

## A képzés meghatározó tartalmi és formai elemei

<b>Képzés címe</b>	<b>Játékok a tanulás szolgálatában</b>
<b>Oktató(k) neve</b>	Répásiné Vadon Katalin Gulyás Ágnes Farkas Lászlóné
<b>Képzés elemei (főbb tematikai egységek) címszavakban</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A játék szerepe a tanulásban</li><li>• Matematikai játékok fejlesztő hatásai, használatuk a tanítási órák szakaszaiban; számítógépes programokkal készíthető játékos feladatok; bemelegítő, ráhangoló számológójátékok</li><li>• A magyar nyelv és irodalom tantárgyhoz kapcsolódó játékok</li><li>• A környezetismeret tantárgyhoz kapcsolódó játékok</li><li>• A táblajátékok szerepe a tanításban</li></ul>
<b>Időtartam</b>	5 óra (5x45 perc)
<b>Jellege (aláhúzendó)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>előadás</u></li><li>• <u>interaktív előadás</u></li><li>• tréning</li><li>• távoktatás (skype, videokonferencia)</li></ul>
<b>Ajánlott létszám (min-max fő)</b>	10-15 fő
<b>Kiknek ajánljuk, célcsoport (végzettség/beosztás)</b>	tanító, napközis nevelők, fejlesztő pedagógusok

Székhely: 1042 Budapest, Viola utca 3-5.

Debreceni telephely: 4026 Debrecen, Fűvészkert utca 4.

Miskolci telephely: 3530 Miskolc, Kálvin János utca 2.

Nagykőrösi telephely: 2750 Nagykőrös, Hősök tere 5.

E-mail: [refpedi@reformatus.hu](mailto:refpedi@reformatus.hu)

Internet: [www.refpedi.hu](http://www.refpedi.hu)

<p><b>Technikai szükséglet felsorolása</b> (terem mérete, berendezése; eszközigény: laptop, projektor, hangfal, interaktív tábla...)</p>	<p>projektor vagy interaktív tábla, laptop, legalább két főnek egy darab</p>
<p><b>A képzés elemei</b> (sorrendben, időkerettel)</p>	<p><b>Elmélet (0,5 óra)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A játék szerepe a tanulásban</li> </ul> <p><b>Interaktív előadás</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>matematikai játékok (1,5 óra)</b></li> <li>○ <b>magyar nyelv és irodalom, környezetismeret játéka (1,5 óra)</b></li> <li>○ <b>táblajátékok (1,5 óra)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A matematikai játékok fejlesztő hatásai, célja, használatuk a tanítási órákon.</li> <li>• Bingo és dominó készítése számítógépes program használatával, a program alkalmazása a gyakorlatban.</li> <li>• A matematika órákon használható számolást, koncentrációt, figyelmet, memóriát, alkalmazkodást, megértést, önfegyelmet, szociális érzékenységet fejlesztő játékok megismerése, megtanulása, kipróbálása.</li> <li>• A magyar nyelv és irodalomhoz, valamint a környezetismeret tantárgyhoz kapcsolódó játékok és azok fejlesztő hatásai: <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tarsia programmal készíthető szókincs-fejlesztő játékok</li> <li>2. Bingo a magyar nyelv és irodalom, valamint a környezetismereti órákon</li> <li>3. Képregény készítő játékok</li> <li>4. Egyéb, az emlékezetet, figyelmet, szövegértést, nyelvtani ismereteket, fogalmak megértését segítő játékok</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Táblajátékok a tanulás szolgálatában</li> </ul>