



KÉPZÉS ÉS TANULÁS – PEDAGÓGUS TOVÁBBKÉPZÉS

3. MODUL- A JÁTÉK EREJE

TRÉNERI KÉZIKÖNYV

Szerzők

Tibor DŐRI, Dr. Katalin KULMAN

A tréning nemzetközi tesztelésében részt vett trénerek

Flavio BACCI, Malisse BRAM, Anja DECOSTER, Tibor DŐRI, Dr. Katalin KULMAN, Dr. Miklós LEHMANN, Crystal-Jade LERIOS, Dr. Enikő TANKÓ, Dr. Imre TÓDOR

Szakmai Szerkesztő

Dr. Katalin KULMAN, Tibor DŐRI

Köszönetnyilvánítás

Szeretnénk őszinte köszönetünket kifejezni **A játék ereje** európai pedagógus-továbbképzési program kísérleti fázisában részt vevő **80 pedagógusnak** a tréning program nemzetközi kipróbálásához és értékeléséhez és továbbfejlesztéséhez nyújtott kiemelkedő szakmai hozzájárulásukért.

Technikai szerkesztő

Leila SZABÓ, Norbert SZABÓ

Kiadó

Kiadja a Magyar Digitális Oktatásért Egyesület 2026.

Jogi nyilatkozat

Ez a munka a „**SPIRIT - Skills of Tomorrow for Children of Present: Complex Future-Skill Development with the Synergy of Learning Activities, Game-Based Learning, and STEAM**” című projekt keretében készült az Európai Unió finanszírozásában. (Támogatási megállapodás száma: 2023-1-HU01-KA220-SCH-000154457).

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő információk és állítások a szerző(k) álláspontját képviselik, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy a Tempus Közalapítvány hivatalos véleményét. Sem az Európai Unió, sem a támogatást nyújtó hatóság nem vonható felelősségre miattuk.

A SPIRIT konzorcium valamennyi tagja elkötelezett a pontos és naprakész információk közzététele mellett, és ennek érdekében a legnagyobb gondossággal jár el. A SPIRIT konzorcium tagjai azonban nem vállalnak felelősséget a jelen mű további felhasználása során történt semmilyen pontatlanságért vagy kihagyásért, sem pedig az ezen információk nem megfelelő felhasználásából eredő bármilyen közvetlen, közvetett, következményes vagy egyéb veszteségért vagy kárért.

Szerzői jog

© 2026 SPIRIT

Ez a mű a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International licenc alapján használható.



Tartalomjegyzék

Bevezetés	3
A workshop előtti feladatok	6
Olvassa el - Játékok, társasjátékok a transzverzális készségek fejlesztésben.....	6
Végezze el: Feladat a workshop előtt - Önreflexió és tudás és tapasztalatcsere az iskolai játékokkal kapcsolatban.....	10
Nézze meg a workshop előtt - Lencse Mátét: A játékok nélkülözhetetlensége a gyerekek készségfejlesztésében.....	11
Workshop tevékenységei	13
1. feladat – Bevezetés a játékok transzverzális készségfejlesztő világába	12
2. feladat – Játék az iskolában - Mit játszottatok a héten? – Tanulás a résztvevők valós tapasztalataiból	15
3. Feladat – A játékok tudatos használata a készségfejlesztésben – játékokhoz kialakított sablon használata	17
4. feladat – Reflexiók, zárás és a workshop utáni feladatok megbeszélése	20
A workshop utáni tevékenységek	22
1. feladat a workshop után – Játék a tanulókkal.....	21
2. feladat a workshop után – Online tapasztalatcsere (CoP) a kipróbált játékok tapasztalatairól	22
Kiosztandó segédanyagok a workshophoz.....	24
„Élethosszig óvoda” megközelítés kilenc pontja	23
A 10 SPIRIT transzverzális készség - infografika	24
Egyszerűsített játéksablon	25

Bevezetés

Üdvözljük a SPIRIT projektben kifejlesztett **“Az általános iskolától a jövő jóllétéig: Holnap készségei a ma gyermekeinek”** pedagógus továbbképzés harmadik, **„A játékok ereje”** című moduljában. Ez a modul a hagyományos játékok (társas, beltéri és kültéri) transzverzális készségeket fejlesztő “erejével” foglalkozik.

Ha a célokat néhány pontban kellene összefoglalnunk az üzenetét, az így hangzana:

- számos játékkal megismerkedni, és tudni, mely készségeket fejleszthetnek azok,
- hagyni, hogy a gyerekek szórakozásból játsszák a játékot (és ne érezzék, hogy valamilyen közvetlen fejlesztési célból),
- hagyni, hogy a gyerekek szabadon válasszanak a játékok közül, miközben tisztában vagyunk azzal, hogy mely készségeket szeretnénk fejleszteni,
- megértetni, hogy le kell ülni a gyerekek közé, és játszunk mi is, mert viselkedésünkkel példát mutatunk azokra a készségekre, amelyeket fejleszteni szeretnénk.

Mire számíthatnak a résztvevők a képzés során

Reméljük, hogy élvezte a képzés előző moduljait, és az első modul elvégzése során megismerkedett a 10 transzverzális készséggel, amelyekről szilárd meggyőződésünk, hogy a mai általános iskolás gyerekeknek 15 év múlva szükségük lesz az érzelmi és társas jóllétük fenntartásához. A többi képzési modulhoz hasonlóan ez is blended képzésként lett kialakítva, és személyes jelenlétet igénylő workshopot, valamint online önálló tanulási anyagokat és tevékenységeket, feladatokat is tartalmaz.

Miután elolvasta ezt a bevezető fejezetet, és megismerkedett mind a modul céljával, mind az általunk elsajátítandó ismeretekkel, kérjük, végezze el a „A workshop előtt” részben található feladatokat. Ezek az anyagok felkészítik Önt arra, hogy aktívan részt tudjon venni a jelenléti workshopon, és a lehető legtöbbet hozza ki belőle mind a maga, mind a társai számára.

Kérjük, hogy **a workshop előtt** végezze el a következő feladatokat:

- olvassa el a „A játék ereje” című gondolatébresztő bevezetőt, majd hasonlítsa össze saját gyakorlatát a benne leírt információkkal;
- nézzen át néhány játék leírást a SPIRIT portálon. Ha kedve és ideje van hozzá, próbálja ki őket a saját tanulóival.

A workshop során kis csoportokban fogunk dolgozni, és a csoportok a gondolataikat és ötleteiket plenáris módon osztják meg. Minden résztvevőtől elvárjuk, hogy a feladatok elvégzésével aktívan járuljon hozzá a workshophoz.

A **“Feladatok a workshop után”** rész teljesítése során néhány egyéni feladatot is el kell végezniük, például ki kell választaniuk egy játékot, és ki kell próbálniuk azt az osztályukban a gyerekekkel (lehetőleg együtt játszva).

Elérendő tanulási célok

A modul elvégzés eredményeként képes lesz:

- megérteni, hogy a játékok kiválóan alkalmasak a transzverzális készségek fejlesztésére, és hogy ezeket a készségeket komplex módon fejlesztik (nem csak egy készséget);
- tudatában lesz annak, hogy a játék szabályainak és feltételeinek (osztályterem, környezet) megváltoztatása lehetőséget teremt különböző készségek differenciált fejlesztésére;
- megérteni a játék transzverzális készségfejlesztő, motivációs erejét
- megérteni a játékok és a játékalapú tanulás közötti különbségeket
- megérteni, hogy a játékba való bekapcsolódás és a gyermekekkel való közös játék milyen fontos a transzverzális készségek fejlesztése szempontjából.
- a játékokat a fejleszthető SPIRIT készségekhez rendelni, és fordítva.
- a sablon logikáját tudatosan és hatékonyan használni;
- a gyermekek igényeinek megfelelően alkalmazni tudja az eszköztárban található játékokat.

Kellemes tanulást kívánunk, és jó szórakozást ennek a valóban lenyűgöző témának felfedezéséhez!

Olvassa el - Játékok, társasjátékok a transzverzális készségek fejlesztésben.

Bevezetés

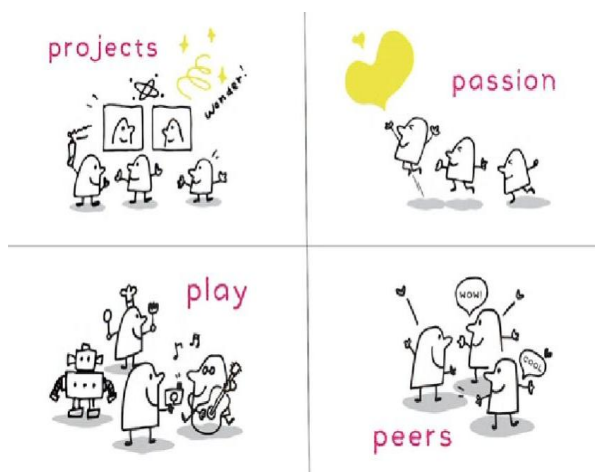
A modern játékok fejlődése – bár nem azonnal – elgondolkodtatott a játék pedagógiai előnyeiről. Évente több ezer új játékot fejlesztenek ki, amelyek többsége minden partnerországban elérhető. Ez hatalmas változatosságot és rengeteg lehetőséget teremt a pedagógusok számára.

A játékok széles választéka a gondolkodásmódok sokféleségét, a tevékenységek nagy változatosságát, a témák széles skáláját jelenti, valamint azt a lehetőséget, hogy egyedül vagy sok emberrel, 3–4 percig vagy 3–4 órán át, másfél évesekkel és felnőttekkel is játszhatunk.

Bármit is keresel, meg fogod találni. Például, ha olyan társasjátékokat keresünk, amelyek alkalmasak különböző kompetenciák fejlesztésére, azokat is megtaláljuk, annyira hatalmas a választék. Ehhez jó pedagógiai megközelítésre, a játékok alapos ismeretére és a tanulók alapos ismeretére van szükség. De aztán nincs más teendő, mint megtanítani a gyerekeket játszani, és hagyni, hogy a játék tegye a dolgát.

Azonban pedagógiai céljaink eléréséhez (amelyek ebben az esetben a transzverzális készségek fejlesztése) a legfontosabb kritérium az, hogy a játék mindig játék maradjon! „Ezt minden tervezésünkben és döntésünkben tiszteletben kell tartanunk. Bármennyire nagyszerűek is legyenek pedagógiai és készségfejlesztési céljaink, ha a gyermek még nem érte el a játék szintjét, ha nincsenek megfelelő játszótársak, ha a helyszín nem megfelelő, ha a résztvevőknek más érdeklődési köreik vannak stb. Át kell gondolnunk az összes lehetőséget, szükségünk van B-, C- és D-tervre, és szinte lehetetlen biztos sikert elérni csupán 1–2 játékkal.”¹

A játék ereje – „Élethosszig óvoda” megközelítés²



A Resnick „Élethosszig óvoda” kutatócsoportjának küldetése „az óvodai megközelítés kiterjesztése minden korosztályú tanulóra (beleértve az általános iskolásokat is). Ennek érdekében olyan gondoskodó közösséget építünk, amely az óvoda szellemében bevonja a fiatalokat kreatív tanulási élményekbe, hogy lehetőségük legyen kreatívan gondolkodni, empátiával viszonyulni és együttműködni.” A „óvodai tanulási modell” elve a kreatív tanulás 4P-je: projekt, szenvedély, társak és játék.

¹ József Jesztl – Máté Lencse: [Társasjáték-pedagógia 2018](#).

² Az „Egész életen át tartó óvoda” (Lifelong Kindergarten) koncepcióját és kifejezését először Mitchel Resnick, az MIT Media Lab LEGO Pappert tanuláskutatási professzora vetette fel. Resnick „Egész életen át tartó óvoda” nevű kutatócsoportja számos olyan oktatási eszközt fejlesztett ki, amelyek az embereket (különösen a gyermekeket) új típusú tervezési tevékenységekbe és kreatív tanulási élményekbe vonják be.

A transzverzális készségek fejlesztése érdekében olyan játékok széles skáláját gyűjtjük össze és kínáljuk (beltéri, asztali és kültéri játékok), amelyek összhangban állnak azzal a pedagógiai hitvallásunkkal, hogy a tanulóknak felébresszük és fenntartsuk a tanulás iránti szenvedélyt, az alábbiak szerint:

1. **A játék mindig maradjon játék** (és a tanulás és a fejlődés is játékalapú legyen). Ez azt jelenti, hogy a gyermekek **játék révén tanulhassanak és fejlődhessenek**
2. Összpontosítsunk **a cselekvésre, a felfedezésre, a kísérletezésre, és ne a közvetlen tanításra/fejlesztésre**. Vonjunk be a fejlődési útba minél több tevékenységet és játékot, ösztönözzük a gyakorlati tapasztalatokat, a barkácsolást, és biztosítsuk mindenki aktív részvételét.
3. Összpontosítsunk **a gyermekek érdeklődésére, és szervezzük meg fejlődési útjukat olyan tevékenységek és játékok köré, amelyeket szívesen végeznek** (érdeklődés vezérelt tanulás és fejlődés). Használjuk ki, tartsuk fenn és fejlesszük a tanulók belső motivációit és szenvedélyeit, mint fejlődésük hosszú távú hajtóerejét, lehetővé téve számukra, hogy olyan témákkal foglalkozzanak, amelyek izgatják őket. **Hagyjuk, hogy ők válasszák ki a nekik tetsző játékokat és tevékenységeket.**
4. **Helyezzük a gyerekeket a „vezetőülésbe”,** és engedjük meg nekik, hogy ők irányítsák a tanulási élményüket. Ne mondjuk meg nekik, mit és hogyan kell játszaniuk, és ne irányítsuk őket. Ne mutassuk meg nekik előre a javasolt taktikákat, hogy hogyan nyerhetnek biztosan, hanem hagyjuk, hogy saját maguk fedezzék fel a saját taktikáikat és módszereiket. Hagyjuk, hogy felfedezzenek, veszítsenek, gondolkodjanak, kíváncsiak legyenek, önállóan cselekedjenek és döntsenek, és a saját elképzeléseik szerint nyerjenek. De vezessük őket lehetőségekkel és bátorítással.
5. **Gondoskodj az együttműködésről, ne csak a versenyről.** Csináljatok és játszatok együtt, csapatokban. Izgalmas dolog együtt csinálni a dolgokat.
6. Olyan **játékkörnyezetet** kell teremteni, és **olyan eszközöket** kell használni, **amelyek biztosítják a nyílt beszélgetést, a kreatív gondolkodást és a hibákból való tanulást, valamint biztonságos környezetet teremtenek a kudarcokkal való szembesüléshez és azok kezeléséhez.**
7. Használjunk **különböző játékokat és sokféle tevékenységet.** A választott módszereknek biztosítaniuk kell a kapcsolódást a való élethez, a közösséghez, a nyitott végű kérdések és kihívások megoldását, a kísérletezést, a felfedezést, a barkácsolást stb.
8. Támogassuk és **helyezzük a hangsúlyt a folyamatra, ne csak az eredményekre.** Hagyjuk, hogy a játékok nyitott gondolkodásmódot alakítsanak ki.
9. Hagyjuk, hogy a gyerekek átéljék a **„flow” érzést.** Tartsuk a tanulókat abban a mély elkötelezettség és koncentráció jelentő pszichológiai állapotban, amelyet akkor élhetnek át, amikor a feladat kihívása megfelel az egyén képességszintjének, és elég izgalmas ahhoz, hogy felkeltse érdeklődésüket.

A játékokra és a játékokra vonatkozó követelmények alapján a partnerség 30 játékot (amelyek többsége a partnerországban jól ismert) adaptált és sikeresen tesztelt, amelyek játékos módon fejlesztik az általános iskolás diákok jövőbeli jólétét szolgáló kompetenciáit. Meghívjuk Önt, hogy próbálja ki őket diákjaival.

Hogyan fejleszthetők a gyermekek transzverzális kompetenciái társasjátékokkal³

A legegyszerűbb, legrövidebb és talán legmeglepőbb válasz erre a kérdésre az, hogy „ne fejlesszük őket, csak hagyjuk őket játszani”. Minden játékban rengeteg fejlesztő elem található. Egyes játékok nagyon egyértelmű fejlesztési területekre összpontosítanak, sőt vannak olyanok is, amelyek szorosan kapcsolódnak egy adott tantárgyhoz. Gondolhatunk itt például a matematikára, az összeadásra, ha össze kell számolnunk a pontokat. Ám a játékok általában, vagy pontosabban a játék maga, sokkal átfogóbb módon fejlesztik a gyerekeket. Például egy nagyon egyszerű játék esetében a játék mellett megfigyelhetjük, hogy kockázatkerülők vagyunk-e, képesek vagyunk-e megváltoztatni a hozzáállásunkat, mert egy játékban gyakran nem jó, ha túlzottan a biztonságra törekszünk, és a kérdés az, hogy képesek vagyunk-e megváltoztatni a hozzáállásunkat a győzelem érdekében, vagy csak azért, hogy jobban élvezzük a játékot.

Ahhoz, hogy a játékokon keresztül komplex készségeket vagy készségeket komplex módon fejlesszünk úgy, hogy ez a gyermekek számára észrevehetetlen és élvezetes legyen, ugyanakkor pedagógusként továbbra is képesek legyünk tudatosan fejleszteni a komplex készségeket vagy készségeket komplex módon, elengedhetetlen olyan játékokat találni, amelyek ezeket a területeket fejlesztik. Ennek egyik legfontosabb feltétele pedig az, hogy jól ismerjük a játékokat, és képesek legyünk kiválasztani azokat, amelyek alkalmasak az adott terület fejlesztésére.

Elengedhetetlen, hogy a játék a gyermek számára mindig játék maradjon! Más szavakkal: soha ne hagyjuk, hogy a gyerekek rájöjjenek, hogy azért játszunk ezt a játékot, mert javítani szeretnénk az olvasásértésüket, és szeretnénk, ha kicsit kreatívabbak lennének. Mindennek arról kell szólnia, hogy a gyerekeket a lehető legmotiváltabbá tegyük. Ezen felül ezeknek a helyzeteknek a pedagógus számára tervezettnek, strukturálnak, átgondoltnak és tudatosnak kell lenniük!

Egy másik nagyon fontos dolog a gyermek „flow” érzésének fejlesztése szempontjából az, hogy a gyerekek maguk választhassák ki és döntsék el, mivel szeretnének játszani egy adott helyzetben. Tehát, ha egy bizonyos készségterületet szeretnénk fejleszteni, ne csak egy-két játékkal rendelkezünk, hanem többel is, amelyek fejlesztik azt a területet, így a gyermek kiválaszthatja, melyik játék érdekli jobban, melyik illik hozzá vagy a hangulatához, anélkül, hogy tudná, melyik területet szeretnénk fejleszteni. Más szavakkal: ahhoz, hogy egy adott készséget vagy készségterületet hatékonyan fejlesszünk, ismernünk kell és rendelkezésünkre kell állnia 8–10 játékkal az adott készségterülethez.

Például a játékokkal kapcsolatos megfelelő ismeretek azért is fontosak, hogy különböző nehézségi szintű játékokat tudjunk kiválasztani, hogy nagyon egyszerű döntéseken alapuló játékokat tudjunk kínálni, de hogy komplex játékok tanításával is támogathassuk a fejlődést, ahol számos tényező és az információk helyes értelmezése szükséges hosszú időn át, és ahol a győzelemhez vezető út nem a legkönnyebb.

Érzelmei, empátia, reziliencia és egyéb

³ Részlet Lencse Máté előadásának gondolatébresztő bevezetőjéből, amely a 6. magyar SPIRIT CoP keretében a transzverzális készségek fejlesztését szolgáló játékokról szólt.

Beszéljünk egy kicsit néhány konkrét SPIRIT transzverzális készségről. Először is, nem véletlen, hogy sokat beszélünk az érzelmekről a játékokkal és a játékkal kapcsolatban. Különösen arról, hogy valaki képes-e veszíteni, vagy hogyan kezeli a stresszes helyzeteket, a szerencse kísértését, vagy akár a sikert. Szinte bármely társasjáték vagy játék példaként szolgálhat ezen a területen, mivel védett környezetben, szimbolikus célokért küzdve élhetjük át az érzelmeket és tanulhatjuk meg kezelni őket.

Szülőként vagy pedagógusként az egyik legfontosabb feladatunk annak biztosítása, hogy a gyermekek játék közben, örömmel és spontán módon fejlődhessenek, szabadon élhessék át érzelmeiket, és tiszteljék egymást. A játék, különösen a társasjáték, mint tevékenység, nagyon jó módja lehet ennek a területnek a fejlődésének támogatására.

Ha egyszerűen csak azt vesszük figyelembe, hogy a jó társasjátékok arra épülnek, hogy a rendelkezésre álló információk értelmezése alapján a lehető legjobb döntéseket hozzuk meg, akkor kétségtelen, hogy a gyermekek kreativitása, problémamegoldó képessége vagy kritikai gondolkodása fejlődik, bármit is játszunk velük.

Az alkalmazkodóképesség, az újragondolás és a rugalmasság a játékok elengedhetetlen elemei. Az információk folyamatosan változnak, a jól kidolgozott tervek is darabokra hullhatnak. Ráadásul a legtöbb jó játék nem is ad teljes körű információt, így sok bizonytalansághoz kell alkalmazkodnunk. A játékok – legyenek azok szabadtéri vagy osztálytermi játékok, csoportosak vagy egyéni játékok – „mi lenne, ha” helyzeteket teremtenek, így kiválóan alkalmasak arra, hogy kipróbáljuk magunkat olyan nehéz helyzetekben, amelyek rugalmasságot, ellenállóképességet, strukturált problémamegoldást, információk kiválasztását és értékelését igénylik, de nincsenek valódi tétjeik.

Még a hétköznapi játékok is magas szintű egymásra utaltságot igényelnek, ha igazán jól akarunk játszani. Ráadásul a csoportos játékok vagy a társasjátékok önmagukban is olyan társas tevékenységek, amelyek magas szintű empátia nélkül sokkal kevésbé élvezetesek. A közös játékkultúra kialakítása a gyermekcsoportokban is elengedhetetlen, és az empátia ennek kulcsfontosságú eleme.

Még egy dolog – záró gondolat

Erősen ajánlott, hogy a pedagógus, ha lehetséges, vegyen részt a játékban, mivel viselkedési mintáival és a helyzetekre adott reakcióival sokat taníthat és nevelhet.

Feladat:

Miután elolvasta ezt a fejezetet, kérjük, nézze meg Lencse Máté [„A játékok ereje a készségfejlesztésben”](#) című videóelőadását.

Az előadás tartalma:

- Milyen társasjátékokat játszunk a gyerekekkel?
- Milyen készségeket lehet társasjátékok segítségével fejleszteni?
- Hogyan szervezzük meg a játékot iskolai környezetben? Hogyan szervezzük meg családi környezetben?
- Vannak-e az oktatási rendszerben olyan lehetőségek – és ha igen, hol –, amelyeket felhasználhatunk ezeknek a tevékenységeknek a megszervezésére?
- Hogyan tudunk erre időt szakítani?

Végezze el: Feladat a workshop előtt - Önreflexió és tudás és tapasztalatcsere az iskolai játékokkal kapcsolatban

Miután elolvasta a játékokkal kapcsolatos bevezető anyagot és megnézte Lencse Máté „A társasjátékok ereje a készségfejlesztésben” című, gondolatébresztő előadásának videóját, beszélgetsen el az általános iskolában tanító kollégáival, és ossza meg velük gondolatait a következő kérdésekkel kapcsolatban:

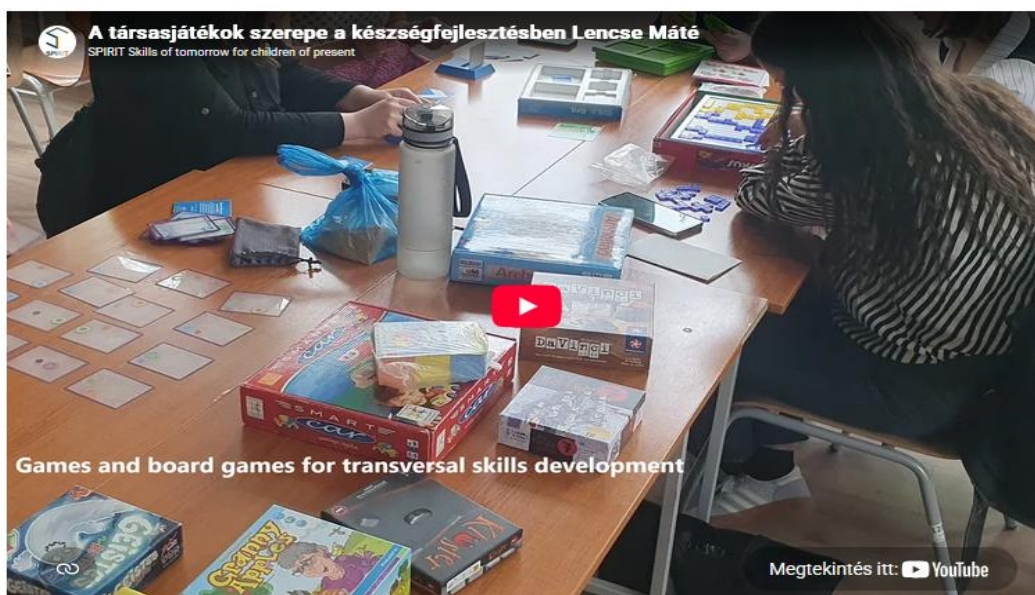
- Milyen mértékben relevánsak és alkalmazhatók az iskolájukban az olvasott és látott szempontok?
- Milyen típusú játékokat szoktatok játszani a gyerekekkel az órák alatt, vagy az iskolában, és milyen célból?
- Milyen készségeket lehet fejleszteni az Önök által az iskolában használt játékokkal, társasjátékokkal és szabadtéri játékokkal?
- Hogyan tudják biztosítani ezeknek a játékoknak a feltételeit az iskolai/osztálytermi környezetben?
- Vannak-e az oktatási rendszerben olyan lehetőségek – és ha igen, hol –, amelyeket felhasználhatnak ezeknek a tevékenységeknek a megvalósításához?
- Hogyan tudnak elegendő időt szánni rájuk?
- Mi volt az utolsó játék, amit a gyerekekkel játszottak?

Írja le röviden a gondolatait, mivel ez hasznos lehet a jelenléti képzés során.

Ez az önálló feladat körülbelül 60 percet vesz igénybe

Nézzé meg a workshop előtt - Lencse Mátét: A játékok nélkülözhetetlensége a gyerekek készségfejlesztésében

Nézzé meg – Lencse Máté: A játékok nélkülözhetetlensége a gyerekek készségfejlesztésében



Az előadás tartalma:

- Milyen társasjátékokat játszunk a gyerekekkel?
- Milyen készségeket lehet társasjátékok segítségével fejleszteni?
- Hogyan szervezzük meg a játékot iskolai környezetben? Hogyan szervezzük meg családi környezetben?
- Vannak-e az oktatási rendszerben olyan lehetőségek – és ha igen, hol –, amelyeket felhasználhatunk ezeknek a tevékenységeknek a megszervezésére?
- Hogyan tudunk erre időt szakítani?

A videó beszélgetés a SPIRIT projekt YouTube-csatornáján elérhető. Az előadás eredeti nyelve a magyar, de a  ikonra kattintva beállíthatja a feliratokat a projektpartnerek nyelveire vagy angolra.

1. feladat – Bevezetés a játékok transzverzális készségeket fejlesztő világába

A workshop első tevékenységének célja, hogy a résztvevők csapatmunkán, irányított kiscsoportos foglalkozásokon és plenáris megbeszéléseken keresztül első kézből tapasztalhassák meg a játékok iskolai használatának lehetőségeit, előnyeit és fontosságát

Elérendő tanulási célok

Megérteni, hogy a játékok kiválóan alkalmasak a transzverzális készségek fejlesztésére, és hogy a játékok komplex módon fejlesztik a transzverzális készségeket (nem csupán egy készséget).

A tevékenység/gyakorlat részletei

A tréner elmagyarázza a teljes képzés célját és a szabályokat. A tréner felírja a szabályokat egy flip-chartra, és azt a falra teszi, hogy minden résztvevő láthassa.

0. lépés – Bevezetés és bemelegítő gyakorlat: 0–10 perc

Kérje meg a résztvevőket, hogy alakítsanak 4–5 csoportot (csoportonként legfeljebb 8 fő), és válasszanak maguknak megfelelő helyet a munkához. A csoportok kialakításához használjon valamilyen tanulási tevékenységet vagy bemelegítő (jégtörő) feladatot, pl. kérje meg őket, hogy válasszanak egyszínű színt 4–5 szín közül; vagy tegyen 4–5 ismert idézetet az asztalra, és minden résztvevő válassza ki azt, amelyik különösen tetszik neki; tegyen 4–5 Fejleszthető SPIRIT készséget az asztalra, és minden résztvevő válassza ki azt, amelyikben különösen jó.

Ez a bemelegítő gyakorlat csak az önálló modulra vonatkozik, és/vagy ha a két képzési modul között nagy időkülönbség (több mint 2 hét) telik el!

1. lépés – Bevezetés a játékok készségfejlesztő hatásába – Tanulás elsőkézből származó tapasztalatokból

Tartsa meg a bevezető tevékenység során kialakult csoportösszetételt. Adjon minden csoportnak egy-egy rövid játékot (max. 10 perc játékidő, lehetőleg az eszköztárból – ez minden csoport számára ugyanaz lehet, vagy annyi különböző keressen, ahány csoportot ki akar alakítani), hogy elkezdjék felfedezni a játék hatását a játékosra. Kérje meg őket,

1. hogy próbálják meg saját magukon megfigyelni azokat a szempontokat, amelyekkel a workshop előtt elolvasott anyagban foglalkoztak (olvasmányok – „A játék ereje – Az egész életen át tartó óvodai megközelítés”). A résztvevők munkájának támogatására minden csoportnak átadhatók a 9 értékelési szempont.
2. A résztvevők figyeljék meg, mely transzverzális készségek aktiválódtak a játék során. Melyek közülük melyek voltak SPIRIT készségek, melyek voltak egyéb, kapcsolódó készségek, és gondolkodjanak el a készségek közötti összefüggésekről. A résztvevők munkájának támogatására minden csoportnak átadhatók a 10 SPIRIT készség.

Használja a résztvevők által már ismert „**Think–Pair–Share: egyéni gondolkodás – páros megbeszélés – csoportos megosztás**” módszert

- A résztvevőknek egyénileg kell összegyűjteniük és megnevezniük tapasztalataikat.
- Ezután párokban vagy hármas csoportokban osszák meg és vitassák meg ötleteiket, majd foglalják össze azokat egy közös csoportvéleménybe.
- Ezt követően osszák meg az gondolataikat az egész csoporttal.

Javasolt, hogy a tréner a plenáris megbeszélés legfontosabb megállapításait rögzítse egy flip-charton, amelyet a résztvevők egy egyszerű és gyors prioritás-megállapítási technikával rangsorolhatnak. A flip-chartot a képzés végéig kint hagyják. A flipchart címe lehet például: „A közös érzésünk, amikor játszunk”.

Vagy/és kérje meg a résztvevőket, hogy rajzoljanak egy „rendszerdiagramot”, amely szemlélteti a játék által “aktivált” készségek közötti kapcsolatokat, hogy láthatóvá váljon a játékok során történő készségfejlesztés összetettsége.⁴

Javasolt időbeosztás

- Bemelegítő gyakorlat, csoport felosztás: 10 perc
- A játékok lejátszása: 10 perc
- Think–Pair–Share: egyéni gondolkodás – páros megbeszélés – csoportos megosztás: 15 perc
- Csoportos megbeszélés (beleértve a prioritizálást és a kapcsolati térkép megrajzolását): 15 perc

Összesen – 55–60 perc

Szükséges eszközök

Post-it cetlik, prezentációs anyag, 5+1 flip-chart, színes filctoll, írószerek (beleértve a színes filctollakat), a játékszabályokat és a szükséges eszközöket tartalmazó kártyák, résztvevőket segítő kiosztandó segédanyagok.

Figyelem – Fontos megjegyzés

Az első feladatnak a sikere nagyban függhet a választott játéktól. Nagyon fontos, hogy a játék ne tartson tovább 10 percnél. Válasszon olyan játékot, amelybe a kis csoport minden tagjának be kell kapcsolódnia. Senki ne legyen csak megfigyelő! Mindenkinek részt kell vennie a játékban. Ügyeljen arra, hogy a játék ne egy konkrét készség fejlesztésére összpontosítson.

⁴ Ezt a tevékenységet határozottan ajánljuk. Csak akkor hagyják ki, ha bármilyen okból (a csoport mérete, a bejelentkezés vagy a játék időtúllépése miatt) nincs elegendő idő a feladat elvégzésére.

Kiosztandó segédanyagok

A feladat elvégzéséhez kérjük, ossza ki a résztvevőknek a segédanyagokat. A két kiosztandó segédanyag a jelen anyag mellékletében található. Ezek a következők:

- Az „Egész életen át tartó óvoda” megközelítés kilenc jellemzője
- A 10 fejleszthető SPIRIT készség infografika

2. feladat – Játék az iskolában - Mit játszottatok a héten? – Tanulás a résztvevők valós tapasztalataiból

Ennek a tevékenységnek az elsődleges célja, hogy lehetőséget teremtsen a tanárok számára arra, hogy tanuljanak kollégáiktól és megosszák velük saját tapasztalataikat arról, hogyan lehet a játékot beépíteni a tanítási folyamatba. A valós tapasztalatok megosztása révén a tanárok egymástól tanulva fejleszthetik saját gyakorlatukat. Végső soron a foglalkozás célja, hogy pozitív megerősítést nyújtson, és „Aha!”-élményt keltsen a játék és a játékos tevékenységek bevezetésével kapcsolatban a tanítási gyakorlatban.

Elérendő tanulási cél

- ismerjek meg azt, hogy más kollégák hogyan építik be a játékokat az iskolai tanítási tevékenységbe
- képesek legyenek a saját gyakorlatukat fejleszteni mások tapasztalatai alapján
- kapjanak pozitív megerősítést és „AHA” élményt a tanítók játékok használatával kapcsolatban

A tevékenység/gyakorlat részletei

Alkossanak négyfős csoportokat (a csoportok maradhatnak ugyanazok, mint az 1. tevékenységben, de új csoportokat is kialakíthatnak). Minden csoporttag bemutatja azt a játékot, amelyet legutóbb az órán játszott. A résztvevőknek legfeljebb 5 perc áll rendelkezésükre, hogy megosszák tapasztalataikat és bemutassák a játékot.

A csoportos megbeszélés során a résztvevőknek a következőkre kell kitérniük:

- Mi volt a játék?
- Hogyan választották ki a játékot?
- Volt-e a játéknak konkrét célja, vagy szabad játékról volt szó?
- Csak a gyerekek játszottak, vagy a tanár is velük játszott?
- Hogyan találtak időt a játéokra?
- Hogyan tudták biztosítani az inkluzív részvételt?
- Összekapcsolta a játékot egy konkrét tantárggyal vagy tananyaggal?
- Milyen készségek fejleszthetők a játék révén?

A fenti lista szabadon adaptálható a csoportdinamikának és a résztvevők érdeklődési körének megfelelően, de a hangsúlynak a tapasztalatok megosztásán és annak a kérdésnek a megvitatásán kell lennie, hogy „hogyan integrálható a játék az iskolai mindennapi tanítási/tanulási tevékenységébe”. Ajánlatos a kérdéseket annyi példányban kinyomtatni, ahány csoport van, és mindegyik csoport asztalára elhelyezni egyet.

Azoknak a tanároknak, akik az utóbbi időben nem játszottak játékokat, el kell magyaráznia, miért nem tudták vagy nem akarták hagyni a gyerekeket játszani. Számukra azok a csoporttagok, akik rendszeresen játszanak az osztályteremben, ötleteket adhatnak arra vonatkozóan, hogyan lehet megteremteni a játék feltételeit az oktatás során. Ily módon lehetőség nyílik az egymástól való tanulásra.

A csoportbeszélgetés lezárásaként a csoportnak ki kell választania a beszélgetés három legfontosabb gondolatát, és azokat plenáris ülés keretében meg kell osztania a többi csoporttal.

Javasoljuk, hogy a tréner rögzítse a plenáris megbeszélés főbb megállapításait egy másik flip-charton. Ezt a flipchart-táblát – hasonlóan az 1. feladat során elkészítetthez – a képzés végéig fent kell hagyni. Míg az 1. tevékenység flip-chartja a „miért” kérdésekre adott válaszokat gyűjti össze, ez a flipchart a játékok iskolai tanítási és tanulási gyakorlatba való integrálásával kapcsolatos „hogyan” kérdésekre adott válaszokat gyűjti össze és emeli ki!

Javasolt időigény

- Csoportos megbeszélés: 20 perc
- Plenáris megbeszélés: 15 perc

Összesen – 35–40 perc

Szükséges eszközök

Post-it cetlik, flip-chart-ok és színes filctoll, írószerek.

Figyelem – Fontos megjegyzés

A tréner figyeljen oda, hogy a csoporton belül mindenki egyenlő mértékben szóhoz tudjon jutni, és azok se legyenek passzív megfigyelők, akik elsőre azt mondták, hogy ők nem játszottak mostanában.

Nagyon fontos, hogy a feladat pontosan legyen megfogalmazva, hogy minden résztvevőnek egyértelmű legyen, hogy a feladat a „hogyan” kérdésre koncentrál. Ezzel elkerülhető az, hogy a résztvevők úgy érezzék, hogy a feladat majdnem ugyanaz, mint az előző feladat (1. feladat)

Kiosztandó segédanyagok

A tevékenység elvégzéséhez nincs szükség külön segédanyagokra

3. Feladat – A játékok tudatos használata a készségfejlesztésben – játékokhoz kialakított sablon használata

A feladat célja, hogy a tanítókat megismertessük a játék választás strukturált megközelítésével, bemutassuk a projekt által kialakított sablont és segítsünk annak használatát annak érdekében, hogy átgondolt módon, tudatosan tudja kiválasztani a megfelelő játékot a 6 -10 éves gyerekek transzverzális (SPIRIT) készségeinek fejlesztéséhez.

Elérendő tanulási cél

A tevékenység elvégzése eredményeként a résztvevő tanítók:

- Ismerik és értik a sablon logikáját és szerkezetét.
- Képes a kialakított sablon használatával közvetlen logikai kapcsolatot felépíteni a játék, a fejleszthető transzverzális SPIRIT készség, fejlesztés várható eredménye, a gyerek magatartásának mérhető változása között.
- Képes a játékokat a készségekhez, illetve fordítva a készségeket a játékokhoz rendelni
- Képes a sablon segítségével a megfelelő játékot kiválasztani

A tevékenység/gyakorlat részletei

Első lépés – Játékok kipróbálása.

Alakítsunk ki 4 fős csoportokat (maximum 5 csoportot). Tegyük mindegyik csoport asztalára egy-egy játékot (mindenképpen legyen köztük táblás kompetitív játék, együttműködést igénylő kooperatívjáték, tárgyhoz köthető logikai játék). A 4 fős csoportok leülnek egy-egy asztalhoz, ahol kipróbálják és játszanak az adott játékkal. Egy játék kipróbálására maximum 8 percet adjunk.

A játékok kipróbálása során ÁLLOMÁSFORGÓ módszert alkalmazzunk, ennek értelmében a 8 percet követően a csoportok forgószínpad szerűen átülnek egy soron következő asztalhoz, így minden asztalnál játszanak az adott játékkal. A folyamat addig folytatódik, amíg a csoportok vissza nem érnek a kiinduló asztalukhoz.

A forgás befejezésével adjon egy kis időt a résztvevőknek az érzelmi „lecsillapodásra”

Második lépés - Tréneri prezentáció.

A tréner nagyon röviden bemutatja a sablon logikai struktúráját, tisztázzák a nehezen értelmezhető elemek értelmezését:

- Hogyan fejleszti a játék az elsődlegesen fejleszthető készséget?
- Mit szeretnénk elérni az elsődlegesen fejleszthető készség fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?
- Támogató kérdések vs. reflektív kérdések.

Harmadik lépés- Sablonnal való munka

Miután minden csoport visszaért a kezdő asztalához, a csoportok az elsőként kipróbált játék esetében játék sablonjának egyszerűsített változatát (lásd a kiosztandó segédanyagokat), amely csak a következő elemeket tartalmazza:

- Fejleszthető készségek.
- Hogyan fejleszti a játék az elsődlegesen fejleszthető készséget?
- Mit szeretnénk elérni az adott készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?
- Tippek, trükkök, kihívások
- Reflektív kérdések

Az egyszerűsített sablon kitöltésére fordítható idő 10 perc. Amennyiben szükséges, ez az idő 5 perccel meghosszabbítható.

Negyedik lépés – Plenáris megbeszélés

A csoportok prezentálják a munkájukat a többi csoportnak. Mivel minden csoport minden játékot kipróbált, megfelelően tud reflektálni az elhangzottakra. Peer review” módszert alkalmazva a plenáris prezentációk előtt osszunk mindegyik csoportnak értékelő szerepet (mondjuk a mindegyik csoport munkáját az óramutató járásával egyező irányban két asztallal odább ülő csoport értékeli az éppen prezentáló csoportot)

Javasolt időbeosztás

- A játékok kipróbálása: 40 perc
- A tréner előadása a sablon logikai felépítéséről: 5 perc
- Egyszerűsített játéksablon kitöltése: 15 perc
- Plenáris megbeszélés: 5 perc asztalonként a társak általi értékelésinkkel együtt – összesen 25 perc

Összesen: 90 perc

Szükséges anyagok

Post-it cetlik, flip-chartok, színes filctoll, írószerek (beleértve a színes filctollakat is), 5 játék a játékszabályokkal és kellékekkel, kiosztandó segédanyagok.

Figyelem – Fontos megjegyzés

Hasonlóan az 1. feladathoz, a 3. feladat sikere is nagyban függhet a játékok kiválasztásától. Nagyon fontos, hogy a játékok kipróbálása ne tartson tovább 8 percnél. Válasszon olyan játékot, amelybe a kis csoport minden tagja be tud kapcsolódni. Senki ne legyen csak megfigyelő! Mindenkinek részt kell vennie a játékban.

A játékok kiválasztása a tréner feladata annak érdekében, hogy az legjobban illeszkedjen a partnerország, illetve a tréningen résztvevő tanárok sajátosságaihoz és igényeihez.

Ugyanígy kiemelten kell figyelni arra, hogy az Állomásforgó alkalmazása során szigorúan tartsuk be a forgási időt. Ehhez megfelelő információkat talál a “KÉSZSÉGFEJLESZTŐ TANÓRAI ESZKÖZÖK KOMPLEX GYŰJTEMÉNYE ALSÓ TAGOZATOS TANÍTÓK SZÁMÁRA” kötetben az Állomásforgó esetében a “Tippek, trükkök, kihívásokrészben leírtaknál.

Végül a plenáris előadásokhoz kapcsolódó társ értékelések (peer review) esetében szintén szigorúan kell az időt menedzselni. Fontos, hogy az értékelői szerepeket a plenáris prezentáció előtt osszuk ki a csoportoknak, hogy megfelelően tudjanak figyelni egymásra.

Kiosztandó segédanyagok

A 3. feladathoz egy segédanyag, az egyszerűsített játéksablon kiosztása szükséges, amely a portálról tölthető le, illetve a függelékben megtalálható.

4. feladat – Reflexiók, zárás és a workshop utáni feladatok megbeszélése

Mielőtt a tréning modult lezárnák, beszéljék meg az " **Feladatok a workshop után**" képzési rész feladatait.

A workshop után elvégzendő feladatok

Kérjük meg a résztvevőket, hogy mindenki válasszon egy játékot a 30 játékot tartalmazó, a projektpartnerek által összegyűjtött és kifejlesztett ["TRANSZVERZÁLIS KÉSZSÉGEK FEJLESZTÉSE HAGYOMÁNYOS JÁTÉKOKKAL - KÉSZSÉGFEJLESZTŐ JÁTÉKOK KOMPLEX GYŰJTEMÉNYE ALSÓ TAGOZATOS TANÍTÓK SZÁMÁRA"](#) eszköztárból. Kérje meg a résztvevőket, hogy az így kiválasztott játékot a következő 2 hétben játsszák el az általa tanított tanulókkal. (részletes leírást talál az " Feladatok a workshop után: 1.Feladat" részben)

Egyezzenek meg egy időpontban, amikor egy online tudás és tapasztalat megosztó (CoP) Teach-Meet-en megbeszélnek a kiválasztott játékok osztálytermi tapasztalatait

Reflexió és zárás

A tréning modul egy rövid reflexió feladattal zárul. Ennek során a résztvevők egyénileg megfogalmazzák azt a számukra legfontosabb gondolatot, ami "elvisznek" a tréning eredményeként. Kérjük meg a résztvevőket, hogy ezt a gondolatot amennyiben az lehetséges tanulók szempontjából fogalmazzák meg: milyen haszna, előnye származik a tanulóknak az adott gondolat megvalósításából. Ezt írják fel egy poszt-it-re, és tegyék fel a terem kijáratánál levő flip-chartra. Így amikor résztvevők elhagyják a termet, újra láthatják egymás inspiráló gondolatait.

Javasolt időbeosztás

- A workshop után elvégzendő feladatok 5 perc
- Reflexió és zárás – 10 perc

Szükséges anyagok

Post-it cetlik, flip-chartok, színes filctoll

Kiosztandó segédanyagok

A tevékenység elvégzéséhez nincs szükség külön segédanyagokra

1. feladat a workshop után – Játék a tanulókkal

Válasszon egy játékot a 30 játékot tartalmazó, a projektpartnerek által összegyűjtött és kifejlesztett "TRANSZVERZÁLIS KÉSZSÉGEK FEJLESZTÉSE HAGYOMÁNYOS JÁTÉKOKKAL - KÉSZSÉGFEJLESZTŐ JÁTÉKOK KOMPLEX GYŰJTEMÉNYE ALSÓ TAGOZATOS TANÍTÓK SZÁMÁRA" eszköztárból. Ezután az így kiválasztott játékot játsszák el az Ön általa tanított tanulókkal a következő 2 hétben.

A kiválasztási kritériumokat Ön határozza meg. Válasszon olyan játékot, amely leginkább megfelel az Ön által tanított gyermekek életkori jellemzőinek, valamint az intézmény oktatási gyakorlatának, szokásainak és kultúrájának.

Ha lehet olyat válasszon, amiben Ön is részt tud venni. Ha Ön is játszik, akkor figyeljen oda arra, hogy milyen példát mutat a magatartásával az adott fejleszthető transzverzális készséggel kapcsolatban. Lásza a saját magatartásán azt, amit a tanulóktól elvár, és az eszköztárban az adott játéknál a „Mit szeretnénk elérni az elsődlegesen fejleszthető készség fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?” részben le vannak írva. Ne hagyja a gyerekeket nyerni.

A játék megkezdése előtt olvassa el a játék részletes leírását. Fordítson különös figyelmet a „Tipppek, trükkök, kihívások” és a Reflektív kérdések szakaszokra.

Készüljön fel arra, hogy az összes javasolt reflektív kérdést meg tudja beszélni a tanulókkal. A tanulók választát jegyezze fel a megbeszélés után.

Figyelje meg a gyerekek viselkedését a Mit szeretnénk elérni az elsődlegesen fejleszthető készség fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?” részben, illetve az „Élethosszig óvoda” megközelítéssel kapcsolatban leírtakra vonatkozóan.

Megfigyeléseinek megfelelően töltse ki a gyerekekre vonatkozóan a „Élethosszig óvoda” megközelítés kilenc pontos táblázatát.

Közvetlenül a játék után kérjük, jegyezze le tapasztalatait, hogy az online Teach-Meet rendezvényen megoszthassa a kiválasztott játékkal kapcsolatos osztálytermi tapasztalatait.

2. feladat a workshop után – Online tapasztalatcsere (CoP) a kipróbált játékok tapasztalatairól

Beszélgessünk és tanuljunk egymástól: Mi a játék titka, és hogyan működött az Ön által választott játék az osztályban?

Ez az online weminárium lehetőséget nyújt a tapasztalatok megosztására és egymás gyakorlatából való tanulásra. Ezen a webináriumon szeretnénk megvitatni, hogy az Ön és a képzés többi résztvevője által kiválasztott és játszott játékok hogyan működtek az osztálytermi és iskolai környezetben.

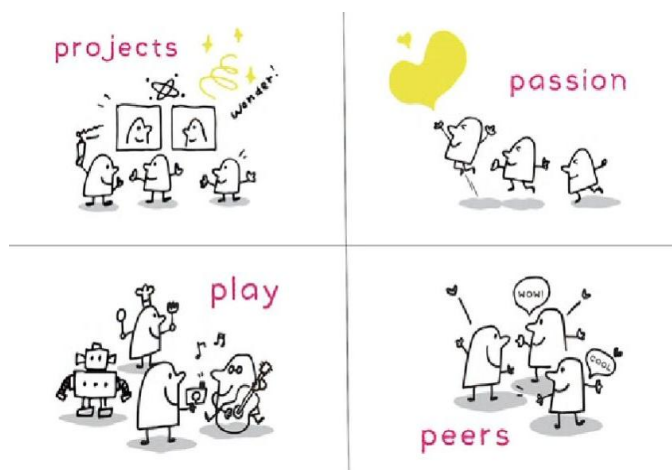
A következő témákat szeretnénk megvitatni:

- Milyen hatással volt a játék a gyerekekre?
- Milyen készségeket fejlesztettek ki?
- Hogyan találtak lehetőséget és időt a játékra?
- Mit ajánlanál másoknak az általad javasolt játékkal kapcsolatban?
- Mi történt az értékelés során?

Kérjük, frissítse fel emlékeit az online találkozó előtt játszott játékról. Ha szeretné, kérdezze meg a diákjait is.

Az online esemény 90–120 percig tart.

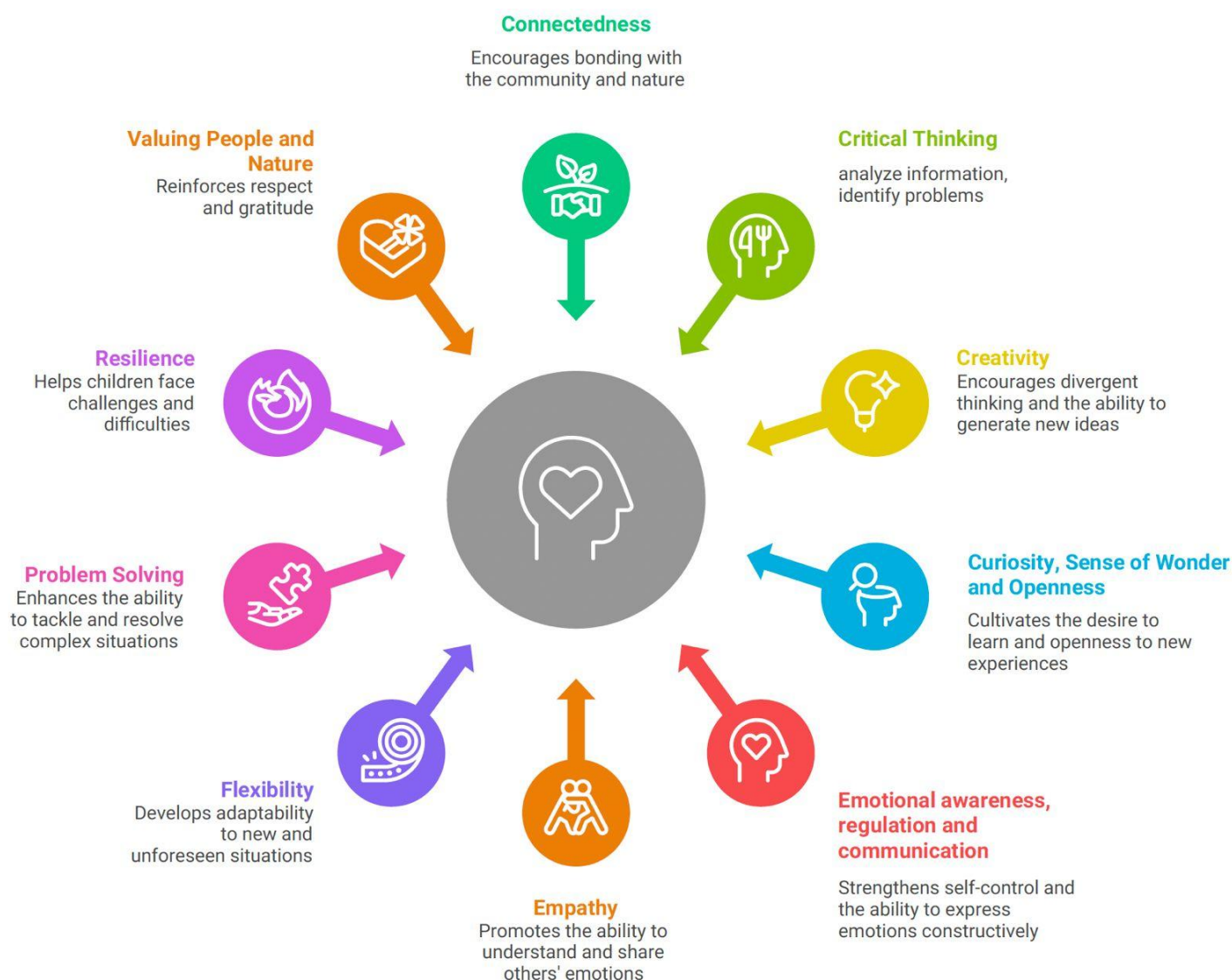
„Élethosszig óvoda” megközelítés kilenc pontja



Milyen mértékben voltak jellemzők a következők a tevékenység során?

Értékelési szempontok	egyáltalán nem	részben	teljesen
1. Szinte játékká vált az egész és a játék révén valósult meg a tanulás és a transzverzális készségek fejlődése			
2. Felfedezés, kísérletezés és megvalósítás folyamata teljes mértékben megvalósult			
3. A feladat és a megvalósítás felkeltette az érdeklődésem			
4. A feladat elvégzése során lehetőség volt az önálló döntésekre, és/vagy a társak döntésinek „befolyásolására”			
5. A folyamat együttműködésre készített.			
6. Nyitott megbeszélés, kreatív gondolkodás, a hibákból való tanulás, valamint a kudarcokkal való szembenézéshez és azok feldolgozásához szükséges biztonságos környezet jött létre.			
7. Számos aktív tanulási módszer alkalmazása miatt nem volt egyhangú a feladat végrehajtása.			
8. A hangsúly a játékon és a szórakozáson van, nem a direkt módon történő oktatáson, az „osztályzaton”, teljesítményen.			
9. Magával ragadott (Flow-élmény)			

A 10 SPIRIT transzverzális készség - infografika



Egyszerűsített játéksablon

A játék rövid leírása és szabálya

Fejleszthető készségek

- Elsődlegesen fejlesztendő készség
 -
- Másodlagosan fejlesztendő készségek
 -
 -
 -

Korcsoport	Bevonható diákok száma	Javasolt időtartam

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

hagyja üresen

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

hagyja üresen

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

TÖLTSE KI

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék rendszeres használatának eredményeként a tanulók képesek lesznek:

TÖLTSE KI

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

hagyja üresen

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

hagyja üresen

Tanulókat segítő kérdések

hagyja üresen

Tippek, trükkök, kihívások

TÖLTSE KI

- Kihívás:
- Tipp:
-

- Kihívás:
- Tipp:

Differenciálási lehetőségek

TÖLTSE KI

- Általános tippek a nehézségi szint testre szabásához
- Az eszköz használatában gyakorlatlan tanulók (6–7 évesek):
- Az eszközt gyakorlottan használó tanulók (8–9 évesek):
- Kiemelkedő gyakorlattal és/vagy képességekkel rendelkező tanulók (9–10 évesek):

Reflektív kérdések

TÖLTSE KI