

**ERASMUS+ KA1 MOBILITÁSI PROJEKTEK – EGYÉNI BESZÁMOLÓ – 2019****A résztvevő adatai**

|           |   |
|-----------|---|
| Név       | Sütő Ágnes  |
| Beosztás  | tanár   |
| Intézmény | AM KASZK - Varga Márton Kertészeti és Földmérési Szakgimnáziuma és Kollégiuma |

**A mobilitás adatai**

|                         |   |
|-------------------------|---|
| Mobilitás típusa        | <ul style="list-style-type: none"><li>szakmai továbbképzés</li></ul>  |
| Továbbképzés címe       | “Interactive Teaching - Using Educational Games and New Technology in order to enhance learners’ motivation” Témája:<br>Combating failure in education, reducing early school leaving |
| Fogadó intézmény neve   | Eruditus Language School  |
| Fogadó intézmény típusa | <ul style="list-style-type: none"><li>továbbképző intézmény</li></ul>   |
| Fogadó ország           | Norvégia  |
| Munkanyelv              | Oslo  |
| Mobilitás időtartama    | 7 nap   |

## Tanulási eredmények

| <b>Az elvárt tanulási eredmények meghatározása a mobilitás tervezési szakaszában (pályázat)</b><br><br>(A tanulási folyamat elvárt eredményét írja le, cselekvést jelentő igéket használ, specifikus, konkrét, világos, egyértelmű és mérhető.)   | <b>A tanulási eredmények értékelése a mobilitás után</b><br><br>(Az elvárt tanulási eredmények teljesülésének „vizsgálata”, a személyes fejlődés nyomon követése, bizonyítékok a kompetenciafejlődésre.)   | <b>Hogyan alkalmazhatóak a mobilitás során megszerzett tanulási eredmények a saját munkámban, illetve a küldő intézmény gyakorlatában?</b><br><br>(A terjesztésre vonatkozó tervek.)   |
|---|--|--|
| <p><b>ISMERET:</b><br/>           Ismeri a gamification fogalmát.<br/>           Ismeri a digitális kvízek szerkesztésének módjait, eszközeit.<br/>           Ismeri a google drive és a google apps fogalmát.<br/>           Ismeri a videószerkesztés eszközeit.<br/>           Ismeri az alapvető IKT eszközöket.<br/>           Ismeri a korai iskolaelhagyás fogalmát.</p> <p><b>KÉPESSÉG:</b><br/>           Képes élményszerű (játék és web-es) oktatási módszereket beépíteni a mindennapos oktatásba.<br/>           Képes a diákok kommunikációs és gyakorlati készségeit hatékonyan fejleszteni.<br/>           Képes a google drive és a google apps segítségével a diákokkal</p> | <p>A képzés során részletesen megismertem a gamification fogalmát, annak színes eszköztárát, melyen keresztül a személyes IKT kompetenciáim tovább fejlődtek.</p> <p>Az alábbi felületek használatát próbáltam ki, és tanultam meg:</p> <p>Tananyag összeállítása, ellenőrzése, ráhangolásra használható webhelyek:<br/> <a href="https://www.powtoon.com">https://www.powtoon.com</a><br/> <a href="https://quizlet.com">https://quizlet.com</a><br/> <a href="http://www.classtools.net/">http://www.classtools.net/</a><br/> <a href="https://wizer.me/">https://wizer.me/</a><br/> <a href="https://edpuzzle.com/">https://edpuzzle.com/</a><br/> <a href="https://www.plickers.com/">https://www.plickers.com/</a><br/> <a href="https://www.scribd.com/">https://www.scribd.com/</a><br/> <a href="https://wordwall.net/">https://wordwall.net/</a><br/> <a href="https://socrative.com/">https://socrative.com/</a><br/> <a href="https://quizlet.com/">https://quizlet.com/</a></p> <p>Prezentációhoz:</p> | <p>A képzésen tanultakat a tanóráimba beépítve alkalmazom majd. Ezek során a diákjaim digitális kompetenciái, szociális és kooperatív készségeit fejlesztem. A legtöbb web 2.0 tools nyelvórán használható a legjobban, illetve egy alap angol nyelvtudás a diákok részéről szükséges az oldalakon való navigálásra, de azt hiszem, ez is a tanulás egy fontos mozzanata lehet majd.</p> <p>Sok olyan extra feladat, szorgalmi, gyakorlás megszervezhető ezeken a webes felületeken, melyeket reményeim szerint a diákok otthon is szívesen elővesznek, hiszen egyfajta játéknak tekintik az interneten végzett feladatokat.</p> |

tananyagokat megosztani, ezeket a mindennapos oktatásban használni.

Képes az alapvető IKT eszközök alkalmazásával a diákok tanórai aktivitását növelni.

Képes a diákokat a projekt alapú tanulással motiválni.

Képes az iskolai sikereit megfelelően propagálni és a korai iskolaelhagyást csökkenteni.

#### ATTITÚD:

- A mobilitása alatt igyekszik minél több ismeretet szerezni a célországról, képes az adott országról véleményének megfogalmazására.
- A képzés ideje alatt ötleteket gyűjt a hazai nyelvoktatás színesítésére, melyre később tanmeneteket dolgoz ki.
- Nyitott és érdeklődő más etnikai, vallási és társadalmi környezetből érkező kollégáinak és azok kultúrájának megismerésére.
- Társadalmi elfogadása és interkulturális megértése erősödik.

<https://spark.adobe.com/>  
<https://videos.mysimpleshow.com/>  
<https://issuu.com/>

Magazinszerkesztéshez:

<https://en.calameo.com/>

Olvasáshoz, szókincs bővítéshez angolul:

<https://www.scribd.com/>

<https://www.getepic.com/>

<http://freerice.com/>

Ezt korábban is ismertem:

<https://lyricstraining.com/>

Az itt megismert weboldalak alkalmazásával a tanórák színesebbé válnak, legyen szó akár az előzetes tudás mozgósításáról, ráhangolásról, tananyag átadásáról vagy számonkérésről. Mindezek az eszközök változatos alkalmazásával növelhető a diákok motivációja, tanulási készsége. Hiszem, hogy 21. század diákságához a digitális utat is járnia kell a tanároknak ahhoz, hogy hatékonyak tudjanak maradni. Ezekre a web 2.0 eszközökön keresztül a diákjaim jobban bevonódnak a tanórákba, hiszen a saját tapasztalataikon, gyakorlatukon keresztül játszva tanulnak meg új tartalmakat.

A fentebbi weboldalakon túl nem webes gamificációs tartalmakat is kipróbálhattunk, melyek szintén kellenek ahhoz, hogy a tanórák változatosak tudjanak maradni.

Amennyiben ez a rész cél megvalósul, úgy ez elvezet a tanulmányi eredmények javulásához, a diákok énképe is pozitív irányba mozdul el a

Iskolánkban szervezünk egy belső tudásmegosztásra fordítandó napot, ahol a képzéseken (akár Erasmus+, akár más továbbképzés) elsajátított új ismereteket megosztjuk egymással. Az Osloban megismert mind webes, mind hagyományos tanórai tevékenységekről gyakorlati bemutatót tartok majd a kollégáknak.

|   |   |  |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Képes a külföldi kollégákkal szakmai tapasztalatcserére, kötetlen beszélgetésekre.</li></ul> <p><b>FELELŐSSÉG:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Magára nézve érvényesnek tartja, elfogadja és tiszteletben tartja az adott ország kulturális szokásait, jogi szabályait, erkölcsi értékeit.</li><li>• Felelősségtudatosan készül fel egy külföldi utazásra, melyre minden szükséges szervezést önállóan végez.</li><li>• A saját intézményét legjobb tudása szerint képviseli és szükség esetén bemutatja idegen embereknek.</li></ul> | <p>szerzett sikerélményeken keresztül. Sok feladat szerkeszthető páros vagy csoportmunkában is, mely pedig a kooperációs készséget segíti elő illetve az alkalmazkodó és szociális készségeket is erősíti a diákokban.</p> <p>Hiszem, hogy mindezek végső soron olyan erővel bírnak, melyektől a diákok nagyobb kedvvel járnak iskolába, így csökken a lemorzsolódás aránya is.</p> <p>A képzésen csoporttársaimmal jó kapcsolatot alakítottam ki a közös feladatok során, a képzés utáni közösségi programokon sokat beszélgettünk egy egyes országok kultúrájáról, hagyományiról, oktatási rendszeréről, történelméről. Közös chat-csoportot hoztunk létre a programok szervezéséhez, illetve a fotók megosztásához. További file-megosztó felületként használtuk a google drive-ont és onedrive-ot.</p> <p>Csoporttársaimon túl norvég szállásadómmal is nagyon jó beszélgetéseket folytattunk szintén a fentebb felsorolt témákban.</p> |  |
|---|---|--|

További információ: [Az iskola és a világ](#) TKA, 2016.

## A továbbképzés programja / szakmai látogatás (job shadowing) munkaterve



**PROGRAMME OF THE TRAINING ACTIVITY**  
"Interactive Teaching - Using Educational Games and New Technology  
in order to Enhance Learners' Motivation" Oslo, Norway – July 2019

**MONDAY**

09:30 – 10:00 Welcome and registration;  
10:10 – 11:00 Presentation of the staff, participants/sending schools; learning about different European school systems  
11:00 – 11:30 Coffee Break  
11:30 – 12:30 Presentation of the staff, participants/sending schools  
12:00 – 13:00 Motivation in education; Educational Games and students' involvement  
13:00 – 14:00 Experiencing Educational Games (non-computer based)  
14:00 – 15:00 Lunch break  
15:00 – 16:30 Follow-up activities – Useful websites for teaching

**TUESDAY**

09:00 – 10:00 Workshop- How to create a responsive, motivating learning environment  
10:00 – 11:00 WEB 2.0 tools – introduction and discussion. Useful websites for teaching  
11:00 – 11:30 Coffee Break  
11:30 – 13:00 Experiencing Educational Games  
13:00 – 14:00 WEB 2.0 tools: Quizlet and Lyricstraining  
14:00 – 15:00 Lunch break  
15:00 – 16:30 European meeting – cultural exchange

**WEDNESDAY**

09:00 – 11:00 WEB 2.0 tools: Kahoot step by step (play, learn, create, share)  
11:00 – 11:30 Coffee Break  
11:30 – 12:30 WEB 2.0 tools: QR Code – Treasure Hunt  
12:30 – 14:00 Experiencing Educational Games  
14:00 – 15:00 Lunch break  
15:00 – 16:30 Follow-up activities – Types of outdoor activities

**THURSDAY**

09:00 – 16:30 Values and benefits of Outdoor Education  
(Interactive teaching methods using outdoor possibilities: museums, libraries, historic places)

**FRIDAY**

09:00 – 11:00 WEB 2.0 tools: Socrative and Plickers  
11:00 – 11:30 Coffee break  
11:30 – 13:00 Games and Internet Resources from participants  
13:00 – 14:00 Escape Room  
14:00 – 15:00 Lunch break  
15:00 – 16:30 Follow-up activities – Benefits and drawbacks of New Technologies in Teaching

**SATURDAY**

09:00 – 11:00 WEB 2.0 tools: Wizer, Wordwall, Quiver  
11:00 – 11:30 Coffee break  
11:30 – 14:00 WEB 2.0: My Simple Show, Storybird  
14:00 – 15:00 Lunch break  
15:00 – 16:30 Follow-up activities –preparing to share personal experience

**SUNDAY**

09:00 – 11:00 Experiencing Educational Games  
11:00 – 11:30 Coffee break  
11:30 – 14:00 Learners as learning source – II  
14:00 – 15:00 Lunch break  
15:00 – 16:30 Evaluation session and Certificate Award