



# Életviteli kompetenciák fejlesztése

Tanári kézikönyv



Erasmus+



**SUPREM**



## 9.MODUL A PÉLDAKÉPEK SZEREPE

## 9. MODUL

# A PÉDAKÉPEK SZEREPE

	Tudás	Képesség	Attitűde	Autonómia és felelősség
<b>9. A példaképek szerepe</b>	A tanuló ismer emberi, társadalmi értékeket. Felismeri azokat a felnőtteket (embereket), akiknek az életútja értéket képvisel.	Önmaga számára példaképeket azonosít. Megfogalmazza önmaga számára a példakép által képviselt értéket.	Érdeklődik a példaképek élete iránt, késztetést érez azok követésére.	Önálló javaslatokat fogalmaz meg a követendő cselekvésekre.

## 1. Tanulási egység: Példakép meghatározása

### Jégtörő gyakorlat (10 perc)

---

*A diákok körben állnak vagy ülnek, hogy láthassák egymást. A tanár arra kéri őket, hogy soroljanak fel pozitív és negatív belső tulajdonságokat. Ezután választaniuk kell saját belső jellemzőik közül. Írjanak fel egy lapra 3 tulajdonságot magukról, amelyek közül 2 igaz rájuk és egy hamis, majd mutasság be egymásnak. A csoportnak rá kell jönnie, melyik a hamis.*

---

Mutassátok be magatokat. Nevezetek meg 3 belső jellemzőt, amelyek közül 2 igaz rátok, egy pedig hamis. A többieknek ki kell találniuk, melyik a hamis tulajdonság.

### Gondolattérkép (15 perc)

---

*A diákok véletlenszerűen 3-4 fős csoportokat alkotnak. Minden csoport kap anyagokat (flipchartpapír és filctollak), vagy saját eszközeit használja a digitális gondolattérképekhez. A tanár megkéri a csoportokat, hogy gondolják át és beszéljék meg az alábbi kérdéseket, majd készítsenek gondolattérképet az elképzeléseik alapján.*

---

3-4 fős csoportokban beszéljétek meg a következő témákat, majd a kiscsoportos beszélgetések alapján készítsetek gondolattérképet. Használhattok flipchartpapírt és filctollakat, és rajzolhattok egy hagyományos gondolattérképet, vagy valamilyen alkalmazás segítségével akár digitális gondolattérképet is készíthettek (pl. [www.coggle.it](http://www.coggle.it)).

1.	2.	3.	4.
<p><b>Mi a példakép?</b></p>	<p><b>Ki a te példaképed?</b></p>	<p><b>Mely tulajdonságok tették őket példaképpé számodra?</b></p>	<p><b>Hatnak ezek a példaképek a viselkedésedre?</b></p>
<p>Javaslatok: valaki, akire felnézhetünk, valaki, akire hasonlítani szeretnénk, valaki, aki példát mutat, valaki, aki jó/bátor tetteket hajt végre, valaki, aki inspirál, valaki, aki tanít, valaki, aki segít neked</p>	<p>Javaslatok: szülők más családtagok tanárok híres emberek sportolók színészek zenészek sztárok/celebek</p>	<p>Javaslatok: tulajdonságok, amiket érdemes követni, tisztelőre méltó cselekedetek, segítőkészség, cselekvésre ösztönöz másokat, olyan valaki, akire fel lehet nézni, menő, divatos</p>	<p>Miért (nem)?</p>

### Ötletbörze – a gondolattérkép kiterjesztése (10 perc)

*A tanár arra kéri a csoportokat, hogy dolgozzanak tovább a gondolattérképeiken. A diákoknak át kell gondolniuk a tanár által javasolt más lehetséges (3-4) példaképeket, majd minden példakép esetében össze kell gyűjteniük azokat a jellemzőket, amelyeket fontosnak tartanak, csodálnak bennük.*

<p>Néhány embernek a családtagjai vagy barátai a példaképek. Másoknak tanáraik vagy pl. rendőrök. Megint mások felnéznek egy filmsztárra vagy egy népszerű sportemberre. Lehetséges példaképek:</p>	<p>Lehetséges tulajdonságok, szempontok:</p>
<p>barát szülő nagyözülő idősebb testvér szomszéd tanár edző orvos közösségi vezető politikus rendőr</p>	<p>hűség tisztesség kitartás felelősség felkészültség bátorság megbecsültség higgadtság tisztelet hozzaállás megértés együttérzés őszinteség</p>

---

*Soroljatok fel minden olyan tulajdonságot, amit csodáltok ezeknél az embereknél. Nem baj, ha üres sorok is maradnak.*

*A feladat végén minden csoport bemutatja gondolattérképét a többieknek.*

---

### Tulajdonságok besorolása (5 perc)

*A tanár minden tanulónak ad egy-egy papírt, amelyen állítások találhatók példaképekről. A tanulónak el kell dönteniük, hogy az adott állítások mennyire fontosak számukra az 1-től 3-ig terjedő skálán. Miután önállóan döntöttek, megvitatják a válaszaikat, és a tanulók indokolják a választásukat.*

Az alábbiakban egy példakép néhány jellemzőjét és tevékenységét látjátok, amelyeket mások összegyűjtöttek. Döntsétek el, hogy az egyes jellemzők mennyire fontosak egy példaképnél, majd írjátok be a megfelelő pontszámot (1, 2 vagy 3) a megadott helyre.

Értékek:

<b>1</b>	<b>Nagyon fontos</b>	Ez a tulajdonság teszi az embert példaképpé.
<b>2</b>	<b>Kissé fontos</b>	Ez a tulajdonság elismerésre méltó, de más vonások vagy cselekedetek fontosabbak.
<b>3</b>	<b>Nem fontos</b>	Ez a tulajdonság valószínűleg nem tenné példaképpé az embert.

- \_\_\_ a közösséget szolgálja
- \_\_\_ fizikailag erős
- \_\_\_ csodálatos bravúrt hajt végre
- \_\_\_ különleges képességekkel rendelkezik
- \_\_\_ jó dolgokra ösztönzi az embereket
- \_\_\_ kedves személyiség
- \_\_\_ jobbá teszi valaki más életét
- \_\_\_ áldozatokat hoz más emberekért
- \_\_\_ legyőzi az akadályokat

## Vélemény sarkok - egyetértés/egyet nem értés (10 perc)

---

*A tanár a terem két szemközti sarkában két táblát helyez el: „Igen, az illetőt példaképnek tartom.” és „Nem, nem tartom példaképnek az illetőt.” Ezután arra kéri a diákokat, gondolkodjanak el az általa elmondott állításokon, és válasszák ki a véleményüknek megfelelő sarkot. Később a tanulóknak indokolniuk kell választásukat. A tanulók bármikor sarkot válthatnak.*

---

A tanárod felolvas néhány állítást. Gondolj az emberekre és viselkedésükre az adott helyzetben, és menj abba a sarokba, amelyik a legjobban tükrözi a véleményed: „Igen, az illetőt példaképnek tartom.” vagy „Nem, nem tartom példaképnek az illetőt.” Kérjük, indokold a választásod.

Cigarettafüstölő rendőr	Igen / Nem MIÉRT?
Tanár, aki kivételezik	Igen / Nem MIÉRT?
Tűzoltó, aki akadálymentesített helyeken parkol	Igen / Nem MIÉRT?
Győztes futbaljátékos, aki csak a legjobb játékosokat játszatja	Igen / Nem MIÉRT?
A kutyákat utáló nővér	Igen / Nem MIÉRT?
Egy polgármester, aki áthajt a piros jelzőlámpán	Igen / Nem MIÉRT?

## Összegzés (5 perc)

---

*A tanár arra kéri a diákokat, hogy álljanak/üljenek körbe, hogy mindannyian láthassák egymást. Ezután megkéri őket, hogy gondolkodjanak el jó jellemvonáson, annak pozitív ÉS negatív példáin, és esetleg hírességekkel illusztrálják ötleteiket: pl alapos, lassú, (jó, mert kimerít egy témát, rossz, mert akadályoz)*

---

Kit tartanál jónak ÉS a jó jellem rossz példáinak? Használj szórakoztató és sportfigurákat, hogy mindenki könnyen követhesse.

**Source:** <http://www.socialstudies.org/sites/default/files/publications/yl/1301/130105.html>



## 2. Tanulási egység: Példaképek és általuk képviselt értékek

### Webquest (15 perc)

---

*A diákokat arra kérjük, hogy hozzák magukkal saját eszközeiket (telefonok, táblagépek, laptopok) a következő tevékenységhez. Az interneten kell keresgélniük az alábbi kérdések megválaszolásához: Mi a példakép? Kik a példaképeid? Miért csodálsz őket? Kit tekintesz követendő példának, ha inspirációra és útmutatásra van szükséged? Miért? Mit szeretsz benne? Miért? Milyen értékeket képvisel a példaképed*

*A tanár javasolhatja, hogy kezdjék a keresést az alábbi oldalon:*

*[www.rootsofaction.com/role-model](http://www.rootsofaction.com/role-model)*

*A feladat végén arra kérjük a diákokat, hogy mutassák be eredményeiket, és kis csoportokban vitassák meg ötleteiket.*

---

Használd a saját telefonodat, táblagépedet vagy laptopodat a következő kérdések megválaszolásához:

Mi a példakép?

Kik a példaképeid?

Miért csodálsz őket?

Kit tekintesz követendő példának, ha inspirációra és útmutatásra van szükséged? Miért?

Mit szeretsz benne? Miért?

Milyen értékeket képvisel a példaképed?

Használd a netet, és gyűjts információkat azokról az értékekről, amelyeket egy valódi példakép képvisel.

Például a következő linkkel is kezdheted: [www.rootsofaction.com/role-model](http://www.rootsofaction.com/role-model)

Ezután 3-4 fős kiscsoportokban vitassátok meg eredményeiteket.

## Értékkártyák készítése (15 perc)

---

*A tanár elmondja a diákoknak, hogy használhatják saját mobileszközeiket, majd meghatározza a munkaformát (pl. dolgozhatnak egyénileg, párban vagy kis csoportban).*

*Ezután a tanár feleleveníti az előző tevékenység során megismert 5 szempontot, majd arra kéri őket, hogy:*

- 1. gondolkodjanak el saját példaképükön,*
- 2. keressenek információkat róla,*

*3. majd tervezzenek egy bemutatkozó kártyát (profil) erről a személyről.*

*A kártyának tartalmaznia kell a példakép képét, és a fent említett kritériumok alapján 5 olyan információt, amelyek szerintük a legértékesebbek. A feladat végén a tanulók röviden bemutatják egymásnak az elkészült munkájukat*

---

Gondolj egy olyan személyre, aki példakép lehet. Tartsd szem előtt azt az öt szempontot, amelyet az előző feladatban megvizsgáltunk ([www.rootsofaction.com/role-model](http://www.rootsofaction.com/role-model)), és az internet segítségével keress konkrét információkat arról a személyről, akit e kritériumok alapján példaképnek választottál. Ezután tervezd egy bemutató kártyát a kiválasztott személy képével és azzal az 5 szemponttal, amely szerinted a legértékesebb.

Szempontok:

1. szenvedély és inspirációs képesség,
2. világos értékrend,
3. elkötelezettség a közösség iránt,
4. önzetlenség és mások elfogadása,
5. az akadályok leküzdésének képessége.

pl. Messi inspirál, mert sok gyereket támogat.

Minden kritériumra hozz egy példát az adott személyről.

## Példaképekhez kapcsolódó értékek bemutatása (25 perc)

---

*A tanár közli a diákokkal, hogy az általuk tervezett kártyákkal fognak játszani. A tanulók körbeülnek, majd a tanár elmagyarázza a szabályokat.*

*Az egyik diák lesz a kihívó, felvesz egy kártyát és elolvassa a rajta szereplő információkat, majd megpróbálja kiválasztani az adott személyhez kapcsolódó legértékesebb tulajdonságot. Ezután “kihív” egy másik diákot, aki szintén húz egy kártyát. A kihívó kijelöli, mely értékeket szeretné összehasonlítani. Mind a kihívónak, mind a kihívott tanulónak meg kell próbálnia meggyőzni társait arról, hogy a kártyáján szereplő személynek érdemes példaképnek lennie a kihívó által kiválasztott kritériumok alapján.*

*A közönség a Kahoot! applikáció segítségével szavaz a meggyőzőbb bemutatóra. Az a diák nyeri a játékot, aki a több pontot gyűjti a párosból.*

*Ezután a győztes diák választhatja ki a játék következő kihívóját.*

*A tanár bátorítsa a tanulókat, hogy ne csak a barátaikat hívják ki, hanem valamennyi csoporttagot vonják be a játékba.*

*A játék végső győztese az a tanuló lesz, aki a legtöbb pontot gyűjti.*

---

Az általatok tervezett kártyákkal fogunk játszani. Hallgassátok meg a szabályokat a tanároktól, és élvezzétek a játékot.

### 3. Tanulási egység: Foglalkozások és példaképek how to recognize others' emotions

#### Beszélgető körök (5 perc)

---

*A tanár arra kéri a tanulókat, hogy gondoljanak kedvenc tanárukra, és az előző feladat során használt 5 kritériumot szem előtt tartva mutassák be azokat a jellemzőket, amelyeket megtalálnak kedvenc tanáruk személyiségében. A diákokat arra kérjük, hogy kis csoportokban vitassák meg ötleteiket (a csoportok véletlenszerűen alakulnak), majd mutassák be a közösen választott 3 legfontosabbat az egész osztálynak.*

#### CSOPORTALAKÍTÁS

---

Gondolj a kedvenc tanárodra. Az előző részben használt 5 kritériumot szem előtt tartva gondolj azokra a jellemzőkre, amelyek kedvenc tanárod személyiségében is fellelhetők. Beszéljétek meg a gondolataitokat kisebb csoportokban. Minden csoportnak ki kell választania a három legfontosabb értéket a különböző csapattagok által javasoltak közül. Minden csoport válasszon egy szóvivőt, aki az ötleteiteket bemutatja az egész osztálynak.

#### Adatgyűjtés (10 perc)

---

*A tanár elmondja a diákoknak, hogy használhatják saját mobil eszközeiket, és dolgozhatnak egyénileg, párban vagy kis csapatban. Arra kéri a diákokat, hogy válasszanak egy általuk érdekesnek tartott szakmát, esetleg híres személyt az adott munkakörben, és keressenek róla információkat az Interneten. A tanulóknak ismét az előző feladatban alkalmazott 5 kritériumot kell figyelembe venniük.*

---

Válasszatok egy érdekesnek tartott szakmát (pl. tűzoltó, tanár, orvos, ügyvéd, zenész, popsztár, blogger, vlogger, influencer, tudós, író, kitalált hős stb.) vagy egy számotokra fontos személyiséget (egy bizonyos híres személy). Alkalmazzátok ugyanazt az 5 kritériumot, amelyet az előző feladatban használtatok, és keressetek információkat az internetről. Próbáljatok olyan jellemzőkkel előállni, amelyek fontosak az adott munkakör szempontjából.

### Találd ki a foglalkozásodat! (15 perc)

---

*A tanár elmagyarázza a játékszabályokat. Előzetesen címkéket készít, amelyekre különböző szakmák neveit írja fel. Anélkül, hogy ezeket a kártyákat bármelyik diáknak megmutatná, a tanár minden tanuló hátuljára ragaszt egy címkét. A diákok mozognak az osztályteremben, és megpróbálják kideríteni, hogy melyik szakma / munka szerepel a hátukon található címkén.*

*A tanulók csak eldöntendő (IGEN / NEM) kérdéseket tehetnek fel a különböző munkákkal vagy szakmákkal kapcsolatban. Csak egy dolgot kérdezhetnek egy-egy társuktól, majd tovább kérdezhetnek másokat. Amikor valaki kitalálja a hátán lévő szakmát, leül.*

---

Mindenki kap egy címkét, amelyre egy szakma / munka van felírva. A címkét a hátatokra ragasztják, így egyikőtök sem láthatja a sajátját. Kérdéseket kell feltennetek a társaitoknak, amelyek alapján ki kell találnotok, milyen szakmát kaptatok. Ne feledd, csak olyat kérdezhetsz, amelyre IGEN-nel vagy NEM-mel lehet válaszolni! Minden csoporttársadtól csak egyet kérdezhetsz, utána mástól kell segítséget kérned. Ha kitaláltad a hátadra ragasztott szakmát, leülhetsz.

## Előadások a szakmákról (20 perc)

---

*A tanár megkéri a diákokat, hogy készítsenek előadást a nekik tetsző szakmáról/munkáról. Használhatják az előző tevékenységekben összegyűjtött információkat, vagy választhatnak valami újat. A diákok saját eszközeikkel, kis csoportokban dolgoznak. A feladat végén bemutatják munkájukat társaiknak.*

---

Válaszd ki azt a szakmát, amely a legjobban tetszett az előző feladatok, játékok során. Készíts róla bemutatót (például a PreziVideo használatával), majd oszd meg társaiddal.

## Záró játék – Hagymakarikák (5 perc)

---

*A tanár elmagyarázza a feladatot. A diákok két kört alkotnak, amelyeknek ugyanannyi tagja van. A belső kör tanulói szembe fordulnak a külső körben lévő társaikkal. Egy mondatban el kell mondaniuk partnerüknek, melyik előadás tetszett a legjobban és miért. A tanár jelzésére szerepeket cserélnek, majd a külső körben levő diákok kettőt lépnek jobbra, és partnert váltanak. Ugyanezt eljátszák a következő partnerekkel is, így minél több nézőpontot ismernek meg rövid idő alatt.*

---

Alakítsatok ki két kört, amelyek azonos számú tagból állnak. A belső kör tanulói forduljanak szembe a külső körben lévő társaikkal. Egy mondatban mondjátok el partnereteknek, melyik előadás tetszett a legjobban és miért. A tanár jelzésére fel kell cserélnie a szerepeket. Ezután a külső körben lévő tanulók kettőt lépnek jobbra, és partnert cserélnek.

## 4. Tanulási egység: Saját értékkészletem

### Szótlan párok (10 perc)

---

A résztvevők körben állnak, arccal a kör belseje felé. A tanár arra kéri őket, hogy a játék végéig ne beszéljenek, majd körbejár és minden résztvevő hátára felragaszt egy post-it matricát (bármilyen típusú papír használható, ami nem hagy nyomot a ruhán).

A matricákon szereplő szavak könnyen felismerhető párokat alkotnak. A résztvevőknek meg kell találniuk párjukat anélkül, hogy egymással beszélgetnének, vagy a hátukon lévő matricákhoz érnének.

Példák a kártyák szópárjára: tábla - tanár; sztetoszkóp - orvos; tűzoltótömlő - tűzoltó; hajszáritó - fodrász; fakanál - szakács; horgászbót - horgász; borospohár - pincér; kenyér - pék stb

---

Anélkül, hogy bárkivel is beszélne, próbáld megtalálni a párod. A többiek segítenek. Nem kell feltétlenül kitalálni, mi van a hátadra ragasztva.

---

A játékot követően a résztvevők a következő kérdésekre reflektálnak:

- (1) Mi zavarta őket a feladat megoldásában?
  - (2) Létrehoztak-e valamiféle szabályt feladat megoldásának könnyítésére? Mi segített?
  - (3) Hogyan kommunikáltak a résztvevők beszélgetés nélkül?
  - (4) Hogyan lehetne javítani a csoport lehetőségeit, hatékonyabbá tenni a párkeresést?
-

## Irányított csoportos beszélgetés (10 perc)

---

*A tanár 3-4 tanulóból álló csoportokat alkot. (Véletlenszerű csoportalakítás.) Minden csoport kap egy megvitatandó kérdéssort:*

- 1. Mit jelent a példakép a számotokra?*
- 2. Kik a példaképeitek?*
- 3. Milyen jellemzők tették példaképpé ezeket az embereket számotokra?*
- 4. Van-e negatív oldala példaképeknek?*
- 5. Lehetsz-e példakép másnak? Milyen módon? Kinek?*

---

Figyelembe véve a modulban eddig említett összes dolgot, vitassátok meg ezeket a kérdéseket kis csoportokban.

1. Mit jelent a példakép a számotokra?
2. Kik a példaképeitek?
3. Milyen jellemzők tették példaképpé ezeket az embereket számotokra?
4. Van-e negatív oldala a példaképeknek?
5. Lehetsz-e példakép másnak? Milyen módon? Kinek?

## Példaképem szuperereje (25 perc: 10 perc avatar készítés + 15 perc munkák bemutatása)

---

*A tanár felhívja a tanulók figyelmét, hogy tartsák szem előtt az előző tevékenységekben már többször említett 5 kritériumot. Ezután arra kéri őket, hogy gondolkodjanak el magukról, és gyűjtsenek példákat az életükből az egyes szempontoknak megfelelően. Természetesen elhagyhatnak vagy kiegészíthetnek más területeket saját elképzeléseik szerint. Az összegyűjtött ötletek alapján a tanulók feladata, hogy készítsenek saját*



*avatárt vagy akcióhőst. A tanár adhat segítséget egy avatárok létrehozására szolgáló online alkalmazásra is: [www.charactercreator.org](http://www.charactercreator.org).*

*Az avatárok elkészülte után mutassák be munkájukat társaiknak, és ismertessék az avatárjaikhoz kiválasztott elemeket*

---

A látott példák és a nap folyamán tárgyalt összes információ alapján gondoljatok az erősségeitekre, képességeitekre és értékeitekre, majd valamilyen online alkalmazás segítségével hozzatok létre egy avatárt vagy akcióhőst (egy Marvel-hős-példaképet).

[www.charactercreator.org](http://www.charactercreator.org)

Mutasd be avatárod a társaidnak. Magyarázd el, miért választottad azokat az elemeket, amelyeket beépítettél az avatárodba.

### **Pletykajáték (10 perc)**

---

*A tanár ismerteti a feladatot. A diákok 4-5 fős csoportokat alkotnak. A csoportok egyik tagja háttal ül a többieknek, akik pletykálnak róla. Három alapvető szabály van (1)*

*Csak harmadik személyben beszélhetnek a tárgyalt személyről, kerülve a közvetlen megszólítást (pl. Alex/Alexandra ezt és ezt teszi, csodálom őt, mert... (2) A pletykának az adott résztvevő kapcsán felfedezett erősségekről, képességekről, pozitív hozzáállásról és forrásokról kell szólnia. (3) Akiről pletykálnak, azok a tevékenység során nem tudnak reagálni a pletykára. A diákoknak felváltva kell pletykálniuk. A feladat végén megbeszélhetik, hogyan hatott rájuk a pletyka*

---

Alakítsatok 4-5 fős csoportokat. Válasszatok ki egy személyt, akiről pletykálni fogtok. Ő háttal ül le. Íme a pletyka alapvető szabályai:

(1) Csak harmadik személyben beszélhettek a társatokról, kerüljétek a közvetlen megszólítást (pl. Alex/Alexandra ezt és ezt teszi, csodálom őt, mert... ).

- (2) A pletykának az adott résztvevő kapcsán felfedezett erősségekről, képességekről, pozitív hozzáállásról és forrásokról kell szólnia.
- (3) A tanuló, akiről pletykálnak, a tevékenység során nem tud reagálni arra, amit hall. Felváltva fogtok pletykálni, és meghallgatni, amit rólatok mondanak. A játék végén beszéljétek meg, hogyan hatott rátok a pletyka, hogy éreztétek magatokat.

---

*A tanár a tevékenység zárásaként emlékezteti a tanulókat arra, hogy mindenkinek vannak olyan erősségei és értékei, amelyek szuperhőssé tehetik őt, és erre büszkének kell lenni.*

*Ha marad rá idő, a nap tevékenységeit egy rövid beszélgetéssel zárjuk a témához kapcsolódóan: mindenki szuperhős valamilyen szempontból.*

---

# SUPREM – SUCCESSFUL PREPARATION MODEL FOR SCHOOLS



## 1.SZELLEMI TERMÉK OKTATÁSI PROJEKT PORTFÓLIÓ

A 2019-1-HU01-KA201-061091  
PROJEKT KERETÉBEN KÉSZÜLT

A 9. modul szerzője

(A példaképek szerepe)

„József Attila” Primary School, Miercurea Ciuc

2021.

Az Európai Bizottság támogatása ezen kiadvány elkészítéséhez  
nem jelenti a tartalom jóváhagyását, amely kizárólag a szerzők  
álláspontját tükrözi, valamint a Bizottság nem tehető felelőssé  
ezen információk bármilyen felhasználásáért.  
Projektazonosító: 2019-1-HU01-KA201-061091

