

Erasmus+ Limlom-játék Projekt

1-es modulterv: LLJ - kulcsfontosságú pontok és megértés

Képzési célok (KC)

A modul végére a résztvevők:

1. megismerik Nicholson *A LLJ elméletében* szereplő ötleteket
2. játszottak mindenféle, különböző típusú és sokféle forrásból származó limlomokkal (loose parts)
3. megismerték és megvitatták a játék, a limlom és a játékelmény definícióit, és saját tapasztalataikhoz kapcsolták őket
4. megértették a tér szerepét a LLJ-ben, lehetővé lett téve számukra, hogy reflektáljanak arra a térre, amelyben dolgoznak
5. el tudják magyarázni a szülőknak, a kollégáknak és a tágabb iskolai közösségnek az LPP-t alátámasztó kulcsfogalmakat, beleértve a gyermekek jogait

Tevékenység & KC	Idő	Tartalom	Módszer	Erőforrások	Kézikönyv és Eszköztár hivatkozások
Bevezetés	10 perc	Üdvözlés, bemutatkozás Cél: <ul style="list-style-type: none">- a résztvevők fogadása,- a projekt és a modul bemutatása- a képzési célok felvázolása	Egész csoport; beszélgetés	A képzési célok listája	
Jégtörő KC 2	10 perc	Jégtörő javaslat: LPP névjáték Cél: <ul style="list-style-type: none">- egymás megismerése- a részvétel ösztönzése	Csoportos tevékenység		



1. tevékenység KC 3, 5	15 perc	Mi a játék? Cél: <ul style="list-style-type: none">- a játékelméletek ismertetése- ezeknek a saját tapasztalathoz kapcsolása	beszélgetés és előadás		Kézikönyv: 2.1
2. tevékenység KC 3, 5	15 perc	A gyermekek játékhoz való joga Cél: <ul style="list-style-type: none">- a játék fontosságának megértése a gyermekek játékhoz való jogaival összefüggésben	előadás, kvíz és tevékenység	IPA-poszter a 31. törvénycikkről, kvízkérdések, labda, papír és toll	Kézikönyv: 1.5
3. tevékenység KC 1, 2	30 perc	Limlom-játék Cél: <ul style="list-style-type: none">- elméleti és gyakorlati ismereteket szerezzen a LLJ-ről	előadás és játék-gyakorlat	limlomok kiválasztása, a megfelelő hely	Kézikönyv: 2.2, 2.5, 2.7
4. tevékenység KC 4	10 perc	Fedezz fel egy helyet Cél: <ul style="list-style-type: none">- más, új módon nézzünk rá a játék helyére- elgondolkozzon azon, amit észrevett	Egyéni vagy páros tevékenység	előkészített "fedezz fel egy teret" képeslapok	Kézikönyv: 1.5
5. tevékenység KC 4	30 perc	Fontos játékterek Cél: <ul style="list-style-type: none">- a játékterek jobb megértése- a játék folyamatában való gondolkodás	előadás, egyéni rajz; megosztás a csoporttal	papír, tollak, matricák stb.	Kézikönyv: 2.6



6. tevékenység KC 3, 5	30 perc	Reflektálj a játékra a környezetedben Cél: <ul style="list-style-type: none"> - megérteni, mitől lesz valami jó játékhely - a képzésből származó tudás összekapcsolása egy játékkörnyezettel - észrevételek megosztása - rámutasson, mely területeken szükséges még változtatni 	csoportos beszélgetés; munkalapok	munkalapok, tollak, post-it jegyzetek	Kézikönyv: 1.5, 2.1, 2.6 Eszköztár: 3
7. tevékenység KC 5	10 perc	Zárás – külső-belső kör Cél: <ul style="list-style-type: none"> - reflektáljon és ossza meg, amit megértett 	Egész csoportos kör		
Zárás	10 perc	Zárás Cél: <ul style="list-style-type: none"> - köszönetmondás mindenkinek - képzési célok megvalósulásának ellenőrzése - a következő modulokra vagy gyakorlatokra vonatkozó kérdések tisztázása - lehetőség a résztvevőknek arra, hogy saját személyes céljaikat vagy feladataikat meghatározzák - rövid értékelési gyakorlat - szükség esetén az elérhetőségek tisztázása 	Teljes csoport	Tanulmányi eredmények Értékelési tevékenység	

