

Feladat- vagy játékalkotás bemutatása – Módszertani szempontok

A tanítványaink számára érdekes, egyben kihívást jelentős tanulási helyzetet jelent, amikor a tanórai vagy edzésfeladatok kijelölésében, megtervezésében vehetnek részt. Az autonómiatámogatott oktatási környezetben ez a típusú tanulói tevékenység rendszeresen jelentkezik. Legegyszerűbb helyzetben egy-egy gyakorlatot kell könnyebb vagy nehezebb irányba átalakítaniuk, önmaguk számára kihívást jelentő feltételekhez szabniuk. Az alsó tagozatos testnevelésben az egyik legfontosabb oktatási célunk, hogy az önállóságot támogatva rászoktassuk diákjainkat a saját tanulási folyamataikra történő ráhatásuk lehetőségeire, és hogy kialakítsuk az önszabályozott tanulás alapvető szokás- és szabályrendszerét. E cél érdekében nem nélkülözhető, hogy a tanulók önállóan alkossanak meg vagy módosítsanak feladatokat, játékokat. Értékelési eszközként a szisztematikus megfigyelési tevékenységünk során kell fényt derítenünk arra, hogy milyen nehézségek, problémák merülnek föl egyes tanítványainknál az önálló feladatmegoldások során. Ehhez jelent nagy segítséget, ha a feladatok mélyebb megértését segítjük (1) egy kijelölt feladat módosításával (2) átalakításával (3) megalkotásával.

A feladat- vagy játékalkotás módszere során a tanórákon alkalmazott azonnali, kérdésekkel vezetett variációkon túl írásos, egyénileg, párban vagy csoportban kialakított megoldásokat is kérhetünk. Ebben az esetben időt kell hagynunk a közös gondolkodásra. Az ilyenkor működő 2-4 perces tervezési lehetőségeket az aktív pihenés részeként javasolt illeszteni a tananyagfeldolgozáshoz. Nehezebb, összetettebb feladatoknál is törekedjünk rá, hogy maximum 8-10 percbe beleférjen a tervező munka. Infrastruktúra hiány esetén tanteremben is tervezhetünk ilyen feladatokat. Szorgalmi, vagy házi feladatként, a tanulói projektek, portfóliók részeként is előkerülhetnek ilyen feladatok. Példák:

- Gyűjts össze vagy találd ki 3 különböző feladatot, amellyel a kislabdahajítást fejleszteni tudod!
- Keres 4 olyan erősítő gyakorlatot, amely a robbanékonyságodat fejleszti!
- Milyen eszközök segítségével tudod a futás koordinációját fejleszteni?
- Készítsetek olyan akadálypályát, amelyikben megjelenik a kúszás, a gurulás és a szlalomfutás is!
- Alkoss magadnak a következő órára 2 olyan feladatot, amelyekkel célbadobást tudsz gyakorolni!
- Hogyan tudod nehezíteni magadnak a megtanult tornagyakorlatot? Hogyan tudod könnyíteni?
- Alkoss egy olyan, az osztályban eddig nem játszott játékot, amiben menekülés és üldözés van!
- Hogyan tudnád a mai órán játszott 4:4 elleni pontszerzőt úgy átalakítani, hogy gyorsabbá váljon a játék, vagyis több passz valósuljon meg a játékban?
- Milyen megkötésekkel tudnád elérni a játékban, hogy ne legyen játékos, aki nem tud labdához érni?
- Alkossatok egy olyan játékot, ahol kizárólag alsó egykezes dobással passzolhattok egymásnak!
- Tervezzetek a jövő hétre csoportonként egy-egy olyan gyakorlóállomást, ahol a következő kosárlabdaelemek gyakorlása tud megvalósulni: fektetett dobás, labdavezetés támadó-védő helyzetben, tempódobás, 2-1 elleni labdatartás.

A fenti példák jól mutatják, hogy a tervezendő feladatokhoz jelentős előzetes ismeretrendszerre van szükség. A feladat természetesen akkor teljes körű, ha a tervezésnél nem állunk meg, és a megvalósítást is a tanulókra bizzuk. Ezzel indirekt oktatási stratégiát alkalmazunk.

Formatív értékelési szempontból a lényeg tehát, hogy amennyiben helyes megoldásokkal érkeznek tanítványaink, úgy értik a feladatok háttérében húzódó elveket, koncepciókat, fogalmakat. Az egyes feladatok mellé, azokat kibontva kidolgozhatunk konkrét kritériumokat, amelyeknek meg kell feleltetni a tervezőmunkát.

Javasolt adatgyűjtési eljárások

- ellenőrző lista
- értékelőskála
- pontozás