

Dunántúli ugrós tánc és tájegység

Évfolyam	Műveltségi terület, tantárgy	Tantárgyi kapcsolódások
6.	Néprajz, tánc és mozgáskultúra Művészetek és digitális kultúra	Földrajz, történelem, digitális kultúra, művészetek

Az óra célja és didaktikai feladatai

A Dunántúli ugrós tánc jellemzői: ritmus, mozdulatok, kulturális jelentőség. A Dunántúl földrajzi és kulturális sajátosságai. Az INDI robot szinkódos irányításának alapjai.

Az óra hatása

Mozgáskoordináció: a Dunántúli ugrós tánc alaplépéseinek elsajátítása. Térbeli orientáció: az INDI robotpálya tervezése és használata. Kreativitás: táncelemek és mozdulatok önálló kitalálása. Problémamegoldás és együttműködés: csoportos feladatok elvégzése.

Felhasznált eszközök és források

	Álami tanterv, helyi tanterv, tankönyvek, Videók a Dunántúli ugrós táncról (pl. YouTube, NAVA)
	INDI robot
	Indi pálya

Foglalkozás terv

5 perc	Ráhangolódás	- A tanulók megfigyelik az előzetesen bemutatott Dunántúli ugrós táncot (videó vagy élő bemutató). - Az óra célját, a Dunántúli ugrós tánc jellemzőit, és a tájegység kulturális hátterét. - Bemutató/vetítés, magyarázat - Frontális munka - Eszköz: projektor vagy hangfal
10 perc	A tánc alaplépései	- A tanulók megismerkednek a tánc alaplépéseivel - A mozgáskoordináció fejlesztése, az alaplépések elsajátítása. - Egyéni gyakorlás, páros gyakorlatok.
10 perc	Robotpálya építése	- A tanulók az INDI kisautó segítségével pályát építenek, amely szimbolizálja a Dunántúl tájegységeit. A pálya építése közben feladatokat oldanak meg az adott tájegységről - Digitális kompetenciák fejlesztése, térbeli orientáció és együttműködés erősítése. - Felfedezés, irányított csoportmunka. - Kiscsoportos munka. - Eszköz: INDI kisautók, színkódoló kártyák, térkép a Dunántúlról, képek, rajzeszközök
15 perc	Robot programozása	- A tanulók a megépített pályán vezetve a kisautót kapcsolódó történeteket mesélnek, amelyeket a tájegységhez köthetnek. - Kreativitás fejlesztése, a Dunántúl kulturális elemeinek összekapcsolása a tánccal. - Játékos tanulás, kooperáció. - Kiscsoportos munka, rövid bemutatók. - Eszköz: INDI kisautó, elkészült pálya, térképek.
5 perc	Összegzés	- Összegzés, visszacsatolás, tanulói önreflexió fejlesztése. - Beszélgetés, értékelés. - Frontális munka, kiscsoportos visszajelzés.

Asszertív játékok

Állomások és kapcsolódó feladatok

1. állomás: Balaton – A Dunántúl gyöngyszeme

Feladat:

A tanulók vezessék a robotot a Balatonhoz vezető úton, és közben válaszoljanak a következő kérdésre:

„Milyen népi foglalkozások kapcsolódnak a Balatonhoz (pl. halászat)?”

A Balatonhoz érve utánozzanak egy hullámszó mozgást, amelyet majd beépítenek a táncba.

2. állomás: Bakony – Erdők és legendák

Feladat:

A robotnak egy erdőt szimbolizáló zöld szakaszon kell végig haladnia.

A tanulók meséljenek egy rövid történetet a Bakonyról (pl. betyárlegendák).

Találjanak ki egy táncos mozdulatot, amely az erdő fáinak ringását utánozza.

3. állomás: Győr-Moson-Sopron megye- A folyók és malmok vidéke

A tanulók kis rajzolt malmokkal, templomokkal, népi motívumokkal díszítik a pályát

4. állomás: Somogy – Népi kultúra központja

Feladat:

A robot megáll a parasztházak mellett.

A tanulók népi motívumokat ábrázoló képeket néznek meg, majd próbálják ezeket lerajzolni egy papírra.

A népi motívumokat később beépítik a tánc koreográfiájába (pl. kar- vagy kézmozdulat formájában).

5. állomás: Záróállomás – Közös koreográfia

Feladat:

A tanulók egy közösen megalkotott táncot mutatnak be. A tánc tartalmazza az állomásokon tanult mozdulatokat: a hullámszó Balatont, a Bakony fáit, a népi motívumokat és az apátság



