



Szakmai beszámoló

**Játék közben tanulunk**

**NTP-TFJ-18-0036**



**Pályázatunk célkitűzése**

Regisztrált Tehetségpontként a korábban megkezdett és folyamatosan végzett tehetséggondozási munkát segítjük elő a Nemzeti Tehetségprogram által meghirdetett pályázattal. Célunk, hogy a beszerzett eszközökkel a tanulók hátrányos és halmozottan hátrányos tanulók társas kompetenciáinak fejlesztése, a tehetségek kibontakozása és segítése. Alapműveltségi területen mélyüljenek el az ismereteik, mellyel biztosítjuk, hogy szakmájukban megalapozottabb tudásra tegyenek szert, megfelelhessenek a jövő kihívásainak, szerezzenek új ismereteket, honismeretük bővüljön. Logikai-matematikai gondolkodásuk fejlesztésével szakmai rálátásuk is bővül, értelmi képességük fejlődik. A játékok megismertetésével és rendszeres használatával elősegítettük társas életük, szociabilitásuk fejlődését. A vizuális eszközök használatával segíthettünk tanulóink térlátásának kiteljesedésében. Játékkal neveltük őket logikus gondolkodásra, következtetésre, ezáltal önkifejező készségük, vizuális kommunikációjuk, fantáziájuk is fejlődött. Társas kompetenciájuk fejlesztésével környezetükbe, illetve a társadalomba való beilleszkedésüknek a megkönnyítése vált elérhetővé. Egyéni társasjátékokkal kombinációs képességük, logikájuk és kitartásuk fejlődését is el tudtuk érni. Kollégiumunkban kötelességet vállaltunk a hátránykompenzálásra, valamint arra, hogy kialakítsuk diákjainkban a szabadidő hasznos eltöltésének fontosságát, illetve, hogy ez rögzüljön is a gyerekekben. A megkapott eszközök, illetve a közös foglalkozások kiváló helyet és időt biztosítottak ezen célkitűzések elérésére.

A pályázatban elért eszközök: matematikai-logikai fejlesztő játékok, puzzle játékok, társasjátékok és egy 3D nyomtató.

**A pályázat célcsoportja**

- Kollégiumunk tanulói létszámát csaknem teljes egészében a hátrányos, halmozottan hátrányos és sajátos nevelési igényű diákok teszik ki. Számukra a pályázatban elért eszközök hathatós segítséget nyújtottak szakmai kompetenciáik fejlesztésére. A játékok és eszközök ismeretével és használatával könnyebben meg tudnak felelni a modern kor kihívásainak. Célcsoportunk a 14-től 20éves korig terjedt, tulajdonképpen

kollégiumunk összes diákját ide lehet sorolni, szakmát tanulnak, hátrányos, halmozottan hátrányos helyzetűek, illetve sajátos nevelési igényűek. Náluk a kapott játékok különösen kiemelt jelentőségűek személyiségük, attitűdjeik fejlesztésében. A beszerzett és kipróbált játékok mind beváltották a hozzájuk fűzött reményeket. Megfigyelhető volt, hogy a különböző játékok hatására kibontakozott személyiségük, megnyíltak, a háttérben húzódó problémákat könnyebben kibeszélték, kijátszották magukból, ezáltal csökkent a bennük lévő feszültség. Mindezek eredménye ugyebár egy kiegyensúlyozottabb személyiség, mely jobban tud koncentrálni szakmai tanulmányaira és az élet egyéb területein is könnyebben veszi az akadályokat. A foglalkozások összekovácsolták a különböző szakmát tanuló és eltérő korcsoportú diákokat. Játék közben tanulták, hogy hogyan kell osztozni, kivárni a sorunkat, együttműködni, sportszerűnek lenni, tanulni a hibáinkból, elfogadni a veszteséget-, vereséget, hiszen nem lehet mindenki mindig az első. Gyakorolták a másokhoz való pozitív viszonyulást, a megfelelő kommunikációt, a kritikus gondolkodást, az információk elemzését, a problémamegoldást, a szabályokhoz és a szociális normákhoz való igazodást. Általános tapasztalatunk volt, hogy játék közben egy zárkózottabb, visszahúzódo személyiség is ki tudott bontakozni, megnyílt, problémáiról könnyebben tudott beszélni, egy-két játék után beilleszkedett a csoportba, könnyebben alakított ki és tartott fent jó kapcsolatot társaival. A játékok a tehetségek felfedezését, azonosítását is jól segítik.

Indirekt módon láthatóak a játékok jótékony hatásai az alábbiakban is:

- Kevesebb időt töltenek kutyü nyomogatással,
- motiválhatóbbakká, bevonhatóbbakká válnak egyéb tevékenységbe is a játékban tapasztalt sikerélményüknek köszönhetően,
- személyes és szociális kompetenciáik fejlődése tanulmányi eredményességükre is pozitívan hat.

A pályázat által megkapott játékaikat, eszközeinket tanulóink csak tanári felügyelettel és irányítással használhatják. A beszerzett eszközeink állagmegóvását leltárba vétellel, biztonságosan elzárható szekrényben való elhelyezéssel tudjuk biztosítani. A nagyértékű eszközök elhelyezésére pánccelszekrény áll rendelkezésünkre. A játékok kollégiumunk összes nevelőtanára számára elérhetők, bárki szabadon viheti be az általa megtervezett és vezetett tanulószobai vagy szabadon választott foglalkozásra.



A Nemzeti Tehetségprogram pályázata által beszerzett játékokkal történő első közös foglalkozásunk május 9-én zajlott. Kiscsoportos kollégiumi elfoglaltság keretein belül történt a játékok ismertetése a

gyerekekkel. Tíz fő volt jelen, ez ideális a játékra. Suspend, Cubissimo, IQ-Fit játékokat vittem be. A foglalkozáson 9-10. évfolyamos, de nem ugyanazt a szakmát tanuló diákok vettek részt. A bevitt játékok



nagyon tetszettek a gyerekeknek, különösen az IQ-Fit aratott a vártnál nagyobb sikert, mely



kitartó koncentrációra, logikus gondolkodásra



készítette a diákokat.

Kombinációs

képességüket,

logikájukat,

kitartásukat is

fejlesztettük a játék

által. Jó volt látni,

hogy olyan gyerekek figyelmét is le lehetett kötni a fejlesztő játékkal, aki korábban alig, vagy csak nagy nehézségek árán volt bevonható hasonló elfoglaltságba.



**2019. május 27.**

Szabadon választható foglalkozás: „Társasjáték kedvelők klubja” esti kollégiumi elfoglaltság keretein belül játszottunk a gyerekekkel. Ezen a foglalkozáson nem szakma szerint voltak jelen a gyerekek, hanem a közös érdeklődés, a játszani vágyás hozta őket össze. Volt itt eladó tanuló,

asztalos növendék, de még speciális iskolából jövő diák is. A játék összehozta őket, elmosódtak az értelmi szintbeli különbségek, önfeledten, jó hangulatban játszottak együtt.



2019. június 26.

Gólyatábor zajlott kollégiumunkban öt napon keresztül. Színes, sokrétű, szakmailag precízen összeállított programok várták a leendő Arany János programos kollégistákat.



Volt élménypedagógiai, kézműves, a legkülönfélébb sportos foglalkozás is a repertoárban. Az



egyik ilyen elfoglaltság a Társasjáték-Táblajáték bajnokság volt. Mivel ezek a gyerekek többnyire itt a táborban találkoztak először, jó lehetőség volt, hogy játék közben szerezzenek új

ismerettségeket, melyekből később barátság szövődhetett. A részvevő 28 diákot két csoportra bontottuk, egymást követve ismerkedhettek meg a Suspend játékkal.





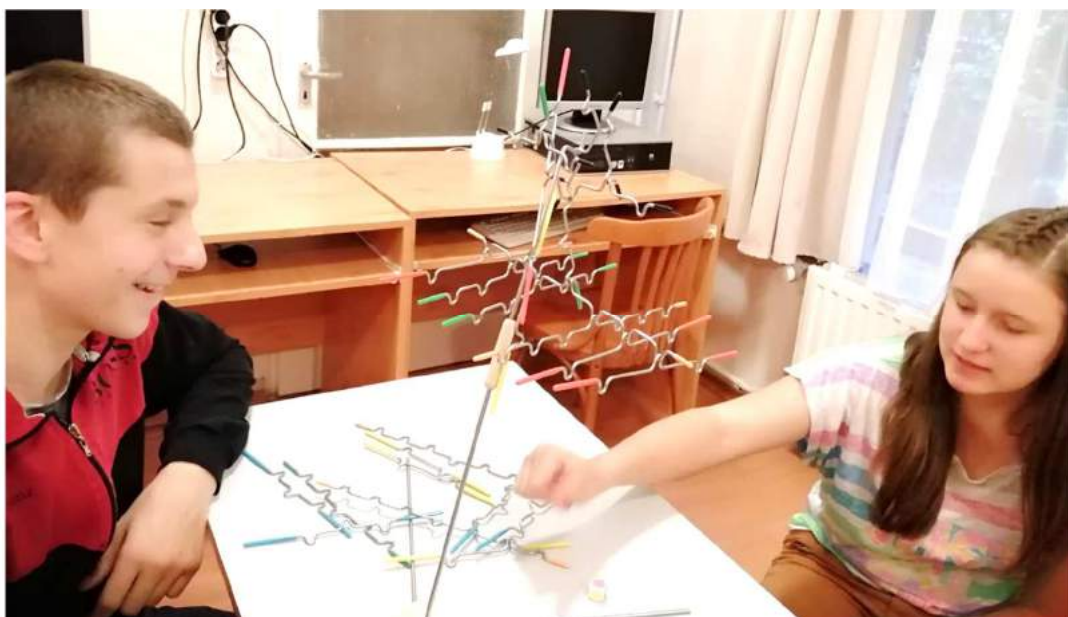
A foglalkozás célja az volt, hogy élményt teremtsen a tanulók számára és közben fejlessze a különböző készségeiket.

Ne csak játékot, hanem tanulást és ismeretszerzést is foglaljon magába. A foglalkozásra szánt idő pillanatok alatt elrepült, nagyon jó hangulatban zajlott. A játékra egy-egy órát kapott mindkét csoport, mely magába



foglalta a játékszabály ismertetését, magát a játékidőt és az eredményhirdetést is. Ugyanis a játéknak minimális tétje is volt, a legügyesebbeket és leggyorsabbakat kisebb ajándékokkal díjaztuk,

még inkább fokozva ezzel a motivációt és a játékkedvet.



## Összegzés

A Nemzeti Tehetségprogram által megkapott játékok és eszközök kiváló lehetőséget nyújtanak hátrányos, halmozottan hátrányos helyzetű és sajátos nevelési igényű tanulóink számára a beilleszkedésre. Ezen tanulók szegregációját is csökkenteni



tudjuk, hiszen a játékban mindenki egyenlő és ugyanakkora eséllyel indul. Az eszközök elősegítik az egyenlő bánásmód érvényesülését, ezáltal hozzájárulnak az oktatási egyenlőtlenségek kiküszöböléséhez, csökkentéséhez. A játékok, eszközök

használatát lehetőség szerint mindennaposá, rendszeressé kívánjuk tenni. Remek lehetőséget kaptunk, hogy mindenkit bevonjunk a közös játékba, együttes élményt teremtve ezzel nevelőnek, diáknak egyaránt.

Játék közben a saját eszüket, fantáziájukat használják, közben beszélgetnek egymással, sajnos az ilyen jellegű tevékenységre szánt idő egyre kevesebb a mai világban. A játékok rendszeres használatával





próbáljuk rögzíteni bennük a szabad idejük hasznos eltöltésének fontosságát, mely tényező fontosságát nem lehet elégszer hangsúlyozni ebben a rohanó, digitális világban.



A játékok, eszközök használatát lehetőség szerint mindennaposá, rendszeressé kívánjuk tenni. Köszönjük a Nemzeti Tehetségprogramnak, hogy lehetőséget adott ilyen irányú céljaink elérésére. Reméljük, hogy a jövőben is lesz lehetőségünk ilyen jellegű pályázaton részt venni.

