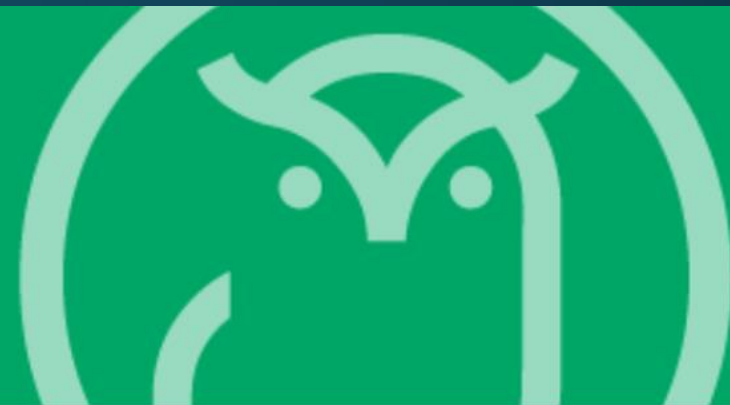




BUDAPESTI
POK



ŐSZI PEDAGÓGIAI NAPOK
2022



Játékosítás lehetőségei kéttanáros modellben

Kerékgyártó Csilla
okleveles szakvizsgázott
mester gyógypedagógus

MOTTÓ

„A játékban a játékos felszabadul, hinni kezd önmagában, világmegváltó küldetésekkel azonosul. Ily módon egyfelől kamatoztatja kreativitását, másfelől olyan attitűddel kezd tevékenykedni, ami kiváló erőforrás volna az egyén és a közösség számára.”

(Jane McGonigal szavait Rigóczki Csaba idézi)

Játékosítás - Gamifikáció

De mi is az?

GAME (játék) + FICATION (valamilyenné tétel)

- A gamification – angol kifejezés- Nick Pelling 2002
- Magyarra játékosításnak fordíthatjuk. Elterjedt: a gamifikáció kifejezés
- Egyre jobban terjedt itthon a gamification ismertsége.

Szó asszociáció: játékokat készítünk különböző célokra?

Játékosítás definiálása

Angol nyelvterület

1. gamification+ 

2. gameful design (játékszerűsítés, játékszerű tervezés) 

3. gameful experience design-ra (játékszerű élmény tervezés), 

4. user experience design (UX, felhasználói élmény tervezés) 

Csak digitális területen játékosítunk?  EZ TÉVEDÉS!

Definíció?

Nincs egységes definíció

módszertan- szemlélet- termék- „értékalkotást befolyásoló eszköz”

(Marigo Raftopoulos -minden egyes definíciója helyes)

**A gamification egy olyan stratégia, amelyben
játékelemeket használunk nem - játék környezetben
valamilyen viselkedés pozitív irányba történő
elmozdítására.**

Definíció hazánkban

A gamifikáció- játékosítás



1. **egy stratégia**, mert átgondolt tervezés szükséges hozzá és hosszútávú eredményeket adhat
2. **játékelemeket használunk**, és nem teljes játékokat (például nem teljes Activity-t használunk, hanem csak a visszaszámláló homokórát belőle)
3. **nem-játék környezetben**, mert a játékosított folyamatoknak mindig van a szórakoztatáson kívül egyéb célja is pl: jobb jegyek az osztályban, helyesírás gyakorlás stb)
4. **valamilyen viselkedést pozitív irányba akarunk eltolni** – ez azt jelenti, hogy rá akarunk venni embereket valamire, amit eddig nem vagy nem „megfelelően” tettek, és az új viselkedésük számukra is előnyös  pozitív irány: win-win

Mire jó a gamifikáció?

A gamification arra való, hogy problémákat oldjanak meg a „játékosok”,

a folyamatban lévő embereket arra próbáljuk ösztönözni, hogy amit eddig nem tettek, tegyék meg.

Mitől játékosított egy ötlet- projekt- folyamat?

Változik-e tőle bárkinek a viselkedése?



Tartalmaz-e bármilyen játékelemet?



Digitalizációs és gamifikációs lehetőségei intézményünkben

- DIGITALIZÁCIÓ:

- **Adminisztráció:**

- E-kréta felülete- naplózás befogadó intézményekben- Szülő nyomonkövetés
- Egyéni fejlődési lap- külív Tü.356 kiváltása Egyéb foglalkozási napló
- MS One Drive- Tanulói e-portfólió
- A digitális tanulói e-portfólió részei:
 - Szakértői vélemény, Egyéni fejlődési terv 1.2. félév, Szülői tájékoztatók, Konzultációs lap, Szöveges értékelések, Gyógypedagógiai vélemények, Tanulói munkák

- GAMIFIKÁCIÓ:

- Egyéni lehetőségek határtalanok. Ingyenes felületek és applikációk használata
- Digitális munkaközösség havi rendszerességgel megoszt újabb felületeket, játékokat.
- MOOC évente megújuló digitális kompetencia fejlesztő online képzés

Az integráció jelenlegi helyzete hazánkban

A sajátos nevelési igényű diákok ma már *többségében* integrált iskolai környezetben tanulnak, gyógypedagógiai intézményekben –körülbelül 30%-uk tanul.

Egyre fokozódó tágabb társadalmi igények és elvárások ➡ *inkluzív nevelés-oktatás.*

(Révész, 2017)

A hagyományos gyógypedagógiai szerep jelentősen átalakul ➡

a gyerekek tanulók fejlesztése ➡

+ a szülők ➡

++ befogadó pedagógusok megsegítése.

Mi a helyzet ma az iskolákban?

- A mai iskola „a gyerekek számára nem elég szemléletes, nem cselekedtető, elvont, a memória funkcióra épít, a tananyag egységesen jelenik meg az eltérő képességek ellenére. Az értékelés nem mindig motiváló, nem építő jellegű.”
- Tapasztalatok: a jó képességű, jó szociokulturális háttérű gyermekek kevesebb gonddal küzdenek, mint az a gyermek, a hátrányos helyzetűek. **A rendszer merev.**
- Bármekkora energiával próbálunk a közoktatás szerkezeti változásaira hatni, s a társadalom toleranciáját növelni, ha az osztályban a tanulásszervezés nem változik, csekély eredményt érünk el. (Metzger, 2006 p. 16.)

Kéttanáros modellben változó szerepek

- *A gyógypedagógusok változó szerepben az integrációban:*
 - fejlesztő,
 - tanácsadó,
 - konzultáns.
- Az utazó gyógypedagógiai tevékenységei ma már túlnőnek az érintett tanulók fejlesztésén, feladatuk komplex, a környezet felkészítését is magába foglalja, melynek sikeréhez a befogadó intézmény aktív közreműködése szükséges. (Hajnal, 2017. szóbeli közlés)

Sikeres integráció

A sikeres integráció feltételei:

- szakmai idő az differenciáláshoz,
- időkeret,
- minta feladatsorok,
- tárgyi feltételek, tankönyvek,
- eszközkészlet, felszereltség
- feladatlapok, módszertani könyvek,
- elektronikus eszközök, digitális anyagok.....

A nagyfokú a heterogenitás a sajátos nevelési igényű diákok integrációjában összetett

Nehezített a differenciált értékelés.

Hagyományos óravezetés? Változás?

„Nem vezethet sikerre az integráció, az együttnevelés olyan hagyományos gyakorlata, amelyben a módszer, az óravezetés nem változik, és amit frontális teljesítményorientált stílus jellemez.” A tanórai munka jelentős részben differenciált. (Locsmándi és tsai, 2006 p.35.)

1. A tanulók megismerése, megfigyelés, képesség- és készség struktúrájuknak, kompetenciájuknak a feltérképezése. 

2. Egyéni fejlesztésitervek féléves időtartamra, mely a tanulói erősségekre építkezik.

A tanulásszervezésben differenciálás szükséges, tudatos aktivizálás az egész óra folyamán, a tananyag feldolgozásában, a céloknak megfelelően.

Csoportos kooperatív munka - az egyéni munka szervezés- önálló munkavégzés- differenciált feladatadás- egyéni szükségletekre építkezés.

Kéttanáros modell

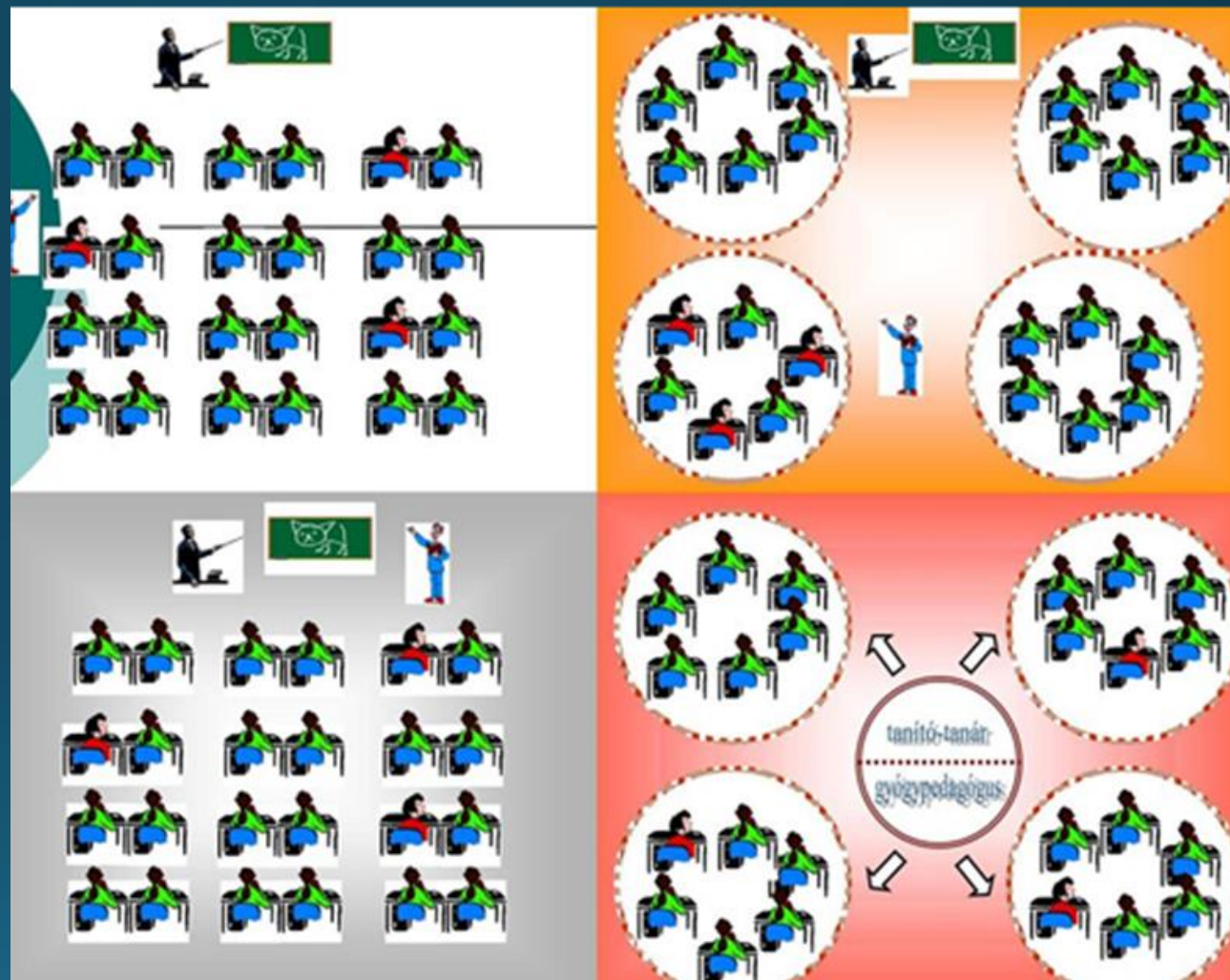
- „A pedagógusok együttműködését felhasználó **kéttanáros modell**, melyben az egyéni differenciálásra alapozott tudásközvetítés mellett a szociális kompetenciák tudatosabb fejlesztésére is van lehetőség.”
- Tisztázni kell az együttműködés feltételeit, lehetséges variációit, két tanár kompetenciáit, feladatrendszerüket, az elkerülendő veszélyeket, az **értékelés módjait a tanulás technikák közvetítését, a szociális kompetenciák fejlesztési szintjének** követelményrendszerét. (Jenei, 2006 p. 36.)
- Szaktanár individuálisan szemléli a diákot- a *gyógypedagógus az integrált tanulás szakértője*

Közös célok- együttműködés- kompromisszumok- nem kényszerű alárendeltség, konkurencia

Hatékony a kooperatív tanítás (Schiffer, p. 229)

Óraszervezés

Lehetséges terek
és
órávezetési
lehetőségek.



Kezdetek

2014.

- Tanévenként legalább 2 új kolléga bevonása
- Alsó tagozat és felső tagozaton magyar nyelv és irodalom órák, később matematika órák.

2018. szeptember

- Kéttanáros modell átadása- nyertes pályázat- 2 intézmény 2-2 pedagógussal
- Lelkes, jó hangulatú osztály, nagyon nyitott tanulók
- A befogadó pedagógus: tanító végzettségű és pszichopedagógus
- Heti 2 óra olvasás és nyelvtan
- Ismerkedés a Józsefvárosi EGYMI óratervével valamint a tanmenettel.
- **Közös tanulói Egyéni fejlesztési tervkészítés, valamint óraterv.**
- Egy tanéven átívelő sikeres mentori program, bemutató óra, disszemináció, pályázati zárás.

Játékos környezetben zajló részképesség-fejlesztés

- Kisebb csoport munkák 
- Kezdeményezés kooperatív csoportmunkára. Sok mozgásos játék- forgórendszer.
- Eleinte megjelenő konfrontáció és ellenségeskedés fokozatosan eltűnt: együtt örülnek a csoport eredményeinek.
- Izgalmas PPT-k és változatos digitális játékok kerülnek bevezetésre.
- Hagyományos szemléltetés is megmarad, de sokszínű multiszenzoriális megközelítés dominál- taktilitással. 😊
- Digitális játékok párhuzamosan és differenciáltan csoportokban- párban.
- Okosdoboz, e-learning apps. Geogebra, Wordwall feladatok.
- Párhuzamos csoportmunkák: PC-n, tableten és asztalnál dolgozunk.
- Eltérő tér szervezés. 😊
- Kooperatív technikák
- KIP módszer- és multiszenzoriális fejlesztés .

Mit tanultunk a kéttanáros modellben?

- Együttműködést- Csoportszervezést
- Felvállalni a véleményünket: sokan kinyíltak, és aktívabbak lettek, megtanultunk szerepelni, előadni.
- Gazdagodtunk ötletekkel- módszerekkel- bátorsággal
- A sajátos nevelési igényű tanulók módszertani megsegítésének lehetőségei bővültek.
- Kooperáció és együttműködés a diákok között és az együttnevelést segítő pedagógus között. 😊

Kéttanáros modellel történő fejlesztés a Losonci Téri Általános Iskolában

- **ADATOK a 2022/2023-as tanévben**
- Iskolai létszám: 349 fő
- HH 39 FŐ
- HHH 5 FŐ
- BTMN 98 FŐ
- SNI 36 FŐ
- KÜLFÖLDI 70 FŐ (11 különböző nemzetiségű diák)

Hol tartunk most?

- **Losonci Téri Általános Iskola 2022 ősz**

- Immár töretlenül zajlik 2014 óta kéttanáros modellel történő fejlesztés heti rendszerességgel.
- 2 osztályban magyar irodalom és nyelvtan óra (6.évfolyam) **Osztályonként 2-5 SNI diák, BTMN 4-6 fő**
- **Előre tervezetten a tanmenet szerint: EFT és tanmenet szerint haladunk- közös óratervek**
- Kognitív képességek fejlesztése
- Részképesség fejlesztés és szociális készségek fejlesztése: feszültségek szorongások oldása.
- Fejlesztő játékok másképpen. Hagyományos feladatok másképpen.
- Digitális feladatok- saját és adaptált
- Heterogén csoportok: segítőpárok és a sajátos nevelési igényű tanulók jobb pozícióban
- Kooperatív technikák és a KIP
- Egy tanórán belül változatos tér és csoportszervezés
- **A szaktanár aktív bevonása-partneri viszony**
- **Handout és tanulói kártyák a tanuláshoz**

Játékok

- **Célunk, hogy a lehető legnagyobb motivációt váltsuk ki a diákokból.**
- **Örömteli és élvezetes óra, az élmény támogatja az ismeretanyag elmélyülését.**
- Dramatizálások, szerepjátékok.
- **Feladatlapok +++ játékba helyezett tartalmak.** (Ki vagyok én?)
- Csoportok prezentálása-szabálykártyákkal- PPT segítségével
- KIÁLLOK-ELMONDOM-MEGHALLGATNAK
- VISSZACSATOLÁS- MEGÉRTETTÉK?
- A „kistanári szerep” a tanulási folyamatban a legmagasabb szintű ismeretátadás.
- Kooperatív módszerek változatosan (pl.1 megy 4 marad, hírvivő)
- Csoporton belül bárki segíthet és támogathat másokat!
- Idegen anyanyelvű diákok támogatása vizuális segítséggel- magyarázattal.

Monitorozás-visszatekintés

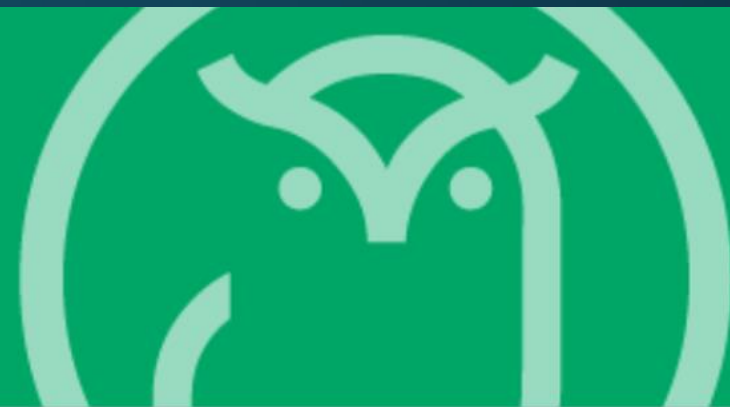
- **Versengés lehetőségei:**
- Kahoot, Wordwall feladatok időre, Jigsaw puzzle stb. felület.
- **Mindent megörökíthetnek:** csoportfotók és feladatok feltöltése - Google Classroom-ba.
- Motiváltak, törekednek a sikerre ,a gyerekek csoportban, párban és egyénileg is dolgoznak.
- A feladatokat nem tekintették munkának, sokkal inkább játéknak:
- „Csilla néni, ma nem tanulunk? 😊
- Büszkék magukra, motiváltak a jobb eredményekre.
- Egyre jobban segítik egymást, számíthatnak egymás megerősítésére.

Ízelítő a kéttanáros óráinkból - Videó

- Források:
- <https://kollektiva.eu/minden/amit-tudni-szeretnel-a-gamificationrol/> letöltés ideje: 2022. 11.06. 13:34
- http://epa.oszk.hu/00000/00035/00175/pdf/EPA00035_upsz_2016_03-04_069-075.pdf p.69. letöltés ideje: 2022. 11.06. 13:34
- <https://mek.oszk.hu/12900/12988/12988.pdf> letöltés ideje: 2022. 11.06. 13:34
- Schiffer Csilla (2013): „az értelmét akkor kezdtem látni...” Kooperáció és konkurenciafolyamatok a befogadó pedagógusok nézőpontjából p. 227-262 In. Zászkaliczky (szerk.): A társadalmi és az iskolai integráció feltételrendszere és korlátai Budapest, ELTE Eötvös Kiadó
- Szekeres Ágota- Perlusz Andrea- Takács István (2013): „...Egy ideális világban csak így szabadna tanítani...” Gyógypedagógusok véleménye az integrációval kapcsolatban in. Zászkaliczky (szerk.): A társadalmi és az iskolai integráció feltételrendszere és korlátai Budapest, ELTE Eötvös Kiadó
- Perlusz Andrea (2016): Elfogadás, integráció, inklúzió előadás - Kozmutza Flóra EGYMI Konferencia és Szakmai nap 2016. nov. 29.
- Révész Rita (2017): Gyógypedagógiai intézmények funkciókeresése a XXI. sz. elején - Egy kérdőíves felmérés tapasztalatai – szakdolgozat
- Jenei Andrea- Locsmándi Alajos- Megyeri Józsefné (2006): Együttnevelés kéttanáros pedagógiai modellben in: M. Tanos (szerk) Integráció és inklúzió Trefort Kiadó



BUDAPESTI
POK



Köszönöm a megtisztelő figyelmet!