

e-Civiles

TANMENET

VIRTUÁLIS KÖRNYEZETBŐL SZÁRMAZÓ INTERKULTURÁLIS
SZEMPONTOKAT IS FIGYELEMBE VEVŐ TANULÁSI KOMPETENCIÁK



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Szerző: Nagy Enikő - TREBAG Kft.

Az Európai Bizottság támogatást nyújtott ennek a projektnek a költségeihez. Ez a kiadvány (közlemény) a szerző nézeteit tükrözi, és az Európai Bizottság nem tehető felelőssé az abban foglaltak bármilyen felhasználásért.»

Tartalomjegyzék

1.	Bevezetés	3
2.	Kurzus leírás	4
	Tanulási célok	4
	Tanulási metodika	5
3.	A kurzus tanmenete	6
	1egység	6
	2 egység	6
	3 egység	7
	4 egység	8
	5 egység	8
4.	A kurzus órarendje	10

1. Bevezetés

A nemzetközi e-Civeles projekt konzorciuma 6 ország szervezeteinek együttműködésében született meg. A Digitális Kompetenciák és interkulturális értékek e-learning környezetben című projekt partnerországai: Spanyolország, (Malagai egyetem), Németország (BIBA) Olaszország (ULE), Portugália (USE), Szlovénia (INTEGRA) és Magyarország (TREBAG). The E-Civeles projektet az Erasmus + programja támogatja és célja innovatív tananyagok létrehozása és az IKT használata játékközpontú megközelítésben. Az online játékok középpontjában 4 történelmi város megismerése áll, a játékosoknak a történelmi belvárosokban kell tájékozódniuk és megtalálniuk a főbb látványosságokat. A játékban megjelenő városok: Evora (Portugália), Antequera (Spanyolország, Udine (Olaszország), és Velenje (Szlovénia).

Célok

Az e-Civeles projekt két fő megközelítésen alapul:

- a) inklúzió, mely két társadalmilag nagyon sérülékeny csoportját célozza meg a mai Európának: a bevándorlókat és az 55 év feletti idősedőket
- b) társadalmi egyenlőség, mely az eltérő földrajzi származású emberek különbözőségét célozza meg térben, valamint az intergenerációs különbségeket időben.

Ebből fakadóan a projekt sajátos céljai a következők:

- A célcsoportok digitális, nyelvi és kognitív fejlődésének elősegítése .
- A társadalmi befogadás szorgalmazása a történelmi és kulturális örökségre való figyelemfelhívással az európai kontextusban.
- Az érintett pedagógusok tudásának frissítése .

Módszertan

A pedagógiai módszertan projektalapú tanulással és gyakorlati feladatokkal kombinált tantermi oktatás. A kurzus 30 órát ölel fel.

A kurzus célcsoportja olyan trénerek, felnőttoktatók, tanárok, oktatási központok vezetői, akik vagy idősebbek oktatásával, vagy külföldiek oktatásával foglalkoznak, akár formális, akár informális vagy nonformális keretek között.

A projekt eredmények:

- Kézikönyv, mely a kurzus háttéranyagaként is szolgál és elméleti és gyakorlati információkat tartalmaz.
- Gyakorlati feladatok, melyek a kézikönyvben találhatóak és mind magukban, mind az online játékokkal együtt valósíthatók meg.
- Online platform adatbázissal, mely a kurzus témájával kapcsolatos játékokat tartalmazza
- Online játékok, melyek játékalapú oktatóeszközök

A projekt eredményei:

- Virtuális felület létrehozása, mely tartalmazza az online játékok adatbázisát és a térbeli tájékozódással, kognitív stimulációval és nyelvi képzéssel kapcsolatos e-learning anyagokat. Ehhez kapcsolódóan tartalmaz a kulturális örökséggel, történelmi örökséggel és inklúzióval kapcsolatos anyagokat is.
- Csoportos képzéseket tartók számára gyakorlati útmutató, mely az interkulturális kompetenciákkal, társadalmi befogadással kapcsolatos elméleti és gyakorlati anyagokat tartalmaz ajánlásokkal és a kurzus szervezésére vonatkozó tanmenettel.

2. Kurzus leírás

Tanulási célok

A kurzus célja a felnőttoktatók, trénerek és kurzusvezetők tudásának és készségeinek fejlesztése annak érdekében, hogy digitális eszközök és források segítségével, interkulturális tanulási megközelítéssel, a kulturális integráció népszerűsítésével és az európai kulturális-történelmi hagyományok ápolásával multikompetenciális megközelítéssel (digitális, orientációs, nyelvi, kognitív) hatékonyabbak legyenek a tanításban.

Célok részletesen:

- információs, technológiai és kommunikációs eszközök használatának elsajátítása, amelyek interkulturális perspektívát és különböző készségek (térbeli tájékozódás, digitális, nyelvi) tanítását állítják a középpontba;
- az eszközök gyakorlati alkalmazásának elsajátítása és mindennapos alkalmazása;
- hatékonyabb és kreatívabb munkavégzés, nagyobb motivációval a gamifikáció módszertanának alkalmazásával;
- szakmai és személyes perspektívák nemzetközi szemlélettel való kibővítésének lehetősége;
- javaslatok és ötletek megfogalmazása a kapcsolódó ismeretek és hálózatok elősegítése és népszerűsítése céljából;
- ingyenes hozzáférés rendszerbe szedett és felhasználóbarát tananyagokhoz (virtuális felület, adatbázis, video játékok, útmutató);
- elmélyülés a másodlagos célcsoportok szocio-pszichológiai hátterébe (+55 idősödők és bevándorlók);

Célcsoport

A kurzus célcsoportjai:

- felnőttoktatási kurzusszervezők
- felnőttoktatás szakemberei
- felnőttoktatási segítők

Ajánlott háttér

A kurzus olyan pedagógusoknak ajánlott, akik vagy az idősek oktatására, vagy a migráns háttérű felnőttek oktatására specializálódtak. Ezen célcsoportok oktatásában szerzett jártasság ajánlott a kurzus sikeres oktatásához, de nem alapfeltétel. Az online felület és az online játékok működésének elsajátítása alapvető digitális ismereteket feltételez.

Tanulási metodika

A pedagógiai módszertan projekt feladatokkal és gyakorlati feladatokkal kibővített tantermi oktatás. A kurzus 30 tanórát ölel fel.

A kurzust kurzusvezetők irányítják. A tananyag tartalmazza az adatbázist, az útmutatót, mely elméleti és gyakorlati részből áll, az online játékokat és ezt a tanmenetet.

A kurzus 5 tanulási egységből áll. Minden egység tartalmaz egy általános leírást a célokról, az időtartamról és a tartalomról. Különböző részekre oszlik, melyben feltüntetjük a tananyagot, valamint a tanulóknak szükséges digitális oktatással és interkulturális háttérrel kapcsolatos elméleti és gyakorlati képességek és készségek elsajátítását célzó lépéseket. A kurzusban felhasznált főbb segédanyagok:

- Online felület és adatbázis
- Kézikönyv
- Curriculum (ez a dokumentum)
- Online játékok

A kurzust egy vagy több pedagógus is irányíthatja, akiknek fő feladata a kurzus levezetése, a tanulók irányítása és támogatása.

A kurzust 5 naposra terveztük. Minden nap a kurzusvezető az előző napon tanultakat összefoglalja és bemutatja az adott napra tervezett tanulási egységet.

3. A kurzus tanmenete

A kurzus 5 részből (egységből) áll: egy bevezető részből, négy a témához kapcsolódó kompetenciafejlesztő részből, és egy lezáró és gyakorlati feladatokat tartalmazó részből, mely visszajelzésre és értékelésre is ad lehetőséget.

1egység

Cím:	Bevezetés
Célok/ Elérendő eredmények	A tanulási egység végére a tanuló képes lesz <ul style="list-style-type: none">• a projekttel való ismerkedés, célok és várható eredmények• a tanmenet átolvasásával ismerkedés a kurzus felépítésével• a projekt és a kurzus főbb célkitűzéseinek megbeszélése• saját motiváció és érdeklődés meghatározása a bemeneti kompetenciák felmérése• az adatbázisban való tájékozódás és információkeresés elsajátítása
Időtartam:	5 óra
Tartalom	Bevezetés a kurzusba A projekt céljai és eredményei A kurzus menete és elérendő kompetenciák Témába vágó játékok és az adatbázis használata
Tananyag	Kézikönyv: I. rész Kézikönyv: III. rész: Jégtörők Online platform: Adatbázis
Tevékenységek	Prezentáció és megbeszélés, az adatbázis online használata

2 egység

Cím:	Interkulturális és nyelvi kompetenciák
Célok/ Elérendő eredmények	Ennek a tanulási egységnek a végén a tanuló képes lesz: <ul style="list-style-type: none">• megérteni az interkulturális dialógus mibenlétét és megismerni az aspektusait• megérteni a társadalmi befogadás fontosságát és alkalmazni az elméletét a bevándorló kérdésekre• A nyelvi kompetenciák fontosságának megértése• Az idősek nyelvi kompetenciáinak fejlesztése
Időtartam:	8 óra
Tartalom	Interkulturális kompetenciák Interkulturális dialógus

	<p>Társadalmi befogadás és kihívások</p> <p>Társadalmi befogadás és vonatkozás</p> <p>Társadalmi befogadás and bevándorlók</p> <p>Nyelvi kompetenciák</p> <p>Motiváció és a nyelvtanulás feltételei</p> <p>Nyelvtanulás idős korban</p>
Tananyag	<p>Kézikönyv: II.1 Rész</p> <p>Kézikönyv: II.4 Rész</p> <p>Kézikönyv: III.1 Rész</p> <p>Adatbázis: migrációval/befogadással kapcsolatos játékok</p>
Tevékenységek	<p>Prezentáció and megbeszélés</p> <p>Csoportmunka</p> <p>Interkulturális dialógussal kapcsolatos játékok és feladatok</p>

3 egység

Cím	Földrajzi-tájékozódási képességek
Célok/ Elérendő eredmények	<p>A tanulási egység végére a tanuló képes lesz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Földrajzi és térmeghatározás megértésére • helymeghatározásra • a tájékozódást elősegítő eszközök (pl geocaching) használatára • a földrajzi tájékozódással kapcsolatos oktatóeszközök megismerésére és használatára • a témával kapcsolatos néhány online játék megismerésére
Időtartam:	8 óra
Tartalom	<p>Földrajzi és térmeghatározás kompetenciák felnőttoktatási környezetben</p> <p>Definíciók, koncepciók, helymeghatározás relevanciája</p> <p>Földrajzi és térmeghatározást tanítását segítő eszközök</p> <p>Földrajzi és térmeghatározást tanítását segítő egyéb források</p> <p>Felnőtt oktatók és szakértők számára összefoglaló ajánlások</p> <p>Kahoot</p>
Tananyag	<p>Kézikönyv: II.2 Rész</p> <p>Kézikönyv: III Rész: feladatok</p> <p>Függelék I-II</p>

Tevékenységek	Prezentáció, megbeszélés, pármunka, csoportmunka
---------------	--

4 egység

Cím	Digitális kompetenciák és játék-alapú tanulás
Célok/ Elérendő eredmények	<p>A tanulási egység végére a tanuló képes lesz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • felnőtt-tanulás átlátására az IKT területén • felismerni és kezelni a felnőttek IKT tanulásával kapcsolatos kihívásokat • megérteni a játékalapú tanulás alapjait • megtervezni és levezetni játékalapú tartalmak tanítását • hogyan lehet az e-learninget a felnőttoktatásban alkalmazni
Időtartam:	8 óra
Tartalom	<p>Hogyan tanítsunk IKT-t felnőtteknek</p> <p>E-learning</p> <p>A mentor feladata</p> <p>Játékalapú tanulás</p>
Tananyag	<p>Kézikönyv –II.3 Rész</p> <p>Kézikönyv –II.5 Rész</p> <p>Online platform és adatbázis</p> <p>Online games – és bevezetés</p>
Tevékenységek	Prezentáció, megbeszélés, pármunka, csoportmunka

5 egység

Cím	Praktikus és záró egység
Célok/ Elérendő eredmények	<p>A kurzus záróegysége az eddig tanultak összefoglalása és gyakorlatba ültetése. Ezen túl lehetőséget ad arra, hogy a résztvevők levonják a tanulságokat a tanultakkal kapcsolatban, hogy visszajelzést adjanak a kurzusvezetőnek és hogy együtt dolgozzanak más résztvevőkkel.</p> <p>A tanulási egység végére a tanuló képes lesz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • megérteni és használni az e-Civeles projekt online játékait • különböző helyszínek kulturális örökségéről tájékozódni és tudni milyen eszközöket és módszereket lehet használni ezen tudás a célcsoportnak való átadásához • kulturális és tájékozódási célú kincskereső feladatot létrehozni és levezetni

Időtartam:	5 óra
Tartalom	<p>Online játékok</p> <p>Kulturális leírások</p> <p>Online és offline feladatok</p> <p>Játékos kincskeresés</p> <p>A tréner összefoglalja és lezárja a kurzust</p> <p>Értékelési kérdőív</p>
Tananyag	<p>A játékok és az online felület megismerése</p> <p>Online játékok használata</p> <p>Kultúrával kapcsolatos offline játékok</p> <p>Tájékozódással kapcsolatos offline játékok és akadályverseny</p> <p>Értékelés</p> <p>Értékelő kérdőívek kitöltése</p>

4. A kurzus órarendje

A projekt törzsanyagai és kiegészítő anyagai rugalmas tartalmi feldolgozást tesznek lehetővé, rugalmas időkeretben a felnőttek oktatását szolgáló digitális és interkulturális témakörön belül. A kurzus levezetője kiválaszthatja és elrendezheti az anyagrészeket a jelenlevő résztvevők igényeihez igazodva, valamint figyelembe véve a változó tanulási célokat, a rendelkezésre időkeretet és forrásokat. A lentiekben egy lehetséges tanmenetet vázolunk fel, mely egy 5napos kurzus programját írja le. Ebben a példában 30 órával és 5 kurzusnappal terveztünk.

1. Nap

10:00 – 10:30	Köszöntés A résztvevők bemutatkozása	
10:30 – 12:00	A program áttekintése A kurzus bemutatása: tanmenet, metodika, tanulási eredmények, szervezési szempontok Az együttműködési keretek lefektetése Bevezetés az E-civeles projektbe	Prezentáció
12:00 – 13:00	Ebédszünet	
13:00 – 13:30	Jégtörők és hálózatok	Csoportmunka
13:30 – 14:00	Kávészünet	
14:00 – 15:00	Az adatbázis bemutatása és használata	Prezentáció

2. Nap

9:00 – 9:10	Ráhangoló gyakorlat	Ráhangoló gyakorlat
9:10 – 11:00	Interkulturális dialógus és kompetenciák: Prezentáció and gyakorlatok	Prezentáció
11:00 – 11:15	Kávészünet	Csoportmunka
11:15 – 12:30	Társadalmi befogadás és aspektusai	
12:30 – 13:00	Nyelvi kompetenciák <ul style="list-style-type: none">A nyelvtanulás fontosságaHogyan motiváljuk a nyelvtanulókatNyelvtanulás idős korbanElmélet, eszközök, és technikák	Prezentáció
13:00 – 14:00	Ebédszünet	
14:00 – 14:45	Gyakorlati alkalmazás Nyelvtanulással és interkulturális dialogussal kapcsolatos (offline) játékok használata Kézikönyv: III.rész – Gyakorlati feladatok	Prezentáció Csoportmunka Megbeszélés
14:45 – 15:00	Kávészünet	
15:00- 16:00	Az adatbázisban található, az interkulturális dialógussal, a társadalmi	Prezentáció

	befogadással és a nyelvhasználattal kapcsolatos (online) játékok használata	Csoportmunka Megbeszélés
--	---	-----------------------------

3. Nap

9.00 – 9.15	Ráhangoló gyakorlat	Csoportmunka
9.15 – 10.15	A földrajzi-tájékozódási ismeretek fontossága. Helymeghatározással kapcsolatos kompetenciák	Prezentáció
10.15 – 11.15	A földrajzi-tájékozódási ismeretek megszerzését segítő oktatási eszközök	Prezentáció
11.15 – 12.45	Oktatási források: a kézikönyvben található online eszközök linkjei és az adatbázis alapján	Prezentáció, Megbeszélés, Géphasználat párban
12.45 – 13.45	Ebédszünet	
14.00 – 14.40	Kahoot a földrajzi és kulturális aspektusokról	Csoportmunka
14.40 – 16.00	Az eszközök gyakorlati alkalmazása, geocaching kipróbálása	Csoportmunka

4. Nap

9.00 – 9.10	Ráhangoló gyakorlat	Ráhangoló gyakorlat
9.10 – 10.00	A digitális kompetenciák fontossága (szakkifejezések, elméletek, módszerek)	Prezentáció
10.00 – 10.45	Az idősödők IKT tanításának kihívásai	Csoportmunka
10.45 – 11.00	Kávészünet	
11.00 – 12.30	E-learning és blended learning	Csoportmunka
12.30 – 13.30	Ebédszünet	
13.30 – 14.30	A játékalapú tanulás elmélete	Prezentáció Megbeszélés
14.30 – 14.45	Kávészünet	
14.45 – 16.00	A játékalapú tanulás. Példák. Az E-civeles platform és játékok bemutatása	Prezentáció Gyakorlat

5. Nap

9.00 – 9.10	Ráhangoló gyakorlat	Ráhangoló gyakorlat
9.10 – 10.30	Bevezetés a játékba, a felhasználói kézikönyv bemutatása Az online játék kihívásai	Gyakorlati feladatok /Csoportmunka
10.30 – 10.45	Kávészünet	

10.45 – 11.45	A kultúrával és a tájékozódással kapcsolatos (offline) játékok- beltéri	Gyakorlati feladatok /Csoportmunka
11:45 – 12:45	A kultúrával és a tájékozódással kapcsolatos (offline) játékok: kincskeresés - kültéri	Gyakorlati feladatok /Csoportmunka
12:45 – 13:30	Összefoglalás A képzés értékelése Oklevelek A résztvevők távozása	