

Erasmus+ Limlom-játék projekt

Javasolt terv a 6-os modulhoz: Hogy haladunk? - folyamatos értékelés és reflexió

A modul bevezetője

Ebben a modulban elmélyedünk a limlom-játék értékelésében és a reflexióban. A Limlom-játék projekt figyelemmel kísérésével és értékelésével kezdjük, majd a szakmai vizsgálat bevezetésével foglalkozunk, végül pedig a gyermekek játékának dokumentálására vonatkozó javaslatokat tekintjük át.

A modul végére a résztvevők:

1. megosztották saját tapasztalataikat és elképzeléseiket a szakmai vizsgálattal/szakmai tanulással kapcsolatban.
2. kísérleteztek a gyermekek játékának dokumentálási módszereivel, és megvitatták annak etikai és gyakorlati megfontolásait.
3. megismerkedtek a kritikai térképészet módszerével.
4. képesek a kritikai térképészet módszerének bevezetésére iskolájukban, környezetükben vagy közösségükben.

A tréner számára hasznos lehet ezt a modult szakaszokban végiggondolni, így a modul alapjaként felelevenítheti a korábbi tanfolyami tartalmakat.

Tevékenység & Képzési Célok (KC)	Időtartam	Tartalom	Módszer	Erőforrások	Kézikönyv és Eszköztár hivatkozások
Bevezető	10 perc	Üdvözlés, bevezető	Teljes csoport,	Képzési célok	Kézikönyv:



		Célok: <ul style="list-style-type: none"> • a résztvevők üdvözlése • a projekt és a modul bemutatása • a tanulási célok meghatározása 	megbeszélés	listája Emlékeztető a 6-os modul új ismereteiről, kompetenciáiról és attitűdjeiről.	6.4, 7
Bevezető gyakorlat KC1	10 perc	Mit hozol? Cél: <ul style="list-style-type: none"> - a résztvevők által már birtokolt tudás, kompetenciák és attitűdök önreflexiójának ösztönzése 	Egyéni és csoportos feladat	Csomagcímkek vagy képeslap méretű papírdarabok, tollak, zsinór vagy száritókötel, szögek.	
1. tevékenység KC 1	10 perc	Összefoglaló: Játékmunka-megközelítés Cél: <ul style="list-style-type: none"> - emlékeztetni a résztvevőket a játékmunka-megközelítéssel kapcsolatos korábbi tartalmakra, mint az ellenőrzésről, értékelésről és szakmai tanulásról való gondolkodás alapozójára - rögzíteni a válaszokat arra a kérdésre, hogy „Ön szerint mi az, ami fontos vagy más a játékmunka-megközelítésben?” 	Brainstorming – csoportos tevékenység, tréner által facilitált	Flipchart és tollak vagy interaktív tábla	Kézikönyv: 2.3 Eszköztár: 3



2. tevékenység KC 1	10 – 15 perc	Összefoglaló: játéktípusok Cél: <ul style="list-style-type: none"> - emlékeztetni a résztvevőket a játéktípusokról szóló korábbi tartalmakra, mint a megfigyelés, értékelés és szakmai tanulásról való gondolkodás alapjaira. 	Csoportos játék	Nyomtassa ki a játéktípusok plakátját, és vágja ki kártyákra.	Kézikönyv: 4.3, 4.4 Eszköztár: 8, 23
3. tevékenység KC 1	15 perc	Szakmai érdeklődés és kíváncsiság Célok: <ul style="list-style-type: none"> - a szakmai tanulás és kutatás miértjének és hogyanjának mérlegelése - a reagálni a résztvevők feltárandó kérdéseire. - a játék dokumentálásához szükséges kontextus megteremtése. 	Input a tréneről, ösztönző kérdések	Az oktató által előkészített anyag Belső - külső kör, hogy reflektáljanak a kérdésekre, vagy egyéni reflexió a gyakorlatra vonatkozó kérdéseikre.	Kézikönyv: 7.1
4. tevékenység Bevezető Tevékenység(opcionális)	15 perc	A gyermekek játékának dokumentációja Cél: <ul style="list-style-type: none"> - ráhangolódni a játék finomságaira. 	A környezet megfigyelése a játék "nyomainak" felkutatása érdekében	A résztvevők saját telefonkamerái vagy jegyzetfüzet,	Kézikönyv: 5.4, 7.2



KC 2		<ul style="list-style-type: none"> - a tükröző gyakorlat ösztönzése - a játék különböző dokumentálási módjainak áttekintése. 		<p>papír és ceruza.</p> <p>Példák a gyermekek játékanak dokumentálására</p> <p>- ideális esetben fizikai példák a feldolgozandó projektekből.</p>	<p>Eszköztár:</p> <p>23</p>
<p>5. tevékenység</p> <p>KC 2</p>	20 perc	<p>A gyermekjáték dokumentálásának etikai és gyakorlati vonatkozásai</p> <p>Célok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • együtt gondolkodni a kritikus kérdésekről • csoportként közösen összeállítani az etikai és gyakorlati szempontok listáját. 	<p>Flipchart-papírra vagy okostáblára rögzített eszmecsere</p>	<p>Ösztönző kérdések</p> <p>Flipchart vagy okostábla</p>	<p>Kézikönyv:</p> <p>7.2</p> <p>6.4</p>
<p>6. tevékenység</p> <p>KC 3</p>	10 perc	<p>Kritikai kartográfia</p> <p>Cél:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a kritikai térképészet bevezetése. 	<p>Tréneri input</p>	<p>A Kézikönyv vonatkozó tartalma</p> <p>Példák vagy fényképek néhány így készült térképről. Másolatok</p>	<p>Kézikönyv:</p> <p>7.3</p> <p>Eszköztár:</p> <p>16</p>



				találhatók A játékkal való kapcsolatunkat újjávarázsoló szabályokban vagy a dokumentumra mutató linken.	
7. tevékenység KC 4	20 perc	Kritikai térképészet - módszerek Cél: - a kritikai térképészet megközelítéseinek és módszereinek (térképek, jelentős terek, történetek, vonalak) feltárása.	Teljes csoportos gyakorlati tevékenység	Nagyméretű rajzpapír, rajzeszközök, post-it lapok	Kézikönyv: 7.3
8. tevékenység KC 4	20 perc	Kritikai kartográfia - tervezés Cél: - annak mérlegelése, hogy a kritikus kartográfiát hogyan fogják alkalmazni a résztvevők saját közegükben. - személyes cselekvési terv készítése a kritikai kartográfia bevezetésére.	Kiscsoportos gyakorlati tevékenység	Üres tervezőlap	Kézikönyv: 7.3
Zárás	10 perc	Zárás	Teljes csoportos	Tanulási célok	



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

