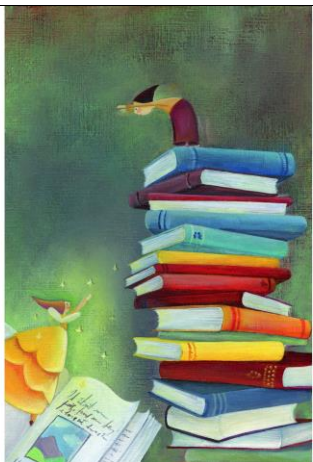


A villámgyakorlat megnevezése	Javasolt évfolyam	Fejlesztési célok	A gyakorlat eredete			Megjegyzés
Dixit	3-4.	<ul style="list-style-type: none"> ● asszociációs készség ● kreativitás ● kommunikáció 	Saját fejlesztés	Adaptált és átalakított X	Más személy kidolgozása (forrás?)	Tulajdonképpen bármilyen képkártyával lehet, pl. Jean-Louis Roubira Dixit című játéknak kártyáival.
<p>A villámgyakorlat leírása</p> <p>Szorjunk ki képkártyákat egy asztalra, ahol mindenki hozzáfér. Tegyük fel egy pontos, jól érthető kérdést: pl. Milyen kedved van? Milyen szerepet töltesz be az osztályban? Mit szeretsz csinálni a szabadidődben? De lehet ez a kérdés valami tananyaghoz szorosan kapcsolódó is. Kérjük a kártyaválasztás indoklását is! A feladat a kérdés elhangzása után, hogy mindenki válasszon egy kártyát, aminek a segítségével válaszol. Ha mindenki választott kártyát, üljenek vissza a helyükre és egy gyors körben mutassa be mindenki a kártyát és mondja el a választát.</p> <p>Példa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mivel töltöd legszívesebben a szabadidődet? Miért? - Az alábbi kártya választását például így lehet indokolni: <i>“Nagyon szeretem a könyveket. Olvasás közben mindig elképzelem a szereplőket is, sokszor olyan, mintha én is ott lennék a történetben.</i> 						<p>A kipróbálás utáni értékelés, hibalehetőségek</p> <p>Soha ne minősítsük a megoldásokat! Nincs jó meg rossz válasz. Mivel ez a feladat nem könnyű, adjunk lehetőséget passzolásra.</p>



Összefoglalás

A képek segítenek megfogalmazni a gondolatokat, amelyek sok esetben nélkülözhetetlenek a pedagógiai munkánkhoz.