

Projekt Erasmus + Loose parts play

Plan Modułu 2 – Wartość swobodnej zabawy w szkołach

Do końca tego modułu uczestnicy:

1. zbadają wartość i korzyści płynące z gratów i swobodnej zabawy
2. zapoznają się i omówią koncepcje wartości wewnętrznej, instrumentalnej i instytucjonalnej
3. będą w stanie wyjaśnić lub zademonstrować, w jaki sposób swobodna zabawa może przyczynić się do kreatywnego środowiska uczenia się (bez naruszania zasad zabawy)
4. przedstawią korzyści dla środowiska wynikające z projektu swobodnej zabawy
5. stworzą własne "komunikaty" i zasoby komunikacyjne związane ze swobodną zabawą.

Zadanie i Efekty Kształcenia (EK)	Czas	Treść	Metoda	Zasoby	Odniesienia do Podręcznika i Narzędziownika
Lodołamacz	10 minut	Lodołamacz Cele: <ul style="list-style-type: none">- stworzenie atmosfery zabawy- poznanie się nawzajem- zachęcenie do uczestnictwa.	Ćwiczenie dla całej grupy		
Wprowadzenie	5 minut	Wprowadzenie Cele: <ul style="list-style-type: none">- powitanie uczestników- przedstawienie projektu i modułu- przedstawienie efektów uczenia się.	Prowadzenie przez trenera	Efekty uczenia się Flipchart i pisaki	

Zadanie 1 EK 1, 4	20 minut	Wartość swobodnej zabawy Cel: - zastanowienie się nad wartością i korzyściami płynącymi ze swobodnej zabawy.	Aktywność w małych grupach, dyskusja	Flipchart, markery	Podręcznik: 3.1, 3.2 Narzędziownik: 17, 20, 22
Zadanie 2 EK 2	20 minut	Trójkąt wartości Cele: - wprowadzenie trójkąta wartości - refleksja nad korzyściami płynącymi z zabawy dla różnych zaangażowanych osób.	Zajęcia dla całej grupy, prowadzone przez trenera	Flipchart, długopisy	Podręcznik: 3.1
Zadanie 3 EK 2, 4	25 minut	Film Swobodna zabawa Cel: - zwiększenie zrozumienia korzyści płynących ze swobodnej zabawy.	Prowadzenie przez trenera, film i dyskusja w grupie	Laptop, projektor, film "Swobodna zabawa"	Podręcznik: 3.1, 3.2
Energiser	10 minut	Energiser: Do czego służy ten przedmiot? Cele: - poprawa koncentracji uwagi - dalsze wprowadzanie korzyści płynących z zabawy gratamii.	Działanie całej grupy	Różnorodne elementy zarówno przedmioty naturalne, jak i wykonane przez człowieka	
Zadanie 4 EK 2, 4	40 minut	Twórcza sala lekcyjna a zrównoważony rozwój Cele: - poznanie korzyści płynących ze swobodnej zabawy w klasie - zbadanie korzyści środowiskowych płynących ze swobodnej zabawy.	Small group activity	Flipchart, pens, a variety of loose parts	Podręcznik: 3.4, 3.5, 3.6
Zadanie 5 EK 5	30 minut	Tworzenie własnych wiadomości Cel:	Aktywność w małej grupie, aktywność twórcze	Papier A3 i A4, długopisy, materiały plastyczne	Podręcznik: 3.7

		- zbadanie kreatywnych sposobów komunikowania korzyści płynących ze swobodnej zabawy.			
Zadanie 6 EK 3, 5	15 minut	Prezentacja i dyskusja: korzyści ze swobodnej zabawy Cel: - podsumowanie korzyści wynikających ze swobodnej zabawy, w tym korzyści dla środowiska i klasy.	Prezentacja prowadzona przez trenera, dyskusja	Flipchart, długopisy	Podręcznik: 3.4, 3.5, 3.6 Narzędziownik: 17, 20, 22
Zakończenie	10 minut	Zakończenie: Cele: - podziękowanie wszystkim - sprawdzenie wyników nauczania - wyjaśnienie ustaleń dotyczących innych modułów lub działań - stworzenie okazji dla uczestników do wyznaczenia własnego celu lub zadania - przeprowadzenie krótkiego ćwiczenia ewaluacyjnego - podanie danych kontaktowych w razie potrzeby.	Cała grupa	Efekty uczenia się Działanie ewaluacyjne	



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**



W Polsce projekt koordynowany był przez Fundację GratoSfera - jeżeli masz pytania dotyczące projektu lub chciałbyś wprowadzić swobodną zabawę u siebie - skontaktuj się z nami, www.gratosfera.pl