

3. óra Gimnázium – Segítőkutya alkalmazása

Az óra anyaga:	A segítőkutya alkalmazása – intézményi segítőkutya munkája
Korosztály	KÖZÉPISKOLA 9-13. osztály
Sajátos nevelési igény diagnózis	Tanulási zavar (diszlexia, diszgráfia), figyelemzavar (ADHD), Pszichés zavarok: depresszió, kóros szorongás, Szociális interakció zavara (autizmus)
Eszközök: Szemléltetés:	- intézményi segítőkutya kutyák, és alkalmazásukhoz szükséges eszközök - digitális tábla, laptop/tablet - digitális eszközök: PPT, word, kahoot <u>Megjegyzés:</u> A tanóra kezdete előtt tegyék a székeket, padokat U-alakba.

Idő	Óra menete	Digitális feladatok
5'	1, Bemutatkozás – „játékszabályok” (átismétlése, ha a csoportban volt már ROF óra)	PPT – 3 szabály https://youtu.be/E4fAyxrqQoc
8'	2, Motiváció - Ráhangolódás A tanulók „köszönnek” a kutyának: PACSI	melléklet 1 /Játék leírása
5'	3, Intézményi segítőkutya – miért különleges Videó megtekintés, előzetes szempontok alapján.	videó: https://www.icloud.com/sharedalbum/hu-hu/#B1u5S2ms9pY06A;A3B30234-4D97-458D-8D2B-B5AE3A31417D kérdések: melléklet 1 /Játék leírása
10'	4, Szófelhő készítés A videó előtt feltett kérdések válaszaiból szófelhő készítés	https://wordart.com/create melléklet 1 /Játék leírása
8'	5, Szemléletformálás - magabiztosság Kutya behívása magabiztossá tesz, amikor a kutya teljesíti a feladatot	Behívás – játék a segítőkutyákkal melléklet 1 /Játék leírása
3'	6, Megbeszélés – behívás játék tapasztalatai	Hogy érezted magad a behívás-játékban? Mit tapasztaltál?
6'	7, Beszélgetőkör – elköszönés Mi az az új információ, tapasztalat, amit magaddal viszel erről az óráról?	melléklet 1 /Játék leírása

1. MELLÉKLET

Játékok leírása

2, Motiváció/ ráhangolódás PACSI	A tanulók „köszönnek” a kutyának: A tanuló a kutya elé áll, pacsit kér tőle, és ad neki egy jutalomfalatot.
3, Intézményi segítőkutya – miért különleges	Videó megtekintés előtt kérdések: Kivel dolgozik együtt az intézményi segítőkutya? Milyen feladatokat teljesít az intézményi segítőkutya? Kinek segít az intézményi segítőkutya? Miben segítenek ezek a kutyás játékok?
4, Szófelhő készítés	https://wordart.com/create Wordart linkre kattintva belépnek a programba. Hozzanak létre egy szófelhőt a fenti kérdésre felmerülő szavak beírásával, formázásával
5, Szemléletformálás - magabiztosság	Behívás – játék a segítőkutyákkal A csoport tagjai nagy körben állnak. Mindenki kap egy jutalomfalatot, amit elrejt a háta mögé. Feladat: az első ember odahívja magához a kutyát, és leülteti. Ez után megnevezi egy társát, aki szintén odahívja a kutyát, leülteti.
8, Beszélgetőkör – elköszönés	Kérdés: <i>Mit tanultál ezen az órán? Melyik feladat tetszett a legjobban?</i> A felvezető körbe sétál a kutyával. a résztvevők egyesével megsimogatják a kutyát, válaszolnak a kérdésre.

Köszönjük ha a linkre kattintva 5 rövid kérdésre válaszol, hogy segítse munkánkat!

(a kérdőív kitöltésére szánt idő kb 1 perc.)

Elégedettségi kérdőív: <https://forms.gle/dL4o1NziJec2Bkr18>