

Erasmus+ Limlom-játék Projekt

2-es modulterv – A Limlom-játék értékei az iskolában

A modul végére a résztvevők a következőkkel fognak rendelkezni:

1. feltérképezték a szabad játék és a Limlom-játék értékeit és előnyeit.
2. megismerték és megvitatták a belső, az instrumentális és az intézményi érték fogalmait.
3. képesek lesznek elmagyarázni vagy bemutatni, hogy a Limlom-játék hogyan járulhat hozzá a kreatív tanulási környezethez (a játék alapelveinek csorbulása nélkül).
4. feltérképezik a Limlom-játékprojekt által nyújtott környezeti előnyöket.
5. létrehozták saját Limlom-játék "üzeneteiket" és kommunikációs forrásaikat.

Tevékenység & KC	Idő	Tartalom	Módszer	Erőforrások	Kézikönyv és Eszköztár hivatkozások
Jégtörő	10 perc	Jégtörő Cél: <ul style="list-style-type: none">- játékos légkört teremteni- megismerkedni- bátorítani a részvételt	Teljes csoportos		
Bevezető	5 perc	Bevezető Cél:	Tréner által vezetett	Tanulási célok listája Flipchart papír, tollak	



		<ul style="list-style-type: none"> - a résztvevők üdvözlése - a projekt és a modul bemutatása - a tanulási célok meghatározása 			
1. tevékenység KC 1, 4	20 perc	A Limlom-játék értékei Cél: <ul style="list-style-type: none"> - visszajelzést adni a Limlom-játék céljairól és értékeiről 	Kiscsoportos tevékenység, megbeszélés	Flipchart papír, filcek	Kézikönyv: 3.1, 3.2 Eszközök: 17, 20, 22
2. tevékenység KC 2	20 perc	Az érték háromszöge Cél: <ul style="list-style-type: none"> - bemutatni az érték háromszögét - visszajelzést adni a különböző résztvevőknek nyújtott előnyeiről 	Teljes csoportos tevékenység, tréner által vezetett	Flipchart papír, tollak	Kézikönyv: 3.1
3. tevékenység KC 2, 4	25 perc	Limlom-játék film Cél: <ul style="list-style-type: none"> - mélyebben megérteni a Limlom-játékkal elérhető eredményeket 	Tréner által vezetett, film és csoportmegbeszélés	Laptop, projektor, Limlom-játék film	Kézikönyv: 3.1, 3.2
Energizáló	10 perc	Energizáló: Mire jó ez a tárgy? Cél:	Egész csoportos tevékenység	Válogatás természetes és mesterséges limlomokból	



		<ul style="list-style-type: none"> - a fókusz növelése - a Limlom-játék további előnyeinek bemutatása 			
4. tevékenység KC 2, 4	40 perc	A kreatív tanterem és a fenntarthatóság Cél: <ul style="list-style-type: none"> - megismerni a limlomok tantermi használatában rejlő előnyöket - megismerni a limlomok alkalmazásának környezetvédelmi előnyeit 	Kiscsoportos tevékenység	Flipchart, tollak, limlom válogatás	Kézikönyv: 3.4, 3.5, 3.6
5. tevékenység KC 5	30 perc	Készíts saját üzenetet Cél: <ul style="list-style-type: none"> - a Limlom-játék népszerűsítésének kreatív kommunikációs módjai 	Kiscsoportos tevékenység, kreatív tevékenység	A3 és A4-e lapok, tollak, kézműves alapanyagok	Kézikönyv: 3.7
6. tevékenység KC 3, 5	15 perc	Prezentáció és megbeszélés: a Limlom-játék előnyei Cél: <ul style="list-style-type: none"> - a Limlom-játék tantermen belüli és környezetvédelmi előnyeinek összefoglalása 	Tréner által vezetett prezentáció és megbeszélés	Flipchart, tollak	Kézikönyv: 3.4, 3.5, 3.6 Eszköztár: 17, 20, 22
Zárás	10 perc	Zárás	Teljes csoportos	Tanulási célok	



		<p>Cél:</p> <ul style="list-style-type: none"> - köszönet a résztvevőknek - a tanulási célok ellenőrzése - további modulok és tevékenységben való részvétel tisztázása - alkalmat teremteni a résztvevőknek saját személyes céljuk/feladatuk meghatározására - rövid értékelő feladat - elérhetőség megadása a kapcsolattartáshoz 		Értékelő tevékenység	
--	--	---	--	----------------------	--

