

Erasmus + Limlom-játék

2. modul: A Limlom-játék által teremtett értékek az iskolában

A modul összefoglalója

Ez a modul bemutatja a Limlom-játék (LLJ) értékét, beleértve a környezeti és osztálytermi előnyöket is. Ez a második modul a tanterv hat moduljából, de önállóan is használható. A Limlom-játék alapvető koncepciójának megértése, valamint a limlomokkal való játékban szerzett személyes tapasztalatok szükségesek hozzá. A modulban személyes reflexióra van lehetőség és gyakorlati tapasztalatokra, valamint elméleti ismeretekre tehetünk szert.



Célcsoport: Ez a modul a gyermekekkel közvetlenül foglalkozó összes alkalmazottnak szól. Mélyebb megértést tesz lehetővé arról, hogy miért fontos a laza játék.

Korábbi képzés- és tapasztalt igény: Alapvető ismeretek a Limlom-játékkal kapcsolatban, fő irányvonalak a LLJ-ban és valamennyi személyes tapasztalat

Időtartam: 3 óra

2. modul - Képzési kimenet

A modul végére a résztvevők:

1. feltárták a szabad játék és a strukturálatlan szabad játék értékét és előnyeit,
2. megismerték és megvitatták az belső igényű, instrumentális és intézményi érték fogalmát,



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



3. képesek elmagyarázni vagy bemutatni, hogy a Limlom-játék hogyan járulhat hozzá a kreatív tanulási környezethez (a játék alapelveinek veszélyeztetése nélkül),
4. feltérképezik a Limlom-játékprojekt környezeti előnyeit,
5. létrehozták saját Limlom-játék "üzeneteiket" és kommunikációs forrásait.

Tanulmányi mutatók: a Limlom-játék előnyeinek alaposabb ismerete; a Limlom-játékról szóló magyarázatok és világos kommunikáció képessége; lelkesedés a gyermekek számára olyan játéklehetőségek megteremtése iránt, amelyek támogatják az iskolai élményeiket; hajlandóság a különböző kapcsolódó személyekkel való kommunikációra.

Eszközigény: flipchart, filcek, tollak, papír, számítógép/laptop, projektor, Limlom-játék videó, limlomok (természetes és mesterséges), kreatív eszközök



Kézikönyv: 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7



Eszközök: 17, 20, 22

Megjegyzés a trénernek:

Ismertesse a résztvevőkkel, hogy a modul elméleti ismereteket és személyes gyakorlatokat egyaránt tartalmaz. Mondja el, hogy a személyes attitűdök nagyban befolyásolhatják azt, hogy hogyan hajtunk végre egy programot, ezért szükséges a folyamatos visszajelzés a gyakorlat során.

Ez a modul egy videó közös megtekintését is magában foglalja, ezért ajánlatos, hogy legalább a foglalkozás második része beltéren legyen. Legyen velünk a Kézikönyv pár példánya.

Javasolt jégtörő: Elektromos ujj

Időtartam: 10 perc

Ennek a tevékenységnek a célja a játékos légkör megteremtése és a résztvevők energetizálása, valamint a Limlom-játék értékéről való elmélyülés megindítása.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy alkossanak kört. Kérjük meg mindenkit, hogy emelje fel a bal kezét körülbelül vállmagasságban, tenyérrel felfelé, míg a jobb kezét ugyanilyen magasságban, de a mutatóujjával lefelé mutatva.



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Amikor mindenki készen áll és várakozik, magyarázzuk el a játékot. Háromig számolva mindenkinek két feladata lesz: el kell kapnia a bal oldali szomszédja mutatóját, miközben el kell kerülnie, hogy a jobb oldali szomszédja elkapja a saját ujját. Ehhez nagy koncentrációra és ügyességre van szükség. Győződjünk meg róla, hogy mindenki készen áll, majd kezdjük el a játékot. Végezzünk el néhány kört.

Amikor elkezdődik, egy kiadós energia szabadul fel. A játék után kössük össze a Limlom-játékkal - ez az az izgalom, amit a gyerekek játék közben éreznek.

Bevezető

Időtartam: 5 perc

Szükséges eszközök: flipchart, filctollak, a modul tartalma előzetesen felírva

Mutassa be a résztvevőknek a modul tartalmát, hogy megkönnyítse számukra a program végigkövetését és a kapcsolódó pontok megtalálását.

Megjegyzés a trénernek: Előzetesen írjuk fel a modul tartalmát egy flipchartra

1. tevékenység: A Limlom-játék értékei

Időtartam: 20 perc

Szükséges eszközök: Flipchart papír, változatos színű filctollak



Kézikönyv: 3.1,3.2



Eszközök: 17, 20, 22

Kérjük meg a résztvevőket, hogy alkossanak három-öt fős csoportokat. Adjunk a csoportoknak flipchart papírt és filctollakat, megkérve őket, hogy készítsenek egy gondolatterképet a Limlom-játék előnyeiről. Írják középre a "A Limlom-játék előnyei" szöveget, és gondolják végig, hogy milyen különböző területeken lehet pozitív hatása (például: a gyermekekre, a szülőkre, az iskolára stb. gyakorolt előnyök).

Bátorítsa a résztvevőket, hogy gondolkodjanak személyes példákon: Amikor gyermekkorukban lehetőségük volt szabadon játszani, esetleg limlomokkal, hogyan érezték magukat ezzel kapcsolatban? Gyerekekkel dolgozó szakemberekként vagy szülőként mit



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

figyelnek meg, amikor tanítványaik vagy gyermekeik limlomokkal játszanak? Adjon időt megvitatni és felírni az ötleteket a gondolattérképre.

A résztvevők valószínűleg a legkülönbébb előnyökkel fognak előállni. Kérje meg mindannyiukat, hogy mutassák be és jelenítsék meg ötleteiket az egész csoportnak, és nézzék meg, hogy mindenki ugyanazt gondolja-e, vagy van-e még hozzáfűzni valója.

Megjegyzés a trénernek:

Ügyeljen arra, hogy az időkereteket világosan kijelölje, és emlékeztesse a résztvevőket a vita során, mert különben könnyen belefeledkeznek.

A Kézikönyvben van egy gondolattérkép-példa, amelyet megmutathat, ha a jelenlevők bizonytalanok abban, hogyan képzeljék el.

2. tevékenység: Érték háromszöge

Időtartam: 20 perc

Szükséges eszközök: Flipchart, filctollak



Kézikönyv: 3.1

Mutassa be a résztvevőknek az értékháromszög fogalmát, majd helyezze a padlóra az értékháromszögről korábban elkészített flipchart-lapokat (lásd az oktatói anyagot). Kérje meg a résztvevőket, hogy gondoljanak vissza a korábbi megbeszélésre, és határozzák meg, hogy az általuk azonosított előnyök melyik csoportba tartoznak - belső, intézményi vagy instrumentális. Kérje meg őket, hogy írják fel ezeket az előnyöket a megfelelő papírra (vagy megkérheti őket arra is, hogy minden egyes előnyt írjanak egy külön post it papírra, és ragasszák a megfelelő értékhez).

Vezessen beszélgetést a különböző előnyökről, ügyelve arra, hogy a résztvevők megértsék a kategóriák közötti különbséget, és saját tapasztalataikhoz tudják kapcsolni azokat.

Tréneri input: a Kézikönyv 3.1-es része

A LLJ előnyeiről való gondolkodás egyik módja, ha kiindulópontként az "értékháromszöget" használjuk (lásd a Kézikönyv 3. ábráját). A "háromszög" három pontja a játék belső, intézményi és instrumentális értéke.

- A belülről fakadó játék értékének lényege, hogy a gyermekek élvezik a saját maguk szervezte játékot, az örömet, amit ebből merítenek, ami motivációt nyújt a játék folytatására.



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

- Az instrumentális érték olyan dolgokban érhető tetten, mint például a gyerekek több mozgása és fizikai tevékenysége; a proszociális viselkedés növekedése, a konfliktusok csökkenése, valamint a szociális és érzelmi készségek fejlődése; jobb problémamegoldó készségek, önszabályozás és önbizalom; a stressz és az unalom csökkenése.
- Intézményi értéket jelentenek a boldogabb, kevesebb incidenssel járó játékidőtartamok, amelyek így könnyebben felügyelhetők; a játékidőtartamok után gyorsabb és jobb beilleszkedés az osztályba; jobb figyelem és a feladathoz való alkalmazkodás az osztályban; és pozitív szülői reakciók.

A gyerekek jobban tanulnak, ha egészségesek és boldogok.

Az értékek mindhárom formája összefügg és fontos. Ha azonban az belső indíttatás értéke alacsony, akkor a másik kettő is az lesz. Az instrumentális és az intézményi érték a belső indíttatás értékéből ered.

Megjegyzés a trénernek:

Előzetesen készítse el a flipchartokat az értékháromszög három pontjával: az egyik papírra írja fel a "Belső indíttatás értéke", a következőre az "Intézményi érték", a harmadikra pedig az "Eszközérték" szavakat.

3. tevékenység: Limlom-játék film

Időtartam: 25 perc

Eszközigény: számítógép, projektor, film a Limlom-játékról pl.

<https://www.youtube.com/watch?v=nqi1KyJJkKg>)



Kézikönyv: 3.1, 3.2



Eszközök: 17, 20, 22

Vetítsük le a Limlom-játék előnyeit bemutató filmet.

A film megtekintése után vezessen beszélgetést a látottakról. Hogyan hasonlítanak ezek a valós életből vett példák azokhoz az előnyökhöz, amelyeket a kiscsoportjaikban gyűjtöttek össze? Hallottak valami újat? Milyen érzéseik vannak ezzel kapcsolatban?



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

Megjegyzés a trénernek:

Győződjön meg róla, hogy a technika előre beállítva és rendben van, és ellenőrizte, beleértve a hangot is. Nézze meg az LLJ projekt weboldalát, amit érdemes használni, és ha lehetséges, töltsse le az anyagot.

Az egyik itt megadott példa egy Play Pod programból származik az Egyesült Királyságból - ez egy olyan program, amely az iskolában egy olyan tárolóhelyet biztosít, ahol limlomokat tárolhatnak.

Egy film megtekintése segíthet az embereknek abban, hogy mélyebb szinten megértsék a Limlom-játék előnyeit, szemben azzal, hogy csak beszélnek róla. Ha látjuk a gyerekeket elveszni a játékban, az emlékeket idézhet fel, mosolyt csalhat az emberek arcára. Jövőképet hoz elő. Ha ezt olyan csoportnak mutatja be, ahol a Limlom-játék még nem épült be a kultúrába, készüljön fel az olyan megjegyzésekre, mint például: "Igen, az Egyesült Királyságban talán működik, de itt soha nem fog működni". Ezek ellensúlyozására mindenképpen gyűjtsön példákat a saját országából, hasonló programokról.

Ez lehet a megfelelő idő szünetet tartani. Tájékoztassa a résztvevőket, ha van lehetőség frissítők fogyasztására, és hogy a szünet után mikor és hol találkozzanak.



Energizáló: Mire való ez a tárgy?

Időtartam: 10 perc

Szükséges eszközök: a különféle természetes és mesterséges Limlom-játékelemek, például gally, fenyőtoboz, gesztenye, olló, üveg stb.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy alkossanak kört. Tartsák maguk mellett a limlomokat. Vegye elő az első tárgyat, és adja oda az egyik résztvevőnek. Kérjük meg őket, hogy a fantáziájukat használva tegyenek javaslatot arra, hogy mi lehet ez a tárgy - nem a tényleges funkcióját keressük, hanem azt, hogy mit lehet belelátni. Vajon ez a gally egy kard? Vagy egy varázspálca? Kérd meg az első személyt, hogy mondja el, mi ez a tárgy, miközben egy gesztussal is megmutatja, majd add át a következő személynek, aki javasolhat valami mást. Amikor egy tárgy befejezte a kört, mutassuk be a következő tárgyat, és így tovább. Tartsunk 3-4 kört különböző tárgyakkal.

A játék után jegyezzük meg, hogy így működik a játék - bármi lehet akármi más is!

Megjegyzés a trénernek:

Néhányan talán kissé nehéznek találják ezt a játékot, mivel gyors gondolkodást igényel, ráadásul úgy, hogy mások is nézik őket. Ügyeljen arra, hogy szórakoztató, barátságos légkört teremtsen, ahol az embereket nem ítélik el, mivel ez segíti az improvizációt. Tudassa a résztvevőkkel, hogy nem baj, ha passzolnak, ha nem jut eszükbe semmi.



4. tevékenység: Kreatív tanterem és fenntarthatóság

Időtartam: 40 perc

Szükséges eszközök: Az előző játék tárgyai, flipchart papír, filctollak.



Kézikönyv: 3.4, 3.5, 3.6



Kérjük meg a résztvevőket, hogy két-három fős kiscsoportokat alakítsanak. Adjunk minden csoportnak néhány tárgyat az előző játékból. Kérje meg őket, hogy minél több példát találjanak ki arra, hogy miért hasznos az adott tárgy a játéktérben. Hívja fel a figyelmüket arra, hogyan járulhat hozzá a kreatív tanulási környezethez, valamint arra, hogy van-e környezeti előnye. Adjon nekik néhány percet, majd kérje meg őket, hogy mutassák be listájukat a többieknek.

Magyarázza el a csoportnak, hogy a kreatív tanulási környezet elősegítése érdekében a felnőtteknek gyakran szükségük van egy extra emlékeztetőre, hogy megváltoztassák a tanulással és a játékkal kapcsolatos nézőpontjukat. A korábban bemutatott kis játék ezt hivatott reprezentálni: vannak tárgyaink, amelyeket bizonyos tevékenységekre használunk, de ha kinyitjuk a szemünket a bennük rejlő lehetőségekre, felfedezzük, hogy sokkal többre is használhatók. Emlékeztesse a csoportot az összes előnyre, amiről eddig beszélt - és segítsen nekik felismerni, hogy lehet, hogy van még néhány!

A magyarázat után kérje meg a párokat vagy kiscsoportokat, hogy osszák meg egymással a személyes véleményüket és a kihívásokat Limlom-játék és az órai szabad játékkal kapcsolatban. Egyesek számára nehéz lehet elengedni azt az elképzelést, hogy a tanulás csak akkor történhet, ha a tanulók csendben ülnek az asztaluknál. Bátorítsa a résztvevőket, hogy fedezzék fel, hogy vannak-e ilyen nehézségeik, és mire lehet szükségük ahhoz, hogy elmozduljanak ebből a nézőpontból. Kérje meg őket arra is, hogy gondolkodjanak el azon, hogyan tudják közösen bevinni a Limlom-játékokat az osztályterembe anélkül, hogy a Limlom-játék alapvető értékeit veszélyeztetnék, vagyis azt, hogy szabadon választott, gyermekek belső indíttatásából induló tevékenység legyen.

Végül hívja össze a csoportot, és kérje meg őket, hogy osszák meg egymással, miről beszélgettek. Amikor a Limlom-játék és a tantermi szabad játék lehetőségeiről beszélünk, szükség esetén keressünk példákat a Kézikönyv 3.5. fejezetében. Például:

- Vázlatfüzet és napló ideje
- Meseidő / történetmesélés ideje
- Kiegészíti a gyermekek rendelkezésére álló forrásait, amelyekből választhatnak a kötetlen játékban
- Reagáljon a gyermekek ötleteire
- Limlomok elérhetővé tétele az osztályteremben.
- Fejezzük be a beszélgetést azzal, hogy rámutatunk a limlomokkal való játék környezeti előnyeire. Magyarázza el, hogy a tanuláshoz és a játékhoz hasonlóan a hozzáállásunkkal is változtathatunk a környezetünkön. Mindez a fenntartható hozzáállás része: olyan tér megteremtésére törekszünk, ahol a különböző tárgyakban és tevékenységekben egyaránt értéket ismerünk fel.



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

Megjegyzés a trénernek:

Ha a hangulat megfelelő, arra is megkérheti a kiscsoportokat, hogy művészebb formában mutassák be a tárgyak előnyeit, például egy rögtönzött verssel vagy egy kis drámajátékkal - de ne töltsenek túl sokat időt ezzel.

5. tevékenység: Fogalmazd meg a saját üzeneted

Időtartam: 30 perc.

Szükséges eszközök: A3 és A4 papír, kreatív eszközök és anyagok pl. ragasztó, papírzsebkendő, gyurma, maradék anyagok.



Kézikönyv: 3.7

Emlékeztesse a csoportot, hogy eddig a modulban a Limlom-játék belső, intézményi és instrumentális értékét, valamint az osztálytermi és környezeti előnyöket vizsgálták. Mondja el nekik, hogy most lehetőségük lesz arra, hogy egy kis promóciót készítsenek a jövőbeli limlomjáték programjukhoz!

Kérje meg őket, hogy alkossanak kis csoportokat. A feladatuk az lesz, hogy beszéljék át az eddig hallottakat, és határozzanak meg két-három olyan előnyt, amely számukra a legfontosabb.

Adjon minden csoportnak papírt és kreatív eszközöket (filctollakat, tollakat, ragasztót, színes papírokat, maradék anyagokat stb.), és kérje meg őket, hogy vizuálisan mutassák be ezeket az üzeneteket.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy legyenek kreatívak: rajzolhatnak vagy írhatnak, de készíthetnek egy kis makettet, írhatnak verset...stb. is.

Azt is tudassa az emberekkel, hogy egyénileg is dolgozhatnak, ha úgy szeretnék.

Záráskor kérje meg a résztvevőket, hogy mutassák be munkájukat a többieknek.

Megjegyzés a trénernek:

Ha a csoportja ugyanabból az intézményből érkezik, ez a gyakorlat funkcionális értéket is képviselhet - a résztvevők olyan plakátokat készíthetnek, amelyeket ténylegesen használhatnak az iskolájukban vagy a környezetükben.



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

6. tevékenység: Bemutató és megbeszélés a Limlom-játék előnyeiről

Időtartam: 15 perc.

Szükséges eszközök: flipchart, filctollak.



Kézikönyv: 3.4, 3.5,



Eszközök: 17, 20, 22

A modul vége felé érkezve, eljött az idő az eddigi információ összefoglalására.

Adjon rövid bevezetőt a Limlom-játék értékéről és előnyeiről, és segítse elő a résztvevők közötti beszélgetést. Bátorítsa őket, hogy beszéljenek saját hozzáállásukról, és gondolkodjanak el saját személyes tapasztalataikról. Milyen értéket képvisel számukra személyesen a játék? Mennyire különbözik egy gyermek és egy felnőtt nézőpontja ebben a kérdésben?

Megjegyzés a trénernek:

Győződjön meg róla, hogy felkészült a prezentációra, és a legfontosabb pontok legyenek előre felírva egy flipchartra.

Zárás

- Köszönjük meg mindenkinek a részvételt.
- Térjen vissza a modul elején bemutatott tanulási eredményekhez, és ellenőrizze a résztvevőkkel, hogy elérték-e azokat.
- Győződjön meg arról, hogy a résztvevők ismerik a további modulokkal kapcsolatos tudnivalókat, amelyeken részt vehetnek.
- Adjon lehetőséget a résztvevőknek arra, hogy a foglalkozás eredményeként kitűzzék saját személyes céljukat vagy feladatukat.
- Tervezzon egy rövid értékelési gyakorlatot, hogy ellenőrizze a képzés tartalmával, a képzési stílussal, a helyszínnel és az előkészületekkel való elégedettséget.
- Adja meg a kapcsolattartási elérhetőségeket.



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával