

A 21. századi képességek fejlesztése vita-, történetmesélő és kommunikatív társasjátékok alkalmazásával a tanórákon



ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Mentor neve: Szabó Márta Mária



Résztevők száma: 5-15 fő

A kurzus nyelve: magyar

Rövid összefoglalás:

A résztvevők tanulóközpontú, innovatív, kooperatív, játékos feladatokat ismernek meg és próbálnak ki. Megvitatják a játékok oktatási felhasználásának lehetőségeit, korlátait. Feltárják, hogy a tanórai játékok során hogyan kapcsolódnak össze az ismeretek és a kompetenciák, hogyan járulnak hozzá a játékok a tanulók tudásának elmélyítéséhez és megszilárdításához.

A tanfolyam során főleg kártyajátékok állnak a középpontban.

A képzés saját élményen alapul, és épít a résztvevők kreativitására, ötleteire, tapasztalataira. Igényeiket figyelembe véve, gyakorlatias módszerekkel támogatja őket saját oktatójátékuk megtervezésében vagy megalkotásában.

A kurzus arra is összpontosít, hogy a résztvevők használni tudják újonnan megszerzett készségeiket a változás előmozdítására, az oktatás és a tanulói környezet minőségének javítására iskoláikban és közösségeikben.

A képzésen saját tablet vagy laptop használata szükséges.

A KURZUS TARTALMA

Részletes leírás:

A résztvevők interaktívan dolgozzák fel a 21. századi képességek és a digitális polgárság kompetenciaterületeinek összetevőit. Nagy hangsúlyt kapnak – többek között pl. – az online zaklatás megelőzésével kapcsolatos ismeretek. A résztvevők megismernek, kipróbálnak számos vita-, történetmesélő és kommunikatív játékot. Megvitatják a bemutatott játékok oktatási felhasználásának lehetőségeit, a lehetséges didaktikai funkciókat, megosztják ezzel kapcsolatos saját tapasztalataikat és ötleteiket. A képzés általában véve saját élményen alapuló, reflektív módszereket alkalmaz, középpontban áll a kritikus és problémamegoldó gondolkodás fejlesztése, a kommunikáció. A résztvevők megismernek és kipróbálnak olyan online eszközöket, amelyek a játékos feladatok lebonyolítását támogatják, kiegészítik és bővítik, majd értékelik azok használhatóságát, felhasználásának módját, lehetőségeit, korlátait.

A képzés befejezésekként a résztvevők – saját ötleteikből, kreativitásukból kiindulva – megalkotnak, újragondolnak, adaptálnak egy-egy játékot valamely szabadon választott tantervi témához, illetve – választhatóan – kidolgoznak egy projektötletet. Magukkal vihetnek egy mappát, amely segédeszközöket tartalmaz néhány kipróbált játék tanórai felhasználásához: játékleírást, kellékeket (játékkártyákat, sablonokat), játéktervező sablont stb.

A képzés célja, célkitűzései:

A résztvevők

- ismerjék a 21. századi kompetenciákat, a digitális polgárság kompetenciaterületeit.
- ismerjenek meg több kommunikatív, történetmesélő és vitajátékot.
- ismerjék meg a tanórai játékos feladatok lebonyolításának eljárásait.
- ismerjék és vitassák meg a megváltozó tanári szerepek jellemzőit. Próbáljanak ki különböző helyzeteket ennek megfelelően.

Várható tanulási eredmények:

A résztvevők:

- ismerik a 21. századi képességeket és a digitális polgárság kompetenciaterületeit, valamint képesek ezek fejlesztésére alkalmas tanulói tevékenységeket megtervezni.
- képesek az egyes játékok felhasználásának lehetőségeit értékelni, azokat a tantárgyuk és a tanított korosztály szempontjából adaptálni.
- képesek a tantervi követelményeknek megfelelő oktató-játékok megválasztására, néhány kiválasztott társasjáték oktatási célú adaptálására.
- képesek a diákcsoportok számára egyszerűbb oktatójátékok tervezésére irányuló projekteket lebonyolítani.

Célcsoport:

Idegen nyelv, történelem, földrajz, magyar nyelv és irodalom, vizuális nevelés, ének-zene szakos általános és középiskolai tanárok, osztályfőnökök, napközis nevelők.

Elvárt nyelvi szint: magyar, B2

Időtartam: 35 tanóra (7 nap)

Órarend*



VASÁRNAP	<ul style="list-style-type: none">• Érkezés, a kurzus és a helyszín bemutatása• Bemelegítő, ráhangoló tevékenységek, ismerkedés, kulcsinformációk.
HÉTFŐ	<ul style="list-style-type: none">• Elméleti bevezető: interaktív prezentáció – gyakorlati példákkal.• 21. századi képességek: kommunikáció, kollaboráció, kreativitás, kritikai gondolkodás.• A digitális polgárság kompetenciaterületei:<ol style="list-style-type: none">1. Kommunikáció és eszközhasználat2. Tevékenység és viselkedés3. Értéktérítés és produktivitás• A játékok pedagógiai szerepe, lehetőségei, korlátai, iskolai, tantárgyi adaptálásuk módszertana.• A társasjátékok kibővítése a digitális pedagógia eszközeivel.• Társasjáték-projektek: digitális pedagógia, tantárgyi követelmények és művészeti nevelés összehangolása projektekkel.• A kollaboratív történetmesélés pedagógiai szerepe az érzelmi nevelés, a reziliencia és a motiváció szempontjából.• Tanárszerepek változása – a tanár mint facilitátor, moderátor, vezető, oktató stb.• A játékok szerepe a tanulói motiváció megteremtésében és fenntartásában.

KEDD	<ul style="list-style-type: none">• Kommunikatív játékok, érzelmi nevelés.• Rövid, egyszerű, eszközt nem igénylő vagy alacsony eszközigényű kommunikatív játékok.• Reflexió. A tantárgyi adaptálás lehetőségei.
SZERDA	<ul style="list-style-type: none">• Történetmesélő játékok: HexaTales, Logisztori, Logical, Mystery – kipróbálás, reflexió, adaptálás lehetőségei.
CSÜTÖRTÖK	<ul style="list-style-type: none">• Vitajátékok – különböző idő- és eszközigényű, különböző tudásszinthez illeszkedő játékok.• Digitális applikációk bemutatása, kipróbálása, ötletek gyűjtése.
PÉNTEK	<ul style="list-style-type: none">• Projekttervezés digitális eszközökkel; az értékelés eszközei, csoportalakítás, értékelés, pontozás digitális eszközökkel, a kollaboráció, a kreativitás és alkotás digitális eszközei, a prezentáció digitális eszközei.
SZOMBAT	<ul style="list-style-type: none">• Kötelező kapcsolatépítő program, kiértékelés, oklevelek átadása, tanfolyam zárása.

* Megjegyzés:

Az itt leírtak tervezett tevékenységek, amelyek a hallgatók igényeihez igazodhatnak.

Ajánlott olvasmányok, hasznos linkek a témában:



- AhaSlides, Equity, Nearpod, Peardeck, Canva, Animoto, Miro
- Digitális állampolgárság az információs társadalomban. ELTE Pedagógiai és Pszichológiai Kar https://www.eltereader.hu/media/2014/01/Digitalis_allampolgarsag_READER.pdf
- <https://www.parlament.hu/web/orszaggyulesi-muzeum/vitajatekok>
- <https://ahaslides.com/hu/blog/13-online-debate-gamesall-ages-30-topics/>
- <https://i-dia.org/termek/vox-pop-vitajatek-magyarnyelven/>
- <https://solveintime.com/>
- <https://www.kialo-edu.com/>
- <https://ahaslides.com/>
- <https://yoteachapp.com/>

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK



Részvételi igazolások: a kurzus végén a részvételről 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, napidíj, stb.) az ösztöndíj fedezi.



JUTAKI Kft. – Hungary Expert for Teachers and Students
Mail: H-2040-Budaörs, Kisfaludy 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