

A tanulás
jövője



DIGITÁLIS PEDAGÓGUS DÍJ 2023

A tanulás jövője – Együtt a fejlődés útján

pedagogus-tudostar.hu



Impresszum

Szerkesztő: Simon Boglárka Viktória, Karnuts-Takács Zsuzsanna

Kiadványszerkesztő: Baukó Bernadett

A tartalmat összeállította: Karnuts-Takács Zsuzsanna, Korim Brigitta, Simon Boglárka Viktória,
Szabó-Kemenár Éva Nóra

Kiadja: Tempus Közalapítvány, 2024

A kiadásért felel: Bodrogi Richárd, főigazgató

Fotók: Illusztrációként felhasználtuk a projektek résztvevői által készített fotókat. © Shutterstock

ISBN 978-615-6615-02-2

Kiadványunk megjelenését a Kulturális és Innovációs Minisztérium és az Európai Bizottság támogatta.

A kiadványban megjelentek nem szükségszerűen tükrözik a Kulturális és Innovációs Minisztérium és az Európai Bizottság álláspontját.

Tempus Közalapítvány

1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1.

Postacím: 1438 Budapest 70, Pf. 508.

Infóvonal: (06 1) 237 1320

E-mail: info@tpf.hu

Web: www.erasmusplusz.hu, www.atanulasjovoje.hu

A Tempus Közalapítvány minden pályázattal kapcsolatos információt, pályázati űrlapot, egyéb dokumentumot térítésmentesen bocsát az érdeklődők rendelkezésére, azok kereskedelmi forgalomba nem hozhatók.





BEVEZETŐ

Megújult a Módszertani Ötlettár!

A Tempus Közalapítvány szakmai fejlesztéseinek keretében a korábbi években nagy népszerűségnek örvendő Digitális Módszertár és Módszertani Ötletgyűjtemény ötvözésével jött létre a Módszertani Ötlettár. A tanulás jövőjének legújabb felülete az IKT eszközök kreatív használatával kapcsolatos módszertani ötletek tárhelye. A Módszertani Ötlettár bárki számára ingyenesen elérhető.

A Tempus Közalapítvány Módszertani Ötlettára azoknak a pedagógiai tervezés és tanulásszervezés tárgykörébe tartozó dokumentumoknak, módszertani ötleteknek ad helyet, melyek a digitális nemzedék interaktív tanulását, tanítását segítik az IKT-eszközök kreatív használatával. Sajátossága, hogy tartalma valós pedagógiai gyakorlaton alapszik, amelyet a köznevelésben dolgozó pedagógusok által feltöltött és kipróbált elemek alkotnak.

A Tempus Közalapítvány hosszú évek óta kiemelt figyelmet fordít a köznevelésben dolgozó pedagógusok szakmai-módszertani támogatására, az egymástól tanulás kultúrájának terjesztésére, és a jó pedagógiai gyakorlatok megosztására. Ennek megfelelően az intézmény 2013 óta minden évben meghirdeti a Módszertani Ötlettár bővítését célzó felhívását.

A 2023-as felhívás alkalmával olyan projekteket és óraterveket vártunk, amelyek innovatívan, a pedagógiai célokat megfelelően támogatva vonják be a technológiai eszközöket a tanórai vagy tanórán kívüli munkába. Szakértőink 47 feltöltött módszertani ötlet közül választották ki, hogy melyek kerüljenek be az adatbázisba, és melyek kapjanak Digitális Pedagógus Díjat.

Kiadványunkban a 2023-ban díjat nyert ötletek és megvalósítók kerülnek bemutatásra.

Tudástár Pedagógusoknak

A vidám arculattal rendelkező és felhasználóbarát Tudástár Pedagógusoknak weboldal kifejezetten olyan információk, segédanyagok, történetek, pályázási és fejlesztési lehetőségek gyűjteményének ad helyet, melyek hozzájárulhatnak a köznevelési és szakképzési szektorokban aktív tanárok, oktatók és óvodapedagógusok szakmai fejlődéséhez, ötleteik megosztásához és az egymáshoz való kapcsolódáshoz.

Mindezek mellett megismerhetik az Erasmus+ programot, valamint további, a Tempus Közalapítvány által kínált pályázási lehetőségeket. Inspirálódhatnak más pedagógusok jó gyakorlataiból, sőt a saját ötleteiket is feltölthetik a megújult Módszertani Ötlettárba!

A honlap folyamatosan frissül, így érdemes gyakran visszalátogatni a legújabb információkért.

DIGITÁLIS TÖRTÉNETMESÉLÉS – ÚJ KÖNTÖSBEN

Utazás a jövőbe

A projekt ötletét az az aktualitás indította útjára, hogy az intézmény 2023 őszén ünnepelte fennállásának 50. évfordulóját. Ebből az alkalomból a régi diákok visszatértek az iskola falai közé. A projekt kerettörténete szerint a mostani diákoknak már az 50 évvel későbbi énjük alakjában, egy képzeletbeli pályázatra kell elkészíteniük a digitális történeteiket, amelyben felidézik az elmúlt 50 évüket és az iskolához kapcsolódó élményeiket. A Digitális Pedagógus Díjat nyert ötlet kidolgozója, **Dénesné Szak Andrea** mesélt a projekt további részleteiről.

Amitől különbözik a téma feldolgozási módja egy hagyományosnak mondható digitális történetmesélés menetétől, az nem más, minthogy élménypedagógiai és kreatív írás elemekkel bővítettem az előkészítő szakaszt. Ezért lett a projekt címe: *Digitális történetmesélés – új köntösben*.

Nagy kihívás, majd eredmény volt számomra, hogy egy végzős, főleg fiúkból álló, kevésbé motivált nyolcadikos osztályt meg tudtam szólítani a projekt témájával és be tudtam vonni őket az alkotási folyamatba is. A projekt témája jól integrálódott az iskola életével kapcsolatos programokba, így nem vált öncélúvá, életszerű lett.

AZ ÖTLETET BENYÚJTÓ DÍJAZOTT:

Dénesné Szak Andrea

A DÍJAZOTT INTÉZMÉNYE:

Kaposmérői Hunyadi János Általános Iskola



INNOVATÍV ELEMEL, MOTIVÁCIÓ ÉS INSPIRÁCIÓ

A projekt innovatív részének az élménypedagógiai elemek tudatos felhasználását és sokszínűségét tekintem, amely nagyon jól illik az alkotási munka előkészítő szakaszába. Ezek az apró gyakorlatok jól ráhangolják a diákokat a közös munkára, egymás fejlesztő jellegű értékelésére. Amiket még szintén kiemelnék az innovációk közül, azok a kreatív írás-gyakorlatok, amelyek játékos módon készítik elő a saját digitális történet megírását.

A Digitális Módszertárba minden évben rendszeresen töltök fel anyagokat: hol hosszabb projektet, hol egy-egy óratervet. Mindig motivál valami, hogy új ötleteket töltsek fel. 2015-ben használtam először, akkoriban ismerkedtem meg a játékosítás módszerével és az első feltöltéssel rögtön díjat nyertem. Ez is egyfajta motivációt jelentett számomra,



hogy érdemes új dolgokkal kísérletezni, ezeket megmutatni másoknak is, mert nagyon jó visszajelzés. Minden évben más témát, más módszert választottam, és nagyon hálás vagyok, hogy minden eddigi projektem díjazott lett.

A mostani ötletemmel a 10. Digitális Pedagógus Díjat vehettem át. Ez külön öröm és megtiszteltetés számomra. A 7. díj után arra gondoltam, hogy ez lesz az utolsó projekt, amit feltöltök, de az alkotás vágya, a diákokkal való közös projektek, amelyekben kiléptünk kicsit a komfortzónánkból, mindig arra motivált, hogy egy újabb ötletet valósítsak meg.

Az új feltöltőknek azt ajánlanám, hogy bátran kísérletezzenek és mutassák meg az ötleteiket, mert nagyon nagy lendületet tud adni az értékelők visszajelzése, és nem utolsó sorban nagyon hasznos és inspiráló lehet mások számára is.

ÚJ ÖTLETEK BÖNGÉSZÉSE A MÓDSZERTÁRBAN

Ha valaki ötleteket szeretne keresni a Digitális Módszertárban, nagyon könnyű dolga van: kulcsszavak szerint is jól böngészhető. A feltöltött anyagok részletes segítséget adnak, így egyszerűen adaptálhatók a saját gyerekközösségre. A másik felhasználási mód az lehet, ha az ötlet kvázi vázként szolgál, inspirációt ad, és a felhasználó maga tölti fel a saját anyagaival. Sok remek ötlet található a Módszertárban, amelyeket érdemes vagy adaptálni, vagy tovább gondolni.

Más által feltöltött ötleteket is használtam már, többek között Fegyverneki Gergő „[Interaktív költészet napi játék](#)” ötletét. A képversek alkotása a diákok körében is nagyon kedvelt volt. De több más feltöltésben is találtam egy-egy olyan ötletet, elemet vagy IKT eszközt, amit beépítettem, vagy átdolgoztam. Számomra kihívás maga az alkotás folyamata is: valami újat kitalálni, azt motiváló köntösbe „öltöztetni”.

Új projekteket is tervezek majd feltölteni, több ötlet van a fejemben. Idősebb korosztállyal (16 évesek) is foglalkozom, akikkel már komolyabb témákat fel lehet dolgozni. Most a HŐS tematikáról szólnak a foglalkozásaink. Ha jól sikerül a témafeldolgozás és a diákok is elég inspirációt éreznek az alkotásra, a közös munkára, akkor ez lehet majd a következő projekt. A másik ötletemet egy teljesen más korosztállyal tervezem, de maradjon még titok, hogy mire készülünk.

>> [Dénesné Szak Andrea *Digitális történetmesélés – Új köntösben* című projektje ide kattintva elérhető!](#)



A TIKTOK NEMCSAK EGY NÉPSZERŰ PLATFORM, DE AZ OKTATÁSBAN IS SEGÍTSÉGET NYÚJTHAT

Az Óbudai Árpád Gimnázium tanulója Tóth-Székely Florentina Katalin ötletét valósították meg, amely során a diákok kreativitása került előtérbe. Az ötlet címe: Budapest városnegyedeinek bemutatása a TikTok felület segítségével.

AZ ÖTLETET BENYÚJTÓ DÍJAZOTT:
Tóth-Székely Florentina Katalin

A DÍJAZOTT INTÉZMÉNYE:
Óbudai Árpád Gimnázium



Hogyan jött létre a projekt?

A tavalyi tanévben vettem részt az egyéni összefüggő tanítási gyakorlatomon, ekkor írtam a szakdolgozatomat. A gyakorlatot kísérő vezetőtanár hívta fel a figyelmem a lehetőségre, hiszen tudta, hogy nagyon szívesen gondolkodom különböző izgalmas módszereken és fontos számomra a tanulók digitális kompetenciájának fejlesztése. A konkrét módszert a szakdolgozatomba készítettem el, és nagyon örültem a lehetőségnek, hogy a Digitális Módszertárba is feltölthettem a munkám.

Mi motiválta a feltöltésre?

Úgy gondolom, hogy a TikTok egy népszerű platform, amiről még kevesen ismerik fel, hogy az oktatásban is jelentős segítséget nyújthat az ismeretek átadásában, vagy a tanulók motiválásában is. Szerettem volna, ha minél több tanár ismeri meg ezt a lehetőséget – ehhez ideális felület a Digitális Módszertár.

Kik segítettek abban, hogy díjazott ötletet töltsön fel?

Nagyon sokat segített az egyetemi képzésem – az oktatóm szemlélete és támogatása, illetve a már említett vezetőtanárom, aki végig nagyon lelkesítő volt a projekt elkészítése során. Sokat köszönhe-

tek a tanulóknak is, akik modern felfogásukkal, dinamikusságukkal mindig szívesen vesznek részt új módszerek kipróbálásában.

Mit emelne ki saját ötletében, mi volt kimagaslóan jó megoldás vagy innovatív elem?

A TikTok felület alkalmazását mindenképp innovatívnak gondolom, mivel a tanulók nagy része – bár valószínűleg használja – oktatási keretek között korábban még nem találkozott vele, így megismerhetnek egy új felhasználási módot. Emellett jónak tartom, hogy a diákoknak is aktívan részt kell venniük a feladat elvégzésében, mert manapság már nem elég, ha megtanulnak ismereteket, fontos, hogy tudjanak csapatban és önállóan is dolgozni.

Milyen módszert, eszközt ajánlana más pedagógusoknak is?

Az interneten már nagyon sok hasznos felület elérhető, amelyeket bevonhatunk a tanóráinkba. Én már viszonylag régóta alkalmazom a Mentimeter weboldalt, ahol többféle szavazás, gondolatérvényesítő megtalálható. Érdemes lehet az órák elején ismétlésre, ráhangolódásra, vagy akár egy konkrét feladat elvégzése után az értékelésre használni.



Mit ajánlana azoknak, akik tanórákra keresnek ötleteket a Digitális Módszertárban? Hogyan hasznosíthatóak legjobban a feltöltések?

Az oldal szuper keresési felülettel rendelkezik, de mindenképp érdemes szűkíteni a célunknak megfelelően. Fontosnak tartom, hogy előre gondoljuk át, mit szeretnénk csinálni a tanórán, mert vannak ötletek, melyek nagyobb előkészületet igényelnek. Ha ezt időben megtesszük, akkor sokkal izgalmasabbá tehetjük az órákat.

Van olyan új projektje, amit tervez majd feltölteni?

Igen, jelenleg egy másik népszerű felületet, az Instagramot bevonó módszerem dolgozom.

Ajánljon egy kedvenc feltöltést a Digitális Módszertárból!

„A mi kis ökofalunk – fenntartható közösségek a 21. században” projekt nagyon izgalmas, aktívan bevonja a tanulókat a tanulás folyamatába, és olyan eszközöket használ, amelyeket feltehetően ők is ismernek, így különösen közel áll hozzám.



>> [Tóth-Székely Florentina – Budapest városnegyedeinek bemutatása a TikTok felület segítségével című projektje ide kattintva elérhető!](#)



MADÁRTÁVLAT, AVAGY A GENERATÍV MESTERSÉGES INTELLIGENCIA (GMI) FELHASZNÁLÁSI LEHETŐSÉGEI TANÓRÁN KÍVÜLI FOGLAKOZÁSOKON

A Digitális Módszertárba feltöltött ötlet a fenntarthatósághoz, környezeti neveléshez kapcsolódik, amely jól integrálja a digitális megoldásokat és az élménypedagógiai elemeket. Az ötlet kidolgozója, Csikó Szilvia mesélt a projektről.

AZ ÖTLETET BENYÚJTÓ DÍJAZOTT:

Csikó Szilvia

A DÍJAZOTT INTÉZMÉNYE:

**Sárospataki Református Kollégium
Gimnáziuma, Általános Iskolája és Diákotthona**

Madártávlatból – a kezdetekről...

A Madártávlát projekt a digitális tábor projektnapjához kapcsolódik, melyben a generatív mesterséges intelligencia felhasználásra épülő kreatív alkotó folyamatokat a bodrogkeresztúri Gólyavédelmi Látogatóközpont interaktív élménypedagógiai foglalkozásával és egy Bodrogzúghoz köthető hajós tanulmányi kirándulással kötötték össze. A generatív mesterséges intelligencia a mélytanulás egy speciális formája, amely a gépeknek lehetővé teszi, hogy mintázatokat fedezzenek fel és tanuljanak meg az adatokból. A gyerekek számára segítséget jelenthet a kreatív folyamatokban, például új ötletek generálásában, mivel képes automatizálni bizonyos feladatokat, például a képszerkesztést, a szövegírást vagy a filmkészítést.

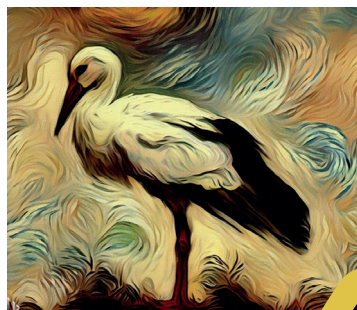
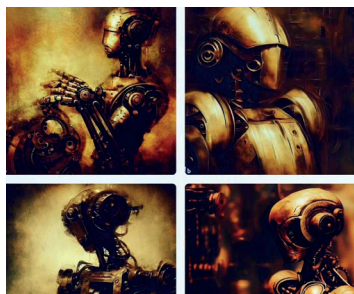
„Számomra azért volt fontos, mert segítségével új módszereket alkalmazhattam az egyéni tanulási utak kialakításában, az interaktív tananyagok létrehozásában, valamint az értékelésben és a visszajelzésben. A projekt előzménye a tavaly feltöltött módszertani ötlet, melyet Dénesné Szak Andrea kolléganővel együtt valósítottunk meg. A [Mi kis okos falunk](#) egy tantárgyközi projekt, amelyben két intézmény, a Kaposmérői Hunyadi János Általános Iskola, valamint a Sárospataki Református Kollégium Általános Iskolájának diákjai vettek részt. Azt vizsgáltuk, hogy a lakóhelyükön lévő kistelepülések

hogyan indulhatnak el abba az irányba, hogy okos településsé vagy ökotelepüléssé váljanak.” – osztotta meg Csikó Szilvia, a projekt és ötlet megvalósítója.

A módszertan lényege

A projekt címe, a madártávlát egyrészt utal a helyszínre, másrészt az átfogó, a részletektől elvonatkoztató szemléletet is jelenti. Ha valaki madártávlatból vizsgál egy problémát, akkor nemcsak a részletekkel foglalkozik, hanem a nagy összefüggéseket keresi, ahogyan ezt a megvalósítók is tették. Bodrogkeresztúr kiemelkedő természeti és kulturális értékek tárháza (a vizeitúrázásra is alkalmas Bodrogzúg morotvás területe, a Dereszla rézkori aranylelet, a Rákóczi-ház). Egyik sajátossága, hogy a településeken költő fehér golyák számát illetően az első között szerepel, viszont a népességfogyás szempontjából különösen nehéz helyzetben van, mivel a térség más falvaihoz hasonlóan előregedő település – foglalta össze a projekt egyik kulcskérdését Szilvia.

A projekt feladatai között szerepelt podcast és riport elkészítése, logó és webhely fejlécének megtervezése a Microsoft Designer webes eszközeivel, a gyerekek rajzait életre keltő animált karakter készítése, a helyi közösség, vagy az ide látogató emberek életét segítő robot megtervezése, valamint a Padlet felületén a helyi értékek gyűjtése.



Mesterséges intelligencia segít vonzóbbá tenni a településeket

Arra a fontos társadalmi kihívásra keresték a megoldást a diákok közreműködésével, hogy hogyan lehet vonzóvá tenni ezeket a településeket a fiatalabb nemzedék, és az ide látogató turisták számára a mesterséges intelligencia, a gépi tanulás, a drón-technológia felhasználásával. Azt is vizsgálták, hogy az MI hogyan segítheti hosszú távon a faluban élő emberek életét. Szó esett a lakosság és a turisták életminőségének javításáról, a települések hatékony irányításáról, a zöld és megújuló energiák hasznosításáról az energiaellátásban, a közlekedés és a közbiztonság fejlesztéséről. „Fontos volt számomra, hogy a munka során olyan mesterséges intelligenciával támogatott szolgáltatásokat használjunk, amelyek ingyenesek, ezért döntöttem a Bing csevegés, a Bing képkészítő és a Microsoft Designer mellett. A projekt megvalósításának idején ezeket a szolgáltatásokat csak Microsoft fiókba bejelentkezve érhettük el, a csevegést csak a Microsoft Edge böngészőben használhattuk, ezért ezeket telepítettük az eszközökre és létrehoztuk a fiókokat.” – mesélt az online eszközökről és szolgáltatásokról Szilvia.

„Óriási a szakmai felelősségünk”

A következő tanév legnagyobb kihívása Csikó Szilvia véleménye szerint az lesz, hogy a generatív mesterséges intelligencia egyre inkább hozzáférhetővé válik sokak számára, ami új lehetőségeket nyit meg az oktatásban a kreativitás és az innováció terén. Ez a technológia rengeteg lehetőséget rejt magában, de ugyanakkor veszélyei is lehetnek, ezért óvatosan és tudatosan kell használni. „Létfontosságú, hogy felismerjük és megértsük ennek a technológiának az előnyeit és a hátrányait. Óriási a szakmai felelősségünk, számos etikai kötelezettségnek kell megfelelnünk. A mesterséges intelligencia a tanári/ tanulói munkát segíteni fogja, mert használata jelentősen javíthatja a diákok tanulási eredményeit,

inspirációt és ötleteket adhat a kreativitás ösztönzésére. Ily módon a mesterséges intelligencia új perspektívákat hozhat az alkotó folyamatokban, például a művészetekben, a zenében, az irodalomban, de soha nem helyettesítheti az emberi kreativitást. A pedagógusoknak segíthet az ismeretek átadásában, a kritikai gondolkodás és a reflexiós készségek fejlesztésében. A mesterséges intelligencia még jelenlegi formájában és jelenlegi korlátai mellett is automatizálhat bizonyos feladatokat, amelyeket az emberek napi szinten végeznek.” – hívta fel a pedagógusok szerepvállalására a figyelmet a projektmegvalósító.

Szilvia elmondása szerint a Digitális Módszertár felülete világos és letisztult, jól strukturált, ahol változatos óraterveket és projektterveket lehet találni, amelyek motiváló hatásúak és tartalmazzák az adaptálási lehetőségeket is. Az ötletek közötti válogatást különböző keresési szempontok, szűrési lehetőségek is segítik. Azok a pedagógusok, akik a tanóráikhoz keresnek ötleteket, láthatják a módszerben használt IKT eszközök-, illetve a módszer pedagógiai céljait, az egyes tevékenység-lépéseket, a módszer célcsoportját, munkaformáját és időtartamát, a megvalósítás előnyeit és nehézségeit, illetve az ötlethez csatolt állományokat – ezért mindenkinek ajánlja az online platform használatát.

[>> Csikó Szilvia „Madártávlat...” című projektje ide kattintva elérhető!](#)



„A FELTÖLTÖTT ANYAGGAL IS HOZZÁJÁRULHATOK A KÖZÖSSÉGI TUDÁSÉPÍTÉS-HEZ ÉS AZ INNOVATÍV OKTATÁSHOZ”

Mataisz Zsuzsanna és Kardos Kornélia közösen dolgozták ki a „Magyarág Óperencián innen és túl” című díjnyertes projektjüket. Inspirációikról és a Digitális Módszertárba való feltöltésükről kérdeztük a projektmegvalósítókat.

AZ ÖTLETET BENYÚJTÓ DÍJAZOTTAK:
Mataisz Zsuzsanna, Kardos Kornélia

A DÍJAZOTTAK INTÉZMÉNYE:
Domaszéki Bálint Sándor Általános Iskola
és Alapfokú Művészeti Iskola

Mi motiválta Önöket arra, hogy feltöltsék az ötletüket a Digitális Módszertárba?

Kardos Kornélia: eTwinning-es kolléganóm, Mataisz Zsuzsanna ötlete alapján döntöttem úgy, hogy töltsük fel projektünket a Digitális Módszertárba. Hiszek abban, hogy az oktatási anyagok és a tudás megosztása segíthet a pedagógus kollégáknak ihletet meríteni munkájukhoz és a feltöltött anyaggal is hozzájárulhatok a közösségi tudásépítéshez és az innovatív oktatáshoz.

Mik segítették Önöket abban, hogy díjazott ötletet töltsenek fel?

Mataisz Zsuzsanna: Elvégeztem az [eTwinning](#) program ingyenes, akkreditált továbbképzését, melyen a projektek megvalósításának módszertanával, és hasznos digitális eszközökkel, alkalmazásokkal ismerkedhetek meg az érdeklődő pedagógusok. A „Projektpedagógia a digitális technológia támogatásával az Intel Teach Essential módszertan alapján” továbbképzésen mélyíthettem ismereteimet a projekttervezéséről a projekt megvalósításához szükséges lépéseken át a projektekben történő folyamatos visszajelzésig, értékelésig.

Kardos Kornélia: A díjazott ötlet feltöltése mögött számos tényező állt. Kolléganóm, Mataisz Zsuzsanna felkérése, hogy pályázzunk a Magyarország Óperencián innen és túl eTwinning projektünkkel a Digitális Módszertárba; másrészt különböző

képzések és tanfolyamok, ahol megismerhettem új pedagógiai módszereket, IKT technológiákat, applikációkat, amelyeket nagyszerűen ki lehetett használni az oktatás és a projektünk megvalósítása során. De ide sorolhatnám a projektpartnereinket, diákjaikat és szüleiket „Óperencián innen és túl”, akik bevonásával tovább gondoltuk, tökéletesítettük és megvalósítottuk az ötleteinket.

Mit ajánlanának új feltöltőknek?

Mataisz Zsuzsanna: Úgy gondolom, hogy nagyon sok innovatív pedagógus dolgozik az oktatási intézményekben, akik remek ötleteket valósítanak meg közösségeikben. Már csak egy lépés hiányzik, hogy el is higgyék, jó úton járnak, és meg merjék mutatni másoknak, milyen kreatívak. Az új feltöltőknek érdemes lehet a Módszertárba már feltöltött ötletek leírásait áttekinteni, így képesek lesznek saját ötletüket, és annak megvalósítását átgondolni, összefoglalni a felület adta gondolatmenet mentén. Ez egyfajta önreflexióra is készítheti a pedagógusokat, amely nélkülözhetetlen a munkánkban.

Kardos Kornélia: Legyenek nyitottak új ötletekre, ne féljenek feltölteni sajátokat, és osszák meg tudásukat, kincseiket a felületen!



Mit emelnének ki, saját ötletükben? Mi volt kimagaslóan jó megoldás vagy innovatív elem?

Kardos Kornélia: Kimagaslónak tartom azt, hogy projektünket a vilávjárvány ideje alatt készítettük, amikor több iskola a szigorú intézkedések miatt az online térben működött. Továbbá azt, hogy az eTwinning hálózatán kívül nem európai iskolák is örömmel és aktívan kapcsolódtak be projektünkbe, erősítve is így közös gyökereinket és magyarságunkat.

Mataisz Zsuzsanna: A Magyarország Óperencián innen és túl eTwinning projektben egy egész tanéven át működtünk együtt. A részt vevő gyerekek többsége alsó tagozatos volt, de csatlakoztak felső tagozatos és középiskolás korosztályból is. A projekt túlmutat az eTwinning európai közösségének keretein: a projektpartnerektől folyamatos egyeztetést, nagyfokú rugalmasságot követelt, a megfelelő digitális technológiák alkalmazásával mégis élővé tudtuk tenni kapcsolatainkat.

Ki tudnának emelni valamilyen módszert vagy eszközt, amit szívesen ajánlanak más pedagógusoknak is?

Kardos Kornélia: Ajánlásom egy ingyenesen használható Microsoft alkalmazás, a Flip – régi nevén Flipgrid – ami egy olyan kreatív és interaktív videómegosztó platform, amely lehetővé teszi a felhasználók számára rövid videók készítését és megosztását. Az oktatásban számos módon használható, különösen a tanulók részvételének ösztönzésére

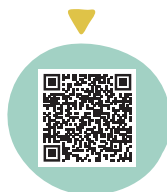
és az aktív kommunikációra. Alkalmazható projekt alapú és közösségi tanulásra, reflexióra, önreflexióra és nyelvtanulásra is.

Mataisz Zsuzsanna: A projektben végzett munkafolyamatot mutattuk be a BookCreator programmal. Szövegek, képek, hangok, videók, linkek beillesztésével tettük teljessé a beszámolót. Ingyenesen, tanárként is regisztrálhatunk, de közös e-mail címmel, csoportok is tudnak együtt dolgozni ugyanazon a könyvön, ami aztán könnyen megosztható, beágyazható más felületekre is.

Milyen projektet várhatunk jövőre?

Mataisz Zsuzsanna: Mivel ismét első osztályosaim lesznek, mindenekelőtt meg kell ismernem őket ahhoz, hogy számukra megfelelő projektet tervezek, hiszen fontos, hogy a készségeiknek, képességeiknek megfelelő, az érdeklődésüket figyelembe vevő tevékenységekbe tudjam bevonni őket.

>> [Mataisz Zsuzsanna és Kardos Kornélia Magyarországon Óperencián innen és túl című projektje ide kattintva elérhető!](#)



„HA A GYEREKEK TALÁLNAK EGY OLYAN PROBLÉMÁT, AMELYET MAGUKÉNAK ÉREZNEK, KÉPESEK HATÉKONYAN DOLGOZNI”

A Debreceni Egyetem Kossuth Lajos Gyakorló Gimnáziuma és Általános Iskolája Arany János téri feladatellátási helye valósította meg az „Ez nem majomkodás!” című projektet, alsó tagozatos gyerekekkel.

A projekt ötletgazdája, *Kukk Ibolya* szerette volna felhívni a gyerekek figyelmét a környezeti problémákra és a hatékony cselekvésre. A cél, a digitális készségfejlesztésen túl, a tudatos szemléletformálás, a fenntarthatóságra és az ökológiai tudatosságra való nevelés volt.

A projekt ötletét a 2022-es energiaválság adta. Jane Goodall etológus, csimpánzkutató üzenetet küldött a magyarok számára, amely nagy hatással volt a gyerekekre. Ebben az időszakban ismerték meg azokat a tartalmakat is, amelyek bemutatták a gorillák életét és az őket veszélyeztető környezeti tényezőket, köztük a koltán bányászatát, amelyet a mobiltelefonok gyártásához használnak. A Jane Goodall Intézet indított egy kampányt „Passzold vissza, tesó!” címmel, melynek az a célja, hogy a mobiltelefonokat begyűjtse és környezetkímélő módon megsemmisítse. Ehhez kapcsolódva közel 40 kg mobiltelefont és tartozékot gyűjtött össze az iskola, mellyel az intézmények kategóriában első helyezést értek el. A gyerekek a szülőkkel közösen fogadalmat tettek és vállalásokat fogalmaztak meg, hogy hogyan fognak takarékoskodni az energiával, továbbá logót terveztek vászontáskákra, amelyeket rendszeresen és szívesen használnak.

A projekt zárásaként írtak egy összefoglaló könyvet, amely az iskola honlapjára is felkerült. *Kukk Ibolya* a fenntarthatósági iskolai projektet kiegészítette

AZ ÖTLETET BENYÚJTÓ DÍJAZOTT:
Kukk Ibolya

A DÍJAZOTT INTÉZMÉNYE:
Debreceni Egyetem Kossuth Lajos Gyakorló Gimnáziuma és Általános Iskolája Arany János téri feladatellátási helye

digitális alkalmazásokkal, ahol a gyerekek különböző információmegosztó rendszerekben dolgoztak, mélyítették ismereteiket, kollaboráltak egymással, miközben a szociális kompetenciájuk is fejlődött. Igyekezett azokat az alkalmazásokat beépíteni a projektbe, amelyek jól segítik az önálló és hálózati tanulást, amelyekben megjelenik a játékosítás, és ahol folyamatos a visszacsatolás.

Innovátori mesterpedagógusként *Kukk Ibolya* a pedagógusok közötti tudásmegosztást rendkívül fontos tevékenységnek érzi, amely segítséget nyújt a szakmai fejlődésükhöz, az oktatási módszerek javításához és az innovációhoz, ezért a projektet feltöltötte a Módszertani Ötlettárba. Az ötlet egy aktuális és központi témát jár körbe, jól épít a diákok aktivizálására, illetve a környezetük bevonására is. A projekt erőssége ezen túl, hogy hangsúlyozza a biztonságos médiahasználatot.

Kukk Ibolya szerint, ha a gyerekek találnak egy olyan problémát, amelyet magukénak éreznek, akkor képesek hatékonyan dolgozni. A feladatok mellett fontos megtervezni az értékelés (ön- és társértékelés) részletes szempontrendszerét, ezzel is támogatva az értékelési kultúrát. Hangsúlyozni kell továbbá a biztonságos és etikus médiahasználatot a tevékenységek során.



Ha ajánlana másik ötletet is, Éder Márta feltöltéseit javasolná, amelyeket 3-4. évfolyamosokkal valósított meg, változatos témákban. Az [„Állati jó hét, avagy mesterséges intelligenciával könynyebb?”](#) címet viselő projektjének témája az állatok védelme: hogyan válhatunk felelős állattartókká és hogyan lehet segítségünkre ebben a mesterséges intelligencia? [„Az állatok nyomában”](#) című projektben nyomoznak a diákok, online 3D házat építenek házi kedvenceiknek, egy applikáció segítségével megszóltatják házi állataikat, ötletelnek a mesterséges intelligencia felhasználásáról, és elgondolkoznak azon, hogy vajon jó lenne-e, ha értenék az állatok nyelvén.

>> Kukk Ibolya [„Ez nem majomkodás!”](#) című projektje [ide kattintva](#) elérhető!



EATING AND COOKING

innovatív projektmunka szakács tanulóknak

Az angol nyelvű óratervezés elsődleges célja a diákok szókinccsének bővítése, valamint a harmadik világ problémáira való érzékenyítése volt. A videók és játékos feladatok segítenek a hátrányos helyzetű, esetleg tanulási –, magatartási nehézségekkel küzdő diákokat nyitottabbá, érdeklődőbbé tenni. A Digitális Pedagógus Díjat nyert ötlet kidolgozóját, Mészáros-Ónodi Krisztinát kérdeztük inspirációiról és a Digitális Módszertárba való feltöltéséről.

AZ ÖTLETET BENYÚJTÓ DÍJAZOTT:
Mészáros-Ónodi Krisztina

Az „*Eating and cooking*” ötlete akkor fogalmazódott meg bennem, amikor a „Mindannyian Testvérek Programba” írtam tananyagot. 28 éve tanítok angolt, harmadik éve pedig angol oktatóként szakácsokat, pincéket és cukrászokat. Tőlük jött a főzés, étkezés téma ötlete. Az órákon nem könyvet használunk, hanem Quizlet -tel, kártyákkal, szituációkkal tesszük a tanulást élvezetessé. A diákjaink már dolgoznak, csak minden második héten járnak iskolába. Gyakorlatias és változatos feladatokkal tudjuk őket motiválni.

Innovatív elemek és motiváció

Az óratervezésben innovatív elem, hogy a Quizlet önálló használatát ötvöztem a csoportos tanulás elemeivel. A feladatok egymásra épülnek, a diákok önkéntes módon csatlakoznak a munkához a Quizlet segítségével, majd integrálódnak a csoportba. Megkapják a szókinccskészletet a Quizlet-ről, játszhatnak a szavakkal, élvezik, hogy egyben láthatják a tanultakat a Linoit oldalon.

A feltöltéssel szerettem volna más pedagógusokat is bátorítani a fenti online eszközök használatára, hi-

szen a mai diákok motivációja így növelhető igazán. A tanítványaim többsége halmozottan hátrányos helyzetű, nincs lehetőségük sokszor még arra sem, hogy otthon internetet használjanak, de a tanórán mindig megoldjuk, hogy legyen net – valaki mindig segít.

Fontos az ötletek testre szabása

Akik a tanórákra keresnek ötleteket, nekik azt ajánlanám, hogy gyakran nézessék a Módszertár oldalát és ha találnak egy jó ötletet, akkor gondolkodjanak el azon, hogy hogyan tudnák a saját igényeikre szabni azokat. Nem lehet egy az egyben átvenni a feladatokat – ez időt, energiát igényel. Minden héten érdemes néhány órát ezzel tölteni, hogy ily módon színesedjünk, de megéri a befektetett idő.

Új ötletek merítése

Vannak olyan ötletek, amiket más töltött fel a Módszertárba, de nagyon megtetszettek, így elkezdtem használni. Ilyen például a Linoit oldal is. Tetsze-



nek azok a megoldások, amelyekben különböző applikációkat, online eszközöket (pl. Instagram) használnak a kollégák, hogy motiválják a gyerekeket. Kiváló a „[Játék az elemekkel](#)” című ötlet is, ahol egy társasjátékot hozott létre a kolléga. Én magam is több játékot készítettem már, de ez mindegyiknél komplexebb.

Új projekteket is szeretnék majd feltölteni. Régóta tervezem, hogy elindítok egy weboldalt, illetve, hogy több ötletemet is megosztom a kollégákkal, hiszen rengeteget kapok én is tőlük! Tervezem, hogy egy átfogó projektet készítek érettségizőknek, ehhez már kidolgoztam egy feladatgyűjteményt. Az iskolámban elérhetővé tettem, így aki fogékony erre, bátran használhatja.

>> [Mészáros-Ónodi Krisztina *Eating and cooking* című projektje ide kattintva elérhető!](#)



PÉNZÜGYI TUDATOSSÁGRA NEVELI A DIÁKOKAT A SHOPPING SCHOOL PROJEKT

A Digitális Pedagógus Díjat nyert módszertani ötlet témái a pénzügyi tudatosság és a mesterséges intelligencia. A projekthez naplóként használható honlap segíti a tudásmegosztást, valamint számos segédletet, forrást tartalmaz, amit fel lehet használni az adaptálás során. Éder Mártával, az ötletet benyújtó pedagógussal készítettünk interjút.

Mi hívta életre a Shopping School projektet?

Iskolánk minden évben csatlakozik a Digitális Témahét programjaihoz, s ennek kapcsán igyekszem mindig új ötlettel előállni. Fontos szempont volt most is, hogy lehetőség szerint valamennyi évfolyam diákjai be tudjanak kapcsolódni a tevékenységekbe. Olyan projekten törtem a fejem, ami érdekes, aktuális, azaz a mindennapjaink része. Egy sikertelen online vásárlás után jött az ötlet: miért ne járhatnánk körbe ezt a témát? Hiszen így, vagy úgy, de mindannyian, szinte minden nap vásárolunk.

Mi a projekt célja és a módszertani ötlet lényege?

A projekt alapvető célja a diákok vásárlási, ezzel együtt pénzügyi ismereteinek és tudatosságának, valamint digitális kompetenciájának játékos fejlesztése. A téma innovatív módon kerül feldolgozásra, sok-sok kreatív tevékenységgel egybekötve: programozással, vándor micro:bit programmal, valamint egy tanulási ösvénnyel is segítve a diákok téma iránti érdeklődését, motiváltságuk fenntartását. A tanulási ösvény egyszerre versenyhelyzetet is teremt a diákok körében, ami plusz motivációt

AZ ÖTLETET BENYÚJTÓ DÍJAZOTT:
Éder Márta

A DÍJAZOTT INTÉZMÉNYE:
Tapolcai Bárdos Lajos Általános Iskola

ad számukra. A projekthez létrehozott honlapon a tudásmegosztás folyamatos.

Mit emelne ki, mi volt kimagaslóan jó megoldás vagy innovatív elem az ötletében?

Talán a komplexitás, a sokszínű tevékenységek, melyekből választhatnak a diákok, s a kerettörténet, ami tulajdonképpen összetartja a projektet. A projekt során a diákok információkat gyűjtenek, majd egy kerettörténetbe csöppennek. A kerettörténet egy iskola épülete előtti tudósítással kezdődik, mely felhívás is egyszerre, miszerint „Legyél te a legmenőbb hacker!”. A bemeneti mérés már a kerettörténet része, amely a ráhangolódást is szolgálja. A motivációt fenntartva, a kerettörténetet végigvezetve, a diákok célja, hogy az iskola menő hacker csapatába bekerüljenek, így versenyhelyzet alakul ki közöttük, s észrevétlenül végig haladnak a tanulási ösvényen.

A tanulási ösvény helyszíne egy nagyvállalat számítógép terme, ahol különböző színű borítékokat kell megtalálni, amelyek a kihívásokat tartalmazzák.

A kihívások során betűket gyűjtenek a diákok, melyek végül a végső teszthez adják a belépési jelszót. A kreativitásukra is nagy szükség van, mert a tanulási ösvény alatt bizonyítaniuk kell rátermettségüket,



s digitális készségüket is fejlesztve online plakátot, mémet, promóciós videót, online eszköztárat készítenek. A végső teszt során a dákoknak valós élethelyzeteket kell mérlegelniük, azaz az ismeretszerzéstől eljutnak az alkalmazás fázisához.

Mi motiválta Önt abban, hogy feltöltse a projektet a Digitális Módszertárba? Mit ajánlana új feltöltőknek?

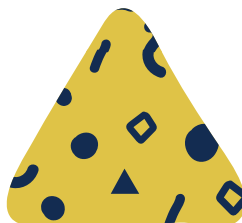
Minden évben igyekszem feltölteni egy-egy kipróbált ötletet, hátha tudok újabb lendületet adni a kollégáknak, hiszen ezen a felületen én is gyakran találok hasznos lehetőségeket, amiket „magammal viszek”. Nem titkolom, a külső elismerés is fontos szempont, hiszen ma a megerősítésre olyan nagy szüksége van a pedagógusoknak, mint egy falat kenyérre. Mindenkit bátorítok a feltöltésre, hiszen adunk-kapunk ezen a felületen, ami nagy érték!

Mit ajánlana azoknak, akik tanóráikra keresnek ötleteket a Digitális Módszertárban? Ön szerint hogyan hasznosíthatóak legjobban a feltöltések?

Számomra minden feltöltés hasznos, mert mindig új megközelítést ad a már ismert online felületek-

hez is. Sok időt el lehet tölteni az ötletek közötti „kincskereséssel”, ami beindítja a kreativitásunkat. Gyakran csak a lendület hiányzik egy új alkalmazás vagy felület kipróbálásához, s ezt a Digitális Módszertárban megkaphatjuk.

[>> Éder Márta *Schopping School* című projektje ide kattintva elérhető!](#)



„HA AZ ÁLTALÁNOS ISKOLA FELSŐ TAGOZATOS DIÁKJAI SZÁMÁRA VONZÓVÁ TUDJUK TENNI AZ ÖNKÉNTESÉGET, ÖRÖKRE MEGFERTŐZZÜK ŐKET”

Gulyás Judit „Quizlet – kulcs a tanulói autonómiához” című projektjével hangozta össze a számtalan, órákon használatos applikációt. Az ötlet olyan jól sikerült, hogy elnyerte vele a Digitális Pedagógus Díjat.

AZ ÖTLETET BENYÚJTÓ DÍJAZOTT:
Gulyás Judit

A DÍJAZOTT INTÉZMÉNYE:
Kisalföldi ASzC Dr. Entz Ferenc Mezőgazdasági Technikum, Szakképző Iskola és Kollégium

„Arra gondoltam, hogy megosztom ezt hasonló cipőben járó kollégákkal”

Kezdetben azt gondoltam, hogy a tanórák változóságát az fogja garantálni, ha az applikációk sokaságát használom. Aztán beláttam, hogy a sokféleség nem jó mindenkinek, és még a legdigitálisabb gyerekek is belefárad a platformok váltogatásába. Ezért kezdtem el beleásni magam, hogyan lehetne egy platformból a lehető legtöbbet kihozni úgy, hogy az a legtöbb tanulótípusnak segítséget és örömet adjon a tanuláshoz – vagyis digitálisan differenciálni. Ez a program lehetőséget ad a differenciálásra és exponenciálisan növeli a tanulói autonómiát, ami a többszörösen elágazó óratervekben mutatkozik meg. Mindegyik folyamatnak van legalább két, de inkább három változata, amivel személyre szabhatjuk az adott feladatot. Ehhez viszont kevés forrást találtam, ezért amikor felismertem a Quizletben rejlő lehetőséget, arra gondoltam, hogy megosztom hasonló cipőben járó kollégákkal.

Nem titkolt célom, minden lehetséges módon támogatni a diákjaimat. Azt vallom, hogy a munkájukkal nyert pénzt rájuk is kell fordítani. Egy-egy módszertani pályázat nyereségéből közös programokat szervezünk a tanulócsoporthal, eszközöket szerzünk be a tanórák minőségének javításához,

vagy éppen a nehezebb helyzetben lévő diákokat támogatjuk.

„Két tanóra közötti szünetben is megváltottuk a világot”

Sokat köszönhetek előző iskolámnak, a Hunfalvynak, ahol az Erasmus + programok disszeminációi során mélyült az IKT jártasságom és egy olyan kollégális szakmai légkör vett körül, amiben a két tanóra közötti szünetben is megváltottuk a világot. Azért, hogy az ötleteim idővel beérni látszanak és projektte állnak össze, új iskolámnak, az Entznek vagyok hálás, ahol olyan megbecsülés és támogatói légkör vesz körül mind a vezetőség, mind a kollégák részéről, amiben nyugalomban tudom rendszerbe foglalni és kipróbálni az új ötleteimet. A diákok az újat mindig érdekesnek tartják, a figyelmet és a törődést meghálálják, és értékelik azt, ha a munkájuknak van kézzel fogható eredménye, így az ő együttműködésükre is inspirálóan hat.

Új feltöltőként arra törekednék, hogy a digitális eszközökből olyanokat válasszak, amik a legsokoldalúbban felhasználhatók, hogy minél szélesebb korosztályt, tanulótípusok és tanulási nehézségek tekintetében minél változatosabb tanulócsoporthat



érjek el, így a Digitális Módszertárban böngésző kollégák jól adaptálható, hasznos eszközre találjanak.

„Örökre megfertőzzük őket”

Ha a Digitális Módszertárból jó ötleteket szeretnénk nyerni, akkor először célszerű részfeladatokra rákeresni az adott témakörben és azokat beépíteni egy saját tanórába. Erre kiválóan alkalmas a „módszer alkalmazásának időtartama” szűrő. Amikor már 10-15 perccel jól tudunk hasznosítani, bele lehet vágni egész órák, vagy akár több órán átívelő projektekbe. Az óratervekben megadott linkek önállóan is érdekesek lehetnek, akár házi feladatként is kiadhatók.

A forgószínpad módszer például nem újdonság, de tapasztalataim szerint kevésbé kedvelt a kollégák körében. Többen félnék attól, hogy a diákok nem tudnak egyedül kezelni egy hallott szövegértést vagy ha nem ülünk a nyakukon, nem végzik a páros beszélgetéseket. Pedig egy jól kitalált, öt különböző készséget (olvasott- és hallott szövegértést, íráskészséget, beszédet, és valamilyen egyszerűbb nyelvtant vagy szókincset) gyakoroltató feladattal 45 percet nagyon változatosra lehet tenni, és a folyamatot részenként is jól lehet differenciálni.

Fenntarthatóság és önkéntesség témakörben vannak még ötleteim, már lezárult vagy éppen folyamatban lévő projektjeim, fiatal felnőtt csoportokkal. Azon gondolkodom, hogyan lehetne ezeket az ötleteket fiatalabb korosztályokra adaptálhatóvá tenni, mert hiszem, hogy ha az általános iskola felső tagozatosai számára vonzóvá tudjuk tenni az önkéntességet, örökre „megfertőzzük” őket.

[>> Gulyás Judit „Quizlet-kulcs a tanulói autonómiához” című projektje ide kattintva elérhető!](#)



„A DIGITÁLIS VILÁGNAK HELYE VAN A TANÓRÁKON IS”

Az összefoglaló órákat megkönnyítő díjnyertes ötletét a Dózsa György Gimnázium és Táncművészeti Szakgimnázium 9.osztályos tanulóin alkalmazta először Bodáné Karakó Katalin.

AZ ÖTLETET BENYÚJTÓ DÍJAZOTT:
Bodáné Karakó Katalin

A DÍJAZOTT INTÉZMÉNYE:
Dózsa György Gimnázium és Táncművészeti Szakgimnázium



A projekt változatos digitális eszközökre épül, és egyik kiemelt előnye, hogy a Nearpod alkalmazásával képes a különböző digitális megoldásokat egy felületen elérhetővé tenni és integrálni, ami nagy mértékben megkönnyíti a felhasználást.

Az alkalmazott megoldások lehetővé teszik az egyéni és a csoportos munkát, illetve az otthoni gyakorlat is. A digitális feladatok linkjein elérhető érdekes, izgalmas feladatok elemenként is adaptálhatóak.

Hogyan jött létre a projekt?

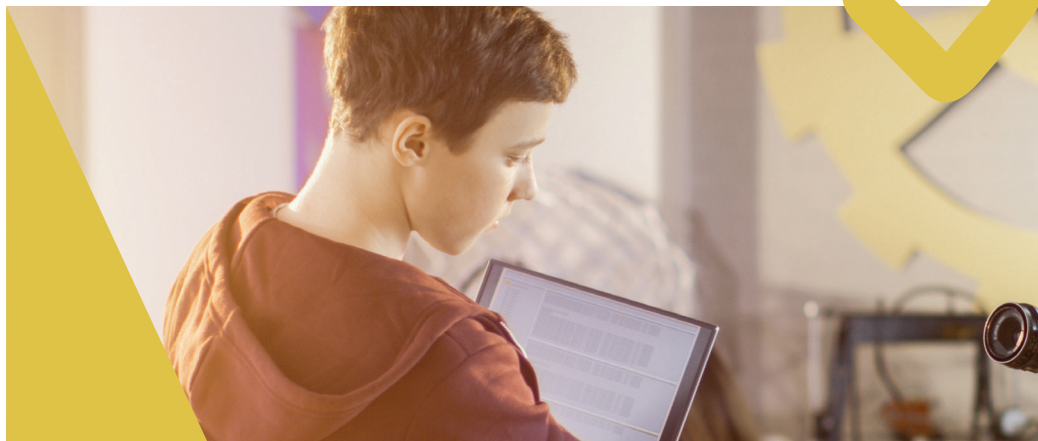
Miután hazatértem az írországi tanfolyamról, teljesen beszippantott a digitális világ. Szinte állandóan az internetet böngészttem és új applikációkat fedeztem fel. Mivel már tudtam, hogy miket fogok tanítani a következő évben, azokhoz a témákhoz készítettem feladatokat, illetve játékokat. Így amikor az összefoglaló órát kellett kitalálnom már rengeteg feladat volt készen, csak megfelelő módon kellett ezeket összefésülnöm.

Mik segítették, hogy díjazott ötletet töltsön fel?

Az IKT eszközök nemrég váltak a mindennapi munkám részévé. Mivel az idősebb korosztályhoz tartozom, eléggé idegen volt számomra ez a világ. Természetesen az otthoni készülés során használtam a szövegszerkesztő feladatlapok készítésére, az internetet anyaggyűjtésre, illetve az Excelt egyszerűbb táblázatok készítésére, de ezzel nagyjából ki is merült a tudásom. A Covid járvány idején az

online tanítás során döböntem rá, hogy mennyi használható anyag van az interneten, és ezt könnyedén meg tudom osztani a gyerekekkel a Teams platformon keresztül. Nagyon élveztem ezeket az órákat, és úgy láttam, hogy a gyerekek is. Akkor gondolkodtam el, hogy hogyan lehetne ezeket az anyagokat megosztani a tanórán, ha visszamegyünk az iskolába. 2022-ben Erasmus+ program keretében Írországbán jártam egy kéthetes tanfolyamon, ahol a 21. századi tanítás című kurzuson vettem részt. Szerencsére ekkoriban lehetett laptopot igényelni az iskolában, így viszonylag jól felszerelve érkeztem. Kiderült, hogy a kurzus nagy része arról szól, hogyan használjuk az IKT eszközöket a nyelvórán, illetve különböző hasznos applikációk használatával is megismerkedtünk. Természetesen rajtam kívül mindenki otthonosan mozgott ebben a világban, és mindenki fiatalabb volt, ezért eleinte nagyon kényelmetlenül éreztem magam. Nem tudtam követni a tanárt, így este, mikor vége volt a tanfolyamnak, próbáltam utánanézni ezeknek az applikációknak YouTube oktató videók segítségével. Szerencsére a videók nagy része angolul van, így megértettem azokat és a végén egész jól felzárkóztam. A fiatalabb társaim sokat bíztattak és a tanárom is sokat segített.

Mikor hazajöttem, azonnal bevettem az újonnan tanultakat az óráimban, aminek nagy sikere volt. Innentől nem volt megállás, magamtól kezdtem kutatni új applikációk után, online tanfolyamokat végeztem, webináriumokon vettem részt. Az Erasmus+ program keretében be kellett számolnom a tanul-takról a kollégáknak, így több előadást is tartottam,



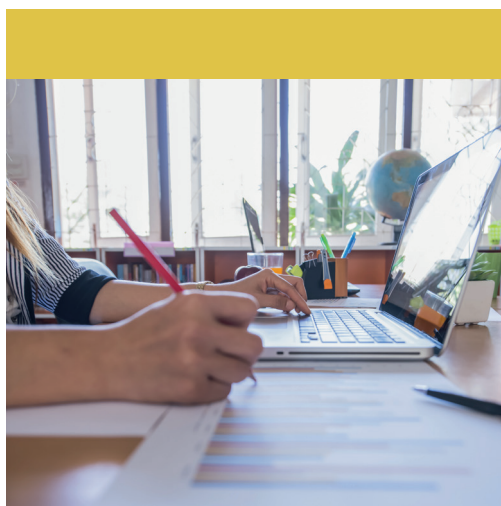
amelyek során azt vettem észre, hogy újdonságokat mondtam a többieknek. Még egy digitális könyvet is írtam, ahol egy kis ismertetőt készítettem ezekről a módszerekről, meg az azóta felfedezett weboldalokról, illetve applikációkról. Csak azt sajnálom, hogy nem 10 évvel ezelőtt tanultam ezekről, sokkal élvezetesebb órákat tarthattam volna.

Emeljen ki valamilyen módszert vagy eszközt, amit szívesen ajánlana más pedagógusoknak is!

A rengeteg app közül azokat szeretem a legjobban, amikkel „apprendit” lehet létrehozni, vagyis ahol több applikációt lehet használni egyszerre. Ilyen például a Nearpod, amivel az óra is készült, de nagyon szeretem a Bookcreator oldalt is, mert szinte bármilyen applikációval kompatibilis, látványos és kiválóan alkalmas projektmunkára. Nyelvtanár lévén elsősorban a nyelvi órákat szoktam nézegetni: sokat tanultam egy tavalyi díjazott, Kasné Havas Erika munkáiból is.

Van olyan új projektje, amit tervez feltölteni a Módszertárba?

Több ötletemet is feltöltöttem, és valószínűleg továbbiakat is fogok még. Az egyik kedvencem az „*Art is all around*” című projektem, amit a Bookcreator alkalmazással csináltak a gyerekek. A fő cél itt is a téma ismétlése volt, ugyanakkor rengeteg önálló munkára nyílt lehetőség, sokat dolgoztak a diákok és nagyon élvezték. Még a mesterséges intelligenciával is kísérletezünk.



>> [Bodáné Karakó Katalin *Crime and punishment* című projektje ide kattintva elérhető!](#)



UPCYCLING, AVAGY AMI AZ EGYIKNEK SZEMÉT, AZ A MÁSIKNAK...

Újrahasznosítással az éghajlatváltozás ellen

A Digitális Pedagógus Díjat nyert projekt egy Erasmus+ pályázathoz kapcsolódó nemzetközi együttműködés ötnapos magyarországi mobilitásának programja. Fő témája az újrahasznosítás, elsődleges célja a tanulók témával kapcsolatos tudásának bővítése, szemléletük formálása. Nagy Irén és Győrössy Krisztina együtt nyújtották be az ötletet, az interjú során Nagy Irénnel beszélgettünk.

A projekt és a hosszú távú együttműködés alapját, két korábban megvalósult tanármobilitás során kialakult barátság adta. Az együttműködés eredményeképpen Csehországban adtunk be egy Erasmus+ stratégiai partnerségi pályázatot. A pályázat kiemelt célja a 2015-ben, az ENSZ által elfogadott Fenntartható Fejlődési Célok közül a 13.: Fellépés az éghajlatváltozás ellen – foglalta össze Nagy Irén.

Főbb tevékenységek, online alkalmazások

A tanári és tanulói mobilitások során az újrahasznosítás, illetve a hulladékok és az energiafelhasználás csökkentése volt a téma. A projekt elején a tanulók általuk ismert, hazájukban alkalmazott, az újrafelhasználáshoz kapcsolódó példákat osztottak meg egymással egy Padlet felületen. Ezután gyakorlati foglalkozásokon vettek részt, ezzel mintegy előkészítve a kreatív fázist, az alkotást. A mobilitás utolsó két napján megterveztek egy használati- vagy dísz tárgyat, amelyet az előzetesen összegyűjtött hulladékokból alkottak meg. Ezekből a tárgyakból kiállítást szerveztünk. A kiállításhoz kapcsolódóan készült egy bemutató prospektus is, melyet a Social Books Creator alkalmazással készítettünk. Ez az alkalmazás lehetővé teszi, hogy többen együtt

AZ ÖTLETET BENYÚJTÓ DÍJAZOTTAK:

Nagy Irén, Győrössy Krisztina

A DÍJAZOTTAK INTÉZMÉNYE:

Kürt Alapítványi Gimnázium

alkossanak meg online felületen egy könyvet, vagy prospektust.

Újszerű pedagógiai elemek a készségfejlesztés szolgálatában

A projekt az alkalmazott pedagógiai megoldások – és a megvalósítás során fejlesztett készségek szempontjából is értékes, innovatív elemeket hordoz. A tervezés és a megvalósítás során is a projektpedagógia alapelveit tartottuk szem előtt, egymással és a gyerekekkel együttműködve, rugalmasan alakítottuk akár menet közben is a projektet. A felvetett problémára a tanulók sok nézőpontból, sokféle választ adtak és kaptak, izgalmas produktumok jöttek létre. Az újrahasznosítással kapcsolatos ismereteik és készségeik széles spektruma fejlődött, mint például a kreativitás, az együttműködő készség, az idegen nyelvi kompetenciák, a nyitottság, az érvelő- és tárgyalótechnika, az előadókészség, valamint a digitális készségek.

Motiváció a feltöltésre

Mindig van valami motiváció arra, hogy új ötleteket töltsék fel a Módszertárba, évek óta rendszeresen te-



szem. Ez egy olyan felület, ahol a tanárok megosztják egymással jógyakorlataikat és hozzáférhetnek mások ötleteihez, adaptálhatják azokat – ami nagy segítség és inspiráció. Mi például, a pályázatírás előtt és alatt is szerettünk volna már megvalósult pályázatok anyagaiban keresgélni – hogy ötleteket merítsünk belőlük – de nem igazán találtunk ilyet. Ezért is gondoltuk úgy, hogy másoknak segíthet a mi projektünk, ha ezzel mintát tudunk adni egy későbbi tervezéshez.

Nyárig tervezünk még új projekteket megvalósítani, így akkor szeretnénk majd további ötleteket is feltölteni.

Új ötletek a Módszertárból

Amikor én keresek új ötleteket a Módszertárban, akkor elsősorban a díjazott, kiemelt projekteket nézem át – sok olyan ötletet lehet találni bennük, amit fel lehet használni az órák tervezése során. Nem teljes projektet, inkább azok részeit lehet a legjobban hasznosítani, az adott témára, csoportra szabva.

A reál tárgyak tanításához nagyon sokféle és izgalmas ötletet lehet találni. Egy példa, amit mi is kiválasztottunk: a 2021-ben feltöltött

„[#NEMZETIPARKTÚRA](#)” című projekt, melynek offline megvalósítását preferáljuk. A második ötlet, amire ott találtunk rá és nagyon megtetszett: a „[Points of view - A LÁTSZAT NÉHA CSALI!](#)” ötlet, ami univerzális, szinte bármelyik tantárgy tanításához felhasználható, szempontok és vélemények ütköztetéséhez – akár nyelvtanításban is a vitákhoz.

>> [Nagy Irén és Győrössy Krisztina – „Upcycling...” című projektje ide kattintva elérhető!](#)



KULTÚRÁK ÉS EMBEREK KÖZÖTTI TÜKRÖZŐDÉSEKET FEDEZ FEL AZ eTWINS REFLECTION PROJEKT

A Digitális Pedagógus Díjat nyert ötlet egy eTwinning projekt tapasztalatait és eredményeit mutatja be, amelyben 10 ország és 90 tanuló vett részt. A tükröződések témája izgalmas és kreatív, sokféle feldolgozási lehetőséget rejt magában, amelyeket Fükő Judit, az ötlet kidolgozója osztott meg velünk.

Mi hívta életre az eTwins Reflection projektet?

A projekt egy régebbi eTwinning projekt ötletén alapult, amely STEM projektként indult, de sajnos nem tudtuk befejezni az akkori partnerekkel. Maga a tükör, tükröződés, mint téma innen származott, ami mindenképpen izgatott, sok lehetőséget láttunk benne, ezért egy állandó partnerünknek, Dilek Emir török tanítónőnek (évekkel később) szintén felvettük. Az eredeti ötletet szinte teljes mértékben átirtuk, más aspektusba helyeztük, az előző témából csak a fotópályázatot tartottuk meg. Igyekeztünk a fogalmat tágabban értelmezni, és különböző nézőpontokból vizsgálni, így az alapvetően csak a tudományos oldalról való megközelítést kibővítettük a társas kapcsolatok, a kultúrák, a művészet témakörére is.

Intézményünkben, a Sajószentpéteri Kossuth Lajos Általános Iskola Hunyadi Mátyás Tagiskolájában nagy hagyománya van a projektpedagógiának. A kollégák, Majorné Urbán Anikó, Kostyánszki Lászlóné és Boczki Attila szintén érdeklődtek a nemzetközi projektek iránt, ezért csatlakoztak a programhoz és nagyszerű ötleteikkel, munkájukkal szintén sokat adtak hozzá. Egy kisebb szakmai munkaközösségként működünk együtt, amely lehetővé tette, hogy iskolánk 90 tanulója is részt vehessen a tevékenységben.

AZ ÖTLETET BENYÚJTÓ DÍJAZOTTAK:

Fükő Judit, Boczki Attila, Kostyánszki Lászlóné, Majorné Urbán Anikó

A DÍJAZOTTAK INTÉZMÉNYE:

Sajószentpéteri Kossuth Lajos Általános Iskola
Hunyadi Mátyás Tagiskolája

Mi az ötlet, módszertan lényege?

A projekt célja a természetben lévő és a kultúrák, emberek közötti tükröződések felfedezése, feltárása, különbség aközött, hogy milyen a nézőpontunk, vagy hogyan látunk. 6-12 éves diákok vettek részt a projektben, velük közreműködve öt aspektusból közelítettük meg a tükröződés fogalmát. A természet tükröződése: a tanulók fotókat készítettek tükröződő felületekről és a munkáik 3 dimenziós képgalériában kerültek kiállításra. A művészet tükröződése: tükrözéssel, tükröződéssel kapcsolatos műalkotások –, valamint mandalák készítése közösen.

A tudomány tükröződése is megjelent: kaleidoszkóp készítése, különböző használati tárgyak feltalálása az élet fontos területein, vegyes nemzetközi csoportokban – az oktatás, az egészségügy, a szállítás, a közlekedés, kommunikáció és takarítás témáiban. A barátság tükröződése: akrosztikus vers írása közösen a barátságról a mesterséges intelligencia segítségével, majd a versből RAP-dal létrehozása. A kultúrák tükröződése: saját kultúránk jellemzőinek bemutatása, a hasonlóságok, „tükröződések” keresése.

Hányan vettek részt a projektben, milyen volt a csapat?

Projektcsapatunk ötletgazdája, alapítója és koordinálója volt a projektnek, tanáraink közül négyen

vettek részt benne, összesen 90 tanulóval. További tíz ország pedagógusai kapcsolódtak be a közös munkába, az általuk tanított osztályokkal, több mint 350 diák bevonásával.

Mit emelne ki, mi volt kimagaslóan jó megoldás vagy innovatív elem az ötletében?

Úgy gondolom, hogy sikerült különböző korosztályokra adaptálható feladatokat találnunk. Kreatívan és a célnak megfelelően használtuk a különféle digitális alkalmazásokat amellet, hogy figyeltünk arra is, hogy a diákok számára ne legyen túl bonyolult a kezelésük. A projekt lehetőséget kínált az interdiszciplináris megközelítésre, ezért a diákok mindegyike megtalálhatta azt a szálát, amellyel kapcsolódhatott a témához. A különböző érdeklődésű és tehetségű diákok sokféle tevékenységből választhattak. A nemzetközi együttműködés ablak volt a világra, megismerhettük más nemzetek gyermekeit, kultúráját. Kiemelném az együttműködés fontosságát és a közös projekttermékeinket, amelyek kollaboráció eredményeként jöttek létre.

Mi motiválta abban, hogy feltöltse a projektet a Digitális Módszertárba?

Bár a környezeti feltételek és a támogatás rendkívül fontos, az innováció végrehajtása a megvalósításon múlik. Azon, hogy hogyan tudják a kitűzött célokat helyi szinten, a saját pedagógiai gyakorlatukba beépítve alkalmazni. Nem feltétlenül kell nagy dolgokban gondolkodni és látványos, nagyívű projekteken dolgozni, a valódi megújulás a napi munkába való beillesztést, gyakorlatot jelenti. Leginkább különböző ötleteket, eszközöket szerettem volna bemutatni: egy-egy digitális lehetőség alkalmazhatóságát a tanteremben. Valójában nem az volt a szándék, hogy egy az egyben ugyanígy megvalósítandó projektet adjak át a kollégáknak (bár ez is egy lehetőség), inkább az, hogy a különböző tevékenységek, eszközök közül kínáljak ötleteket, választási lehetőséget.

Mit ajánlana azoknak, akik tanóráikra keresnek ötleteket a Digitális Módszertárban? Ön szerint hogyan hasznosíthatók legjobban a feltöltések?

A Digitális Módszertár remek lehetőség arra, hogy különböző témák keresésével kész anyagokat, vagy



csak ötleteket nyújtson. Érdemes más korosztályoknak szóló feltöltéseket is elolvasni, hiszen néha csak egy-egy szikra, esetleg egy jó eszköz hiányzik a pedagógus tárából, hogy a saját témájában a saját ötletét megvalósítsa

Tudna mondani egy olyan ötletet a Digitális Módszertárból, amit más pedagógus töltött fel, de nagyon tetszett Önnek és akár fel is használta?

A „[Csillagösvényen](#)” című projekt, amelyet Kiss Mónika Mária töltött fel, egy igazi, alsós tanulóknak való, szívet melengető projekt. A mese mindig elvarázsolja és közelebb hozza a gyerekeket, a közös meseírás pedig különösen összekovácsolja őket. A Csaja Zsuzsa által feltöltött „[Képregény költészet](#)” című projekt is nagyon kreatív, a diákokhoz közel álló tevékenységeket kínál. Az „[Egy hajóban](#)” című, Horváthné Gyurisán Szabina által feltöltött ötlet rendkívül innovatív, diákközpontú megközelítése a pedagógusnapnak. De sorolhatnám még a kiválóbbnál kiválóbb ötleteket.

[>> Fűkő Judit, Boczki Attila, Kostyánszki Lászlóné, Majorné Urbán Anikó eTwins reflection projekt ötlete ide kattintva elérhető!](#)



„MINDIG KERESSÜK A KÖZEGET, AHOL BESZÉLGETNI TUDUNK ÉS TANULHATUNK EGYMÁSTÓL”

Molnár Markó és Kara Dávid közel 10 éve foglalkoznak azzal, hogy a szerepjátékot és annak különböző formáit intézményes keretek közé hozzák. A Digitális Módszertárba feltöltött különleges projektjük 2023-ban a legjobbak között szerepelt és Digitális Pedagógus Díjat kapott. A projektjükéről, az inspirációikról és a jövőbeli terveikről kérdeztük őket.

Hogyan indult és miről szól a projekt?

Először véletlenszerűen, csak az érdeklődő gyerekeknek tartottunk asztali-szerepjátékos foglalkozásokat, ami számunkra már a kezdetektől szerelem-formátum. A „**Világsziget – Offline kaland egy Digitális korszakban**” projektünk célja alapvetően az volt, hogy megismertessük az asztali szerepjátékos foglalkoztatást a gyerekekkel és ezáltal játékosan, az online tértől távol tapasztaljanak meg egy újfajta és közös játékélményt.

Később egyértelművé vált számunkra, hogy egyes gyerekeknek ez egy kifejezetten hasznos és izgalmas forma ahhoz, hogy segítse a szocializációjukat, és együtt játsszanak a többiekkel.

Milyen visszajelzéseket adtak a résztvevő gyerekek és a szüleik?

A gyerekek egyértelműen rajongtak a foglalkozásokért. Nagyon szeretnek hetente találkozni és egy hatalmasat kalandozni, mesélni egymásnak. Ezek az alkalmak rengeteg gondolkodni valót adnak hét közben is, ami még jobban összekovácsolja a csapatokat. Néha, amikor elmaradtak a foglalkozások, hatalmas sírás-rívás volt.

AZ ÖTLETET BENYÚJTÓ DÍJAZOTT:
Molnár Markó, Kara Dávid

A DÍJAZOTTAK INTÉZMÉNYE:
Budapest School

A szülők felé az elsődleges visszajelzés mindig a gyerekektől érkezik, láthatják, hogy izgatottan várják a foglalkozásokat és sosem akarják kihagyni azokat. Így a szülők felől is pozitív megerősítést kapunk.

Mi motiválta Önöket, hogy feltöltsték az ötletet a Digitális Módszertárba?

Majdnem 10 éve foglalkozunk azzal, hogy a szerepjátékot és annak különböző formáit intézményes keretek közé is bevonzzuk, több izgalmas iskolai és iskolán kívüli projektünk is van, így egy barátunk már többször biztatott minket arra, hogy pályázzunk.

Már korábban is hallottunk a Digitális Módszertárról és beleástuk magunkat. Láttuk az előző évi produktumokat, amik nagyon inspiráltak minket: észrevettük, hogy az a módszertan, amivel mi dolgozunk, még nincs jelen, más ötletek viszont milyen alaposan vannak kidolgozva.

Az is egy fontos tényező, hogy szeretjük kitolni a határait annak, hogy mit lehet az iskolai környezetben játékos formában tanítani és mindig keressük a közeget, ahol erről beszélgetni tudunk, tanulhatunk egymástól.



A diákok, az iskola és a szülők támogatták a megvalósítást. Kik segítettek a projekt során?

Kiemelnénk azt a szervezői közeget, akikkel évek óta együtt dolgozunk és táborokat szervezünk gyerekeknek, és akik mind pedagógiailag, mind barátiilag rengeteget segítettek. Az egyik fő motivációnk is innen ered: az ott megélt tapasztalatokat, mint a közösségépítés és szakmai módszertanok, megpróbáljuk iskolai, intézményes keretekbe ágyazni.

Említették, hogy inspirálódtak a korábbi feltöltésekből. Tudnának ajánlani olyan esz-közt vagy módszertant, amit akár a nyertes projektben is felhasználtak?

A keretjátékot mindenképp kiemelném. Azt vettük észre az elmúlt 10 évben, hogy azok a pedagógiai-táboroztató projektek működtek a legjobban, ahol mese kerete volt a történeteknek és ezek konzisztensek maradtak, vagyis a mese szereplői és elemei folyamatosan visszatértek. Ez főleg ADHD és autizmus spektrumon lévő gyerekeknek nagyon hasznos, mivel a játékoknak belátható a keretrendszere.

Tapasztalat, hogy azoknak a gyerekeknek is szükségük van a mesére, akiket a tanárok, a szülők és a közvetlen környezet már nem kisgyermekként kezel. Ez a fajta szerepjátékos keret megenged egy érettebb, vagy mondjuk úgy felnőttesebb hozzáállást a meséhez és a mese világához, amihez így folyamatosan visszakapcsolódhatnak.

Mit ajánlanának az új feltöltőknek?

Dolgozzanak lépésről lépésre és a megadott válaszok alapján próbálják összerakni a projekteket a kezdetektől – a következő feltöltésnél már így fogunk dolgozni mi is. Korábban előfordult, hogy utólag fogalmaztunk meg bizonyos célokat, amiket el akartunk érni. A tudatos tervezés alapvetően pedagógusként is hasznos, de a projekt feltöltésénél mindenképp.

Szintén hasznos lehet a többi felhasználónak, ha eleve órai keretre szabva töltjük fel az ötletünket, hiszen pedagógusként kevés az időnk, és nagyon sok esetben gyors és praktikus tanácsra van szükség egy óratervezéshez.

Milyen projektek várhatóak még a jövőben?

Több elképzelésünk is van, de leginkább a gyógypedagógiai irányban szeretnénk dolgozni. A jelenlegi projektek elmélyítését tervezzük fejlesztő –, és gyógypedagógusokkal közösen. Az érzelmi intelligencia fejlesztése és az EQ órák minden gyerek számára hasznosak, de vannak, akiknek ez jóval nehezebb, mint a többieknek. Erre van most egy kísérletünk, hogy egy fejlesztő pedagógussal közösen, célzott szerepjáték vagy társasjáték formában tartott foglalkozás során mennyire tudnak fejlődni a gyerekek szociális készségei.

[>> Molnár Markó és Kara Dávid Világsziget – Offline kaland egy digitális korban című projektje ide kattintva elérhető!](#)



