Erasmus+
Új lehetőség. Új szemlélet.

TEMPUS
KÖZALAPÍTVÁNY

ERASMUS+ KA1 MOBILITÁSI PROJEKTEK – 2024

EGYÉNI BESZÁMOLÓ - MUNKATÁRSAK

A résztvevő adatai

Név	Vargáné Tuska Anita Adrien
Beosztás, oktatott tantárgyak (ha releváns)	nyelvtanár (angol nyelv), osztályfőnök, projekt koordinátor
Intézmény	Szegedi Kis István Református Gimnázium, Technikum, Általános Iskola, Óvoda és Kollégium - Békés

A projekt adatai:

Hivatkozási szám (projektkód):	2024-1-HU01-KA122-SCH-000221911

A mobilitás adatai

Mobilitás típusa (nem helyes törlendő)	kurzus
Továbbképzés címe (amennyiben releváns)	Game-Based Learning & Gamification
Fogadó intézmény neve	ITC International Training Center

Fogadó intézmény típusa (nem helyes törlendő)	továbbképző intézmény
Fogadó ország	Csehország
Munkanyelv	angol nyelv
Mobilitás időtartama	2024. augusztus 18 -tól 2024. augusztus 24-ig 5 nap (munkanapok száma) 2 nap (utazási napok száma)

A résztvevő feladatai a mobilitás előtt

Kérjük, röviden mutassa be, hogyan készült fel a mobilitásra.

Első Erasmus+ projektünk, első kurzusára, koordinátorként készülve sokat egyeztettem a Tempus Közalapítvány munkatársaival, igyekeztem minden hasznos információt megtudni, melyek az induláshoz kellettek. Ösztöndíj szerződést készítettem intézményünk igazgatóhelyettesével közösen, Learning Agreement-et egyeztettem a képzővel a képzésem befizetése után, utazást terveztem (vonattal – környezetbarát módon), biztosítást kötöttem, szállást foglaltam a képzőhely környékén.
Az utazást megelőző napokban átnéztem az ITC által küldött tanfolyamhoz kapcsolódó anyagokat a „Game-Based Learning and Gamification" témában. Olvastam cikkeket a témához, hogy némi alaptudással vegyek részt a képzésen.
Az interneten utánanéztem Prága nevezetességeinek, melyeket mindenképp látni akartam, kerestem olyan a vendéglőket, éttermeket, ahol helyi specialitásokat lehet megkóstolni.

Tanulási eredmények

Az elvárt tanulási eredmények meghatározása a mobilitás tervezési szakaszában (pályázat)

(A tanulási folyamat elvárt eredményét írja le, cselekvést jelentő igéket használ, specifikus, konkrét, világos, egyértelmű és mérhető.)

A befogadást, elfogadást nemcsak emberi vonatkozásban, de új módszerek, ismeretek megismerésében is célul tűztük ki pályázatunk megírásakor. Diákjaim motiválására, figyelmének fenntartására, kooperatív munkára szándékoztam új pedagógiai módszereket megismerni, legalább 2-3 új módszert, melyeket tanóráimon használhatok és továbbadhatok munkatársaimnak is. Célom volt megismerni a játékalapú tanulás és a játékosítás közötti különbséget, azok tanórai lehetőségeit. A változatosság, az érdekes feladatok beépítése hatékony az oktatásban. Célom volt a fogadó ország kultúrájának, hagyományainak, oktatási rendszerének megismerése, mint ahogy a továbbképzésen résztvevő kollégákkal, országuk kulturális, oktatási helyzetével való

ismerkedés is. A beszélgetések kapcsolatépítésre adnak lehetőséget, így azt is terveztem, hogy partnerintézményt találjak iskolámnak későbbi Erasmus+ partnerséghez.

A tanulási eredmények értékelése a mobilitás után

(Az elvárt tanulási eredmények teljesülésének „vizsgálata", a személyes fejlődés nyomon követése, bizonyítékok a kompetenciafejlődésre – a résztvevő hogyan értékeli, sikerült-e elérni a kitűzött tanulási eredményeket a mobilitása során.)

Mit tanult, tapasztalt, sajátított el a mobilitás alatt? Miben fejlődött?	Új módszereket ismertem meg. Bővült a valós térben és online térben használható pedagógiai eszköztáram, pl. a „storytelling" (történetmondás) mindkét változatára ötleteket kaptam, melyek nagyon jó lehetőségek az angol nyelvi óráimon a szókincs fejlesztésre. Megismertem olyan applikációkat, melyeket biztosan kipróbálok diákjaimmal. mivel számomra is nagyon élvezetesek voltak a feladatok. Gyakorlatba ültethető ismeretekre tettem szert a játékalapú tanulás és a játékosítás kapcsán. Fejlődött a digitális kompetenciám, a kooperatív készségem és sokkal érdeklődőbbé, nyitottabbá váltam az új módszerek iránt.
Mennyire teljesültek az előzőleg meghatározott célkitűzései?	A tervezett 2-3 új módszer helyett sokkal többet kaptam tanóráim színesítésére és diákjaim motiválásához. A játékos feladatok (valós és online térben működő) fiatalabb és idősebb tanítványaim számára is jól használhatók, mivel motiválók, személyiséget fejlesztők, közösséget építők. A kollégákkal való beszélgetések betekintést nyújtottak a lengyel, német, spanyol, román, török oktatási rendszerekbe, országaik hagyományaiba, szokásaiba. A képzés óta kapcsolatban vagyunk a közös WhatsApp csoportunkban. A jövőbeli terveinkben a közös projekt lehetősége is benne van.
A tapasztalatok milyen előnyt jelentenek a hazai előmenetele/további munkája során?	A munkámat mindenképp meghatározzák a tanultak. A digitális eszközök, weboldalak, applikációk használata a jövő (már a jelen) oktatásának részei, meghatározó elemei. Ez a továbbképzés előrelépést, fejlődést jelentett számomra. Tudatosabban építek be játékelemeket az óráimba. Igyekszem tanóráimon használni a tanultakat, átadni az ismereteket, tapasztaltakat kollégáimnak is.

Milyen új ismeretekre tett szert a fogadó intézmény országának, kurzus esetén a többi résztvevő országának oktatási rendszeréről, kultúrájáról?	A továbbképzésünk vezetője sok hasznos információt osztott meg velünk a befogadó ország oktatási rendszerével, gyakorlatával kapcsolatban. Egyik délután részt vettünk egy rövid, csoportos városnézésen, ahol Prága történelméről, hagyományairól, kulturális értékeiről hallhattunk. A játékos feladatok során, a szünetekben és a délutáni szabad időben arra is volt lehetőségem, hogy csoporttársaim mindennapi életébe, munkájukkal járó kihívásaikba, sikereikbe, országuk szokásaiba is bepillantsak. Volt olyan kolléga, aki jó példával szolgált egy projekt feladat keretében megvalósult online történetmondással kapcsolatban. Egymás mindennapi gyakorlatát összehasonlítva rájöttünk, hogy hasonló problémáink vannak. Pl. A diákok motiválása mindannyiunk számára nehézséget jelent, ezért tartottuk fontosnak a játékos megközelítést, óráink játékosítását.

Hogyan alkalmazhatóak a mobilitás során megszerzett tanulási eredmények a saját munkámban, illetve a küldő intézmény gyakorlatában?

(A terjesztésre, beépítésre vonatkozó tervek.)

A mobilitás során szerzett ismereteimet, tanultakat, tapasztaltakat több területen is tudom hasznosítani a mindennapi munkám során. Tanítványaim érdeklődve fogadták a játékos feladatokat, nyitottak az új tanulási módszerek megismerésére. A csoportos munkák alkalmával figyelnek egymásra, megértőbbek, segítőkészebbek. Órai és otthoni feladataik megoldásához használják a képzésen megismert applikációkat, kooperálnak és együtt dolgoznak.

Nevelőtestületi értekezleten, Erasmus+ napon projekttársaimmal együtt munkatársainknak és a környékünkön található iskolák pedagógusainak élménybeszámolót tartottunk. Beszéltem a képzésen tanultakról, kérdésekre válaszoltam és felajánlottam a segítségemet az új módszerek, applikációk használatához. A tudásmegosztás intézményi szinten prioritást élvez, így vezetőink támogatják a fórumok, óralátogatások megvalósulását.
Az élmények átadása motivációként kell, hogy hasson további Erasmus+ projektekben való részvételhez, más országok, kultúrák, oktatási módszerek megismeréséhez, új kapcsolatok építéséhez.

Erasmus+
Új lehetőség. Új szemlélet.

TEMPUS
KÖZALAPÍTVÁNY

A továbbképzés programja munkaterve napi lebontásban

1. nap - Regisztráció és bemutatkozás után Denisa Monchhová - trénerünk az ITC-től - jóvoltából megkülönböztettük, sőt igyekeztünk megtanulni is a különbséget a GAME, a GAMIFICATION és GAME-BASED LEARNING kifejezések között, mint ahogy azt is, hogy hogyan érdemes tanórai használatban gondolkozni a játékokkal kapcsolatban. A továbbiakban játékokon keresztül ismerkedtünk egymással. A délután folyamán pedig vezetett prágai túrán vettünk részt, ahol a város történelmével és gazdag kultúrájával ismerkedtünk.
2.nap - 9 órától fél 5-ig, kisebb szünetekkel, beszélgettünk, tanultunk a játék mibenlétéről, motiváló hatásáról, szükségszerű és hasznos voltáról, ahogyan arról is, hogy mitől jó vagy rossz egy játék. Megismertünk és kipróbáltunk valós és online játékokat, melyek jól felhasználhatók a tanítás során.
3. nap - Online szimulációs játékokon keresztül tapasztaltuk, hogy hogyan lehet a tanórákat változatosabbá, a diákokat pedig motiváltabbá tenni. Smritinek (15 éve az ITC trénere) köszönhetően megismertem két alkalmazást, melyek órai munkához, házi feladatokhoz, sőt projektmunkákhoz is alkalmasak Az első a GOOSECHASE, a második a TINKERCAD. Mindkét felület lehetőséget ad a kreativitás, a logikus gondolkodás és a tantárgyi integráció megvalósítására. Jó volt egy napra ismét diáknak érezni magam.
4. nap - A napot visszaemlékezéssel indítottuk. Denisa kíváncsi volt arra, hogy mire emlékszünk az előző napon Smrititől tanultakból. Tudni akarta, hogy milyen elemeket és technikákat alkalmaztunk a játékok során. Ezt követően megbeszéltük az előnyeit és hátrányait a technikai eszközök (telefon, tablet, laptop) használatának, majd kisebb csoportokba rendeződtünk és adott szempontok alapján, képes kártyákat használva történetet írtunk, majd meghallgattuk egymást és értékeltünk.
5. nap - Az utolsó napon trénerünk hangsúlyt fektetett a feedback (visszajelzés) fontosságára. Megerősített bennünket abban, hogy a motiváló, őszinte, röviden és egyértelműen megfogalmazott értékelés nemcsak az iskolában, de az élet minden területén hasznos. A megtekintett videó, a közös értékelés és a játékos, összesen 5 szóból álló „mitviszekmagammal" (Games help us to survive) üzenettel és a tanúsítványok átvételével zártuk a képzést. Ezt az eseményt Iva Brozová, az ITC vezetője is megtisztelte. A tanfolyam ideje alatt többször is találkoztunk és beszélgettünk vele.

Dátum: Békés, 2024. aug. 28.

Vargáné Tóth Anita
résztvevő aláírása