

BESZÁMOLÓ

eTwinning konferencia Vilnius, 2016. június 8-11

Integration of gamification into curriculum Játékosítás lehetőségei a közoktatásban

A „Felszínalatti vizek” [Groundwater resources] című projektötlettel pályáztam a vilniusi konferenciára. A projekt vezérfonala az európai országok felszín alatti vízkészleteinek különböző hasznosítása volt. Terveimben elsősorban partner intézményeket szerettem volna megnyerni egy későbbi Erasmus+ projekt megalapozására. A vilniusi eTwinning konferencia lehetőséget kínált külföldi kollégákkal való találkozásra, kapcsolatépítésre, valamint közös projektek kidolgozására.

Június 8-án három magyar kollégával érkeztünk Vilniusba. Megérkezésünk után plenáris ülésen vettünk részt, ahol Dovilė Dovydenienė köszöntötte a megjelenteket, és azonnal munkához is látott a mintegy 80 résztvevő. Jolita Morkūnaitė, eTwinning „nagykövet” tartott egy órás előadást *a játékosítás lehetőségeiről* a közoktatásban címmel. Utána 8-10 fős csoportokban kellett dolgoznunk és megismerni lehetőleg minél több résztvevőt. Már ekkor megpróbáltak minket közös projektek megvalósítása felé terelni. Azokat a kollégákat próbáltuk összeszedni, akikkel közös érdeklődésünk révén sikeresen tudnánk együttműködni a jövőben.

Június 9-én és 10-én már kisebb csoportbontásban jártunk a szemináriumokra. Ezek a következők voltak:

Hogyan tervezzünk egy jó projektet? - Jolita Morkūnaitė,

A TwinSpace lehetőségei - Laimutė Vidauskienė,

Játékosítás az osztályteremben - Bart Verswijvel,

Mobileszközök alkalmazása a tanórákon - Staselė Riškienė,

Minőség az eTwinning projektekben - Massimiliano D'Innocenzo,

Hogyan vigyünk játékosítást az osztálytermi környezetbe? - Vaida Šiaučiūnė,

A workshopok általában a web 2.0 lehetőségeiről, az osztályterem keretei között végezhető játékosításról, a diákok kreativitásának kibontakoztatásáról szóltak. Minden alkalommal ki tudtuk próbálni azokat a szoftvereket és alkalmazásokat, amelyek segíthetnek diákjaink motivációját felkelteni, vagy egyszerűbbé teszik az iskolai tanítási munkánkat. A teljesség igénye nélkül felsorolok néhányat:

<https://www.tes.com/lessons>

<http://taleblazer.org>

<https://padlet.com>

<http://learningapps.org/>

<http://learningapps.org/watch?v=ptupziu4a16>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rhineo.teamshake>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=ru.kritrus.drumfull>

<https://teacherinresidence.wordpress.com/workshop-gamification/>
<http://www.flippity.net>
<https://todaysmeet.com/pakpakpak>
<http://socrative.com/>
<https://quizlet.com>
<http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3c24cf3cb90f>
<http://www.tinytap.it/>
<http://quizizz.com/>
<http://www.iklase.lt/>
<https://titanpad.com/>
<http://www.drawitlive.com/>
<http://voicethred.com/>

Péntek délre már mindegyik tanár kolléga meghallgatta az összes előadást és az összes foglalkozáson is részt vett. Ebéd után kaptunk másfél órát arra, hogy az eTwinning felületén hivatalosan is regisztráljuk az általunk kitalált projektet, majd a hallgatóság előtt mutassuk is be terveinket. A mi csoportunknak sikerült kidolgoznia egy olyan projektet, amelyet 2016. szeptemberétől szándékozunk megvalósítani.

Projektünk címe: P3N – planetary product pathfinder network

Diákjainkkal szeretnénk feltárni olyan mindennapi fogyasztási cikkek történetét, mint például a kedvenc italunk. Megvizsgáljuk a termék nyersanyagát, az előállításához szükséges energia mennyiségét, a gyártási folyamat ökológiai lábnyomát, a termék összes környezeti és egészségügyi hatását.

Kulcsszavak: P3N (planetáris termékvizsgáló hálózat), fogyasztás, környezet, egészség, szállítás, energia, hatás, analízis, tudomány, fenntartható fejlődés.

Célok:

1. A diákok értsék meg az ipari termékek bonyolult komplexitását. Lássák be, hogy még a legegyszerűbb termékek előállításához is komoly nyersanyagmennyiség felhasználására és energiára van szükség; nem beszélve a termék végső stációjáról, a hulladékról.
2. Fel kell tárni a termékek előállítása közben megjelenő technológiai, földrajzi és etikai kérdéseket.
3. Saját kutatásuk és adatfeldolgozásuk révén hívják fel a figyelmet arra, hogy a termékek szállítása, fogyasztása és felhasználása milyen hatást gyakorol az egészségre és a környezetre.
4. A projektben résztvevők tudatosabb és megalapozottabb döntéseket hozzanak a termékek vásárlásakor.

Munkafolyamat:

Összesen hat iskola vesz részt a projektben, iskolánként 15-25 diákkal, kisebb tanulói kutatócsoportokra osztva. A partneriskolák mindegyike felelős az egyik kutatói részfeladat

végrehajtásáért, valamint az információcseréért. Az összes résztvevő ország iskolája együttműködik a többi partnerrel, és végül elkészítenek egy végső kiadványt, egy online könyvecskét.

A munkafolyamat időrendben:

1. Kutatás a „kedvenc italommal” kapcsolatban – 2016/09
2. A projekt bevezetése – 2016/09
3. Logo tervezési verseny – 2016/09
4. Országokénti csoportos kutatómunka a termék nyersanyagaival, a gyártási folyamat lépéseivel, a szállítással és a hulladékfeldolgozással kapcsolatban. Az egészségre gyakorolt hatást is megvizsgálják. - 2016/09-11
5. Az eddigi adatok, információk összegyűjtése és cseréje nemzetközi szinten – 2016/10-11
6. A gyártási folyamat illusztrálása – 2016/10-11
7. Fotók és kisfilmek készítése a fő munkafázisokról – 2016/10-12
8. Aláfestő filmzene készítése az egyes jelenetekhez – 2017/01-02
9. Az online kiadvány végleges szerkesztése – 2017/01-02
10. A projekt értékelése – 2017/01-02

Várható eredmények:

A végleges produktum lehet egy online kiadvány PDF, videó, Prezi, vagy bármilyen más formátum. Tudatában vagyunk annak, hogyha a brosúrát esetleg szeretnénk nyomtatott formában is kiadni, akkor erre pénzügyi forrást kell keresnünk.

Az összes produktum kikerül a TwinSpace felületre.

Az egész projekt végeredményben szélesíti és fejleszti a diákok környezettudatosságát.

Az alábbi készségek fejlődése várható a projektben résztvevők számára

Idegennyelvi kommunikáció, prezentációs technikák, csoportmunka készségek, tudományos kutatói módszerekkel való megismerkedés, holisztikus gondolkodás, játékosítás [gamification] a saját közismereti tárgyaik tanulása közben, integrált tanulási módszerek, művészi készségek kibontakoztatása, kritikus gondolkodás

Nyelvek – korosztály – tantárgyak

Deutsch, English, hrvatski, magyar, lietuviu kalba, polski

Alsó korhatár: 12, felső korhatár: 16.

Biológia, Egészségtan, Etika, Fizika, Földrajz, Geológia, Idegen nyelvek, Informatika, Kereszttantervi témák, Kémia, Környezeti nevelés, Közgazdaságtan, Mozgókép- és médiaismeret, Művészet, Nyelv és irodalom, Technika, Természettudomány, Tervezés és technika, Társadalmi ismeretek, Ének-zene

Eddigi tagok: [a többiek a nyár folyamán véglegesítik hivatalosan a csatlakozásukat]

- **Harald Mattenberger** (Projektvezető)

Europäische Mittelschule - Anton-Sattler-Gasse, Bécs, Ausztria; Idegen nyelvek, Természettudomány

- **Dr. Kiss-Csapó Gergely** (Projektvezető)

LFZE Bartók Béla Zeneművészeti és Hangszerészképző Gyakorló Szakközépiskola, Budapest
Magyarország, Etika, Európai ismeretek, Földrajz, Társadalmi ismeretek,