

Óraterv: Taktika oktatása a kosárlabdában drón segítségével

Pedagógus: Kovács Márton

Műveltségi terület: Testnevelés és sport

Tantárgy: Testnevelés

Osztály: Az Istvánffy Miklós Általános Iskola 5.b osztálya

Óra témája: Labda nélküli és labdás taktika oktatása a kosárlabda sportágban drón segítségével

Az óra cél- és feladatrendszere: indulócselek és testcselek gyakorlása és alkalmazása játék szituációban, labda nélküli és labdás helyezkedés a kosárlabdában, térérzékelés fejlesztése, kineztiázia fejlesztése, kosárlabda specifikus átadások gyakorlása, a taktikai gondolkodás erősítése, a kommunikáció fejlesztése, a játékszituációkban a gyors és jó döntés kialakítása, a drón felvételek elemzése és a hibák kijavítása azok alapján.

Az óra didaktikai feladatai: Motiválás, előző ismeretek alkalmazása, új ismeret közlése

Tantárgyi kapcsolatok: matematika, fizika, biológia, magyar nyelv (kommunikáció), ének-zene

Felhasznált források:

Boronyai Zoltán, Kovács Katalin, Csányi Tamás (2014): A taktikai gondolkodás fejlesztésének lehetőségei a játékoktatásban, Testnevelés

Módszertani Könyvek (Csányi Tamás főszerk.), Magyar Diáksport Szövetség, Budapest.

Időkeret	Az óra menete	Nevelési-oktatási stratégia			Megjegyzések
		Módszerek	Tanulói munkaformák	Eszközök	
3'	Rendtartó intézkedések: - sorakozó - tanulói jelentés	tanári utasítás tanulói közlés	FOM		A gyors és pontos sorakozás kialakítása.
8'	I. RÁHANGOLÁS 1.Kosárlabda játékkal kapcsolatos érdeklődés felkeltése. A drón hasznosságának elmagyarázása. 2. <u>Tanulói vállalások:</u> 3. <u>Motiváció:</u> - az átadások technikájának kiemelése -a testcselek, iram- is irányváltás hangsúlyozása - a gyors és jó döntések kialakítása - játék CÉLKITŰZÉS: Ma a testcseleket és a hármas 8-ast gyakoroljuk!	tanári magyarázat, tanári kérdés tanulói közlés tanulói közlés	FOM Csapatfoglalkoztatás, csapatalakítás	Drón, mobiltelefon Vállalások Jelölőmezek	Mi a játék célja? Mikor leszél ügyes a játékban? játék: Fekete Péter

Időkeret	Az óra anyaga	Nevelési-oktatási stratégia			Megjegyzések
		Módszerek	Tanulói munkaformák	Eszközök	
5'	II. Bemelegítés				
22'	Gimnasztika csapatokban (alulról kezdve felfelé haladva)	tevékenykedtetés	kis csoportos munka, csoportbontás		Csukló, könyök, térd és boka fokozottan
	III. Fő rész 1.Hármas 8-as lefutás gyakorlása		3 fős csoportmunka, tanulók maguk	Kosárlabda 6-os méretű, drón, mobiltelefon,	Gyakorlatok közben
	3.Pontszerző játék	tanári magyarázat, tanári bemutatás, tanulói bemutatás	választják társaikat csoportbontás, csoportmunka,	laptop Kosárlabda, 6-os méretű, jelölő mezek, drón, mobiltelefon, laptop	drónfelvétel készül (fotó,videó)
	5. Bázisfoglaló játék	tanári magyarázat, tanuló tevékenykedtetés	csoportmunka	2 db számoly, jelölőmezek	

Időkeret	Az óra anyaga	Nevelési-oktatási stratégia			Megjegyzések
		Módszerek	Tanulói munkaformák	Eszközök	
5'	II. Bemelegítés				
22'	Gimnasztika csapatokban (alulról kezdve felfelé haladva)	tevékenykedtetés	kis csoportos munka, csoportbontás		Csukló, könyök, térd és boka fokozottan
	III. Fő rész 1.Hármas 8-as lefutás gyakorlása		3 fős csoportmunka, tanulók maguk	Kosárlabda 6-os méretű, drón, mobiltelefon, laptop	Gyakorlatok közben
	3.Pontszerző játék	tanári magyarázat, tanári bemutatás, tanulói bemutatás	választják társaikat csoportbontás, csoportmunka,	Kosárlabda, 6-os méretű, jelölő mezek, drón, mobiltelefon, laptop	drónfelvétel készül (fotó,videó)
	5. Bázisfoglaló játék		csoportmunka	2 db zsámoly, jelölőmezek, taktikai tábla+filcek	

Időkeret	Az óra anyaga	Nevelési-oktatási stratégia			Megjegyzések
		Módszerek	Tanulói munkaformák	Eszközök	
5'	III. Reflektálás, értékelés 1. A drónfelvételek megtekintése és értékelése 2. Tanári értékelés 3. Önértékelés, tanulói vállalások ellenőrzése Sorakozás, elköszönés	tanári magyarázat, tanári kérdés, tanulói válasz	FOM	Drón, mobiltelefon	A felvételek közben folyamatosan reflektálni a gyerekek helyezkedésér e. Hogy lehet jobban legközelebb?

Melléklet 1.

Fekete Péter játék leírása:

Létszám: teljes csoport

Terület: teljes játéktér

Eszköz: –

A tanulók szabadon mozognak a játéktéren, majd jelre meghatározott módon (például törökülésben, hanyatt fekvésben) és meghatározott helyre (például bordásfal, vonal, bójasor) sorakoznak.

Variáció(k)

- Ne leselkedj! A fogók háttal állnak a menekülőknél, és csak jelzésre fordulhatnak szembe futó társaikkal.
- Szoborfogó. Akit megfogtak, beáll a fogókhoz, de nem mozdulhat. Csak akkor foghat meg menekülő tanulót, ha nyújtott karral (lépés nélkül) eléri. Ebben a játékban a fogók közül csak az eredetileg kijelölt fogó(k) mozoghatnak szabadon. Az alábbi variációkban a megfogottak nem maradnak fogónak, tehát végig változatlan a fogók száma. Emiatt javasolt kicsit több belső embert (fogót) használni, mint az eredeti játékban.
- Fekete Péter oda-vissza. Az eredeti játékban a kezdő oldalon álló tanulók fele a pálya másik oldalán állnak fel, így tehát az egyik csoport kiinduló helye a másik csoport célterülete is egyben. Minden olyan átjutás a másik oldalra pontot ér, amely során nem érintették meg az illetőt. Akit megfogtak, az oldalvonalon kívül visszafut a kiinduló helyzetbe és folytatja a játékot.

Melléklet 2.

Bázisfoglaló játék leírása:

Létszám: 7-10 fő/csapat

Terület: teljes játéktér

Eszköz: 2 számoly, 2 kendő (vagy mez)

A tanulókat két csapatba osztjuk, és a kétfelé osztott játéktér egy-egy térélfélén állítjuk fel őket. Mindkét térélfél alapvonalának közepén, attól a pálya felé 1 méterre elhelyezünk 1-1 számolyt, amire rátesszük a kendőket. A csapatok a saját térélfelükön fogók, az ellenfél térélfélén menekülők. A játék sípjelre indul. Célja, hogy az ellenfél térélfélén lévő számolyon lévő mezt vagy kendőt a csapat valamelyik tagja megszerezze. A védők a számolyhoz nem érhetnek hozzá! Akit támadás közben megfognak, annak az érintés helyén le kell ülnie. Saját támadó csapattársa érintéssel kiszabadíthatja, és akkor tovább támadhat, vagy visszamehet védőnek. A csapatok maguk tervezik meg a támadást és a védekezést. Az a csapat győz, amelyiknek bármely tanulója előbb szerzi meg az ellenfél számolyáról a kendőt. A csapatok minden kendőszerzés után újra felállnak a saját térélfelükön.

Variáció(k):

Kapuelőteres bázisfoglaló. Gyakran előfordul olyan helyzet, amikor a számoly környéke zsúfolttá válik, ami nagyon megnehezíti a támadók dolgát. Ilyenkor javasoljuk, hogy a számoly körül bójákkal jelöljünk ki védőzónát, ahol csak egy védő tartózkodhat, vagy esetleg egy sem. Ezzel mintegy felszabadítjuk a számoly, azaz a célfelület körüli területet, ami a védők és támadók szempontjából is több lehetőséget nyújt a támadó és védő lábmunka gyakorlására.

Sokkendős bázisfoglaló. A két térélfélén mindkét csapat számára kijelölünk egy-egy területet, amelybe 6-6 db könnyű, de jól látható tárgyat helyezünk el. Az ellenfél „hazavinni”. Ha a támadó térélfélén a tanulót megérintik, akkor fogoly lesz, és beáll a tárgy mellé. A tárgyak kimenekítése előtt a foglyokat kell kiszabadítani kézráúttással.