

ERASMUS+ KA1 MOBILITÁSI PROJEKTEK – 2024

EGYÉNI BESZÁMOLÓ - MUNKATÁRSAK

A résztvevő adatai

Név	Matisz Ádám
Beosztás, oktatott tantárgyak (ha releváns)	tanár földrajz, történelem
Intézmény	Egri Balassi Bálint Általános Iskola

A projekt adatai:

Hivatkozási szám (projektkód):	2024-1-HU01-KA122-SCH-000232970
--------------------------------	---------------------------------

A mobilitás adatai

Mobilitás típusa	kurzus
Továbbképzés címe (amennyiben releváns)	Introducing Sustainability Through Game-Based Learning and Gamification
Fogadó intézmény neve	Europass Teacher Academy, Lisszabon
Fogadó intézmény típusa	továbbképző intézmény

Fogadó ország	Portugália
Munkanyelv	angol
Mobilitás időtartama	2024. augusztus 19-től-24-ig 6 nap (munkanapok száma) 2 utazási napok száma

A résztvevő feladatai a mobilitás előtt

Kérjük, röviden mutassa be, hogyan készült fel a mobilitásra.

Átolvastam a képzés céljait, feladatait és tematikáját a szervező weboldalán, tartottam a kapcsolatot az saját intézményi és a fogadó intézmény koordinátorával. Igyekeztem frissíteni az angol nyelvtudásomat. Tudatosan felfrissítettem a képzés témájához kapcsolódó szakszókincset annak érdekében, hogy a tanulási folyamat minél eredményesebb legyen. A kurzus előtt meghatároztam a személyes és szakmai céljaimat, különös tekintettel arra, hogyan tudom a gamifikációt és játékos tanulást a saját tantárgyaimhoz illeszteni. Elkészítettem az egyéni ösztöndíj-szerződést, összegyűjtöttem és rendszereztem a szükséges dokumentumokat, megszerveztem az utazást, megvásároltam a repülőjegyet, lefoglaltam a szállást, és megkötöttem a biztosítást. Előkészítettem a digitális eszközeimet és alkalmazásokat, amelyek segíthetik a kurzuson való aktív részvételt és a tanultak rögzítését.

Tanulási eredmények

Az elvárt tanulási eredmények meghatározása a mobilitás tervezési szakaszában (pályázat)

(A tanulási folyamat elvárt eredményét írja le, cselekvést jelentő igétet használ, specifikus, konkrét, világos, egyértelmű és mérhető.)

Megismerem a fenntarthatóság elméleti alapjait és gyakorlati alkalmazási lehetőségeit az oktatásban.
Elsajátítom a játékos tanulás (game-based learning) és a gamifikáció módszertani eszköztárát, különös tekintettel az aktív tanulói részvételre.
Képes leszek fenntarthatósági témákat beépíteni a tanítási gyakorlatomba különböző digitális és analóg játékos technikák segítségével.
Fejleszttem az együttműködési és kommunikációs készségeimet nemzetközi tanulócsoporthoz való részvétel révén.

A tanulási eredmények értékelése a mobilitás után

(Az elvárt tanulási eredmények teljesülésének „vizsgálata”, a személyes fejlődés nyomon követése, bizonyítékok a kompetenciafejlődésre – a résztvevő hogyan értékeli, sikerült-e elérni a kitűzött tanulási eredményeket a mobilitása során.)

Mit tanult, tapasztalt, sajátított el a mobilitás alatt? Miben fejlődött?	A mobilitás során átfogó képet kaptam arról, hogyan lehet a fenntarthatósági nevelést játékos, élményalapú módon beépíteni a tanórákba. Megismertem a gamifikáció alapelveit és gyakorlati megvalósítási lehetőségeit, valamint olyan módszereket, amelyek aktívabb tanulói részvételt és nagyobb motivációt eredményeznek. Számos digitális és kooperatív eszközt is kipróbáltam, amelyek hatékonyan alkalmazhatók a tanórai munkában. Fejlődött a kreativitásom, módszertani tudatosságom, és nyitottabbá váltam az innovatív pedagógiai megoldások iránt. A nemzetközi csoportban való együttműködés révén interkulturális érzékenységem és kommunikációs készségeim is erősödtek.
Mennyire teljesültek az előzőleg meghatározott célkitűzései?	Az előzetesen meghatározott tanulási célkitűzéseim megvalósultak a mobilitás során. Részletes elméleti és gyakorlati tudást szereztem a fenntarthatóság oktatásba való integrálásáról, valamint a játékos tanulás és a gamifikáció alkalmazásáról. A kurzus során lehetőségem nyílt különböző módszerek kipróbálására is, így már a helyszínen elkezdhettem a tanultak reflektív feldolgozását. A mobilitás során megszerzett tapasztalatok nemcsak a tanítási módszereimet frissítik, hanem szemléletformáló hatással is voltak rám.
A tapasztalatok milyen előnyt jelentenek a hazai előmenetele/további munkája során?	Az ott megszerzett tapasztalatok révén mélyebb, gyakorlati tudásra tettem szert, ami növelte a szakmai felkészültségem és magabiztosságom is a munkavégzés során. A megszerzett tapasztalatok segítettek gyorsabban és hatékonyabban reagálni a munkahelyi kihívásokra, valamint kreatívabb és gyakorlatiasabb megoldásokat találni. Ezeken felül intézményi szinten is szeretném a módszereket megosztani a kollégáimmal.
Milyen új ismeretekre tett szert a fogadó intézmény országának, kurzus esetén a többi résztvevő országának oktatási rendszeréről, kultúrájáról?	A portugál oktatási rendszerbe ugyan a képzés során kevésbé láthattam bele, de azt állíthatom, hogy több ponton is eltér a magyartól, sokkal nagyobb hangsúlyt fektet a csoportos jellegű munkákra, a kollaborálásra. Igyekszik az ottani oktatási rendszer a digitális világ és az IKT eszközök adta lehetőségek maximális kihasználására. A kulturális programok révén mélyebb megértést szereztem Portugália történelméről, társadalmáról és értékrendjéről.

Hogyan alkalmazhatóak a mobilitás során megszerzett tanulási eredmények a saját munkámban, illetve a küldő intézmény gyakorlatában?

(A terjesztésre, beépítésre vonatkozó tervek.)

A Portugáliában megvalósított mobilitás során elsajátított játékalapú tanulási (Game Based Learning) módszerek, különös tekintettel a mesterséges intelligencia alkalmazására, jelentős hatással vannak pedagógiai munkámra. Ezeket a módszereket beépítem a tanóráimba, hogy interaktívabbá, motiválóbba és személyre szabottabbá tegyem a tananyag feldolgozását.

Intézményen belüli tudásmegosztás keretében bemutatót tervezek tartani kollégáimnak a Portugáliában tanult módszerekről. Megszerzett tapasztalatokat beépítem az iskola munkájába, különösen a digitális pedagógia és az aktív tanulás előtérbe helyezése érdekében.

A továbbképzés programja / szakmai látogatás (job shadowing) munkaterve napi lebontásban

1. nap – Bevezetés a kurzusba és a fenntarthatóság témakörébe

- A kurzus, az iskola és a külső programok bemutatása;
- Ismerkedést segítő (icebreaker) tevékenységek;
- A résztvevők iskoláinak bemutatása;
- A fenntarthatóság három pillére;
- Az ENSZ 17 fenntartható fejlődési célja;
- Témafeldolgozás és tapasztalatcsere a résztvevők között.

2. nap – Játékalapú tanulás és gamifikáció

- A gamifikáció és a játékalapú tanulás (GBL) megközelítései: alapvető jellemzők és eltérések a hagyományos oktatási módszerekhez képest;
- A játékalapú tanulás oktatási előnyei és kihívásai a tantervbe illesztés során;
- Fenntarthatósági témájú játékok bemutatása. Egyéni és csoportos játéktevékenységek annak megértésére, hogyan és miért tanulhatunk játékokon keresztül a fenntarthatóságról;
- Digitális játékok hatékony integrálása az osztálytermi munkába. Esettanulmányok elemzése.

3. nap – Gyakorlati tanulás új gamifikációs alkalmazásokkal

- Új, innovatív gamifikációs alkalmazások és oktatási tevékenységek bemutatása;
- Tippek hatékony gamifikált feladatok létrehozásához;
- Gyakorlati foglalkozás: válassz egy globális célt, és hozz létre egy gamifikált tevékenységet egy alkalmazás segítségével;
- A résztvevők munkáinak bemutatása és visszajelzés a feladatokra.

4. nap – Játékalapú tanóra-tervezés

- Az oktatástervezés alapvető elemei a játékalapú tanulás és gamifikáció megközelítéseivel ötvözve;
- Tanóra-tervezési sablon megosztása és alkalmazása egy fenntarthatósági témájú, GBL- és gamifikáció-központú óraterv elkészítéséhez.

5. nap – Óratervek bemutatása és visszajelzés

- Az óratervek véglegesítése;
- Minden résztvevő vagy csoport bemutatta az elkészített óratervét, amelyre visszajelzést kapott a többi résztvevőtől.

6. nap – Kurzuszárás és kulturális programok

- A kurzus értékelése: a megszerzett kompetenciák összefoglalása, visszajelzések és közös megbeszélés;
- Résztvételi tanúsítványok átadása;
- Kirándulás és kulturális programok.

Dátum: 2024. szeptember. 01.



résztvevő aláírása