



“FLI CREATE” projekt
Aktív módszerek
Tanulóközpontú pedagógia

2020. november 17-19.
online tréning AHE Lodz, Lengyelország
3. rész



Célok:

Megtanulni az aktív módszerek oktatásban való alkalmazását

Megtanulni, hogyan lehet csoportmunkát használni oktatási foratókönyvek tervezésében

Módszer:

A „puha készségek” minden résztvevő számára hasznosak, és rendkívül hatékony módszert jelentenek az együttműködő munkacsoport felépítésére.

A képzés ezen részét nagyszerű lehetőségnek tartjuk az oktatók számára, hogy javítsák a tanulókat inspiráló és motiváló képességeiket.

Integráció - Képzések tanárok számára, amelyek segítik az emberekben és az általuk képviselt intézményben rejlő lehetőségek felismerését, a feladatokat az oktatási erősségek és erőforrások felismerésére tervezzük.

A tréning során csoportmunkát, egyéni konzultációt, ötletelést, beszélgetést, szakértői értékelést alkalmazunk.

Minden ülés a Click Meetingen és a ZOOM-on lesz megtartva (opcionális, a résztvevők döntésétől függően), az eredményeket pedig a Lengyel Virtuális Egyetem e-learning platformján archiváljuk:
www.puw.pl



9.00-09.15 Foglalkozás indítása- résztvevők köszöntése,

9.15-10.30 A résztvevők által kidolgozott projektek bemutatása

9.45-11.00 Képzés összefoglalása és átadás Teringer Anitának



Lehetőségek a kreatív projekt módszerében

A napi rutin bemutatása Ingrid Peroša-tól mindenkinek: 17:01

Matematika a mindennapokban Špela Povšétől mindenkinek: 17:01

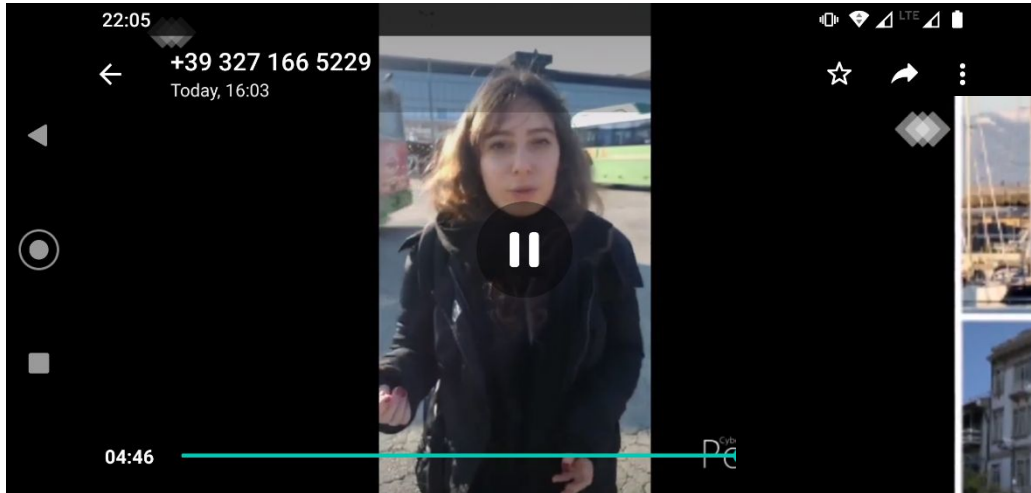
Lorena Štemberger szokások bemutatása mindenkinek: 17:03

Talán a mai koreai sámánizmus? Dominik Wróblewskitől mindenkinek: 17:05

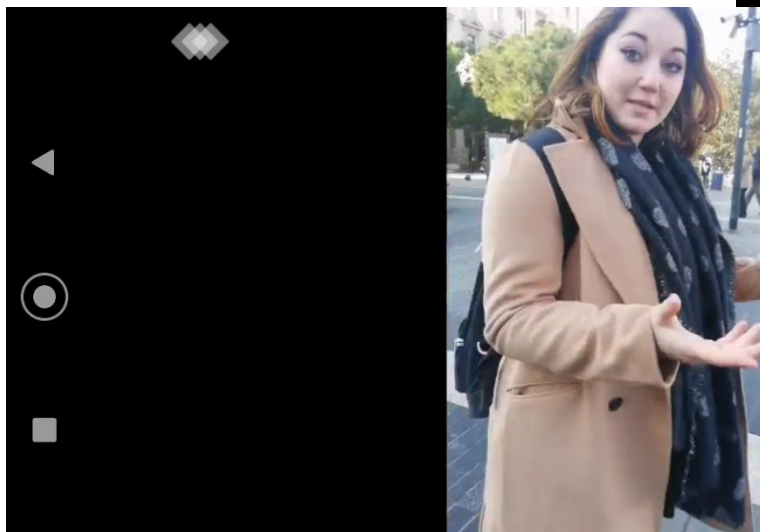
Cégalapítás módja Małgo Wabińskától mindenkinek: 17:06

Alternatív energiaforrások az én ötletem.mindenkinek: 17:07

Kreatív projekt módszer alkalmazása



PowerDirector



PowerDirector

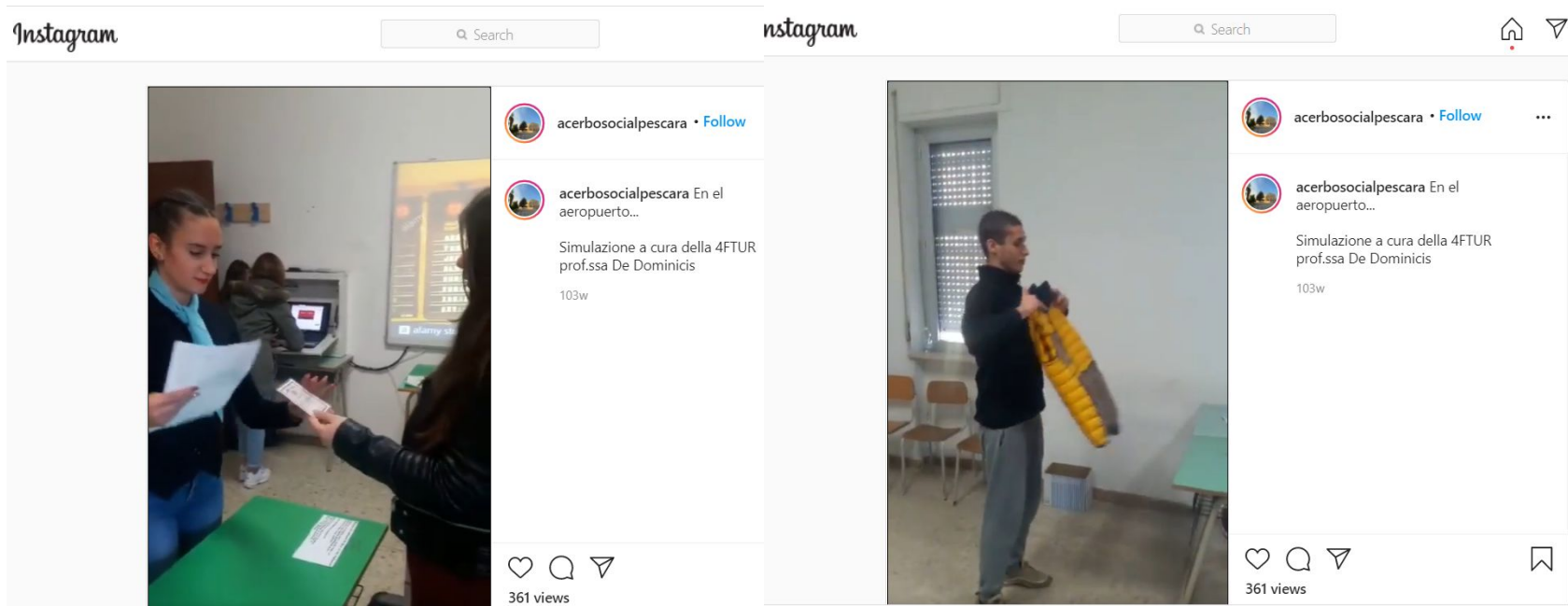


Szimulációs módszer alkalmazása

Konkrét tanulási eredmények:

az "igazi munkához" lehető legközelebb eső élményt nyújtja
ismeretek és készségek megszerzése tapasztalati gyakorlással
a kritikai és értékelő gondolkodás használatának elősegítése
a tanulók közösség és kultúra iránti megbecsülésének fejlesztése

Szimulációs módszer alkalmazása





Szenvedély gyakorlatok

1. feladat (egyéni munka)

1. **utasítás:** Írj le minél több rokonértelmű szót a „szenvedély” szóhoz – határozd meg, mit jelent számodra ez a szó, mi a jelentése és értéke, miért érdemes fejleszteni?

Tegyé közzé gondolatait a chaten.



Szenvedély gyakorlatok

1.feladat (egyéni munka)

Passionfruit. Witold Passion gyümölcsöt hoz.

Špela Povše Pistotnik valami, ami hajt téged Ingrid Peroša

szenvedély teszi élvezetessé az életet Lorena Štemberger öröm motiváció

Nikolett Hartmann szerelem, lelkesedés, Małgorzata Bátoróság - követni szenvedélyünket

Mikel Landa kemény munkára hajt bennünket. Špela Povše Pistotnik motiváció Špela

Povše Pistotnik izgalom Aneta ösztönzés, hogy belemerüljünk abba a szférába, aminek a rabja, természetesen pozitív módon :) Małgorzata éneklődés - nyitottnak lenni a változásra

De Dominicis Marilia szenvedély egy erős érzés vagy vágy valamire. Dominik Wróblewski

izgalom, odaadás, szenvedés Dominik Wróblewski fájdalom, inspiráció MILENA

CRISTIANO csinálj valamit örömmel olga sabelli

SZENVEDÉLY=intenzitás-odaadás-elköteleződés-ardor- öröm Sára Ekert motiváció, szép

környezethez Klavdija Šavle szeretet, energia, élet, kiteljesedés, szeretet, játékos... Olga

Sabelli szenvedély éltet Małgorzata részvétel nagy érdeklődés, to be lelkes Annamaria

Kacsur odaadás Pietro Minicucci szenvedély lendületes érzés Maria Partemi szenvedély

az, hogy örülj annak, amit a legjobban szeretsz Olga Sabelli A szenvedély is harag. Düh és indulat.

Szenvedély gyakorlatok

2. feladat (csoportos munka)

2. utasítás:

Promotáld a csapatot a diákoknak „Fantasztikus tanári csapatként”, amely a legjobb oktatási élményt nyújtja. Próbáld kiemelni legerősebb eszközeidet és képességeidet.

GEPŠ
Gimnazija, elektro in pomorska šola Piran

Ginasio e Istituto nautico e elettronico Pirano

naslov/indirizzo: Bolniška ulica 11, 6330 Piran
telefon/telefono: 05 6713-430
emai/posta elettronica: info@geps.si

FLI CREATE

DEAR STUDENT, YOU'RE IN THE SPOTLIGHT!

We offer you an unforgettable learning experience, embraced and inspired by energetic, competent and dedicated full-hearted teachers.

COME, YOU WON'T REGRET IT.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Kedves Diák, te vagy a reflektorfényben!
Felejthetetlen tanulási élményt kínálunk neked, amelyet energikus, hozzáértő és elkötelezett, teljes szívű tanárok ölelnek fel és inspirálnak. Gyere, nem fogod megbánni!



Szenvedély gyakorlatok

2. feladat (csoportos munka)

2. utasítás:

Promotáld a csapatot a diákok számára „Fantasztikus tanári csapatként”, amely a legjobb oktatási élményt nyújtja. Próbáld kiemelni legerősebb eszközeidet és képességeidet.

Maria Partemi

olasz csapat. 1. Legyen nyitott 2. bölcsesség, erő és fantázia 3. hatékony kommunikáció 4. Másként gondolkodunk 5. szervezőkészség. 6. jó kapcsolat a tanulókkal 7. Fejlesztési vágy 8. Segítsük a leggyengébb tanulókat céljaik elérésében 9. Viccesek vagyunk 10. A lelkesedés intenzitása

Sára Ekert

Jó szórakozást a szenvedélyes, nyitott gondolkodású, kreatív tanárok társaságában, akik erősen hisznek a jövő generációjában. Csatlakozz interaktív platformunkhoz! A siker és a szórakozás garantált!:)



Kreatív gyakorlatok

1. feladat (egyéni munka)

1. **utasítás:** Metaforával írja le mai hangulatát. Hasonlítsa össze magát a vízzel és annak állapotával. Kezdje ezzel: Olyan vagyok, mint... (és mivel mindannyian nagyon elfoglaltak és szorgalmasak vagyunk, adok néhány tippet: egy tócsa vagy tenger, eső, vihar vagy köd vagy jég vagy valami más?



Kreatív gyakorlatok

2. feladat (csoportos munka)

1. utasítás:

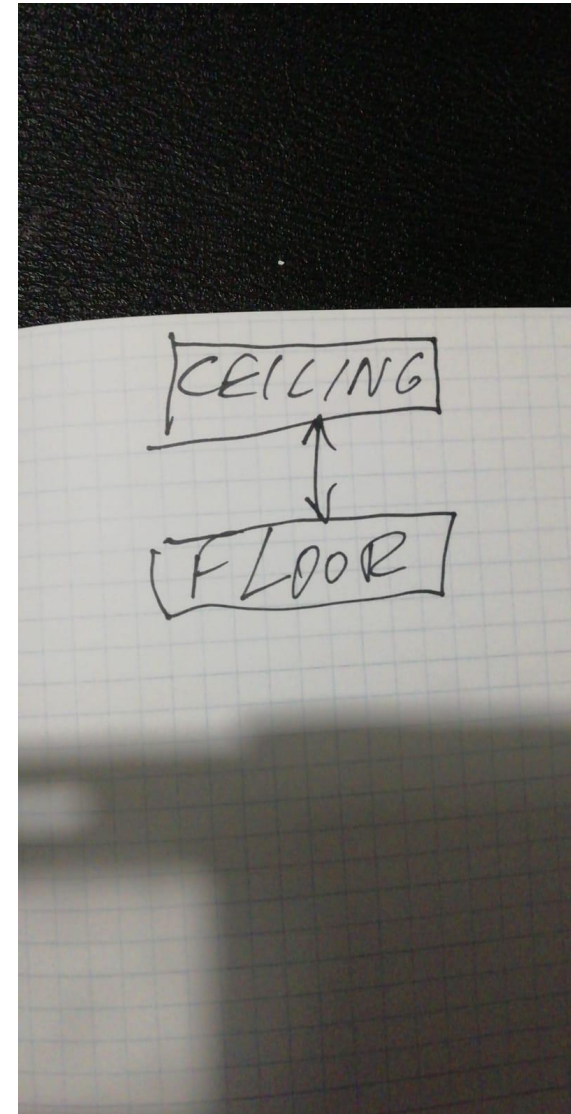
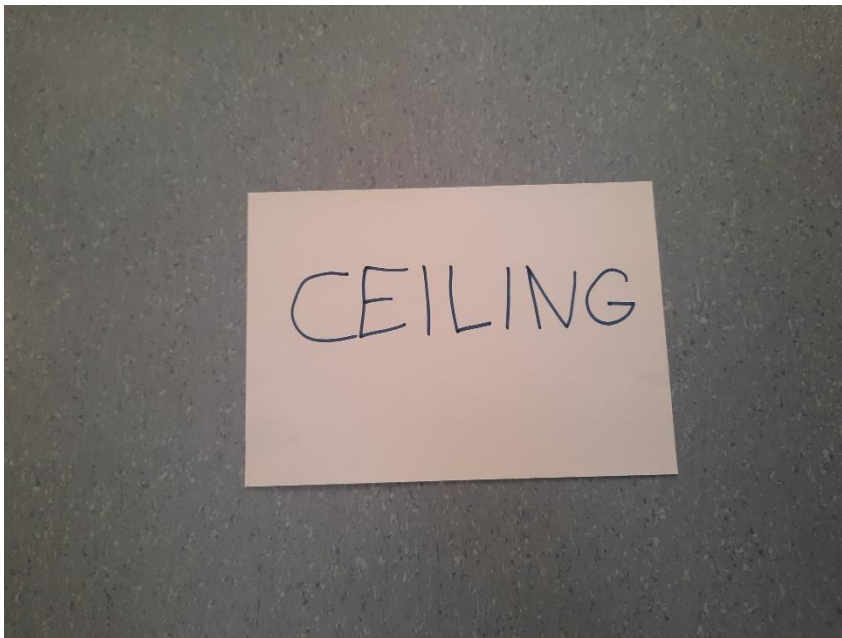
Kösse össze a mennyezetet a padlóval egy A4-es papírlappal (a szabványos nyomtatóméret).

2. utasítás:

Mutassa be megoldását/megoldásait másoknak.

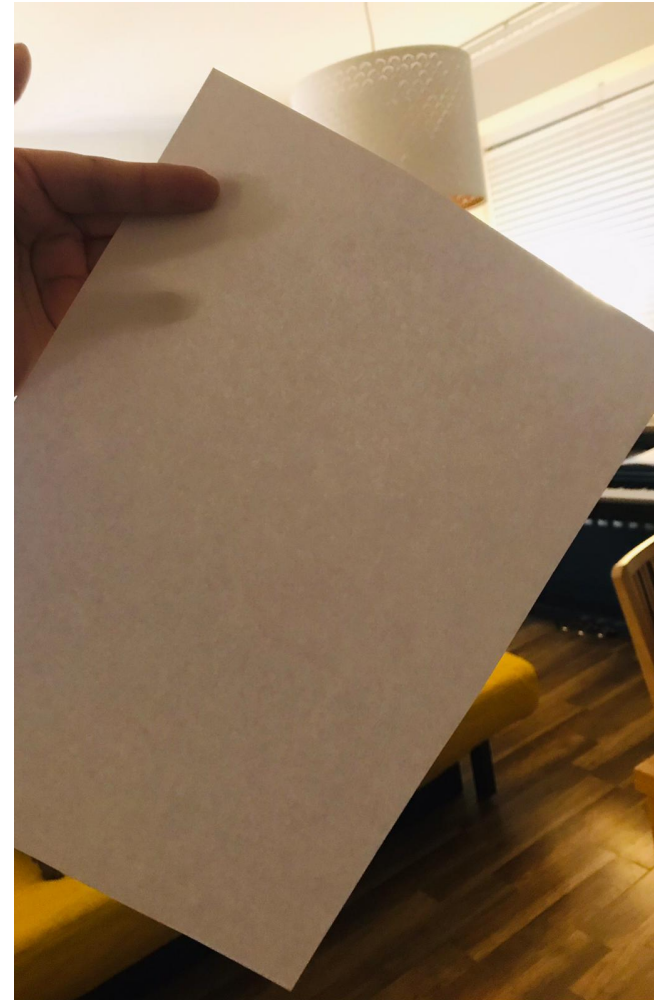
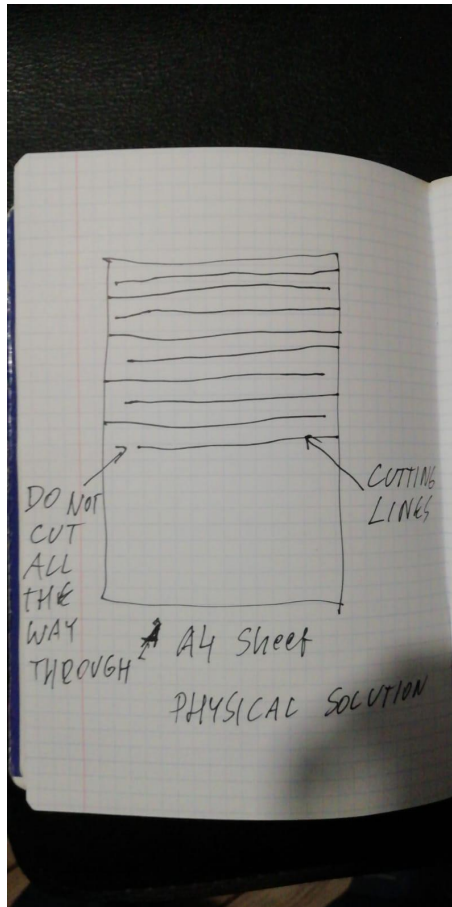
Kreatív gyakorlatok

2. Feladat (csoportmunka)



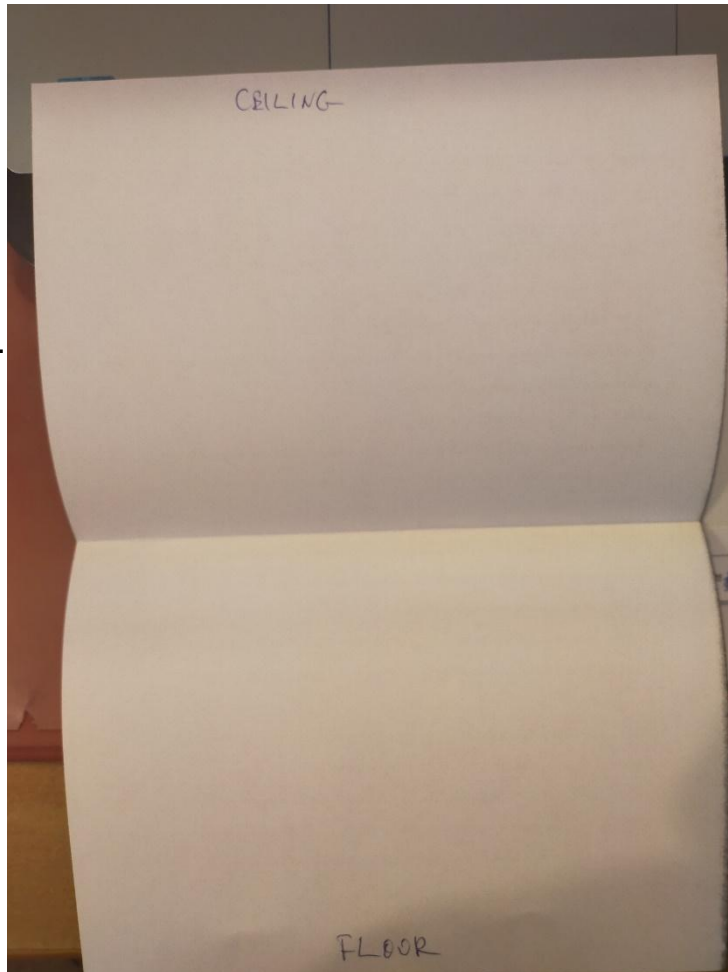
Kreatív gyakorlatok

2. Feladat (csoportmunka)



Kreatív feladatok

2. Feladat (csoportmunka)





Beszélgetés az aktív módszerekről

1. Hogyan tudnánk a Szimulációs módszerrel ösztönözni a tanulók kreatív fejlődését (kreatív gondolkodás és tevékenység, kreatív problémamegoldás)?
2. Hogyan tudja a tanár a projektmódszerben ösztönözni a tanulókat a minták megtörésére és a kereteken kívüli gondolkodásra? A tevékenység szabadsága elegendő-e a cél eléréséhez?
3. Pontosan mi a tanár szerepe az aktív tanítási módszereken alapuló kurzusban?
4. Hogyan inspirálhatjuk és motiválhatjuk a tanulókat a munkára? Mi a tapasztalatod? Milyen jó gyakorlatot tudtok megosztani?



Beszélgetés az aktív módszerekről – a tanárok mondják:

Mivel jelenleg távoktatás van, az MS Teams-t használjuk. Ez a hivatalos. Iskolánkban elég jó platform van, ezért ezen a platformon keresztül válaszolok nekik.

A feladathoz digitális médiát használok: CANVA (grafika), air bridge (fájltávitel), animációs platform.

Gyorsan csatlakozom, hogy fontos információval lássam el a tanulókat, vagy linkeket adjak hozzá az osztálytermi tevékenységekhez.

Rengeteg szót tanulnak meg játékok segítségével, vagy cseveghetnek online játékok közben.

Iskolánk úgy döntött, hogy két kommunikációs csatornát használ: a zoomot és a moodle osztálytermet. Ellenkező esetben kaotikus a tanuló számára és számunkra.

Időnként Messengeren keresztül kommunikálok a tanulókkal.

Ez a platform, amelyet a legutóbbi workshopon használtak (Zoom).

Beszélgetés az aktív módszerekről – a tanárok mondják:

Használjuk még: kahoot, quizzet, menti.com, padlet, linoit,...
iskolánkban igyekszünk többféle technológiai stratégiát alkalmazni, például a Kahootot vagy a puzzle-t az iskolai tevékenységek fejlesztésére.

Egyébként Instagramon keresztül kommunikálnak (van az iskola hivatalos médiája, [w.appvimeo.com/463183630](https://www.appvimeo.com/463183630))

Videóanimációkat gyakran használnak az átfordított osztályokban – ezeket elküldik a tanulóknak az óra előtt.

A témánkhöz kapcsolódó filmek bemutatása - nem csak profi, hanem saját készítésű; mehetünk múzeumokba vagy más történelmi helyszínekre, ahol a tanulók érinthetik a témát.

Én is használok powtoonokat, kvízt. Egyszer terveztem egy leckét a nevemmel kapcsolatosan, még régebben. Felsoroltam a filmhez kapcsolódó feladatokat.

A zárlat alatt rengeteg kiállítás volt elérhető az interneten, így "látogathattuk" őket. Az online múzeumokra gondolok.

Beszélgetés az aktív módszerekről – a tanárok mondják:

Az órákon a piac elemzéséhez játéktárgyakat használtunk.

Leckéket készítettem egy filmepizód alapján.

Egyszer próbáltam Minecraftot játszani a diákokkal.

Leginkább csapatmunkához és hasonlókhöz kapcsolódik, nem egy konkrét témához

Én is játszottam egy diákkal, de nem emlékszem a nevére. Élvezték.

Volt néhány érzelmi intelligencia gyakorlat.

A tanulókat 2 részre osztottam, az elsőt a másik elé, mint egy lovag a sakkban; csak az a lovag tesz előre egy lépést, aki helyesen válaszol egy adott témában, és végül nyer.

A fiatalok világának jobb megértése érdekében megpróbáltam játszani a játékokkal – csak azért, hogy ebben a világban legyek.



Beszélgetés az aktív módszerekről – a tanárok mondják:

A kiindulópont a játékokról való csevegés volt, és elkezdtük professzionálisan elemezni a piacot.

Úgy gondolom, hogy a játékok növelhetik a tanulók önértékelését és javíthatják a szocializációt, a vezetési készségeket és a csapatépítést. Véleményem szerint a tanulók nem értik az e-learning működését. Mára megváltozott a helyzet, ahogy Aneta mondta. De márciusban vagy akár júniusban a diákok kihagyták az órákat, és mást akartak csinálni, pl. játszani, kimenni a szabadba, online találkozót tartani kollégáikkal. Még mindig hallok kommenteket pl. Tanár úr, meg tudná mondani, mit kell tennünk, vagy hogyan működik ez valójában?

Az előző félévi tapasztalatok alapján arra a következtetésre jutottam, hogy Lengyelországban sok diák nem volt felkészülve az online tanulásra.

Beszélgetés az aktív módszerekről – a tanárok mondják:

Az iskolai platformot használom a diákjaimmal való kapcsolatfelvételre. Néha használok whatsappot.

Powtoont egyszerű animáció létrehozásához.

Különböző lehetséges módokon gondolkodunk, hogy egyes óráinkat videójáték-orientált foglalkozásokhoz igazítsuk. A fő probléma ezzel kapcsolatban az, hogy nehezen tudjuk összekapcsolni a videójátékokat a sajátos tantárgyainkkal (fizika, matematika stb.). Kipróbáltuk a Minecraftot néhány csapatmunkával kapcsolatos formációval, és az élmény nagyszerű volt. Intézményi szinten most újragondoljuk, hogyan lehet összekapcsolni a Minecraftot a valódi iskolai tantárgyakkal (talán néhány kreativitás az osztályon) de úgy gondolom, hogy a Covid miatti lezárás negatívan befolyásolja kreatitásunkat és tanulóink szellemi munkáját.



A beadandó feladat– 2020. január 31-ig

1. feladat (csoportmunka) Add meg a szimulációs vagy kreatív projekt forgatókönyvét a tanítási területen. Kapcsold össze a popkultúra néhány kulcsfontosságú vállalkozói trendjével és (ha lehetséges) a digitális eszközök használatával. Adj rövid magyarázatot a tanulási eredményekről.
2. feladat (csoportmunka) 2. instrukció: Promotáld a csapatot a diákok előtt „Fantasztikus tanári csapatként”. Használd az online Canva eszközt.

Az értékelési kritériumok:

Mindkét feladat benyújtása azt jelenti, hogy azok elkészültek és elfogadásra kerültek.



További ötletek a popkultúráról, amely hatással van a fiatalokra és a felnőttekre is 😊

Az internet platformot biztosít a kreatív szolgáltatások széles skálájához, a prezentáción, promóción és tartalomkészítésen át egészen a technikailag nehezebb kódolási ismeretekig.

A blogírás csak egy példa a fiatal vállalkozók számára a digitális médiában kínált új lehetőségekre. Egy blog, YouTube-csatorna fejlesztése vagy egy állandó tevékenység a közösségi médiában egy adott témára összpontosítva természetesen bővítheti látókörét és képességeit.



További ötletek a popkultúráról, amely hatással van a fiatalokra és a felnőttekre is 😊

Néhány kulcsfontosságú vállalkozói trend a popkultúrában:

- Digitális média
- A játékipar és az e-sport
- Művészet & Műkereskedelem
- Zene és tánc
- Popkulturális turizmus



További ötletek a popkultúráról, amely hatással van a fiatalokra és a felnőttekre is 😊

Európában körülbelül 446 millió játékos él. A hatalmas játékstúdiókhoz, milliókat költenek, magánszemélyek és kis független cégek csatlakoznak, akik sikeres játékokat készítenek új játékfejlesztő szoftverek segítségével.

Az e-sport világméretű jelenség a nézők, a játékosok és a hirdetőik számára. Az előrejelzések szerint jövőre meghaladja a 2 milliárd eurós bevételt.



További ötletek a popkultúráról, ami hatással van a fiatalokra és a felnőttekre is 😊

A bloggereknek/vloggereknek nem kell celebeknek lenniük. Megosztják szenvedélyüket és történeteiket, hogy saját közönséget építsenek.

A bloggerek állandó visszajelzéseket generálnak és kezelnek, ami kulcsfontosságú üzleti készség.

A blog készítői hasznos vagy szórakoztató tartalmakat kutatnak és fejlesztenek. Márkát hoznak létre, és vevőbázist építenek ki a márkájuk marketingjével.



Köszönjük az aktív munkát!