

Az Erasmus+ program keretében egy ötnapos szakmai továbbképzésen vettem részt „Accessible Digital Technology for Teachers” címmel, Easy School of Languages szervezése által. A képzés nemcsak szakmai szempontból volt hasznos számomra, hanem új perspektívákat is adott a digitális eszközök tudatosabb és kreatívabb alkalmazásához az oktatásban.

A továbbképzés egyik legfontosabb tanulsága számomra a gamifikációban rejlő lehetőségek felfedezése volt. Rájöttem, hogy a játékos elemek nem csupán az óra elején alkalmazott ráhangoló feladatok lehetnek, hanem a tanulási folyamat szerves és értékes részei is. A Baamboozle és az Educaplay használatán keresztül olyan módszereket ismertem meg, amelyek segítségével a tudásellenőrzést is élvezetesebb, interaktívabb és együttműködésre ösztönző tevékenységekké alakíthatom. Ez különösen fontos számomra, hiszen a tanulók aktív részvétele és motivációja nagyban hozzájárul a sikeres tanulási folyamathoz.

A képzés másik meghatározó területe a mesterséges intelligencia oktatásban való alkalmazása volt. Különösen hasznos tapasztalatokat szereztem a Perplexity használatával kapcsolatban, amely a tanórai tervezésben, az információkeresésben és a tananyagok előkészítésében is hatékony segítséget nyújthat. Megtanultam, hogyan fogalmazzak meg tudatos és célzott promptokat annak érdekében, hogy a mesterséges intelligencia segítségével gyorsabban és hatékonyabban készítsek személyre szabott feladatokat, különböző nehézségi szintű magyarázatokat és gyakorlati példákat.

A máltai mobilitás összességében jelentősen hozzájárult szakmai fejlődésemhez, és növelte a digitális oktatás iránti magabiztosságomat. Nem csupán új digitális eszközöket és módszereket ismertem meg, hanem azt is megtanultam, hogyan alkalmazhatom ezeket tudatosan, a tanulók igényeihez igazodva. Úgy érzem, hogy a megszerzett tudás és tapasztalat hosszú távon is meghatározó része lesz pedagógiai munkámnak.

