

Közös játék – boldog percek

(Beszámoló a megvalósult pályázati projektről)

Évek óta „Kiválóan Akkreditált Tehetségpont Iskola” vagyunk. Kiemelt pedagógiai célunk a sokrétű tehetséggondozás. Intézményünk az Emberi Erőforrások Minisztériuma által a Nemzeti Tehetség Program keretében meghirdetett pályázaton „Közös játék – boldog percek” című pályamunkájával jelentős támogatást nyert el tehetséggondozó programokra. Az így beszerzett eszközöket a logikai-matematikai, pénzügyi-gazdasági, anyanyelvi kompetenciák fejlesztésére használtuk fel a tanév folyamán. Az alábbiakban a tehetséggondozó programban közreműködő kollégák véleményét foglaljuk röviden össze:



Nagyné Városi Zsuzsanna:

„A társasjátékokat 4. osztályosokkal használtam. A *Képmesék* volt az a játék, ami a legtöbbször került elő. Fiúk, lányok egyaránt kedvelték, sokan még az udvari játék helyett is ezt választották, az erdei iskolába is vittük magunkkal. Tehetséggondozásra remek lehetőséget nyújtott. Nagyobb csoportok is játszhatták egy időben. A játék során a kombinációs-, improvizációs készség és a logikai gondolkodás fejlődése volt megfigyelhető. Sokszor használtuk a *Dixit*-tet is. A játékszabály egyszerűsége miatt néhány perc alatt bárki könnyen megtanulta. A játék során a tanulók beszéde, kommunikációja és szókinccse fejlődött. Szórakozás közben mélyebben megismerhették társaikat, meglepő dolgokat tudhattak meg egymásról. A *Concept* játék is osztatlan sikert aratott. Nagyon megkedvelték ezt a beszéd nélküli, csupán képek segítségével megoldható társast. A játék használata során fejlődést tapasztaltam a gyerekek logikus gondolkodásában, kreativitásuk, empátiájuk megnőtt, és szembetűnően jobban tudtak együttműködni.”



Csoma-Törőcsik Adrienn:

„A *Blokus* nagyon jó választás volt, a fiúk és a lányok is élvezték ezt a stratégiai játékot. Fejleszti a térlátást és a logikát is. A *Dixit* a szabad asszociációs képesség és a gyerekek közötti kommunikáció fejlesztésére nagyon jó. A *Mistakos* kiváló ügyességi játék. Az *Elvarázsolt labirintus* főleg a memóriát mozgatta meg. A gyerekek megszerették az új eszközöket, mert legtöbbjük most találkozott először ilyen játékokkal.”

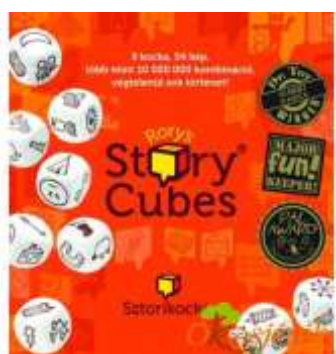


Kocsis Zsuzsanna

„A tanév során kapott játékok közül nálunk az *Elvarázsolt labirintus*, a *Qidor*, a *Blokus* és a *Tic-Tac Bumm!* társasjátékok váltak a legnépszerűbbekké. Szívesen próbálkoztak a gyerekek az *örödlakatok* szétszedésével, összerakásával, valamint a *Tantrix* lapkáiból történő huroképítéssel is. Ezáltal a téri-vizuális, vizuo-konstruktív, kombinatorikai, mentális forgatási képességek fejlődtek, amelyek jó hatással vannak az általános matematikai problémamegoldásra. A játéktanulás folyamatát gyakran úgy szerveztük, hogy a gyerekek felvállalták, tetszésük szerint négyes csoportokat alkotva megtanulnak egy-egy játékot, amelyet aztán megtanítanak a társaiknak is. A játéktanítás-játéktanulás folyamán fejlődött a kommunikációjuk, szókincsük, együttműködési készségük, a memóriájuk, finommotorikájuk és a szabálytudatuk.”

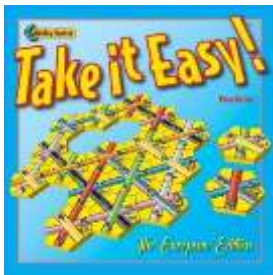
Binder Barbara

„A tehetséggondozó szakkörön a tanulók új stratégiákat és taktikákat próbálhattak ki. Megtapasztalták, milyen érzés nyerni és veszíteni az adott játékban. A kudarc lehetőséget adott arra, hogy megvizsgálják korábbi módszerüket, változtassanak rajta, és legközelebb másképp próbálkozzanak majd. A gyerekek megtanulták alkalmazni az olyan értékes emberi képességeiket, mint a kemény munka, a kitartás, az alkalmazkodás, és érezték ezek jutalmát. Tapintási érzéket is fejlesztettem, hiszen a társasjátékok egy része mindenféle olyan elemeket tartalmaz, amelyeket sorba rendezésre, színek szerinti válogatásra, formák és anyagok felfedezésére lehet használni. A szövegértés fejlesztése is feladata volt a játéknak, hiszen a szabályos játszmaához ez elengedhetetlen volt.”



Koczináné Tóth Valéria

„A Pénzügyi szakkör keretében az 5. évfolyamos tanulókkal használtuk a társasjátékokat. Elsőként a *Miau labirintussal* ismerkedtünk meg. A cicák gyűjtése közben észrevétlenül fejlesztettük figyelmet, kommunikációt, önfegyelmet. A *Take it easy* című játékban a többféle szempontra figyelés volt a játék alapja. Az *Imagine* játék azért volt érdekes számunkra, mert lehetőséget adott az elvonatkoztatásra és a gondolkodás fejlesztésére azáltal, hogy különféle témában kellett kitalálni a feladványokat az ábrák, képek segítségével, és kis mozgást, szerepjátékot is belevihettek a gyerekek, ami még izgalmasabbá tette a játékot. Ez sikerélményt nyújtott nemcsak a feladványt megfejtőknek, de annak is, aki jól rávezette, irányította társai gondolatmenetét.”



Kovácsné Gergely Julianna:

„A felső tagozatosok „Gazdálkodj okosan!” szakkörében évek óta az a célunk, hogy fejlesszük a gyerekek pénzügyi-gazdasági ismereteit. A pályázati keretből vásárolt társasjátékok: pl. *Catan*, *Ticket To Ride*, *Hotel*, *Monopoly* (különböző változatai) *Gyümölcspiac* használata a tehetség gondozó program keretei közt kiválóan fejlesztette a tanulók logikai-stratégiai, együttműködési készségét, kommunikációját, pénzügyi tudatosságát. Játékos keretek közt kaptak a tanulók ismereteket a kockázatkezelésről, pénzügyi döntések fontosságáról. Gyakran valós élethelyzeteket modelleztünk a játékokon keresztül. Kipróbáltuk azt is, hogy a saját szabályaink szerint alakítjuk át, játszuk le a játékokat, melyhez eszközül szolgáltak a meglévő társasok alkotóelemei. Munkánk eredményét az is tükrözi, hogy a szakkörös gyerekekkel több pénzügyi vetélkedőn szerepeltünk jó eredménnyel.”

