

Játékosítás és 21. századi képességek



ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Mentor neve: Prievara Tibor

Résztevők száma: 5-25 fő

A kurzus nyelve: magyar



Rövid összefoglalás:

A kurzus során a résztvevők megismerkednek a játékosítás (gamifikáció) gyakorlatával, amely Magyarországon eddig több mint 100 000 tanulónak segített visszaszerezni a tanulási motivációját. Saját játékosított értékelési rendszer építhet mindenki, az ehhez kapcsolódó tanulószervezési, tananyagtervezési folyamatokkal. Mindezt a XXI. századi pedagógia keretei között, sok játékkal, praktikus tippel, világos rendszerben, azonnal felhasználhatóan az osztályteremben.

A KURZUS TARTALMA

Részletes leírás:

A kurzus egy játékosított (gamifikált) értékelési rendszer gyakorlati bevezetését segít elsajátítani. A résztvevők megérthetik, hogy hol illeszkedik a gamifikáció mindennapi gyakorlatukba, és látni fogják, hogyan működik a gamifikáció az alábbi célok eléréséhez: a stressz csökkentése az osztályteremben, egy változatos visszajelző rendszer kialakítása a diákok számára, az oktatás hozzáadott értékének mérése, az egyenlőségtől az igazságosságig az osztályteremben, az egyéni tanulási utak támogatása és a differenciált oktatás gamifikáció segítségével. Mindezt gyakorlati, játékosított digitális eszközök és tevékenységek segítségével mutatjuk be, amelyek közvetlenül alkalmazhatók a tanárok mindennapi gyakorlatában. Ma már kevésbé vitatott tény, hogy a 21. század folyamatosan változó környezetében a pedagógusoknak olyan készségeket, képességeket kell fejleszteniük, amelyek képesek a diákjaik versenyképességét növelni a dinamikus változó munka világában. Ehhez új motivációs eszközöket, új módszereket kell találniuk. Ez a kurzus erre a problémára nyújt egy lehetséges választ gyakorlati irányítással.

A képzés célja, célkitűzései:

- Megismertetni a résztvevők a gamifikációval, és azzal, hogyan alkalmazhatják azt legjobban az osztályukban.
- Segíteni az oktatóknak olyan órák tervezésében, tanulási időszakokban, amelyek új megközelítést alkalmaznak a pedagógiai tervezés terén.
 - Felfedezni, hogy a gamifikált visszajelzés és értékelés alkalmazása hogyan teremthet stresszmentes környezetet a diákok számára, amelyben egyedi tehetségük kibontakozhat.
 - Kialakítani egy gamifikált értékelési rendszert, amely megfelel minden oktató egyéni igényeinek.
 - A tanulószervezés és fejlesztő értékelés új módszereinek megismerése.

Várható tanulási eredmények:

- Megérteni a különbséget a gamifikáció és a játék alapú tanulás között.
- Megtanulni, hogyan alkalmazható a gamifikáció saját egyedi oktatási környezetükben.
- Megismerkedni eszközökkel, technikákkal és módszerekkel, amelyek segítségével csökkenthetik a diákok stresszszintjét, mérhetik az oktatás hozzáadott értékét, és kialakíthatnak egy egyedi hatékony visszajelző és elismerési rendszert a diákjaik számára az egyenlőség helyett az igazságosság felé.
- Kialakítani saját gamifikált visszajelző és értékelési rendszerüket.
- Bevonódni pedagógiai tervezésbe, a 21. századi tanulás alapelveinek segítségével.
- Megismerkedni eszközökkel és technikákkal, amelyek ösztönzik a diák részvételét a gamifikált értékelés révén.
- Felfedezni a meglévő gamifikációs osztályterem gyakorlatokat annak érdekében, hogy további játékelemeket tanuljanak, amelyeket beépíthetnek az osztálytermi gyakorlatukba.
- Képesé válni a hálózatépítésre és olyan hasonlóan gondolkodó oktatókkal találkozni, akikkel megérthetik, hogy a gamifikáció hogyan lehet határokon átívelő.

Célcsoport:

Általános és középiskolai pedagógusok, munkaközösségvezetők, intézményvezetők

Elvárt nyelvi szint: magyar, B1

Időtartam: 35 tanóra (7 nap)

Órarend*



VASÁRNAP	<ul style="list-style-type: none">• Érkezés, a kurzus és a helyszín bemutatása• Bemelegítő, ráhangoló tevékenységek, ismerkedés
HÉTFŐ	<p>Mi is a gamifikáció? Mi is a játék alapú tanulás?</p> <ul style="list-style-type: none">• Mi a gamifikáció és mi NEM a gamifikáció? Elmélettől a gyakorlatig 3 rövid lépésben.• A résztvevők képesek lesznek létrehozni egy pedagógiai keretrendszert a gamifikációhoz.• Megértik, hogy hol illeszkedik a gamifikáció mindennapi gyakorlatukba, és látni fogják, hogy a gamifikáció hogyan működik a következő célok eléréséhez: stressz csökkentése az osztályteremben, változatos visszajelző rendszer létrehozása a diákok számára, az oktatás hozzáadott értékének mérése a diákok számára, az egyenlőség helyett az igazságosság felé való haladás az osztályteremben, az egyéni tanulási utak támogatása és a differenciált oktatás gamifikáció segítségével.• Mindezt gyakorlati, gamifikált digitális eszközök és tevékenységek segítségével hajtják végre, amelyek közvetlenül alkalmazhatók a tanárok mindennapi osztálytermi gyakorlatában.
KEDD	<ul style="list-style-type: none">• Saját gamifikált visszajelző és értékelési rendszer tervezése - tervezze meg "tanulási időszakait" az osztályterem számára.• A résztvevők megismerkednek a 21. századi tanulás tervezésével, és betekintést nyernek annak alkalmazhatóságába az oktatásban.• A hangsúly a pedagógiai tervezésen lesz.• A résztvevők megismerik a "tanulási időszakokat" és annak támogatását egy gamifikált rendszeren keresztül a reflexió, visszajelzés és értékelés területén.
SZERDA	<ul style="list-style-type: none">• Új módszerek bemutatása a változatos feedback-hez - gyakorlati útmutató• Ebben a műhelymunkában a résztvevők különböző technikákat, eszközöket és gyakorlati iránymutatásokat sajátítanak el, hogy változatos és izgalmas "tanulási időszakokat" hozzanak létre.

* Megjegyzés:

A munkaterv a nagy valószínűséggel megvalósuló programokat tartalmazza, de ezek a résztvevők igényeinek és szükségleteinek figyelembevétele szerint változhatnak.

CSÜTÖRTÖK	<ul style="list-style-type: none">• Esettanulmányok - a gamifikáció 2.0• A résztvevők képesek lesznek szakmai értékelést adni olyan gamifikációs gyakorlatokról, amelyek sikeresnek vagy sikertelennek bizonyultak.• Ebben a szakaszban "tanulási időszakokat" terveznek egy részletes és már finomhangolt visszajelzési és értékelési rendszerrel, amely elősegíti az igazságosságot (nem pedig az egyenlőséget) a diákok számára.• Digitális eszközöket használnak a diákok előrehaladásának létrehozására, kezelésére és nyomon követésére egy tanulási időszak alatt.
PÉNTEK	<ul style="list-style-type: none">• Hogyan illeszkednek a játékok egy gamifikált keretrendszerbe, milyen típusú tevékenységeket lehet integrálni egy gamifikált "tanulási időszakba".• A résztvevők különböző játékokat fognak játszani, értékelik alkalmazhatóságukat a digitális tanulási időszakokban, és beépítik a stratégiákat, technikákat és eszközöket a meglévő gamifikációs keretrendszerükbe.
SZOMBAT	<ul style="list-style-type: none">• Visszajelzés a kurzusról, értékelés és oklevelek• Kötelező kapcsolatépítő program• A kurzus zárása

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK



Részvételi igazolások: a kurzus végén a részvételtől oklevelet, az Erasmus+ ügyfelek részére az Europass igazolványt és/vagy learning agreement complement dokumentumot (részvételi igazolást) állítunk ki

Ár: EUR, ami magában foglalja a kurzust, az oklevelet, az Erasmus+ dokumentációt (amennyiben szükséges) és egy kulturális programot

Helyszín:

Időpont:

Elérhető támogatási formák:

Erasmus+ pályázatok keretein belül a kiutazás teljes költségét (pl. utazás, kurzusdíj, szállás,apidíj, stb.) az ösztöndíj fedezi.



JUTAKI Kft. - Hungary Expert for Teachers and Students
Mail: H-2040-Budaörs, Kislaludy u. 18.
Tel: +36 30 231 2705 • Skype ID: krisztina-jutaki
E-mail: students@hungary-expert.com
www.hungary-expert.com

VAT nr: HU32346497
Licence Nr: U-000611
FAR reg nr: B/2020/006603
OID nr: E10016801