

Képzés neve: Korai fejlesztés, részképességek fejlesztésének támogatása

1. Módszertani ötlet: “Varázsbetűk az erdőben” – játékos hang-betű felismerés

Célcsoport: 6-7 éves korosztály

Témakör: Olvasás

Tevékenység leírása:

A gyerekek “varázserdőbe” mennek (a teremben kialakított játéktér), ahol különböző állatok rejtettek el betűket. Minden állathoz tartozik egy hang (pl. “m” mint maci, “s” mint süni). A gyerekek hang alapján próbálják megtalálni a betűt és képet párosítani hozzá.

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- **Anyanyelvi kommunikáció:** hangok felismerése, beszédértés, szókincs bővítése.
- **Esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképesség:** a játék során a gyerekek saját mesét is kitalálhatnak az állatokhoz.
- **Szociális és állampolgári kompetencia:** együttműködés, szabálytartás a közös játékban.

Pedagógiai célok:

- A fonémahallás és betűfelismerés előkészítése.
- A kommunikációs kedv és önkifejezés fejlesztése.
- A szabálytudat és együttműködési képesség alakítása.
-

2. Módszertani ötlet: “Számkuckó” – felfedező matematikai játszótér

Célcsoport: 6-7 éves korosztály

Témakör: Matematika

Tevékenység leírása:

A gyerekek különböző állomásokon egyszerű számolási, mérési, sorbarendezési és párosítási feladatokat oldanak meg (pl. babzsákok számolása, tárgyak nagyság szerinti sorrendbe rakása, mintázatok kirakása).

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- **Matematikai kompetencia:** mennyiségek, formák, minták felismerése és alkalmazása.
- **Természettudományos kompetencia:** megfigyelés, következtetés, problémafelismerés.

- **Kezdeményezőkéesség és vállalkozói kompetencia:** önálló próbálkozás, hibakezelés, feladatvállalás.

Pedagógiai célok:

- A logikus gondolkodás és problémamegoldó képesség fejlesztése.
- A mennyiségi viszonyok és alapvető matematikai fogalmak előkészítése.
- A felfedező tanulás iránti motiváció és pozitív tanulási attitűd kialakítása.

Koczkané Redele Ilona

1. SMART TEACHERS PLAY MORE – Outdoor mindfulness és játékos tanulás izlandi mintára

Hol ismerted meg a gyakorlatot?

Erasmus+ továbbképzésen az STPM (Smart Teachers Play More) módszer bemutatásán keresztül, amely az izlandi oktatási gyakorlatból merít, különös hangsúlyt fektetve a természetközeli tanulásra, a játékokra és a tudatos jelenlétre (mindfulness).

Témakör:

Outdoor pedagógia, mindfulness, játékos tanulás, érzelmi nevelés, stresszkezelés, környezeti nevelés

Kulcskompetenciák:

- Szociális és érzelmi kompetencia
- Tanulás tanulása
- Kommunikációs kompetencia
- Kreativitás és problémamegoldás
- Környezettudatosság
- Önismeret és önszabályozás

Célcsoport:

- Alsó tagozatos tanulók (6–10 év)
(a módszer könnyen adaptálható óvodai vagy felső tagozatos korosztályra is)

A módszertani ötlet részletes bemutatása:

A foglalkozás szabadtéren (iskolaudvar, park, erdős terület) valósul meg, és három egymásra épülő szakaszból áll:

1. Megérkezés – tudatos jelenlét (5–10 perc)

- Körben állva rövid légzőgyakorlat
- „Hallgasd meg a természet hangjait” feladat
- Mezítlábas talajérzékelés vagy lassú séta

Cél: a figyelem fókuszálása, megnyugvás, kapcsolódás a környezethez

2. Játékos outdoor tevékenységek (20–30 perc)

- Természetes anyagokból (kő, bot, levél) közös alkotás
- Kooperatív mozgásos játékok (pl. „csendes vezetés”, „vak túra párokban”)
- Szabályalkotás a gyerekek bevonásával

A hangsúly a játékon, az együttműködésen és az élményszerű tanuláson van, a tanár facilitátorként van jelen.

3. Lezárás – reflexió és érzelmi tudatosítás (10 perc)

- Rövid beszélgetőkör: „Mit éreztél?”, „Mi volt könnyű/nehezebb?”
- Rajzos vagy mozgásos visszajelzés
- Pozitív megerősítés, önreflexió

A módszertani ötlet megvalósításának pedagógiai céljai:

- A tanulók mentális jóllétének támogatása
- Stresszcsökkentés és érzelmi biztonság erősítése
- A tanulási motiváció növelése játékos eszközökkel
- A természethez való pozitív érzelmi kötődés kialakítása
- Együttműködési és kommunikációs készségek fejlesztése
- A pedagógus szerepének átalakítása: irányítóból kísérővé

2. SMART TEACHERS PLAY MORE – Station work az angolórán (outdoor & playful English)

Hol ismerted meg a gyakorlatot?

Erasmus+ továbbképzésen, az **STPM (Smart Teachers Play More)** módszer keretében, izlandi pedagógiai minták alapján, ahol az állomásmódszert játékos, élményalapú és tanulóközpontú formában alkalmaztuk.

Témakör:

Angol nyelv – szókincsfejlesztés és kommunikáció (pl. nature, feelings, actions)

Kulcskompetenciák:

- Idegen nyelvi kommunikáció
- Szociális és érzelmi kompetencia
- Tanulás tanulása
- Együttműködés
- Kreativitás
- Önbizalom az idegen nyelv használatában

Célcsoport:

Alsó tagozatos tanulók (7–11 év), A1 szint
(felső tagozatra bővíthető)

A módszertani ötlet részletes bemutatása:

Az angolóra szabadtéren (iskolaudvar, park) zajlik, **5 állomással**, ahol a tanulók kis csoportokban dolgoznak. Minden állomáson egyszerű, rövid, **cselekvésbe ágyazott nyelvhasználat** történik. Időtartam: 8–10 perc/állomás.

Állomások leírása:

1. állomás – Mindful English

- Rövid légzőgyakorlat angol instrukciókkal: *“Breathe in, breathe out.”*
- Természet hangjainak megnevezése: *“I can hear a bird / the wind.”*

Cél: nyelvi ráhangolódás, figyelemfókusz

2. állomás – Vocabulary Hunt

- Képkártyák vagy szóképek elrejtve

- Feladat: megtalálni és kimondani a szót, majd mondatot alkotni:
"This is a leaf. It is green."

Cél: szókincs aktiválása mozgással

3. állomás – Action Game

- Mozgásos utasítások: *"Jump like a frog. Walk like a bear."*
- Páros feladat: egyik mondja, másik végrehajtja

Cél: hallott szöveg értése, TPR (Total Physical Response)

4. állomás – Creative English

- Természetes anyagokból tárgy vagy kép készítése
- Bemutatás egyszerű mondatokkal:

"This is my picture. I used stones and leaves."

Cél: beszédkészség, önkifejezés

5. állomás – Feelings & Reflection

- Érzelemkártyák angolul: *happy, calm, excited, tired*
- Mondatalkotás: *"I feel happy because I played."*

Cél: érzelmi tudatosság és nyelvi reflexió

A módszertani ötlet megvalósításának pedagógiai céljai:

- Az angol nyelv használatának természetessé tétele
- Beszédcentrikus, stresszmentes tanulási környezet kialakítása
- Szókincs és beszédértés fejlesztése mozgáson keresztül
- A tanulók önbizalmának erősítése idegen nyelven
- A játék és élmény szerepének növelése az angolórán
- A tanár szerepe: facilitátor, megfigyelő, támogató

1. módszertani ötlet: Korai felismerés és érzelmi támogatás az inkluzív osztályteremben

Hol ismerted meg a gyakorlatot?

A **Learning Together** szervezet *Special Educational Needs and Disabilities (SEND) in the classroom* Erasmus+ képzésén, Portóban, ahol hangsúlyt kapott a korai kockázati tényezők felismerése, a prevenció szintjei és az inkluzív pedagógiai gyakorlat.

Témakör:

Korai felismerés, prevenció, érzelmi és magatartási támogatás, inkluzív nevelés

Kulcskompetenciák:

- Szociális és érzelmi kompetencia
- Pedagógiai megfigyelőképesség
- Differenciálás
- Empátia és elfogadás
- Együttműködés a szülőkkel

Célcsoport:

Alsó tagozatos tanulók, különös tekintettel az SNI és BTMN tanulókra

A módszertani ötlet részletes bemutatása:

A módszer a mindennapi tanítási gyakorlatba beépíthető, és három egymásra épülő elemből áll:

1. Rendszeres pedagógiai megfigyelés és jelzőrendszer

- Strukturált megfigyelési szempontlista alkalmazása (figyelem, kommunikáció, érzelmi reakciók)
- „Nem tipikus” fejlődési jelek korai azonosítása
- Megfigyelések dokumentálása, megbeszélése a szakemberekkel és a szülőkkel

2. Érzelmi biztonságot támogató tanulási környezet kialakítása

- Napi érzelemellenőrző kör (színek, kártyák)
- Megnyugtató rituálék (légzőgyakorlat, rövid relaxáció)
- Biztonságos visszajelzési kultúra

3. Célzott támogatás és differenciálás

- Rövid, egyértelmű instrukciók
- Vizuális segédeszközök
- Egyéni haladási tempó biztosítása
- Sikerélményre épülő feladatok

A módszertani ötlet megvalósításának pedagógiai céljai:

- A fejlődési kockázatok korai felismerése

- Az érzelmi és magatartási nehézségek megelőzése
- Az SNI tanulók érzelmi biztonságának növelése
- A befogadó osztályközösség erősítése
- Hatékony együttműködés a szülőkkel és szakemberekkel

2. módszertani ötlet: Család mint partner – együttműködés az inkluzív nevelésben

Hol ismerted meg a gyakorlatot?

A **Learning Together – SEND in the classroom** képzésen Portóban, ahol kiemelt szerepet kapott a szülői részvétel növelése és a család aktív bevonása az oktatási folyamatba.

Témakör:

Szülő–iskola együttműködés, inkluzív pedagógia, prevenció, intervenció

Kulcskompetenciák:

- Kommunikáció
- Partnerség és együttműködés
- Empátia
- Pedagógiai tervezés
- Differenciált tanulásszervezés

Célcsoport:

SNI tanulók és családjaik, valamint az őket befogadó osztályközösség

A módszertani ötlet részletes bemutatása:

A módszer célja a szülők bevonása strukturált, támogató módon az oktatási folyamatba:

- 1. Rendszeres, támogató kommunikáció**
 - Rövid, pozitív fókuszú visszajelzések
 - Egyéni konzultációk partnerségi szemlélettel
 - Közös célkitűzések meghatározása
- 2. Családi bevonás a tanulási folyamatba**
 - Otthon végezhető, rugalmas feladatok
 - Szülői megfigyelések beépítése
 - Közös fejlődési napló vezetése
- 3. Közös prevenciós és intervenciós tervezés**
 - Egyéni fejlesztési célok meghatározása
 - Szakemberek bevonása
 - Folyamatos értékelés és utánkövetés

A módszertani ötlet megvalósításának pedagógiai céljai:

- A szülők aktív partnerként való bevonása
- A gyermek fejlődésének komplex támogatása
- Az SNI tanulók sikeres integrációja
- A bizalom és együttműködés erősítése

Képzés neve:

Dráma integráció a személyes és az osztálytermi fejlesztés érdekében

1. Módszertani ötlet: „Zippidy Zippidy Állatkert!” játék

Célcsoport: - alsó tagozatos tanulók, 1-3. osztály

Alkalmazási terület: mozgásos, gyors reagálást igénylő órákhoz, tanórák közti átmozgatásra vagy bemelegítő tevékenységként.

Játék leírása: A gyerekek körben állnak, valaki (kezdetben a tanár) középen áll, azt mondja:” Zippidy Zippidy,és közben a körben álló gyerekre néz, és azt mondja:” Zippidy, Zippidy Állatkert!” A kijelölt gyermeknek egy állat nevét kell gyorsan kimondania (pl. „zsiráf!”, „oroszlán!”). Ha a gyermek túl sokat gondolkodik, nevet ismétel, vagy nem tud állatot mondani, akkor helyet cserél a középen állóval. A játék gyors tempójú, a kör közepére kerülők folyamatosan cserélődnek. A játék akkor ér véget, amikor a pedagógus lezárja, vagy mindenki volt már középen.

Változtatási lehetőségek:

- Tematikus állatkert: csak vízi állatok / madarak / erdei állatok stb.
- Nehézségi szint emelése: egyszerre két állatot kell mondani.
- Angol vagy más idegen nyelv gyakorlására is alkalmazható (állatnevek idegen nyelven).
- Mozgásos kiegészítés: az állat nevét mondó gyermek röviden utánozza az állat hangját vagy mozgását.

Kulcskompetenciák:

- Kommunikációs kompetencia – figyelés, gyors reagálás, rövid verbális válaszadás.
- Szociális kompetencia – együttműködés, szabálytudat, csoportdinamika erősítése.
- Anyanyelvi kompetencia – hangos beszéd, kiejtés, egyszerű szókapcsolatok használata.
- Figyelem és koncentráció fejlesztése – fókuszváltás, gyors helyzetfelismerés.
- Érzelmi és akarati kompetenciák – kudarcátűrés, önfegyelem, önbizalom.

A módszertani ötlet megvalósításának pedagógiai céljai:

- Figyelem és gyors reagálás fejlesztése: a gyermekeknek rögtön reagálniuk kell, ami javítja a koncentrációt.
- Szókincs bővítése: különösen akkor hasznos, ha a játék témacsoporthoz kapcsolódik (állatok élőhelyei).
- Feszültségcsökkentés és hangulatjavítás: mozgásos, vidám tevékenység, javítja a csoport légkörét.
- Önbizalom erősítése: a középre kerülés elfogadása, szereplés bátrabban.
- Csoportkohézió növelése: a közös játék segíti az osztályközösség formálását.
- Szabálytudat fejlesztése: a játék egyszerű szabályai következetességet igényelnek (nem mondhatja el később, ismétlés tilos stb.).

2. Módszertani ötlet: „Herceg–Hercegnő–Sárkány” játék

Célcsoport: - alsó tagozatos tanulók, 1-4. osztály

Alkalmazási terület: ideális bemelegítő, átmozgató, drámapedagógiai vagy közösségépítő játék tanórán és napköziben is.

Játék leírása: A gyerekek két csoportra oszlanak (A és B), és két egymással szemben álló sorban helyezkednek el. A pedagógus a sorok előtt áll, és bemutatja a három szereplő jellegzetes mozgását és hangját:

- Herceg: kardot húz elő és „suhintó kardhangot” ad ki.
- Hercegnő: kecsesen, balerina módjára megfordul.
- Sárkány: nagy, gonosz, tűzokádó hangot utánoz.

Ezután mindkét csoportnak 2–3 másodperc alatt el kell döntenie, melyik karaktert mutatják be. A pedagógus háromig számol, és a két csoport egyszerre mutatja a választott szereplőt.

Eredmény meghatározása (kő–papír–olló logika alapján):

- Hercegnő legyőzi a Herceget, mert elcsábítja.
- Herceg legyőzi a Sárkányt, mert kardjával megöli.
- Sárkány legyőzi a Hercegnőt, mert tűzzel elpusztítja.

A nyertes csapat pontot kap vagy „tapsot”, a kör pedig újra kezdhető másik stratégiával

Variációk

- A szereplők lehetnek más mesealakok is (pl. Lovag–Boszorkány–Tündér).
- Lehet „mozgásos csata” verzió, ahol a két csapat tagjai előrelépve „játsszák ki” egymást.
- Lehet időre menő vagy kiesős forma.

- Drámapedagógiai elem hozzáadása: rövid hangutánzás, jelmondat, rövid szerepbe lépés.

Kulcskompetenciák:

- Kommunikációs kompetencia: nonverbális jelzések, testbeszéd, csoportos reagálás.
- Szociális kompetencia: kooperáció, csapatmunka, stratégiai döntéshozás közösen.
- Testi-kinetikus kompetencia: mozgáskoordináció, utánzó mozgások, ritmus.
- Figyelmi és végrehajtó funkciók: gyors döntéshozás, szabályok követése, reakcióidő fejlesztése.
- Érzelmi kompetencia: érzelmek kezelése, siker–kudarccal megélés biztonságos helyzetben.

A módszertani ötlet megvalósításának pedagógiai céljai:

- Csapatmunka fejlesztése: a gyerekeknek közösen kell dönteniük, gyorsan kommunikálniuk.
- Gyors reagálás és helyzetfelismerés: rövid idő alatt kell stratégiát alkotni.
- Kreativitás és szerepjáték: a szerepek utánzása bátorítja a drámai és mozgásos önkifejezést.
- Mozgásigény kielégítése: aktív, vidám mozgásos játék, amely energizálja a csoportot.
- Kudarcűrítés és érzelmi kontroll: a csapatok felváltva nyernek/veszítnek, ez segít érzelmi rugalmasságot fejleszteni.
- Közösségi élmény: oldja a feszültséget, erősíti a pozitív csoportlégkört.

Módszertani ötletek (2024.)

A kurzus címe:

Vezetés a 21. századi oktatásban

Célcsoport:

Az iskolában lévő vezetők csoportja (igazgató, igazgató-helyettesek, esetleg munkaközösség-vezetők)

Jógyakorlatok:

1. Stakeholder Analysis (Érintetti elemzés):

A „stakeholderek” azok az emberek, akik valamilyen irányban és valamilyen formában hatással vannak ránk, hatással vannak a munkánkra. Négyféle csoportot különböztetünk meg:

- Akikre a mi munkánk hatással van
- Akik ránk/munkánkra hatással vannak
- Érdekeltek a sikerünkben
- Érdekeltek a sikertelenségünkben

A **Stakeholder Analysis** (érintetti elemzés) egy stratégiai tervezési módszer, amelynek célja, hogy azonosítsa és megértse a körülöttünk lévő személyeket, azok érdekeit, befolyását és a ránk gyakorolt hatását. Ez a folyamat segít a hatékony kommunikáció és együttműködés kialakításában. Segít megérteni az érintettek motivációit, elvárásait, esetleges féltelmeit vagy ellenállását.

A Stakeholder Analysis minden sikeres projekt egyik alapvető eszköze. Segít megérteni, kikkel kell együtt dolgozni, kinek milyen igényei vannak, és hogyan biztosítható, hogy a projekt során minden érintett a megfelelő szinten legyen informálva vagy bevonva. Az eredmény egy stabilabb, átgondoltabb és jobban támogatott projektmegvalósítás. Az analysis elkészítése segít abban is, hogy kevesebb félreértés és konfliktus alakuljon ki a munkatársak között.

2. Motiválás részeként: a P.G.motivációs modell:

A P–G modell motivációs modell, a munkahelyi motiváció egyik leginkább kutatott és gyakorlatorientált megközelítése. A modell azt vizsgálja, hogyan hat egymásra a **motiváció**, a **teljesítmény**, a **jutalmak** és a **munkahelyi elégedettség**.

Lényegében arra hívja fel a figyelmet, hogy nem a motiváció vezet automatikusan elégedettséghez, hanem a teljesítmény és annak elismerése.

Egy iskolai környezetben mindenki más-más motiváltsági szinten van. Ez a motivációs modell elkészítése nagy segítséget nyújt a vezetőknek abban, illetve sokkal jobban megérthető, hogy kollégánk jelenleg melyik motiváltsági szinten helyezkedik el. Miután bekerül egy új munkahelyre valaki, a kezdeti szakasz elég hosszán ki szokott tartani, ugyanis itt még kollégánk lelkes, tele energiával, majd haladva a kiteljesedés felé, a csúcsra, még mindig jól vagy nagyon jól érzi magát a bőrében, a környezetében. Majd évek múlva van egy stagnálási szakasz, utána pedig lassan „lefelé megy a görbe”, halad a kiégés felé. Sajnos ebben az esetben mindenkinek az lenne a legjobb (de főleg neki lenne a legjobb), ha elhagyná a pedagógus pályát és új munka, új munkahely után nézne. Olyan munkát kellene keresni, ami újra boldoggá teszi őt!

Ezek a szakaszok mindenkinél más-más hosszúságúak, más-más időpontban váltanak. Szerencsére olyan kolléga is van, aki soha nem jut el a kiégésig. Imádja azt, amit csinál, elhivatott, mindig talál motivációt a szakmai életében és a kollégái, a munkahelyi környezete kiváló.

A modell alapelve

A P–G modell nem egy egyszerű „több motiváció = jobb teljesítmény = nagyobb elégedettség” logikát követ, hanem sokkal összetettebb rendszert ír le:

1. **A munkavállaló erőfeszítései** attól függenek, hogy:
 - mennyire hisz a sikerben (önhatékonyság),
 - mennyire érzi, hogy a teljesítményével eredményes lehet (várakozás),
 - mennyire értékes számára az ígért jutalom.
2. **A teljesítmény minősége** a képességek és a szerepfelfogás függvénye is, nem csak az erőfeszítése.
3. **A teljesítmény után kapott jutalmak** lehetnek:
 - **belső** (büszkeség, fejlődés, sikerélmény),
 - **külső** (fizetés, bónusz, előléptetés, elismerés).
4. **Az elégedettség** attól függ, mennyire értékesek ezek a jutalmak, és mennyire igazságosnak érzi a munkavállaló azokat.

Matisz Ádám: A SAMR modell és a GBL használta az oktatásban

1. SAMR modell

Hol ismerted meg a gyakorlatot?

A SAMR-modell gyakorlati alkalmazását Erasmus + továbbképzésen Lisszabonban ismertem meg. A képzést tartó oktató, gyakorlati példákon keresztül mutatta be a modell lépéseit.

Témakör:

Digitális kompetencia fejlesztése – tananyag átalakítása technológia bevonásával (Substitution–Augmentation–Modification–Redefinition).

Kulcskompetenciák:

- Digitális kompetencia
- Kreativitás
- Problémamegoldó képesség
- Kritikai gondolkodás
- Együttműködés

Célcsoport:

Felső tagozatos vagy középiskolás tanulók (5–12. évfolyam).

A módszertani ötlet részletes bemutatása:

A SAMR-modell négy lépcsőben mutatja meg, hogyan alakíthatjuk át a tanulási folyamatot technológia segítségével.

1. S – Substitution (Helyettesítés)

A tanuló ugyanazt a feladatot végzi, csak digitálisan.

Példa: a diákok Wordben írják meg fogalmazásukat füzet helyett.

2. A – Augmentation (Kibővítés)

A technológia már hozzáad valamilyen funkcionális előnyt.

Példa: a tanulók online helyesírás-ellenőrzőt, szinonimaszótárt használnak.

3. M – Modification (Átalakítás)

A technológia lehetővé teszi a feladat jelentős újraszervezését.

Példa: a tanulók közösen dolgoznak egy online dokumentumon, szerkesztik egymás munkáját.

4. R – Redefinition (Újradefiniálás)

Olyan feladat jön létre, amely korábban nem volt lehetséges.

Példa: a tanulók videót készítenek a témához, vagy MI-t használva multimodális projektet alkotnak (hang, kép, szöveg egyesítése).

A módszertani ötlet megvalósításának pedagógiai céljai:

- A tanulók digitális kompetenciájának fejlesztése.
- A kooperatív tanulás és a kreatív problémamegoldás támogatása.
- A hagyományos feladatok modernizálása és gazdagítása.
- Motiváció növelése technológia bevonásával.
- A tananyag mélyebb megértése a tanulói aktivitás növelésével.

2. Game-Based Learning (GBL – játékalapú tanulás)

Hol ismerted meg a gyakorlatot?

A GBL módszert az Erasmus+ programon (játék-alapú oktatás és fenntarthatóság) során ismertem meg Lisszabonban ismertem meg. A gyakorlatot különböző nemzetközi példák, oktatási appokon keresztül mutatta be oktatónk.

Témakör:

Bármely tantárgyhoz alkalmazható (történelem, természetismeret, matematika, idegen nyelvek).

Kiemelten alkalmas: problémamegoldásra, ismeretellenőrzésre, csoportmunkára.

Kulcskompetenciák:

- Digitális kompetencia
- Kreativitás
- Kritikai gondolkodás
- Együttműködés és kommunikáció
- Problémamegoldó képesség
- Szociális és állampolgári kompetenciák
- Tanulási képesség fejlesztése

Célcsoport:

3–8. évfolyam, de középiskolában is kiválóan használható.

A módszertani ötlet részletes bemutatása:

A játékalapú tanulás lényege, hogy a tanulók játékos helyzetekben szereznek új ismereteket vagy gyakorolják a tananyagot.

Lehet digitális játék, analóg társasjáték, versenyhelyzet, küldetés-alapú feladat, szabadulószober, vagy pontgyűjtő rendszer.

1. Digitális játékok

- Kahoot, Quizizz, Blooket – ismeretellenőrzés
- Minecraft Education – történelmi vagy természeti környezet modellezése
- Classcraft – pontgyűjtő szerepjáték tanórai motivációhoz

2. Analóg (kézzel fogható) játékok

- Társasjáték a tananyagból (pl. történelmi események időrendje — „Idősáv-kirakó”)
- Kártyajáték fogalomtanuláshoz
- Tanórai dobókockás küldetések

3. Szerepjáték és küldetésrendszer

- A tanulók szerepeket kapnak (kutató, felfedező, detektív).
- Küldetéseket oldanak meg pontokért.
- A „szintek” teljesítése differenciálásra is alkalmas.

4. Gamifikációs elemek

- Pontgyűjtés
- Jelvények
- Ranglisták
- „Szintek” elérése
- Időre való kihívások

A módszertani ötlet megvalósításának pedagógiai céljai:

- A tanulói motiváció növelése játékos elemekkel.
- A tananyag mélyebb megértése élményszerű feladatokon keresztül.
- Az együttműködés, kommunikáció és csapatmunka fejlesztése.
- A kreativitás és problémamegoldás ösztönzése komplex játékhelyzetekben.
- A sikerélmény biztosítása, különösen a nehezen motiválható tanulók számára.
- A digitális és analóg játékok felelős használatának megtanítása.
- A fenntartható tanulási szokások kialakítása – a játék nem csupán jutalom, hanem tanulási forma.

Mátra Márk

Módszertani Ötlet 1: AI-alapú kvíz- és prezentációgenerálás

Hol ismerted meg a gyakorlatot?

"Unlocking AI – Artificial Intelligence in Education" Erasmus+ KA1 tanfolyam, iDevelop Training, Tenerife, Spanyolország, 2024. augusztus 5-9.

Témakörök:

Mesterséges intelligencia oktatási tartalomgyártásban. Kulcskompetenciák: Digitális kompetencia, ICT (Digitális kompetencia) használata, problémamegoldás.

Célcsoport:

Tanárok és 7-12. évfolyamos diákok informatika, idegen nyelv vagy projektórákon.

A módszertani ötlet részletes bemutatása: AI használatával készítünk kvizeket és prezentációkat: tanár megadja a témát, az AI generál kérdéseket és diákat. Órán: elkészítés, kitöltés, megbeszélés. Ingyenes eszközökkel azonnal alkalmazható.

A **módszertani** ötlet megvalósításának pedagógiai céljai:

- Gyorsítani a tananyag-előállítást, több időt hagyva a diákokkal való foglalkozásra.
- Fejleszteni a diákok digitális készségeit és önellenőrző képességét.
- Növelni a motivációt interaktív feladatokkal

Módszertani Ötlet 2: Etikus AI-esetfeldolgozás csoportosan

Hol ismerted meg a gyakorlatot?

Tenerife-i Erasmus+ KA1 tanfolyamon, 5. nap (etikai kihívások, esettanulmányok).

Témakör: Felelősségteljes AI-használat oktatásban. Kulcskompetenciák: Kritikai gondolkodás, polgári tudatosság, etikai tudatosság.

Célcsoport:

Tanárok képzése és 10-14 éves diákok etika/informatika órákon, 4-6 fős csoportokban.

A módszertani ötlet részletes bemutatása:

Valós AI-problémák (pl. ChatGPT adatvédelem, AI elfogultság) feldolgozása csoportban: azonosítják a problémát, összegyűjtik az etikai kérdéseket, megoldási ötleteket dolgoznak ki, végül rövid bemutatót tartanak. Értékelés: egyéni munka, ötletek minősége, csapatmunka.

A **módszertani** ötlet megvalósításának pedagógiai céljai:

- Tudatosítani az AI kockázatait a diákokban.
- Fejleszteni a csoportos döntéshozatalt és felelősségvállalást.
- Elősegíteni az etikus digitális kultúrát az iskolában.

Nagy Henrietta

1. Módszertani ötlet, gyakorlat:

Helye: Pula, Horvátország

Témakör: Támogató értékelés: nyílt kérdések és a hibázástól való félelem csökkentése (a cél, hogy a tanulók kísérletezhessenek, hibázhassanak anélkül, hogy a rossz válasz esetén megbélyegezve érezzék magukat. A fókusz nem a helyes/ helytelen válaszokon van, hanem a tanulói önbizalom és motiváció támogatásán.

Kulcskompetenciák: tanulás tanulása (a diákok megtanulják értékelni saját fejlődésüket, nem a hibáikra koncentrálnak), anyanyelvi kommunikáció, **kritikai gondolkodás és problémamegoldás** (a tanulók véleményt nyilváníthatnak, gondolkodhatnak, érvelhetnek anélkül, hogy a rossz válasz félelme korlátozná őket.

Célcsoport: általános iskolások (8-14 éves korig), hátrányos helyzetű vagy alacsony önbizalmú tanulók, idegen nyelveket tanulók, olyan diákok, akik szoronganak, ha hibáznak

A módszertani ötlet részletes bemutatása: Az eszközünk egy sima, fehér papírlap lesz, melyet laminálunk. Erre írhatják filctollal a gyerekek a kérdéseimre adott válaszaikat. Ez egy „néma” visszajelzés, a tanulók nem kiabálják be hangosan, egymást túlkiabálva a helyes válaszokat, hanem ráírják a laminált lapra és feltartják, ha készen vannak. Nemcsak nyílt végű kérdéseknél szoktam használni, hanem zártnál is, mert jó gyakorlásnál és csendben végezhető.

Példa: Ki uralkodott Géza fejedelem után? A helyes válasz István, de aki nem tudja, megnézheti a másikat és leírhatja. Ezzel gyakorol és az önbecsülése sem sérül.

A módszertani ötlet megvalósításának pedagógiai céljai: önbizalom és kockázatvállalás pozitív tanulási attitűd kialakítása), reflexív gondolkodás fejlesztése (metakognitív képességek erősítése), kreativitás és problémamegoldó készség ösztönzése, kommunikációs készségek erősítése, pozitív tanulási környezet kialakítása

2. Módszertani ötlet, gyakorlat:

Helye: Pula, Horvátország

Témakör: Kooperatív, differenciált és Inkluzív tanulásszervezés

Kulcskompetenciák: anyanyelvi kommunikáció (a mese feldolgozása, dramatizálása során fejlődik a beszédképesség, szókincs), kulturális tudatosság és kifejezőképesség (művészeti önkifejezésük, vizuális és zenei érzékük fejlődik), szociális és állampolgári kompetencia (a csoportfoglalkozás során fejlődik az együttműködés, empátia, felelősségvállalás és tolerancia), idegen nyelvi kommunikáció, esztétikai-művészeti tudatosság, kezdeményezőképesség és vállalkozói kompetencia (a tanulók önállóan terveznek, szerveznek előadást vagy alkotást hoznak létre), matematikai, természettudományi és digitális kompetencia (mandala készítésénél a mértani elemek, de bármikor beépíthető a projectbe)

Célcsoport: általános iskola felső tagozat (10-14 éves korosztály)

A módszertani ötlet részletes bemutatása: egy témát jártunk körbe, több oldalról megközelítve, minél több fejlesztendő területet érintve. Egy ország bemutatását kaptuk feladatként, a központi téma India volt, ehhez a témához kapcsolódtak a feladatok. A résztvevőket 3 csoportra osztotta a tanár, igyekezett vegyes képességű csoportokat kialakítani. A csoportalakításnál a legfőbb szempont az angol nyelvi tudásszint volt. A csoportokban voltak kiváló angol nyelvi kommunikációval rendelkezők és kevésbé jól kommunikálók. Forgószínpad szerűen minden csoport ugyanazokat a feladatokat kapta, melyeket meghatározott időn belül kellett teljesíteni.

Három csoport feladatai a következők voltak:

1. *Mandalakészítő csoport:*

Feladata: internet segítségével megnézni mi az a mandala, mi a szerepe, majd készíteni egy saját tervezésű mandalát és ki is színeezni.

2. *Mesecsoport:*

Feladata: kaptunk egy maharadzsról szóló mesét, melyet el kellett olvasni (itt a jobb angoltudással rendelkezők segítettek a gyengébbeknek az értelmezésben), majd némajáték szerűen meg is jeleníteni

3. *Táncos csoport:*

Feladata: kaptunk egy indiai zene linket, melyet a telefonunk segítségével megkerestünk, meghallgattunk, majd táncoreográfiát készítettünk hozzá, amit be is tanultunk.

Mindegyik feladatra 20 perc állt rendelkezésünkre. A letelt idő után minden csoport bemutatta mindhárom munkáját.

A módszertani ötlet megvalósításának pedagógiai céljai: a tanulók **együttműködési és kommunikációs készségének fejlesztése**, **differentiált és inkluzív tanulás** megvalósulása, a **kreativitás és az önkifejezés** fejlesztése, a **kulturális nyitottság és tolerancia** erősítése, **érzelmi intelligencia és empátia** fejlesztése, **pozitív tanulási attitűd**.