Erasmus + Limlom-játék Projekt

6. modul: Hogy haladunk? – a folyamatos értékelés és visszajelzés

A modul összefoglalója

Ebben a modulban mélyebben elmélyedünk a Limlom-játék értékelésében és az azzal kapcsolatos reflexióban. Kezdjük egy összefoglalóval, majd bevezetést adunk a Szakmai vizsgálatba, majd a gyermekek játékának dokumentálására vonatkozó javaslatokon haladunk végig.

A kritikai térképészet egy olyan módszer, amely gazdag lehetőségeket rejt magában a gyermekek játékának megértéséhez, nem pedig a hogyanhoz és a miérthez. A kritikai térképészet nem csak a Limlom-játék projekt kutatási folyamatának szerves részét képezi, hanem a projektet követően a tér folyamatos fejlesztésének és dokumentálásának is részévé válhat.

Célcsoport

A Limlom-játékkal kapcsolatos előzetes ismeretekkel és tapasztalatokkal rendelkező résztvevők. A résztvevők elvégezhetik mind az öt korábbi modult, és a 6. modulban való részvétellel a teljes tanfolyamot teljesítik.

Korábbi képzés- és tapasztalt igény:

- a Limlom-játék haladó ismerete
- a Limlom-játék alapelvei
- képes felismerni a "játékjelzéseket" és a "játékreakciókat".
- képes a játéktípusok azonosítására a gyermekek játékának megfigyelésével összefüggésben.
- személyes tapasztalat a Limlom-játékban.

Időtartam: 3 óra

6. modul - Képzési kimenet

A modul végére a résztvevők:

1. megosztották saját tapasztalataikat és elképzeléseiket a szakmai kutatással/szakmai tanulással kapcsolatban.
2. kísérleteztek a gyermekek játékának dokumentálási módszereivel, és megvitatták az etikai és gyakorlati megfontolásokat.
3. megismerkedtek a kritikai térképészet módszerével.
4. magabiztosnak érzik magukat a kritikai térképészet bevezetésében, amelyet iskolánkban, környezetünkben vagy közösségünkben alkalmazhatunk.

Tanulmányi mutatók:

Képesség a gyermekek játékának megfelelő módszertannal történő dokumentálására és másoknak való megismertetésére; képesség a kritikai térképészet másokkal való ismertetésére; képesség a játéktípusok, jelek és reakciók világos magyarázatára; képesség az értékelés és a reflexió fontosságának megmagyarázására a játékmunka megközelítésében; szakmai kíváncsiság; a gyermekek játékának megfigyelése és dokumentálási értékének felismerése; az értékelés és a reflexió mint a játékmunka szerves részének felismerése.

Eszközigény:

Flipchart papír és állvány vagy azzal egyenértékű eszköz, 6. modul ppt-n, ha szükséges, nagyméretű papír a rajzoláshoz, csomagcímkék vagy képeslapok, post-it lapok, tollak és egyéb rajzeszközök, zsinór vagy szárítókötél és szögek/kampók, a résztvevők saját fényképezőgépes telefonjai, vagy papír és tollak.

Előkészítendők:

A tanulási eredmények listája, a játéktípusok posztere kinyomtatva és kártyákra vágva - lásd a foglalkozás tervéről szóló jegyzetet, a rávezető kérdéseket, az üres tervezési sablont, a tanulási eredményeket értékelő formátumban bemutatva.

Reference material

Példák a gyermekek játékának dokumentálására - ideális esetben konkrét példák a projektből; Példák a kritikai térképészet módszerével készült térképekről.
Ilyen térképek elérhetők a Rules for re-enchanting our relationship with play, azaz *A Játékkal való kapcsolatunk újravarázsolásának szabályai* (Russell, W. 2020) c. könyvben.

Kézikönyv: 2.3, 4.3, 4.4, 5.3, 6.4, 7.1, 7.2, 7.3

Eszközök: 3, 16, 18, 23

Megjegyzés a trénernek

Mivel ez a LLJ-tanfolyam vége, keressen lehetőséget a tanultak felelevenítésére és megszilárdítására. Kapcsolódjon vissza a korábbi tartalmakhoz, esetleg a tanfolyam során készült fényképek segítségével, vagy olyan példákkal, amelyekkel a csoport azonosulni tud.

Olvassa el újra a Kézikönyv vonatkozó részeit, és győződjön meg arról, hogy ismeri az eszköztár elemeit.

Bevezető

Idő 10 perc

Erőforrásigény: a tanulási eredmények listája, a 6. modulhoz kapcsolódó új ismeretek, kompetenciák és attitűdök emlékeztetője, PowerPoint, ha azt használjuk.

Megjegyzés a trénernek

Üdvözli a résztvevőket, bemutatja a projektet és a modult, valamint ismerteti a tanulási eredményeket.

Ismertesse a témák és tevékenységek sorrendjét, valamint azt, hogy lesznek-e szünetek.

Bemelegítő játék- Mit hoztál?

Idő 10 perc

Erőforrásigény: Csomagcímkék vagy képeslap méretű piszkozatlapok gondolkodni, tollak. Kössük ki a zsinórt vagy szárítókötelet valahol a szoba másik oldalán.

Megjegyzés a trénernek

Ez a tevékenység a résztvevők által már birtokolt ismeretek, kompetenciák és attitűdök önreflexiójára ösztönöz. Arra buzdítja őket, hogy ismerjék fel, mit hoznak magukkal személyesen és csoportként.

- Kérjük meg a résztvevőket, hogy rajzolják, írják, firkálják fel egy címkére, hogy mit hoznak magukkal - ez lehet tudás, kompetenciák és attitűdök.
- Adjon matricákat, sablonokat stb. a címkék díszítéséhez, ha szeretné.
- Kérjük meg a résztvevőket, hogy akasszák fel a címkéket a madzagra.
- Bátorítsa a résztvevőket, hogy nézzék át a címkéket, hogy lássák, mit osztottak meg mások.

Összefoglalva: mindannyian sokféle készséget, tapasztalatot, ötletet és kreativitást hozunk magunkkal. Amikor egy iskolában vagy környezetben Limlom-játékokat vezetünk be, a sikerhez elengedhetetlen, hogy felismerjük, hogy ki mit hoz a projektbe, és azt jól használjuk fel. Azt is fel kell ismernünk, hogy mit hoznak a gyerekek, és hogy ez hogyan teheti sikeresebbé és fenntarthatóbbá a projektet.

1. tevékenység: Játéktípusok összefoglalója

Idő 10 - 15 perc

Erőforrásigény: Rajzolt, írott vagy nyomtatott játéktípusok különálló elemek formájában. Lásd a Play Scotland játéktípusok poszterét.

Kézikönyv: 4.3, 4.4

Eszköz: 8, 23

Megjegyzés a trénernek

A cél az, hogy emlékeztesse a résztvevőket a játéktípusokkal kapcsolatos korábbi tartalmakra. Várhatóan a játéktípusok hasznos elképzelésként szolgálnak majd annak megismeréséhez, hogy mennyire jól halad a projekt.

Válasszon ki egy játékot vagy tevékenységet, hogy emlékeztesse a résztvevőket a játéktípusokról tanultakra.

Íme néhány lehetőség:

- Vezessen csoportos brainstormingot, hogy minél több játéktípusra emlékezzenek, és sorolják fel őket.
- Tegye ezt versennyé úgy, hogy csoportokra osztva megnézi, ki tud a legtöbbet kitalálni egy meghatározott idő alatt.
- Készítsünk játéktípus-kártyákat - minden játéktípusból kettőt. Keverjük össze őket, és tegyük ki képpel lefelé. Egymás után minden játékosnak fel kell fordítania kettőt, és megpróbálni emlékezetből párosítani a párokat. Ha nem egyeznek, fordítsa vissza a kártyákat. Ezután a következő játékos próbálja megtalálni a párokat, és így tovább, amíg mindet össze nem találja.
- Használja a játéktípusok kártyáit a futballkártyák gyűjtéséhez hasonló játékban - cserélgesse és cserélje a kártyákat, amíg nem lesz teljes készlete.

Összefoglaló pontok: ne feledkezzünk meg a játéktípusokról, amikor az értékelést és a szakmai tanulást tervezzük.

A játéktípusokat ritkán látjuk elszigetelten. A játszó gyermekek nagy sebességgel és összetettséggel mozognak a játéktípusok között, és kombinálják azokat.

Mi történhet, ha úgy tűnik, hogy a gyerekek nem vesznek részt a különböző játéktípusok széles körében?

Kísérletezhetünk a környezettel, a limlomokkal, a légkörrel, a játékhoz szükséges idővel, a felnőttek viszonyulásával, hogy bővítsük a rendelkezésre álló játéktípusokat.

2. tevékenység: A játékmunka-megközelítés összefoglalója

Idő 10 perc

Erőforrásigény: flipchart és tollak vagy okostábla, a kérdés kiírásával.

Kézikönyv: 2.3

Eszköz: 3

Megjegyzés a trénernek

E tevékenység célja, hogy a résztvevők emlékezzenek a korábbi tartalmakra, mint az értékelésről és a szakmai tanulásról való gondolkodás alapköveire.

Vezessen csoportos ötletbörzét a kérdésre adott válaszok gyors rögzítése érdekében:

"Mit gondol, melyek a fontos vagy megkülönböztető dolgok a playwork megközelítésben?"

Emlékeztesse a résztvevőket, hogy hivatkozzanak a Kézikönyvre.

Összefoglalva:

A játékmunka eredete

A játékmunka alapelvei

Kössük vissza ezeket az ellenőrzéshez, értékeléshez és szakmai tanuláshoz.

3. tevékenység: Szakmai érdeklődés és kíváncsiság

Idő 15 perc

Erőforrásigény: PPT vagy oldalak a 7.1. pontból kiadható példányként

Másolat a felkérő kérdésekről:

- Mire fókuszálok és miért?
- Milyen kutatások segítik a gondolkodásomat?
- Milyen kérdések fogják irányítani a kutatásomat?
- Mi a cselekvési tervem?
- Hogyan fogom mérni a változásokat és a hatást?
- Mit árulnak el az adataim?
- Mi lesz a célzott cselekvésem?

Kézikönyv: 7.1

Megjegyzés a trénernek:

Használja a Kézikönyv 7.1. szakaszát egy rövid input megadására. Ez a tevékenység bevezetésként szolgál a gyakorlatról való gondolkodás ösztönzésére és a tovább vizsgálandó kérdések felvetésére.

Milyen típusú kérdéseket szeretnél körbejárni a Limlom-játékkal kapcsolatban?

Gondoljunk vissza a LLJ kurzusra - játéktípusok, játékjelek, a felnőttek szerepe, a limlomok típusai - mi kelti fel az érdeklődést? Mi az, ami kíváncsivá tesz?

Milyen kérdéseid vannak? Miért csinálják ezt? Hogyan történik ez? Hogyan lehetne ...? Mi történne, ha...? Vajon miért? Igaz, hogy...?"

- Egyénileg vagy kis csoportokban kérjen meg mindenkit, hogy gondolkodjon el egy őt érdeklő kérdésen. Tartsátok teljesen fókuszáltan a témát.
- Alternatív megoldásként használható nagy "belső-külső kör" is az ötletek generálására.
- Adja ki a kérdésfeltevő lapot, hogy segítsen a résztvevőknek átgondolni, hogyan lehetne megközelíteni a szakmai kérdésüket.

4. tevékenység: A gyerekek játékának dokumentációja

Idő 15 perc

Erőforrásigény: A résztvevőknél saját fényképezőgépes telefonjuk, jegyzetfüzetük vagy papír és ceruza legyen.

Példák a játék dokumentálására. Ld. mintákat a Kézikönyvben vagy a projekt honlapján.

Kézikönyv: 5.4, 7.2

Eszköz: 23

Megjegyzés a trénernek

A cél az, hogy ráhangolódjunk a játék észlelésére, és hogy ösztönözzük a reflektív gyakorlatot, ami a játék dokumentálási módjainak vizsgálatához vezet. Ezek fontos szempontok annak értékeléséhez, hogy mennyire jól haladunk.

Írjon le néhány példát arra, amit a gyerekek játékának befejezése után láthat, pl. homokvárak, krétarajzok a járdán, kavicsok sora.

- Kérjük meg a résztvevőket, hogy keressék meg a játék "nyomait".
- Használhatják a telefonjukat vagy a jegyzetfüzetüket, és feljegyezhetik, hogy mit találnak.
- Iskolában vagy gyermekintézményben ez könnyebb lesz, de ön is keresheti a csoportja által hátrahagyott játéknyomokat.
- A fényképeket megoszthatják és kivetíthetik egy képernyőre, ha van rendelkezésre álló eszköz.

Kulcspontok: Amikor a gyermekek játékát dokumentáljuk, nem mindig kell lefényképeznünk a gyermekeket, vagy közvetlen kérdéseket feltennünk nekik - lehet, hogy nem is vagyunk ott éppen. A gyermekek játékának dokumentálása érzékeny megközelítést igényel, amely nem avatkozik bele a játékba, és nem szakítja meg azt, de figyeli a játékban zajló jeleket és jelzéseket. Erre még visszatérünk a kritikai térképészet vizsgálatakor.

- Ossza meg a játék dokumentálására hozott példáit.
- Használjuk a Kézikönyv szakaszait, hogy a csoportnak megfelelő tippeket és javaslatokat vitathassuk meg.

5. tevékenység: Etikus és praktikus vonatkozások a gyermekek játékának dokumentációjánál

Idő: 20 perc

Erőforrásigény: Ösztönző kérdések, flipchart vagy okostábla

Kézikönyv: 6.4, 7.2

Megjegyzés a trénernek:

Ennek a tevékenységnek a célja, hogy együtt gondolkodjunk, és csoportként közösen állítsunk össze egy listát az etikai és gyakorlati vonatkozásokról.

- Kérjük meg a résztvevőket, hogy kis csoportokban vitassák meg a sarkalatos kérdéseket.
- Kérjük meg a csoportokat, hogy válaszaikat írják fel post-it jegyzetekre vagy kis papírlapokra.

Gondolkodjunk el a gyermekek játékának dokumentálásával kapcsolatos etikai és gyakorlati vonatkozásokon:

- Melyek azok a legfontosabb dolgok, amelyeket figyelembe kell venni?
- Vannak-e megfontolandó előnyök és hátrányok?

És...

- A gyerekek, ha úgy döntenek, aktívan részt vehetnek a Limlom-játék dokumentálásában.
- Milyen lehetséges hatásai lesznek a gyermekek játékára, ha őket is bevonják ebbe?

Körülbelül 10 perc után segítsük elő, hogy a válaszok egy lapra kerüljenek. A válaszok kategorizálhatók az alábbi címszavak szerint:

- Jogi/iskolai útmutatás vagy eljárások
- GDPR
- A gyermekek jogai
- A játékra gyakorolt hatás
- Visszajelzési gyakorlat

Kézikönyv: 7.2

6. tevékenység: Kritikai térképészet

Idő 10 perc

Erőforrásigény: a Kézikönyv tartalmából

Ilyen térképek elérhetők a *Rules for re-enchanting our relationship with play*, azaz A Játékkal való kapcsolatunk újravarázsolásának szabályai (Russell, W. 2020) c. könyvben.

Kézikönyv: 7.3

Eszköz: 16

Kézikönyv: 7

Megjegyzés a trénernek

A Kézikönyv segítségével adjon betekintést a kritikai térképészet módszerébe. Említsük meg, hogy ezt a módszert használták abban az Erasmus+ Limlom-játék projektben, amelyre ez a is kurzus épült. Ossza meg a kritikai térképészetről a rendelkezésre álló valamennyi példát.

Lásd még az Eszköztár - 16. eszközt a sablonért.

7. tevékenység: A kritikai térképészet módszere

Idő: 20 perc

Erőforrásigény: Nagyméretű rajzpapír, rajzeszközök, post-it lapok

Kézikönyv: 7.3

Megjegyzés a trénernek:

A cél a kritikai térképészet megközelítéseinek és módszereinek feltárása.

Osszuk a résztvevőket kiscsoportokra. Kérjük meg őket, hogy válasszanak ki egy olyan teret, ahol a kurzus során együtt dolgoztak és játszottak, vagy egy olyan iskolai játszóteret vagy játékteret, amelyet a gyerekekkel együtt használnak.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy készítsenek térképet emlékezetből erről a térről.

Beszéljünk el a térképekről, és mutassa be a dokumentáció összekapcsolásának kritikai térképészet módszereit.

- Térképek
- Jelentős terek
- Történetek
- Vonalak.

Hangsúlyozza, hogy ez egy rövid bevezetés, és a tanulás és a rálátás a módszertan használata során fejlődni fog. A tréner saját ismerete a módszerekkel és a példákkal nagyon értékes lesz.

8. tevékenység: Kritikai térképészet - tervezés

Idő: 20 perc

Erőforrásigény: üres tervezősablon

Kézikönyv: 7.3

Megjegyzés a trénernek:

A cél annak mérlegelése, hogy a résztvevők saját környezetükben hogyan fogják alkalmazni a kritikai térképészet, és személyes cselekvési terv készítése a kritikai térképészet bevezetésére.

Tevékenység - személyes vagy iskolai/szituációs cselekvési terv készítése a kritikai térképészet iskolánkban vagy helyszínünkön történő bevezetésére.

- Milyen kérdései vannak azzal kapcsolatban, hogyan segíthetjük elő, hogy mindez jól működjön?
- Miről kell többet megtudnia vagy felkészülnie a kritikai térképészet bevezetése előtt? Hogyan fogjátok ezt megtenni?
- Kivel kell együtt dolgoznia (kollégák, gyerekek stb.)?
- Milyen erőforrásokra van szükség? Hogyan szervezi meg őket?
- Mikor kezdődik a foglalkozás?
- Milyen gyakran fogtok csoportként foglalkozni a kritikai térképészetről való elgondolkodással?
- Hol lesz látható a térkép?

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.
- Tervezzen egy rövid értékelési gyakorlatot, hogy ellenőrizze a képzés tartalmával, a képzési stílussal, a helyszínnel és az előkészületekkel való elégedettséget.
- Adja meg a kapcsolattartási elérhetőségeket.

Kézikönyv 7.