

Rövid bemutatások

Egry Zsuzsanna - A tanulásra képes agy - 3 gyakorlati eszköz arra, hogy az agyunkat segítsük a tanulásban

A tanulás összetett agyi folyamat, és a legritkábban kezd el csak azért működni, mert valaki azt mondja: tanulj! A műhelymunka során megosztjuk, mi is történik a tanulás során az agyban, és három gyakorlati eszközt mutatunk be arra, hogy 1) tanulásra képes állapotba hozzuk az agyunkat 2) leküzdjük a tanulóval gyakran együttjáró frusztráció érzését, és ezen mást is átsegítsünk.

Kálmán Éva - Tanulásösztönzés Aurasmával

A módszertani bemutató során a résztvevők megismerhetik az Aurasma alkalmazást, mely lehetővé teszi, hogy adott kép mellé filmet rendeljünk, majd a filmet mobil telefon/tablet használatával a kép fölé tartva előhívjuk. Bemutatom az Aurasma telepítését, a kép és a film egymáshoz rendelését és hogy hogyan lehet mindezt házi feladatként működtetni, illetve a tanulói motivációt növelni. Az alkalmazást eredetileg szállodai tevékenység gyakorlata tantárgy oktatásához használtam, otthoni tanulás elősegítéséhez. A módszer a digitális készségek fejlesztését szolgálja a már említettek mellett.

Nagy Dominika - Get ACTIVE - fórum színház folyamat-kóstoló

A Fórum Színház és elnyomottak színháza, társadalmi egyenlőtlenségeket feldolgozó interaktív módszer, egy diskurzív tér, akcióban. Ebből kapnak ízelítőt a résztvevők rapid, játékos módon.

Tóth Katalin - Intézd el egy tollvonással

A bemutató tréning formában dolgoz fel olyan vidám, játékos tevékenységeket, amelyek segítségével a tanulók helyesírást, szövegértést és tantárgyi tartalmakat egyszerre tudnak gyakorolni. Bármilyen tantárgy oktatásánál, általános és középiskolás korosztállyal egyaránt felhasználható feladatokról van szó, amelyekre a tanárbarát jelző is illik, mert csak minimális előkészítést igényelnek.

Surányi Anna - Másságok az osztályteremben

Különböző sztereotípiák és előítéletek kezelése az iskolában. Hogyan lehet kezelni az előítéleteket az iskolai közösségekben, és az integráció megvalósulását mi segíti/segítené? Kérdések, megoldási javaslatok, esetleges esetmegbeszélés.

Suhajda Éva Virág PhD - Játék és szín-játék

Hogyan segíthetjük a gyerekeket és a fiatalokat szakemberként abban, hogy megküzdjenek nehézségeikkel? Alapítványunk már több mint egy évtizede foglalkozik alternatív oktatási módszerekkel, és a válasz számunkra egyértelmű: olyan módon kell szólnunk hozzájuk, amely autentikusan illeszkedik élményvilágukba és így a tanulás „magától” megtörténik. A szabad játék és a dráma módszere, melyekkel az ARTPAD projektben foglalkozunk, éppen ezt nyújtja: egyszerre élmény és lehetőség a fejlődésre, az önismeretre.

Sipos Anna - Kreatív újrahasznosítás, mint nem-formális módszertan a készségfejlesztésre

A résztvevők megtanulhatják, hogy lehet tetra pak alapanyagból pénztárcát készíteni.

Mátrai István - Játssz az egészségedért!

Egészségnevelési projektünk során elkészített munkafüzetünk feladatai közül egy társasjátékot, egy kártyajátékot és egy keresztrejtvényt mutatunk be a résztvevőknek. A bemutató interaktív lesz, a csoport tagjai maguk játszanak, szükség esetén segítséggel. A játék végén ki-ki elmondja, hogy milyen módon változtatná, adaptálná azokat.

Kövesd Andrea - Tanulás helyett játszani? A titok: játékkal tanulni

Egy online oktatójátékot hoztunk létre az agrár szakközépiskolások számára annak érdekében, hogy vállalkozói kompetenciákat fejleszthessék egy történet keretein belül. Hogyan lehet egy elhanyagolt mezőgazdasági területet virágzó gazdasággá varázsolni? A megoldás egyszerű, a felületen több lehetőség is kínálkozik, hogy minijátékok segítségével gyűjtögessünk mezőgazdasági eszközöket, amelyeket mezőgazdasági épületre is válthatunk, miközben társasjátékot is játszathatunk a többiekkel.

Keresztély Krisztina - Urbanities: civil részvételről játékosan

Az Urbanities projekt célja a helyi - városnegyed - szintű társadalmi részvétel erősítése egy online játék és az arra épülő tréning program segítségével. A projekt célcsoportjába oktatók, trénerok, civil szervezetek munkatársai, aktivisták, illetve általában bárki tartozik, aki szeretne a városnegyedek fejlesztésében aktívan szerepet vállalni, akár saját kezdeményezés megvalósításával, akár valamilyen politikai döntésre, vagy gazdasági beruházásra való reakcióval. A játék 20 esettanulmány elemzése alapján készül, és 2017 őszén a játék segítségével két teszt tréninget fogunk tartani különböző csoportokkal foglalkozó trénerok és oktatók számára. A projekt 2018 nyarán zárul le. A bemutatóban az eddig elért eredményekről fogok beszámolni.

Dürrné Rákos Zsuzsanna – Frissítő Nyelvi Koktél

Koncentrációs villámfeladatokat követően szószátyár beszédlánc alkotás és irányított történetmesélés feledékeny mesemondókkal. Időközben egy sál is előkerül, megfosztva eredeti funkciójától.

Pató Csabáné Szabényi Éva - Kahoot - ismeretszerzés egy kicsit másként

Ismeretszerzés egy kicsit másként. Feleletválasztós teszt formátumú, élvezetes, izgalmas tevékenység, mely fejleszti a tanulók digitális és nyelvi kompetenciáit, logikai gondolkodását és gyorsaságát. Egy olyan kihívás, melyet a diákok közti egészséges versenyszellem még izgalmasabbá tehet.

Hudacsek Éva - Tanórán alkalmazható drámajátékok

Bemelegítő, helyenként vicces drámajátékokat szeretnék mutatni először, majd beszédkészséget fejlesztő gyakorlatokkal folytatom, végül mozgunk egyet, ha bírjuk még energiával! Elsősorban általános iskolai tanárok, tanítók részére ajánlom, illetve bárkinek, aki szeret játszani!

Erdész Balázs - Plickers- formatív mérés analóg eszközzel

A Plickers egy olyan interaktív webes alkalmazás, mely feleletválasztós tesztek és kvízek készítéséhez kiválóan alkalmas. Folyamatos és érdemi visszajelzést ad, így használatával valós idejű formatív mérés valósítható meg szavazó eszköz használata nélkül.

Ferenczi Andrea - WANDA – iskolai esetmegbeszélő módszer az iskolai konfliktusok kezelésére és változási folyamatok kísérésére

A WANDA egy pedagógusokra kifejlesztett esetmegbeszélő csoport, amely a szakmai önismeret, a fejlődési irányvonaluk útmutatója lehet. A fejlődésfókuszú esetmegbeszélő csoport bevezeti a résztvevőket a pozitív pszichológia modern módszertanába. A moderált megbeszélések során a kreatív munkaformák olyan új eszközt is adnak a pedagógusok kezébe, amelyek a munkájuk hatékonyságát is növelik. A konkrét esetmegbeszélések által a kiegészítő kockázat csökkenthető. A csoporttagok saját tapasztalataikra alapozott javaslatokat fogalmaznak meg támogatásként az esetgazda felé, amelyek segítik az esetgazdát és a módszerben használt kreatív eszközök támogatják a csoport kohéziót és a kapcsolatok elmélyülését. A WANDA az intézményi szakmai fejlődés egyik jó eszközévé teheti az esetmegbeszélő módszert.

Barcsa Emese Orsolya - Élményekben gazdag nyelvóra

Hogyan válhat élménnyé egy nyelvóra? Próbáljunk ki meg hatni a diákjaink érzékszerveire a látás, hallás, szaglás és tapintás révén néhány, a való életből vett dolog segítségével, és lássuk, mit hoz ki belőlük. Tartsanak velem egy képzeletbeli kalandra, és csak hagyjuk szárnyalni a fantáziánkat!

Kiss-Lukasik Tímea és Dr Gádorné Wéber Ágnes - Tiszta fejjel a tiszta környezetért- avagy EVS sikeresztori felépülő drogfüggőkkel

A módszertani bemutató során rövid összefoglalót kapnak az érdeklődők a Megálló Csoport Alapítvány díjnyertes EVS projektjéről, melynek címe "Tiszta fejjel a tiszta környezetért" volt, majd egy tabuk nélküli, nyitott beszélgetést folytatnánk azzal kapcsolatban, hogy miként lehet bevonni EVS és egyéb projektekbe olyan fiatalokat, akiket "problémásnak" tekintenek. A résztvevők megismerhetik a Megálló által használt élményterápiás és élménypedagógiai módszerek egy részét, megtanulhatnak egy kötéltrükköt is.

Tóth Viktória - Az EVS tanulás folyamata

A bemutató a fiatalok Youthpass által támogatott hosszútávú folyamatát mutatja be civil szervezet által koordinált projektekben, formális oktatási keretek között végzett hosszú távú-, valamint hátrányos helyzetű fiatalokat célzó rövidtávú önkéntes szolgálat esetén keresztül. A bemutató az egyesület saját tapasztalatain keresztül próbálja feldolgozni a tanulási folyamatok támogatásának lehetőségeit, mikéntjét mindkét esetben.

Rab Lilla - Fejlesztő önértékelés

Kipróbálhatnak egy, a diákok önértékelésén alapuló értékelési eszközt, amely fejleszti a kommunikációs és problémamegoldó készséget, és közösségépítő ereje is van. Az eszköz lényege, hogy a diákok maguk jelölik ki a következő időszakra tanulmányi céljaikat, és időről időre együtt értékelik az elért eredményeket.

Kisari Károly - Kihívás, játék előítéletek nélkül

A Down Egyesület által 2009-ben életre hívott Mindenkinek Becsengettek! inkluzív nevelési program ismertetése, határon átnyúló kezdeményezésünk bemutatása. A jógyakorlat protokolljának és szellemi termékének fontosságának iránymutatásai a gyakorlatban. A Down Egyesület által kifejlesztett 0321-Kihívás játék kipróbálásának lehetősége.

Gere Gábor - A kompetenciák fejlődésének nyomon követése a mobilitások során

Két projektkoordinátor és 3-4 kedvezményezett diák segítségével bemutatjuk a mobilitások során készült produktumokat (munkanapló, üzleti terv, személyes napló, riportok, bemutatók), azok értékelését, nyomon követését, hasznosulását. Nagy hangsúlyt fektetünk ezeknek a termékeknek a célkompetenciák

fejlesztésében játszott szerepére. A bemutató interaktív módon zajlik, a diákok és tanáraik megosztják az érdeklődőkkel személyes tapasztalataikat is a témával kapcsolatban.

Dhanya Seshan - CLILing your Speaking Lesson (angol nyelvű)

A short lesson on how to improve the students' speaking skills by giving them a reason to watch and talk.

- Introduction and brief description of the course that I attended
- Instructions about the activity
- Short -2 minute video
- Wrapping up the activity
- Questions

Monok Péter - A matematika a barátom

Egy kétéves Erasmus+ iskolai együttműködési projekt bemutatása, tapasztalatainak, ötleteinek megosztása az általános iskolák tanítóinak, tanárainak számára. A téma: a matematika hogyan jelenik meg más tantárgyakban.

Nemcsicsné Molnár Gyöngyi és Szilágyi Rita - Így nézünk mi: európai múzeumok fiataloktól fiataloknak

Ízelítőt szeretnénk adni abból a munkából, amely az Erasmus+ Kulturkiosk projektjében valósul meg. Beszámolunk a célkitűzésről: korszerű digitális eszközök használatával közelebb vinni a diákokat a múzeumokhoz. A projektben résztvevő diákok 14 európai múzeum egy-egy állandó kiállítását dolgozzák fel tanulást segítő applikációk segítségével. A bemutató során a munkafolyamatot ismertetjük, illetve bepillantást engedünk néhány elkészült feladatba.