

## 2. MODUL

# AKTÍV TANÍTÁSI MÓDSZEREK



**FLI**  

---

**CREATE**

## Tartalom

<b>A modul leírása</b>	<b>3</b>
<b>Tanulási célok</b>	<b>5</b>
<b>A modul tartalma – Kreativitásalapú oktatás</b>	<b>6</b>
1. <i>Bevezetés – A kreativitás technológiája</i>	6
2. <i>A projektmódszer</i>	6
2.1 A projektmódszer eredete	6
2.2 A kreatív projektmódszer alkalmazása	9
2.3 A projektmenedzsment fázisai és lépései	9
2.4 Kreatív projektmódszer - Támogatás és képzés a tanárok számára	18
2.5 Milyen előnyei vannak a kreatív projektmódszereknek	19
3. <i>Bevezetés a szimulációs módszerbe</i>	20
3.1 A szimulációs módszer alkalmazása	21
3.2 Milyen előnyei vannak a szimulációs módszereknek	24
2. <i>feladat – A kreatív projektmódszer</i>	25
<b>Mellékletek</b>	<b>26</b>

## A modul leírása

### Indoklás

Az aktív módszerek az oktatásban az osztályok/tanórák rendszerének alternatívájaként tekinthetők. Itt bemutatjuk a módszerek lépéseit és fázisait, és példákat adunk arra, hogyan használhatók az elemek egy oktatási tevékenység tervezése során. A hagyományos tanítási módszerek az oktatás minden szintjén nem képesek megfelelően biztosítani a szellemi fejlődés alapvető lehetőségét a tanulók új ötletek, ismeretek és technológiák befogadására való képességében. A kreatív projekt módszer, mint egyetlen más módszer sem ad lehetőséget az elmélet és a tudás gyakorlati felhasználásának bölcs összekapcsolására a valós életben. Emellett a kreatív projekt módszer lehetővé teszi a diákok önbizalmának elmélyítését, önmegvalósítását, segít megérteni a csoportmunka fontosságát. A projekt módszer komoly szerepet jelöl az együttműködésben a kreatív feladatok elvégzésének folyamatában, kialakítja a kutatási készségeket. Ez a módszer nemcsak oktatási funkcióval bír, hanem megtanít az önképzésre is. Emellett bemutatunk egy szimulációs módszert, amelyet a kreatív projekt mellett sikerrel lehet alkalmazni.

### A modul céljai

- minden tantárgy és oktatási terület számára alkalmas aktív tanítási módszerek bemutatása
- hangsúlyozni a kreativitás szerepét a tanuló egyéni lehetőségeinek kibontakoztatásában

A modul célja, hogy hozzájáruljon a "fordított osztályterem" tanítási gyakorlat innovációjához. Bemutatjuk azokat a módszereket, amelyek aktivizálják, motiválják, inspirálják a diákokat, és segítik őket a munkaerőpiacon szükséges készségek fejlesztésében. Reméljük, hogy módszertani anyagot tudunk átadni a diákközpontú tanítási módszerekkel kapcsolatban a "21. századi készségek" fejlesztéséhez.

A modul elvégzése után minden pedagógus képes lesz olyan aktív módszereken alapuló forgatókönyvet felállítani, amelyet az oktatási intézmények közösségével együttműködve lehet kidolgozni a tanulók sikerére összpontosító, magas színvonalú tanítási gyakorlat biztosítása érdekében.

## Aktív módszerek az oktatásban. A koncepció.

Ha többet szeretne megtudni a koncepcióról, nézze meg a videót:



Tanítási módszerek a jövő diákjainak inspirálására | Joe Ruhl | TEDxLafayette

<https://www.youtube.com/watch?v=UCFg9bcW7Bk> Utolsó hozzáférés: 2020, április 24.

## Tanulási célok

### *Ismeretek eredményei*

A modul végén a résztvevők:

- megismerik a projektmódszert és a szimulációs módszert
- betekintést nyernek a kreatív projekt és a szimulációs módszer főbb jellemzőibe
- áttekintést kapnak a kreatív projektmódszer és a szimulációs módszer lehetséges gyakorlati alkalmazásáról a fordított osztályteremben.

### *Készségek eredményei*

A modul végén a résztvevők képesek lesznek:

1. jobban megérteni a diákok igényeit és sajátosságait;
2. meghatározni a tantervi tanulási eredményeket;
3. meghatározni a tanulási és tanítási kontextust;
4. a kreatív projektmódszeren alapuló tantervet kidolgozni vagy felülvizsgálni, miközben meghatározzák a kurzus tanulási céljait és eredményeit;
5. értékelni és javítani a tanterveket
6. a kurzust lebonyolítani az aktív tanítási módszerek alapján

### *Kompetenciák*

1. Terület – Szakmai elkötelezettség

Szervezeti kommunikáció, szakmai együttműködés, reflektív gyakorlat

2. Terület - Digitális erőforrások,

Kiválasztás, kezelés, védelem és megosztás

3. Terület - Tanítás és tanulás

Tanítás, útmutatás, kooperatív tanulás, önszabályozott tanulás

4. Terület - Értékelést

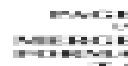
Visszajelzés és tervezés

5. Terület – A tanulók bevonása

Differenciálás és személyre szabás, A tanulók aktív bevonása

6. Terület - A tanulók digitális kompetenciájának elősegítése

Kommunikáció, problémamegoldás



## A modul tartalma - Kreativitás-alapú oktatás

### 1. Bevezetés -A kreativitás technológiája

A Kreativitás Technológiájaként definiált és a tanulmányok során az oktatási folyamatban alkalmazott módszertan szerint a kreatív projekt, mint e módszertan eleme, a Tantárgynak - nem az egész világnak - szól. A projekt alanyközpontú, mindig valakinek szól. Ahhoz, hogy a projektről beszélhessünk, meg kell határoznunk egy személyt vagy az emberek egy csoportját érintő - szintén Szubjektumként kezelt - problémát vagy társadalmi kérdést. A projekt célja a Szubjektum vagy az ő valóságának javítása, tökéletesítése.

Ez a megközelítés nagyfokú elkötelezettséget igényel a diákok részéről, valamint hajlandóságot az önálló tanulásra. A tanári kar részéről is jelentős szenvedélyt és elkötelezettséget igényel. A projekteket a tanár javasolhatja, de azokat a lehető legnagyobb mértékben maguk a diákok tervezik és hajtják végre, egyénileg vagy csoportosan.

A diákoknak és a tanárnak is meg kell határozniuk, hogy MI és KINEK a végeredménye, amit kifejlesztenek. A projekt eredményének választ kell adnia a valós társadalmi vagy gazdasági szükségletre, és meg kell oldania a problémát. Ez a módszer nem csak oktatási funkcióval bír, megtanít az önképzésre, hanem fejleszti a vállalkozói és társadalmi (állampolgári) készségeket is, amelyek alapvető fontosságúak a fiatalok felkészítése szempontjából a mai munkaerőpiacra.

### 2. A projektmódszer

#### 2.1 A projektmódszer eredete

A közelmúltban a projektmódszer vált a legelterjedtebb oktatási eszközzé a különböző ismeretkörökből álló tanórák lebonyolítására. Egyes állítások ellenére nem újdonság, nem a hagyományos tanulási modellek felváltására vagy elvetésére szolgál. Végül is a projektalapú tanulást már a 16. századi Rómában az építészhallgatók is alkalmazták az első modern Képzőművészeti Akadémián. Már akkor is az előadásokat kiegészítő oktatási formának tekintették. Azóta a projekt definíciója számos változáson ment keresztül, de a lényegi részei változatlanok maradtak. A projektmódszert John Dewey "fedezte fel újra" és határozta meg és John Dewey mint a demokrácia par excellence formáját határozta meg, amelyet a huszadik század elejétől kezdve az öt követő amerikai filozófusok és pedagógusok is jóváhagytak. Ami érdekes, hogy a bolsevikok is nagyra értékelték - Dewey koncepcióját az RFSZK első oktatási népbiztosa, Anatolij Lunacsarszkij buzgón alkalmazta. Végül a szovjet hatalom veszélyesnek tartotta - rájöttek, hogy az igazság, hogy ez a módszer szabadságot tanít, nem pedig engedelmességet. E módszer értelmét a 19. század végén fedezték fel újra az Egyesült Államokban, ahol a gyakorlati továbbképzéshez való kiterjesztett hozzáférés következtében valóságos technikai forradalom zajlott le, és a híres feltalálók (Alexander G. Bell, Thomas A. Edison, Nikola Tesla) nevét az egzakt tudományok jeles képviselői is túlszárnyalták. Mi több, a projekt tökéletesen illeszkedett az amerikai demokráciához - Alexis de Tocqueville volt az, aki Democracy in America című alapvető művében arról vitatkozott, hogy az amerikaiak miért értékelik a tudomány gyakorlati hasznát az elméleti helyett, és az alkalmazott tudományt rendkívül demokratikusnak tartotta. Emiatt volt az a Stillman H. Robinson, aki bejelentette, hogy a projektmódszer alkalmas arra, hogy valakit "demokráciában" neveljen - az ipar és a termelőközpontú órák tapasztalataihoz kapcsolódva megismerteti a diákokat az önállósággal

és az együttműködéssel, és a diákok közül a legjobbak számára is esélyt teremt arra, hogy feljebb lépjenek a társadalmi hierarchiában, és ezáltal beteljesítsék a self-made man eszméjét.

Leggyakrabban azt feltételezik, hogy a projekt módszer mint pedagógiai fogalom első bevezetője Charles R. Richards volt 1900-ban, azonban csak a gyakorlati továbbképzéssel foglalkozó műhelyeket vezető amerikai tanárookra támaszkodva használták. A projekt módszer tágabb meghatározását és értelmezését jóval később az amerikai pragmatikus filozófusok javasolták: John Dewey, William James. Ők azt állították, hogy az intellektuális tevékenység minden formájának olyan problémák megoldására kell irányulnia, amelyek a tapasztalatok kezelésével kapcsolatos küzdelmeink eredményeként jönnek létre. Ebből következik az az álláspont, hogy az emberi eszmék relatív értékét a felhasználási módok száma határozza meg.

A John Dewey által személyesen vezetett chicagói kísérleti laboratóriumi iskolában megfogalmazottak szerint a tanuló fejlődésének (személyes fejlődésének) útja a tapasztalaton keresztül vezet, vagyis a környező világról és önmagunkról való tapasztalatszerzés folyamatán keresztül. Ennek a didaktikai rendszernek a vezető elve a különböző gyakorlatokban való részvétel által elért "tanulás a cselekvés által" volt. Dewey szerint a nevelés folyamata nem korlátozódhat egyszerű információmegosztásra - sokkal inkább a társadalmi tapasztalati folyamat szervezését kell magában foglalnia a morális gondolkodás és cselekvés megtanulása révén. [1] A projekt módszert később Dewey tanítványa, az akadémikus matematikatanár, William H. Kilpatrick definiálta újra. Egy 1918-as, széles körben tárgyalt, The Project Method című munkájában úgy fogalmazott, hogy a projektet a következőképpen definiálja: "Egy szándékolt cselekvés, amelyet teljes szívvel végeznek egy társadalmi környezetben." [2] Ilyen szempontból a tanulóknak nem az általános tudás megszerzéséből kell kiindulniuk, amelyet később tágabb tudássá szerveznek, hanem fordítva - először az elmélettel (hírekkel) és a képességekkel kell megismerkedniük konkrét társadalmi körülmények között, a mindennapi életükhöz kapcsolódva.

Ebben az esetben nem a gyakorlati szempont vagy a valós problémák megoldása volt fontos tényező, hanem a szándék, amelyet motiváció követett. Az első világháborút követően a projekt módszer az Egyesült Államokon kívül is kezdett elfogadást nyerni.

### **A kreatív projekt módszer módszertana a łodzi Bölcsész- és Gazdaságtudományi Egyetemen (AHE w Łodzi), Lengyelországban.**

A hagyományos tanítási módszerekben az oktatás minden szintjén a kezdeményezés, az előkészítés és a tartalom elsősorban a tanártól származik. A projekt módszer egy olyan oktatási, együttműködésen alapuló megközelítés, amelyben a diákok egy gyakorlati probléma megoldása során ismereteket és készségeket sajátítanak el. A projekt egyetlen más módszerhez hasonlóan lehetővé teszi az elmélet és az ismeretek valós életben való gyakorlati alkalmazásának összekapcsolását. Lehetővé teszi a diákok számára az önbizalom, az önmegvalósítás fejlesztését, segít megérteni a csoportmunka fontosságát. Részt vesznek a tevékenységben és az eredmények értékelésében, és ők maguk irányítják a tanulásukat. A łodzi Bölcsész- és Közgazdaságtudományi Egyetemen (AHE) végzett projekt módszer célja a csoportmunka minőségének és a hallgatók valós életbeli projekt megvalósítására való képességének növelése.

### **A kreatív projekt szerkezetének meghatározása**



A feladatban a készítő határozza meg, hogy mi az anyag (kiindulási pont) és mi az eredmény. Lehetővé teszi a különböző megoldásokat és értelmezéseket, segít meghatározni, hogy milyen feltételeknek kell megfelelnie az új valóságállapotnak, amelyet az eredményül kapott műnek teljesítenie kell. Az alany (készítő) tevékenységi területe a mű befejezésének módja. A készítő különböző elméleteket és tevékenységi fogalmakat, különböző tapasztalatokat és eszközöket használhat a feladat elvégzéséhez, fontos, hogy olyan megoldást válasszon, amely túlmutat a sztenderdeken. A fent említett munka egy harmadik fél, a megrendelő használatára készülhet. Ebben az esetben az ügyfél dönti el, hogy milyen követelményeknek felel meg ez a munka. A projektnek tartalmaznia kell az ügyfél igényeire és elvárásaira vonatkozó információk megszerzésének eszközeit.

Értékelés:

Objektív hatás - Mi az eredmény? Megfelel-e a végfelhasználó követelményeinek? Milyen szempontból felel meg a követelményeknek, és hol nem?

Szubjektív hatás - Mit tanult a készítő? Milyen szempontok szerint fejlődött és mire jött rá?

---

[1] Lásd: Dewey, John (1897) "My pedagogic creed", The School Journal, Volume LIV, Number 3 (January 16, 1897), 77-80. oldal.

[2] Lásd Kilpatrick, W. H. The Project Method, "Teachers College Record" 1918, XIX. évfolyam, 4. szám

## ***2.2 A kreatív projekt módszer alkalmazása***

A **kreatív projekt módszer** alkalmazásakor megcélozható tanulási célok a következők:

- Fokozott képesség a projekt munka elvégzésére,
- Együttműködésre és csapatban való működésre való képesség,
- Kommunikációs, döntéshozatali készségek fejlesztése,
- Fokozott személyes és társadalmi felelősségérzet és állampolgári szerepvállalás helyi és globális szinten.

A diákok olyan tevékenységet terveznek, amely megoldja az óra során felvázolt problémát. Munkájuk eredményét meg kell valósítaniuk. Pár példa a végső termékre:

- újságokban és magazinokban megjelentetendő cikk
- egy külön weboldal létrehozása a kutatási eredményekkel: a környezetbarát autók rangsorolása.
- ajánlatok és tervezetek megfogalmazása a város lakossági költségvetéséhez



- ingyenes képzés biztosítása a vállalatok számára
- tevékenységek biztosítása a gyermekek számára
- szórólap készítése
- színházi előadás létrehozása

E megközelítés egyik legértékesebb aspektusa, hogy valós kihívásokon vagy problémákon alapul. A diákoktól elvárják, hogy kreatív megoldásokat találjanak ki a problémára. Az is fontos, hogy találjunk néhány szubjektív eredményt - mit értünk el ezzel a projekttel más emberek és saját magunk számára.

### 2.3 A projektmenedzsment fázisai és lépései

Itt bemutatjuk a kreatív projekt módszer fázisait, és példát adunk arra, hogyan lehet ezeket az elemeket felhasználni a tevékenység tervezése során. A modell rugalmas, hosszú és rövid távon egyaránt használható, és könnyen alkalmazható a kreatív problémamegoldáshoz - különösen hasznos a környezetvédelmi projektek kidolgozása és megvalósítása során. **A módszert a lengyelországi Lodzban, a Bölcsészettudományi és Közgazdasági Egyetemen fejlesztették ki Kreatív Projekt Módszer néven.**

#### Az eljárás

Kezdje a projektet úgy, hogy tisztában van azzal, hogy miért akarja egyáltalán elkezdni, mik a céljai és az elvárt tanulási eredmények. A csapatában mindenkinek összpontosítani kell. Írja le és fogalmazza meg, hogy miért indította el a projektet, mit várnak el, és hogyan lehet ezt elérni. Ez a dokumentum elengedhetetlen ahhoz, hogy a projekt fejlesztése a helyes irányba haladjon. Egy jól megfogalmazott kihívás segít a célokra összpontosítani.

Tegyen egy első kísérletet arra, hogy egyetlen egyértelmű mondatban megfogalmazza, miért indította el a projektet, és mit szeretne elérni. Vegye fontolóra az olyan kérdéseket, mint például: Mi a probléma? – Kinek van problémája? - Mi a kontextus? - Mi a cél? Gondolkodjon el a várt eredményen, és vitassa meg, hogyan lehet azt a legjobban elérni. Az eredmény a probléma és az eredmény strukturált leírása lesz, valamint a projekt céljainak világos megértése és az eredmények leghatékonyabb elérésének módja.

Miután megfogalmazta a kihívást, további inspirációért elkezdhet új információk után kutatni.

A lépések:

A felkészülési szakaszban a tanári kar tagja adja meg a témákat és a megoldandó kérdéseket az egyes tantárgyakhoz kapcsolódóan. A projekt módszer végrehajtásához szükséges erőforrások és eszközök az adott terület aktuális kérdéseinek kutatásán és ismeretén, valamint az online munkán alapulnak.

1. A tanár egy konkrét problémáról vagy kihívásról szóló előadással kezdi, például a munka területén - álláskeresés, munkahelyi migráció, mobbing vagy kiégés.
2. Ezután a diákok csapatot alkotnak, eldöntik, hogy milyen konkrét problémával vagy kihívással szeretnének megbirkózni, és munkatervet készítenek, amelyben meghatározzák, hogy mit fognak tenni, határidőkben megállapodva maguknak.
3. Ezután megpróbálnak kreatív megoldásokat találni, olyan megoldásokat keresve, amelyek újak, nem szokványosak, és amelyek hasznosak a probléma/probléma által érintettek számára.
4. A tanulók a gyakorlatban végrehajtják a tervüket
5. Majd megosztják a projekt eredményeit az egész csoporttal.
6. Végül értékelik a projektet.

A folyamat során a tanár, mint feladatvezető az első fázisban mentorként jár el, keretet, témákat és megoldandó kérdéseket ad az adott területen. A második fázisban a pedagógus szerepe coach-szerepre változik, aki kérdésekre ösztönzi a diákokat, kreatív megoldásokra, segít nekik az összefüggések felismerésében és az esetleges akadályok leküzdésében.

A tanulók számára kihívást jelenthet, hogy megosszák a munkát és felelősséget vállaljanak a saját részükért.

## 1. lépés - Előkészítés

Ez a szakasz teret ad a projektprobléma - egy kreatív projektötlet - megfogalmazásának.

Az előkészítő fázisban a tanár témákat és megoldandó kérdéseket ad meg az egyes tantárgyakhoz kapcsolódóan. A projektmódszer végrehajtásához szükséges erőforrások és eszközök az adott terület aktuális problémáinak kutatásán és ismeretén, valamint az online munkán alapulnak.

## A kihívás

A tanár konkrét területeken megoldandó témákat és problémákat ad meg. Ebben a lépésben a tanár nem előzi meg a projektet, hanem beépül abba. A diákok választják ki a projektet, megbeszélik, hogy mit kell tudniuk a probléma megoldásához, és megtanulják a szükséges technikákat és fogalmakat. Beszélhetnek egy konkrét problémáról vagy kihívásról, például - az álláskeresésről, a munkahelyi migrációról, a mobbingról vagy a kiégésről. Ennek a résznek az a célja, hogy megtervezzék azt a változást, amelyet a projekt megvalósít. A diákok ezután csapatot alkotnak, eldöntik, hogy milyen konkrét problémát vagy kihívást szeretnének megoldani, munkatervet készítenek, amelyben meghatározzák, hogy mit fognak tenni, és határidőkben állapodnak meg maguk számára. Ezután megpróbálnak kreatív, új, nem szokványos megoldásokat találni a problémára, amelyek előnyösek a probléma/probléma által érintettek számára.

## A projektszociport

A kommunikáló és együttműködő emberekből álló csoport kialakításának tartalmaznia kell azt a részt, amikor kölcsönös szerződésben állapodnak meg. Meghatároznak egy ütemtervet, így mindenki ismeri a projektben végzett tevékenységeit és felelősségét, és minden feladat egyértelmű. Az online együttműködéshez jó választás lehet a Trello használata. (A Trello egy menedzsment- és együttműködési eszköz, amely segít a projektek táblákba szervezésében. A Trello megmondja, hogy ki min dolgozik, lehetővé teszi, hogy az összes erőforrást egy helyen tartsa, és könnyen megváltoztathatja a listán lévő teendők sorrendjét. Egyszerű, ingyenes és könnyen használható).

Ahhoz, hogy tudjuk, hogyan fogják értékelni a projektet, a résztvevőknek meg kell határozniuk a kritériumokat - hogyan értékelik egymást, és milyen szempontokat vesz figyelembe a tanár.

## A projekt részleteinek kidolgozása

Miután a csoporton belül megegyeztek a témában, a diákok ismertetik a projekt címét, a célokat, a megvalósítás formáját, a várt eredményeket - a valóság vagy a Tantárgy változását illetően. A javaslat elemzése után a tanár jóváhagyja azt - vagy nem. Erősen ösztönzi a diákokat, hogy csoportokban vitassák meg a projekt elemeit, dolgozzanak ki terveket és stratégiákat a probléma megoldására. A résztvevők listát készíthetnek (egyéni vagy csoportosan) a legérdekesebb ötletekről, majd kiválaszthatják azokat, amelyeken érdemes dolgozni a projekt megvalósítása érdekében.

## 2. lépés - Megvalósítás

A projekt megvalósítása a tanulók kezdeményezése és koncepciója szerint történik - önállóan választják ki a projektprobléma megoldásának eszközeit. Bár a tanár folyamatosan figyelemmel kíséri és értékeli a projektet, nem avatkozik bele, teret engedve a diákoknak a kreativitásuknak és az önfejlesztésüknek. A folyamat során a tanár mentorként működik, keretet, témákat és megoldandó kérdéseket ad. Fokozatosan a szerepe coach-á változik, és arra ösztönzi a tanulókat, hogy kreatívabb módon gondolkodjanak. A folyamat előrehaladtával a tanárnak egyre nagyobb felelősséget kell átruházni a diákokra. A tanulók számára kihívást jelenthet a munkamegosztás és a saját részükért való felelősségvállalás, de a leginnovatívabb, legkreatívabb megoldást kell választaniuk. A projekt módszer végrehajtásához szükséges erőforrások és eszközök az adott terület aktuális problémáinak kutatásán és ismeretén alapulnak. A tanár kijelölhet csoportvezetőket, de a diákoknak kell eldönteniük, hogy ki a felelős a felszerelésért, és ki kell osztaniuk a feladatokat társaik között. A projekt minden fázisában időt kell biztosítani a reflexióra, hogy a tanulók értékelhessék az előrehaladásukat.

## A kreatív megoldások keresésének szakasza

A tanár számára döntő fontosságú, hogy a feladatot nyitott problémaként mutassa be, teret adva számos lehetséges értelmezésnek és különböző megoldások feltételezésének.

**Kreatív projektpéldák:** A Pedagógiai Kar hallgatói a közösségi óvodában egy műhelymunkát tartottak gyerekeknek, amelynek során a résztvevők egy "A sündisznó barátai" című mesét alkottak, amelyet végül rádiójáték és füzet formájában adtak ki, és a helyi kórházban ajándékba adtak a gyerekeknek.



1. Gyerekeknek szóló műhelymunka a közösségi óvodában

A projekt eredményei:

A helyi társadalom bevonása, szponzorok megtalálása, a kreativitást és az együttműködést támogató légkör kialakítása, pénzeszközök szerzése a projekthez, kötődések kiépítése.



2. Egy diákcsoport úgy döntött, hogy felújít két szobát a helyi árvaházban.

A projekt eredményei: Szponzorok felkutatása, a kreativitást és az együttműködést támogató légkör kialakítása, pénzeszközök szerzése a projekthez, kötelékek kiépítése. Az egyik diák elkezdett dolgozni az árvaházban.



### 3. Húsvéti találkozó a Vörösvértest Alapítvány betegeivel.

A projekt eredményei: A helyi társadalom bevonása, a kreativitást és az együttműködést támogató légkör kialakítása, pénzeszközök szerzése a projekthez, kötelékek kiépítése.

### 3. lépés - Értékelés

Ebben a fázisban minden résztvevő összegyűjti és elemzi a várt vagy elért eredményekre vonatkozó információkat, következtetéseket von le és döntéseket hoz a fejlesztésekkel kapcsolatban. A legfontosabb kérdést a munka/személyes nyereséget értékelő résztvevőknek kell megvitatniuk.

A felteendő kérdések: Milyen értékek és nyereségek vannak a projektcsoporthoz és az egyes résztvevők számára? Milyen készségek fejlődtek? Milyen kompetenciák fejlődtek - személyes és társadalmi téren?

### Javulások és változások a projektben

Ebben a részben egy fontos kérdést kell feltenni: Ha megismételhetnéd a tevékenységet, mit csinálnál másképp?

### Esettanulmány

A Bölcsészettudományi és Közgazdaságtudományi Egyetem (AHE w Łodzi) filológiai karának hallgatói minden évben a Függyöny (Kurtyna) című lap számával zárják a félévet, cikkeket, kritikákat írnak, szerkesztést végeznek és egy részét kinyomtatják. A łodzi Ifjúsági Kulturális Központ együttműködésével és felügyelete alatt a Színházak Fesztiválja során megnézik a látványosságokat, anyagokat gyűjtenek és keményen dolgoznak, hogy a rendezvény vége előtt befejezzék feladatukat, és kommentálják a darabokat a közönség számára.





4. A Kurtyna témái, és az újságíró szak hallgatói munka közben



Utolsó hozzáférés: 2020. április 24. <https://www.ahe.lodz.pl/media/5771/kurtyna>

Az újságírás és közösségi média kar hallgatói működtetik az AHE TV hírsatornát, és minden héten bemutatják a videó-hírlevelüket- interjúkat készítenek, anyagokat szerkesztenek és publikálnak. Döntéseket hoznak, önállóan cselekednek, és felelősséget vállalnak az eredményekért.

**Nézze meg a videót:**



5. A hírlevél: <https://www.facebook.com/dziksahe/videos/220074732767999>

Utolsó hozzáférés: 2020. április 24.

A grafikai kar hallgatói versenyeznek, hogy év végén az egyetem területén lévő galériában kiállíthassák plakátjaikat. A kiállításnak a lodzi Art Inkubator kreatív ipari központ adott otthont.

**Nézze meg a megnyitóról készült videót:**



6. A diákok plakátkiállítási projektjének megnyitója. Utolsó hozzáférés: 2020. április 24.  
<https://www.youtube.com/watch?v=pIgC57tT6Jk&t=27s>

#### 4. lépés – Archiválás - Verseny

A projekt archiválása a lodzi Bölcsészettudományi és Közgazdasági Egyetem (AHE) által biztosított <https://metodaprojektow.ahe.lodz.pl> platformon lehetővé teszi a versenyhez való hozzáférést - egy évente megrendezésre kerülő esemény, amelynek célja a hallgatók támogatása a következő kategóriákban:



- Legjobb szociális projekt
- Legjobb szociális Művészeti projekt
- Legjobb vállalkozói projekt
- A legjobb projekt, amely az AHE-t (a lodzi Bölcsészettudományi és Közgazdaságtudományi Egyetemet) népszerűsíti.

Az egyetem külön honlapot biztosít a hallgatók projektjeinek archiválására, és a dokumentáció benyújtása kötelező eljárás a jegy megszerzése előtt. A projektért felelős csapat minden egyes tagja ugyanazt a jegyet kapja.



<https://metodaprojektow.ahe.lodz.pl/> Utolsó hozzáférés: 2020. április 24.

## 2.4 Kreatív projekt módszer - Támogatás és képzés a pedagógusok számára

Az egyetem (AHE) minden évben biztosítja a képzést a pedagógusok számára, hogy segítse őket a kreatív projekt módszer alkalmazásában. Az egyetemen tartott találkozókön kívül online is tanulhatnak.

Az egyik elsődleges oktatási célunk, hogy diákjainkat képessé tegyük az önálló gondolkodásra, hogy az iskolán kívül is jól felkészülten nézzenek szembe a problémákkal, tudásukat és képességeiket a környezet és a társadalom érdekében használják, kreatív gondolkodásra készítjük őket. Ehhez szükségük van a tanulási folyamat során szerzett pozitív tapasztalatokra, amelyek energia- és lelkesedéshozzájárulást jelentenek számukra.

Nézze meg ezt a szórakoztató videót a Bölcsészettudományi és Közgazdaságtudományi Egyetem tanáráról, aki a következőket adja

a fénykardharc formáiról tartott órát (gyakorlati megközelítés), miközben angol nyelvet tanított.

[https://youtu.be/9M\\_mbkmlhhU](https://youtu.be/9M_mbkmlhhU) Utolsó hozzáférés: 2020. április 24.

### **A kreativitás jelentése a projektmunkában és a kreatív projektmódszer hozzáadott értékei:**

- A kreativitás fejlesztése a projektmunkában
- A résztvevők valódi potenciáljának felfedezése (a döntéshozók és a befogadók), ezáltal a szenvedélyek és érdeklődési körök (erőforrások és képességek) fejlesztése
- A képzelőerő növelése és a saját fejlődési elképzelés meghatározása
- Hatékonyabb, innovatívabb problémamegoldási módok keresése és generálása
- A saját határok átlépése, a sémák felrúgása, a kihívásokra való reagálás, ami lehetővé teszi a kritikus gondolkodást.
- A tapasztalatok sokfélesége, amely lehetővé teszi a résztvevő számára, hogy észrevegye a jelenségek és problémák különböző perspektíváit.

### **2.5 Milyen előnyei vannak a kreatív projektmódszernek?**

A módszer előnyei oktatási, társadalmi és integrációs potenciáljában különösen a következők:

- oktatási tevékenységek megvalósításának lehetővé tétele (kognitív, oktatási és nevelési célokkal, valamint terápiás célokkal az érzelmi kielégülést hozó projektek esetében),
- a kérdező (gondolkodásmód), a kreatív, koncepciózus, elemző jellegű képességek fejlesztése,
- az esztétikai érzékenység kialakítása, az érzelmi kielégülés elérése,
- az intellektus elsajátítása,
- a sajátos képességek elsajátítása,
- a csoportmunka, az együttműködés és a saját munkáért való felelősségvállalás képességének elsajátítása,
- a csoportmunka jelentősége az egyes csoporttagok hobbijaihoz igazodva,
- a közösségi munka eredményeinek megosztása, - a demokratikus szokások kialakítása,
- a demokrácia és a szabad választások szabályait tiszteletben tartó emberek nevelése,
- az erkölcsi magatartás kialakítása, - a kísérletező szellem fejlesztése,
- a nemzedékről nemzedékre átörökített hagyományok, értékek és meggyőződések ellenőrzésére való készség kialakítása, - a kihívásokkal való szembenézés és a formulaszerű megoldások,
- a divergens gondolkodás fejlesztése,

- a saját lehetőségek meghaladása, a transzgresszív gondolkodás fejlesztése,
- a vita lefolytatásának lehetővé tétele és a "pro" és "kontra" érvek mérlegelésének képességének fejlesztése,
- az ember olyan társadalomban él, amely tanul, és a tudás nem állandó és stabil, hanem dinamikus és ingatag,
- mindenki alkalmazhatja a kutatási módszereket,
- nincsenek teológiai, metafizikai, politikai vagy gazdasági bizonyosságok, amelyek dogmáknak tekinthetők, és amelyek lehetetlenné teszik az ember számára a létezés különböző aspektusainak vizsgálatát,
- a kritikai gondolkodás fejlesztése és néhány gondolat "kölcsonvétele" más társ-tanulókból,
- döntéshozatal a többség és a kisebbség jogainak tiszteletben tartásával.[1],
- a saját vélemény, gondolatok, ötletek kifejezésének lehetősége, függetlenül a felnőttek véleményétől és meggyőződésétől (PDF) Projekt módszer az oktatási gyakorlatban.

Elérhető:

[https://www.researchgate.net/publication/321747866\\_Project\\_method\\_in\\_educational\\_practice](https://www.researchgate.net/publication/321747866_Project_method_in_educational_practice)  
[accessed Apr 22 2020].

#### További alapvető információk a videóból:

<https://www.erasmuslearningcourses.com/project-based-learning.html>

[1] Maciej Kołodziejcki et al. / University Review, Vol. 11, 2017, No. 4, 26-32. o.

### 3. Bevezetés a szimulációs módszerbe

A szerepjátékok és szimulációk használata a felsőoktatásban nem új keletű. Több mint ötven évre visszanyúló példák találhatók számos tudományágban, többek között a jogban, a pszichológiában, az üzleti életben és a politikában. Mindkét módszer a gyakran "aktív tanulási technikáknak" nevezett oktatási stratégiák egy nagyobb csoportjába tartozik. A tanítás e formája magában foglalja a csoportos megbeszéléseket, vitákat, közös projekteket és a szakmai gyakorlatokat is. Lényegében minden olyan módszer ide tartozhat, amely arra kéri a tanulókat, hogy segítsenek saját tudásuk fejlesztésében és alkalmazásában (Shaw 2010).

A tapasztalati tanulást, például a szimulációt a diákok kreativitását próbára tevő eszközként támogatják. Az oktatás különböző szintjein alkalmazták. A tapasztalati tanulás ösztönzi a magasabb rendű tanulást, ami elősegíti a kritikai gondolkodási képességeket és az önirányított tanulást[1]. A tanár a módszert gyakorlati és elméleti tanuláshoz egyaránt használhatja, a tanulók pedig szimulált helyzetekben képezhetők ki a munkaerőpiacra való belépés előtt. A szimuláció olyan oktatási tevékenység, amelynek során a tanulók valós munkaszituációt tapasztalnak meg a tanár felügyelete mellett. A tanár meghatározza a forgatókönyvet és az eljárás paramétereit, és biztosítja, hogy a tanulók megértsék a feladatokat, mielőtt elkezdenék. A szerep eljátszása lehetővé teszi számukra, hogy tapasztalatot szerezzenek, megismerjék a konkrét munkát és funkciót, jobban kiválaszthassák a jövőbeni karrierutat.

Ennek az aktív tanítási módszernek az általános célja az ismeretek és készségek elsajátítása a "való világ" helyzetével és környezetével való interakció révén.

---

[1] Kreber, 2001

### **3.1 A szimulációs módszer alkalmazása**

A szimulációs módszer alkalmazása során a következő tanulási célok érhetők el:

- Együttműködésre és csapatban való működésre való képesség,
- Kommunikációs, döntéshozatali készségek fejlesztése,
- A személyes és társadalmi felelősségvállalás és állampolgárság fokozott érzése helyi és globális szinten.
- Fokozott tapasztalatszerzés a tanulmányi területen és a jövőbeli munkában.

Konkréten a következő tanulási eredményekre számíthat:

- a "valódi munkához" a lehető legközelebb álló tapasztalat nyújtása
- ismeretek és készségek megszerzése a tapasztalati gyakorlaton keresztül
- a kritikai és értékelő gondolkodás használatának elősegítése
- a diákok közösség és kultúra iránti megbecsülésének fejlesztése

### **A szimulációs módszer fázisai és lépései**

A tanfolyam elején a tanár egy valós munkakörnyezetben szimulálandó szituáció és feladatok forgatókönyvét adja meg. (A tanár feladata a munkaterület megtalálása). A tanulók eldöntik, hogy részt kívánnak-e venni, és milyen szerepet vállalnak. Az AHE esetében ez egy bírósági tárgyalás

volt a valódi bíróság terében, a jogi kar hallgatóival az ügyész, a védő, a vádlott és a tanúk szerepében. (A bíró pedig egy valódi bíró volt). Ugyanakkor remek lehetőség volt a hallgatók munkájának értékelésére is, hiszen érveikkel meg kellett győzniük a bírót. A jogi osztály középiskolás diákjai - előre egyeztetve - audienciát készítettek. Az esetet dokumentálták (filmre vették).

## Előkészítési szakasz

Az előkészítési fázisban a tanárnak ki kell dolgoznia a tanulási élmény forgatókönyvét, és meg kell terveznie a diákok szimuláción keresztül történő tanulásának értékelési formáját - ez gyakran összetettebb, mint más módszerek esetében. A tanulók feladata az elején az, hogy kutatást végezzenek a szimulálandó helyzet háttéréről. A kurzus során a tanár biztosítja a helyzet és az esetforgatókönyv kereteit, miközben felügyeli a kutatást, kijelöli a tanulmányozandó anyagokat.

A hallgatók előre felkészülnek, amennyire csak lehetséges, elpróbálják a szimuláció előre látható részeit, elsajátítják a szükséges ismereteket. A szimuláció során a tanár és a hallgatók megbeszélik az eset alakulását, reflektálva munkájukra és tapasztalataikra.

A szimulációs módszerhez szükséges erőforrások az internet alapú anyagok a kurzus során és a tanárral való konzultáció. A diákok elkötelezettsége biztosítja a szimuláció sikerét.

## Esettanulmány

A lodzi Bölcsész- és Gazdaságtudományi Egyetemen (AHE) a szimulációs módszert a jogi karon alkalmazták a Jogi eljárások című kurzuson. Az első egyetemi találkozón az oktató javaslatot tett a valós munkakörnyezetben szimulálandó helyzetre és feladatokra. A hallgatók eldöntötték, hogy részt kívánnak-e venni, és milyen szerepet vállalnak.

Ebben az esetben a tanár, aki ügyvéd volt, meghívta a diákokat, hogy megnézzék, hogyan működik a valódi bíróság. Megszervezte az oktatási helyzetet, engedélyt kért arra, hogy az órát a bíróságon tarthassa. (A szimuláció témája a tanár szakmai háttérétől és kapcsolataitól függ).

Együtt kidolgoztak egy tanulási forgatókönyvet. Ezzel egyidejűleg a diákok ismereteket szereztek a tárgyalóteremben zajló peres eljárás szabályairól, a vitatott ügy tényeiről vagy kérdéseiről.

A diákok leírták a lehetséges szerepeket, és eldöntötték, hogy ki melyik részért vállal felelősséget. A szerepeket az egyetemi órákon próbálták ki. Sikerült a bíróságon eljátszaniuk a szimulációt.

Az esemény után, az egyetemen kiértékeltek a szimulációt, reflektálva arra, hogy mit tanultak.

Illusztráció: 1. Két diák a perben közvetlenül érintett felek szerepében: egy ügyész és egy

egy alperes játssza szerepét a valódi bíró előtt, aki kedvesen támogatja az oktatási helyzetet. Mindkét diák élvezte a szimulációt, különösen a lány, aki ragaszkodott ahhoz, hogy valódi bilincset viseljen a jelenet során. A kamera mögött egy akademikustárs áll, aki rögzíti az eljárást, és dokumentumfilmet készít a szimulációról. A teljes dokumentáció elérhető az 1. ábrán.

<https://www.ahe.lodz.pl/news/13275/symulacja-rozprawy-sadowej-w-wykonaniu-studentow-ahe-w-lodzi>



1. ábra

<https://www.ahe.lodz.pl/news/13275/symulacja-rozprawy-sadowej-w-wykonaniu-studentow-ahe-w-lodzi>

Nézze meg a szimulációt dokumentáló videót:

<https://www.youtube.com/watch?v=Yfq2qSwJmu8&feature=youtu.be>

A szerepjátékok és a tanítás révén jobban megértheted, hogyan működnek egyes elméleti fogalmak. Az ilyen módon történő tanulás sokkal szórakoztatóbb, mintha csak egy előadást hallgatnánk.

**Nézze meg a videót:**

<https://www.youtube.com/watch?v=Ua57yXxJscE>

### ***3.2 Milyen előnyei vannak a szimulációs módszereknek?***

A szimuláció javíthatja a diákok készségeit, és lehetővé teszi számukra, hogy valós vagy megrendezett környezetben tanuljanak.



A hallgatók jobban megérthetik a tárgyhoz kapcsolódó eljárásokat és problémákat, és tapasztalatból tanulhatnak.

A szimuláció a hallgatók részvételét kínálja. Ahelyett, hogy végigülnének egy előadást, a hallgatók gyakorolhatják a tanultakat, és gyorsan tanulhatnak az esetleges hibákból. A diákok gyakorlati és gondolkodási készségeket fejlesztenek, beleértve a cselekvés közbeni tudást, az eljárásokat, a döntéshozatalt, a kritikus gondolkodást és a hatékony kommunikációt. A szimulált tanulást megfelelő helyszíneken lehet felállítani, és olyan gyakran ismételni, amilyen gyakran csak szükséges. A tanulóknak azonnal visszajelzést lehet adni, és lehetővé teszi számukra, hogy pontosan megértsék, miben tudnak fejlődni.<sup>[1]</sup>

---

[1] (Moorthy, Vincent, & Darzi, 2005), (Brooks, Moriarty, & Welyczko, 2010) Letöltve a <https://simulatedtraining.wordpress.com/advantages-disadvantages-of-using-simulation-training/> oldalról.

## Feladat 2 – A kreatív projektmódszer

A modul tartalmának elolvasása után válaszoljon a Kreatív projektmódszer és a Szimulációs módszer önképzési tartalmához kapcsolódó kérdésekre.

A Kreatív projekt módszerrel kapcsolatos kérdések:

1. Írja le a kreatív projektmódszer fogalmát
2. Egészítse ki az állítást: A projekt kezdetén a...
3. Mit jelent a tanulóközpontú tanítás?
4. Melyek a kreatív projekt fázisai?
5. Az alábbi állítások közül melyik helyes? A kreatív projektmódszerben valószínűleg:
  - nem fogod látni, hogy a tanárok előadásokat tartanak
  - nem fogsz többszörösen feleletválasztós tesztekkel látni.
  - nem látsz házi feladatot
  - a fentiek bármelyikét láthatod
6. Melyek a kreatív projektmódszer sikertényezői?
7. Melyek a Kreatív projektmódszer lépései?
8. Mit jelent a projekt értékelése?
9. Írja le a kreatív projekt legalább három jellemzőjét.

A szimulációs módszerrel kapcsolatos kérdések:

1. Írja le a szimulációs módszer fogalmát
2. Egészítse ki az állítást: A szimuláció azzal kezdődik, hogy...
3. Melyek a szimuláció fázisai?
4. Melyek a szimulációs módszer sikertényezői?

*Beküldés*



- Használja a mellékelt Word-sablont (válaszoljon a kérdésekre). Méret: 1-2 A4-es oldal
- Nevezze el a fájlt (AzÖnNeve\_Modul\_2) és töltsse fel.

### *Értékelés*

- Kreatív projekt módszer: 6 pont
- Szimulációs módszer: 4 pont
- Max. elérhető pontok: 10 pont

## Mellékletek

### 1) Kreatív project sablon diákoknak (példa)

<b>Tanulmányok éve:</b>	<b>Tanulmányi forma:</b>	<b>Félév:</b>	<b>Csoport:</b>	
<b>Kar</b>				
<b>Szak</b>				
<b>Oktató</b>				
<b>A project címe</b>				
<b>A project célja</b>				
<b>Célok:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ismeretek</li> <li>• készségek</li> <li>• személyes és szociális kompetenciák</li> </ul>			
<b>A project eredménye:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anyagiak</li> <li>• szubjektív/személyes nyereség</li> </ul>			
<b>Miért valósult meg a projekt egy adott módon: magyarázza meg a választását</b>				
<b>A projekt innovatív aspektusa</b>				
<b>A project tartamának leírása</b>				
<b>Projektcsoport</b>		<b>Vezeték- és keresztnév</b>	<b>Indexszám</b>	<b>A projektben betöltött szerepe</b>
	1.			

	2.			
	3.			
	4.			
	5.			
	6.			
<b>Feladatok és határidők</b>	<b>Feladat</b>	<b>Határidő</b>	<b>Költség</b>	<b>Felelős személy</b>
	1.			
	2.			
	3.			
	4.			
	n			
<b>A végeredmény/termék bemutatása</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Bemutatói módszer</li> <li>● Időtartam</li> <li>● Helyszín</li> </ul>			
<b>A projekt értékelése</b>				

<b>Projektdokumentáció</b>		<b>Dokumentációs módszer</b>	<b>Felelős személy</b>
	1.		
	n		
<b>Források</b>			

Minta ütemterv

<b>Ütemterv (a projektcsoporttal az első találkozón egyeztetett)</b>		
<b>Dátum</b>		<b>Tevékenységek</b>
	<b>I találkozó – szervezési megbeszélés–</b> A projekt általános leírása, feladatmegosztás	Konzultáció e-mailben, telefonon
	<b>II találkozó – a projekt bemutatása, SWOT-elemzés</b> A projekt javítása, a projekt megvalósítása	Konzultáció e-mailben, telefonon
	A projekt megvalósítása	
	<b>III találkozó – a projekt megvédése és értékelése a csoporttal és a tanárral.</b> (10 perc - a projektet a legérdekesebb módon kell bemutatni)	
	<b>IV találkozó – a projekt védelme és értékelése más csoportokkal.</b> (15 perc - a projektet a legérdekesebb módon kell bemutatni) Végső osztályzatok:	
<b>Értékelési kritériumok</b>		

## A projekt elemzése és értékelése

Vezeték- és keresztnév: .....

I. rész: Önértékelés

Önállóan elvégzett feladatok:

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

A projektekhez való hozzájárulásom százalékos értéke:

Mit tanultam a projekt során:

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

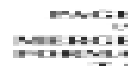
A végső pontszámom... (1 - 6) mert:

.....  
 .....  
 .....

II. rész: A projektsorozatban végzett munka értékelése

Ki van a projektsorozatban:

Név/Névsor	Elvégzett feladatok	A projekthez való hozzájárulás	Pontszám (1-6)
------------	---------------------	--------------------------------	----------------



1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

### Önértékelés (1 -6)

alapján:

- a) a téma fontossága
- b) a forgatókönyv előkészítése
- c) a kutatás fejlesztése
- d) következtetések megfogalmazása
- e) általános pontszám:

A projektben való részvételre adott pontszám: együttműködés, kommunikáció, egymás segítése (1-6):

### III. rész. Más projektek értékelése:

#### I. Projekt

Cím: .....

Megjelenítés (külső, olvashatóság, pontosság))

Projekt értéke (-6):

Projekt előkészítése (1-6):

Megjegyzés hozzáadása:







## 2) Értékelés és a projekt pontszáma - formatív és szummatív értékelés

### Értékelés és a projekt pontszáma

A projekt végrehajtása során kétféle értékelést javasolt alkalmazni: a formatív és az összegző értékelést.

A formatív értékelést a projekt lebonyolításának részeként alkalmazzák. A tanuló elkötelezettségének támogatására szolgál azáltal, hogy lehetővé teszi számukra, hogy kifejezzék a tananyaggal, de az alkalmazott módszerekkel és eszközökkel kapcsolatos igényeiket is. Az ilyen jellegű értékelésnek segítenie kell a tanárnak és a diáknak egyaránt abban, hogy meghatározzák a diák komponensjegyeit, és azonosítsák a diák számára azokat a tudás- és képességterületeket, amelyek esetleg hiányoznak. Annak a tanárnak, aki hatékonyan használja fel az ilyen értékelésből származó pontszámot, az oktatási eszközöket az adott csoport igényeihez és elvárásaihoz kell igazítania, amellyel éppen dolgozik. Ennek az értékelésnek nem kell hatással lennie a tanuló végső pontszámára. A projekt ütemtervétől és összetettségétől függően a formatív értékelés többször is használható, a projektre szánt idő egyharmadának és kétharmadának időtartama után is alkalmazható.

A formatív értékelés alkalmazása az alapképzésben.

Az értékelés történhet formabontó interjú vagy kérdőív formájában, amelyet a hallgatónak kell kitöltenie, majd a tanárral megbeszélnie. Csoport esetén ajánlott csoportos megbeszélést végezni a tanárral. A formatív értékelés tartalmazhat:

1. Voltak-e nehézségek a projekt elkészítése során?
2. Hogyan kezeli a tanuló a kutatást és az információforrások használatát?
3. Részt vesz-e a hallgató minden, a modul részeként hozott témában, továbbá tudja-e kombinálni a különböző területekről (témák, órák, különböző tantárgyak) származó ismereteket?
4. Rendelkezik-e a tanuló a következtetések levonásának és megfogalmazásának képességével?
5. Tudják-e a tanulók alkalmazni tudásukat a való életben?
6. Rendelkezik-e a tanuló a kommunikáció és a csapatmunka képességeivel?
7. Tudja-e a tanuló, hogy merre tart (meghatározott célok, hatások)?
8. Tudja a tanuló, hogy mit akar tanulni?
9. Milyen szintű a motiváció és a tanuló elkötelezettsége a projektben?
10. Szükségük van-e a tanulóknak segítségre a projekt lebonyolításában? Milyen segítségre lenne szükség?

A diákoknak részletes tervet kell készíteniük a projektre és annak ütemezésére. Ezt kell alapul venni a formatív értékelés elkészítéséhez.

Az összegző értékelés a projekt végén készül, és azt kell ellenőrizni, hogy milyen tanulási eredményeket értek el, és milyen mértékben. Az összegző értékelésnek nem kell minden meghatározott eredményt ellenőriznie, csak azok képviselőit.

Egy példa az összegző értékelésre az alapképzésben.

Az értékelésnek írásbeli és szóbeli részből kell állnia (nevezési lap + megbeszélés az egész csoport részvételével). Tartalmaznia kell a hallgató értékelését, valamint a csoport és a tanár értékelését. Csoportos projekt esetén a legjobb, ha a csoporton belüli értékelést javasoljuk.

Az összegző értékelés tartalmazhat:

#### I. Ismeretek és megértés

1. Milyen forrásokat használt a tanuló? (mennyiség, minőség, alaposság)
2. Hogyan használta fel a tanuló az ismereteket? (minőségi értékelés)
3. A tanuló önállóan választotta ki a feladatot leíró elméletet a rendelkezésre álló források közül?
4. Milyen mértékben mutatta a tanuló a következtetések levezetésének és megfogalmazásának képességét?