

ONLINE TÁRSAS JÁTÉK- TÁRSASJÁTÉK!

ELMÉLET - GYAKORLAT - HOSPITÁLÁS - REFLEXIÓ

október 20-27

The screenshot shows the webuni.hu website. The main heading is 'Társas játék - Társasjáték! :-)' with a subtitle 'Komplex Tehetség...'. Below the heading, there are buttons for 'Ingyenes!' and 'Beiratkozom'. A video player is visible on the left. The course description states: 'A kurzus tartalma Társas játék-Társasjáték! komplex tehetséggondozó programunk bemutatását öleli fel. A fejezetek megtekintésével az a programot lehet megismerni, a kiegészítő video anyag egy műhelyfoglalkozás megtekintésére kínál lehetőséget. Ha felkeltettük érdeklődését, Mutass többet'. The course topics are listed as follows:

- 1. Inspirációtól a konstruktív alkotásig
 - 1. lecke Bevezető gondolatok
- 2. Tehetségigéreték - Új szemlélet
 - 2. lecke A szemlélet közvetítő elemei
- 3. Egy megvalósult ötlet
 - 3. lecke **Nézz bele!** Ötlettől a játékok kiválasztásáig
- 4. Célcsoport - azonosítás - bevalogatás
 - 4. lecke Hogyan kerülnek...

Ha az alábbi linket megnyitod, egyenesen a képzéshez jutsz. A felső sarokban egy 2 perces bemutatkozó videót találsz, ha van kedved nézd meg bátran. Beiratkozás után a nyilakra kattintva hallgathatod meg a leckéket. Erről mi automatikus értesítést kapunk.

A jobb sarokban a *letölthető segédanyagok* között megtalálod a videót, amit egy tehetséggondozó foglalkozáson vettünk fel. Nézd meg. Kíváncsiak vagyunk, úgymint szeretnénk ha kérdeznél tőlünk. Ezt a leckék hallgatása közben is megteheted.

1. Jelentkezz be a webuni oldalon

2. Iratkozz be a képzésre és végezd el

3. Nézd meg a videót

4. Reflektálj a gyakorlatok segítségével

The screenshot shows the course page on webuni.hu. The main heading is 'Társas játék - Társasjáték! :-)' with a subtitle 'Komplex Tehetség...'. Below the heading, there are buttons for 'Ingyenes!' and 'Beiratkozom'. A video player is visible on the left. The course description states: 'A kurzus tartalma Társas játék-Társasjáték! komplex tehetséggondozó programunk bemutatását öleli fel. A fejezetek megtekintésével az a programot lehet megismerni, a kiegészítő video anyag egy műhelyfoglalkozás megtekintésére kínál lehetőséget. Ha felkeltettük érdeklődését, Mutass többet'. The course topics are listed as follows:

- 1. Inspirációtól a konstruktív alkotásig
 - 1. lecke Bevezető gondolatok
- 2. Tehetségigéreték - Új szemlélet
 - 2. lecke A szemlélet közvetítő elemei
- 3. Egy megvalósult ötlet
 - 3. lecke **Nézz bele!** Ötlettől a játékok kiválasztásáig
- 4. Célcsoport - azonosítás - bevalogatás
 - 4. lecke Hogyan kerülnek...

Társasjáték— Társasjáték!

komplex tehetséggondozó program



Lépesről-lépésre

online műhely

Ha elvégezted a képzést és megnézted a videót, találsz egy pdf. dokumentumot amiben további részletek vannak a programunkról. Ebben olvashatsz céljainkról, tevékenységeinkről célcsoportunkról... Ami még fontos, lesz benne egy műhelyfoglalkozás tervezet ami a videón megtekintett foglalkozáshoz kapcsolódik.

"Tehetséget kívánunk!"

A webunin a *letölthető segédanyagok* között lesz a *gyakorlat*. Ennek elvégzése lesz a következő lépés. Ebben olyan kérdéseket és válaszokat találsz, amik segítik a hallottak és látottak elemzését, a tehetséggondozás módszereit is megismerve. A nem akkreditált képzésről 5 óraszámot kitevő igazolást kapsz.

GYAKORLAT

Társasjáték neve:

JÁTÉKMESTER neve:

Feladatok:

1. A kipróbált társasjáték mely erős oldalak fejlesztésére alkalmas a gardeni tehetségterületek közül./huizd alá/

1. nyelvi, 2 logikai-matematikai 3.téri-vizuális, 4. testi-kinesztetikus, 5.zenei, 6. természeti, 7. interperszonális-társas, 8. intraperszonális-belső, önreflexív működés

2. Jelöld meg, hogy az alábbi feldolgozási készségek közül, melyek fejlesztése valósul, valósulhat meg:

Kritikus gondolkodás:

Kreatív gondolkodás:

Kutakodási vágy:

Döntéshozó képesség:

3. Milyen gondolkodtató kérdéseket tettél, vagy temél fel a társasjátékhoz kapcsolódóan? Milyen válaszokat kaptál, melyekre számított?

• Ebben a játékban a szerencsének nagy szerepe van? Miért? Mi kell a nyerteshez?

• Hogyan lassíthatnák ill. gyorsíthatnák a játékot?

• Lehet-e befolyásolni az eredményt vagy kizárólag a szerencsén múlik?

• Új szabályok kialakítása (egyes színek törlésével, megváltoztatásával, több dobókocka alkalmazása, akadályok felállításával)

• Hogy érezted magad játék közben?

• Mit találtál nehéznek illetve könnyűnek?

• Mit módosítanál a játékban?

• Változtatnál-e valamit a játékon?

• Szerinted van-e nyertese ill. vesztese ennek a játéknak?

• A nyertő bábu minnek köszönheti a sikerét?

Saját kérdések:.....

.....

.....



Idő	A fejlesztő tevékenység felépítése, a műhelymunka menete	A fejlesztés módszerei, munkaformák, eszközök. Megjegyzések.
1p	Szervezési feladatok	A műhelyfoglalkozást külön teremben folytatom. A szükséges eszközöket előre odakészítem.
3p	Megelőzés, légkörjavítás	Felfedezés izgalmanak átélése. Kreativitás-nyitni lehetőség Matematikai-logikai tehetségterület fejlesztése, tájékozódás síkban és térben. Társas készségfejlesztés-együttműködés Kreativitás-kombináció
2p	Lakatot(számozás) találunk a várkapun, amit ki kell nyitnunk. Vajon hogyan? Hol lehetnek a számok? Puzzle darabokat keresünk, melyek az összeilletést kövően a számokat rejtik. Ehhez viszont egy várázpálca is szükséges! A vár üres. Lakói nincsenek. Kik lakhatnak benne? Költöztessünk lakókat a várba!	Ötleiteket bátran fogalmazzák meg. Kreativitás-fantázia A már megismert társasjátékokból