

Erasmus+ Limlom-játék Projekt

3-as modulterv – A Limlom-játék facilitációja

A modul végén a résztvevők:

- 1 lehetőséget kaptak arra, hogy elgondolkodjanak a felnőttek szerepéről a gyermekek játékának támogatásában.
- 2 szereztek egy személyes "ellenőrző listát" a lehetséges reakciókról, amelyeket a játék elősegítése során használhatnak.
- 3 képesek lesznek felismerni a "játékjelzéseket" és a "játékreakciókat".
- 4 képesek lesznek a játéktípusok azonosítására a gyermeki játék megfigyelésével összefüggésben (SOOP).
- 5 gyakorolja a játék megfigyelésének szenzitív végrehajtását (a való életben vagy filmre vett játékból).

Tevékenység & KC	Időtartam	Tartalom	Módszer	Erőforrások	Kézikönyv és Eszköztár hivatkozások
Bevezető	10 perc	Köszöntés, Bevezető Cél: <ul style="list-style-type: none">- a résztvevők fogadása,- a projekt és a modul bemutatása- a képzési célok felvázolása	Teljes csoportos, beszélgetés	A képzési célok listája	
Jégtörő	10 perc	Jégtörő javaslat: LLJ névjáték Cél: <ul style="list-style-type: none">- egymás megismerése- a részvétel ösztönzése	Teljes csoportos		



1. tevékenység KC 4	15 perc	Játéktípusok Cél: - bemutatni a játéklehetőségeket	Párok vagy kiscsoportok, teljes csoportos bemutató	Az egyes játéktípusok leírása a külön lapokon.	Kézikönyv: 4.4
2. tevékenység KC 3	15 perc	A játékciklus Cél: - a játékciklus bevezetése - a játékciklus jelentőségének figyelembevétele a gyermekek játékának megértésében.	Teljes csoportos; tréner által vezetett	8-as eszköz: a játékciklus poszter	Kézikönyv: 4.3 Eszköztár: 8
3. tevékenység KC 1, 2	15 perc	Attitűd skálák Cél: - a Limlom-játékkal kapcsolatos személyes attitűdök megvizsgálása - elgondolkodni azon, hogy személyes hozzáállásunk milyen hatással van a gyermekek játékára.	Teljes csoportos megbeszélés	A játékforgatókönyvekre vonatkozó állítások listája	
4. tevékenység KC 1	10 perc	A felnőttek szerepe Cél: - a Limlom-játékban résztvevő felnőttek támogató szerepének megértése.	Teljes csoportos		Kézikönyv: 4.1 Eszköztár: 3



5. tevékenység KC 5	30 perc	Gyermekek játékának megfigyelése Cél: <ul style="list-style-type: none"> - a gyermekek játékának megfigyelésével kapcsolatos készségek fejlesztése - a játékciklus elemeinek és a játéktípusok azonosításában való jártasság fejlesztése. 	Egyéni és csoportos tevékenység	Kiosztandó anyag - A játékciklus, játéktípusok	Kézikönyv: 4.3, 4.4, 4.5 Eszköztár: 23
6. tevékenység KC 1, 2, 5	50 perc	A beavatkozás szintjei Cél: <ul style="list-style-type: none"> - a gyermekek játékába való beavatkozás hatásának megvitatása - a gyermekek játékának elősegítésével kapcsolatos készségek fejlesztése - a beavatkozás különböző módjainak és szintjeinek megértése - összefoglalni a kötetlen Limlom-játék elősegítésének alapelveit 	Tréner által vezetett tevékenység	Flipchart, tollak, játék-forgatókönyvek	Kézikönyv: 4.2
7. tevékenység KC 1, 2, 5,	30 perc	Játékidő alatti kommunikáció Cél: <ul style="list-style-type: none"> - a gyermekekkel való kommunikáció különböző módjainak felfedezése - a különböző kommunikációs stílusok hatásának mérlegelése 	Tréner által vezetett prezentáció, teljes csoportos megbeszélés	Flipchart, tollak, kiadható jegyzet a kommunikációról	



		<ul style="list-style-type: none"> - a kommunikációhoz való pozitív hozzáállás és a kommunikációs stílus hatásának tudatosítása. 			
8. tevékenység KC 1, 2	40 perc	Félelmek és megoldások – ellenőrzőlista Cél: <ul style="list-style-type: none"> - mélyebb szinten feltárni a Limlom-játékhoz és a beavatkozáshoz való személyes hozzáállásunkat. - felfedezni a biztonság érzését és azt, hogy hogyan lehet támogatni másokat abban, hogy biztonságban érezzék magukat. 	Kis- és teljes csoportos tevékenység		
Zárás	10 perc	Zárás Cél: <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 	Teljes csoportos	Tanulási célok Értékelési tevékenység	

