

## Digitális módszertani tanártovábbképzés intézményi szintű beavatkozással



## Workshopok fejlesztése és tesztelése az iskolákban

A digitális pedagógia beépülése a szakképzésben dolgozó tanárok mindennapi gyakorlatába nem valósulhat meg ehhez kapcsolódó jövőkép és az iskolavezetés elkötelezettsége nélkül.

A Digitális Menükártya online képzési tevékenység (IO2) befejezése és a fejlesztési igények meghatározása (O1-ben) után az oktatási szakértők, a szakképző iskolák vezetői és a tanárok konkrét akcióterveket készítettek saját iskolájuk számára.

Következő lépésként az öt partneriskola tanárai az elkészített akciótervnek megfelelően 73, egyenként 120 perces helyszíni workshopon vettek részt. A résztvevők minimális számát iskolánként 10 főben határozták meg, de a legtöbb helyen jóval felülmúlták ezt a létszámot (összesen 744-en regisztráltak).

A workshopok résztvevői a szakértők segítségével mélyebben megismerhették a kiválasztott digitális eszközöket és a tanítási-tanulási folyamatban leginkább használható módszereket. A workshopok során a résztvevők saját digitális tananyagokat dolgoztak ki, amelyeket a DMC platformon, más tanárok számára ingyenesen hozzáférhető módon tesznek közzé.

Az IO3 tevékenységei a következők voltak:

- Az igényfelmérés és a DMC alapján konkrét cselekvési terveket készíteni az iskoláknak
- Workshopok szervezése a tanárok számára
- Közösségi tanulási tartalomfejlesztés
- A kifejlesztett digitális tananyag megosztása

### A workshopok folyamata

Az IO vezetője, a Prompt, gondosan megtervezte az egész folyamatot, és meggyőződött arról, hogy minden partner tisztában van a feladat végrehajtásának részleteivel. A minőségirányítási terv részeként az iskolák sablonokat kaptak, amelyek a workshopok részletes megtervezését, azok dokumentációját és értékelését segítették.

### Ljubljani Biotechnikai Oktatási Központ (Szlovénia)

A BIC 2022. 08. 30. és 2022. 10. 21. között 15 workshopot valósított meg, amelyek a következő digitális eszközökkel foglalkoztak: fordított osztályterem módszer; Geogebra; Classcraft; PhET interaktív szimulációk; Gamification; animációs alkalmazások; Book Creator, Blogger; H5P; képernyőfelvevő alkalmazások.



### Szakkay József Műszaki és Üzleti Szakközépiskola (Szlovákia)

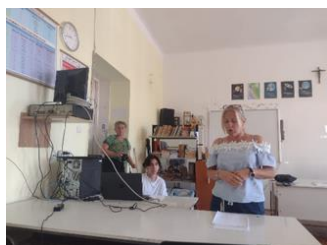
A tanárok összesen 20 workshopon vettek részt szakértő társaik mentorálásával, a következő témákban: Kahoot!; OneNote, WordWall; MSTEams; Quizlet; Redmenta; videórögzítő alkalmazások; Bandicam; Animoto, Mentimeter; Prezi; Mindmeister; GeoGebra; Quizizz; Book Creator; Canva; Edraw Mind; SpringSuite.





### Szent László Római Katolikus Gimnázium (Románia)

Az iskolában 15 workshopot szerveztek, ahol a tanárok gyakorlatot szerezhettek a következőkben: projekt módszer; GeoGebra; H5P; fordított tanterem; MovieEditor; Google Űrlapok; Redmenta; Kahoot!; Quizlet



### SZÁMALK-Szalézi Technikum és Szakgimnázium

Az iskolában 13 workshopot szerveztek a tanárok ismereteinek elmélyítésére: Adobe Creative Cloud, MS Teams; Camtasia; Kahoot!; Socrative; Quizlet; Biteable; Mentimeter; Linoit; Canva; Google Tanterem, Bubbl.us; Brainwriting, Padlet; Anchor; Illustrator; Jamboard témákkal.



Dátum	Előadó	Workshop téma
2022.05.26. 11:00	Falics Roberta	Bubbl, Brainwriting
2022.06.27. 11:30	László Viktória	Quizlet
2022.06.31. 10:30	Hegedűs Helén	Google osztályterem
2022.06.31. 11:15	Hegedűs Helén	Linoit, Canva
2022.06.02. 8:45-12:15	Varga Gábor György	Adobe Creative Cloud
2022.06.02. 16:00	Dóvid Andrea	Padlet
2022. 06. 03. 13:00	Koblenz Máté	Mentimeter
2022.06.07. 11:00	Kupavits Andrea	Biteable
2022.06.09. 11:00	Melnár Csikós Hajnalka	Illustrator
2022.06.09. 12:00	Melnár Csikós Hajnalka	Google sites és Jamboard
2022. 06. 10. 13:00	Koblenz Máté	Socrative
2022.06.10. 12:45	Szabó Ágnes	Kahoot!
2022.06.24. 9:00	Holász József	Anchor

### Közép-Magyarországi ASZC Magyar Gyula Kertészeti Technikum és Szakképző Iskola

A MAGYULA tanárai 10, egyenként 120 perces workshopot tartottak társaiknak. Mindegyik workshopon 11-20 tanár vett részt. A workshopok 2022. május 20. és 2022. július 20. között zajlottak. A témák a következők voltak: Mentimeter; Redmenta; Animoto, Sway; H5P; LearningApps; Kahoot!; Biteable; Genial.ly; Sutori.

A workshopsorozatot motiválónak értékelték a tanárok, és arra a következtetésre jutottak, hogy a digitális tanulási eszközök alkalmazásának be kell majd épülnie a tanítási gyakorlatba, hogy felkeltsék a tanulók érdeklődését a tanult téma iránt.



#### 4. Nemzetközi projekttalálkozó Nagyváradon (Románia)

A partnerség Nagyváradon tartotta 2022. november 3. és 4. között a 4. nemzetközi projekttalálkozóját, amelynek a CFCLM adott otthont. A találkozó céljai voltak:

- 03 lezárása – Workshopok fejlesztése és tesztelése iskolák számára
- 04- IKT alapú kreatív tantermi munka elindítása, az 05 átdolgozása
- A következő időszakhoz szükséges dokumentumok, tevékenységek, határidők
- Az 04-05-höz kapcsolódó tevékenységek, feladatok, eredmények megtervezése, megvitatása
- A következő lépések összefoglalása, a következő partnertalálkozó megtervezése

A találkozó során a partnerek a DMC platform felépítését helyezték a középpontba, és megosztották tapasztalataikat az általuk szervezett multiplikációs eseményekről. Minden iskola megosztotta tapasztalatait a workshopokról, és a tanárok reflexióiról. A csapat meglátogatta a román iskolapartner, a Szent László Római Katolikus Gimnáziumot is, amely az első napon a programok helyszíne volt.



## ○ Hosszútávú célkitűzés

A projekt célja a hagyományos digitális módszertani pedagógus-továbbképzési program szélesebb kontextusba ágyazása, testreszabott, iskolában zajló kontakt képzés megszervezésével, összekapcsolva az intézményi szintű digitális kompetenciát és minőségkultúrát erősítő szervezetfejlesztési komponensekkel.

## ○ Projektcélok

- Intézményi szintű beavatkozás az iskola vezetőinek és pedagógusainak szoros együttműködésére építve.
- Szervezeti és egyéni szintű fejlesztési és képzési szükségletek meghatározása a SELFIE és a DigCompEdu önértékelési eszközeivel.
- A felmérések eredményéhez illeszkedő online képzési kínálat implementálása a „Digitális Étlap” platformon, és online pedagógusképzés a hiányzó DigComp 2.1 és a DigCompEdu szerinti kompetenciák fejlesztéséhez.
- Az iskolák támogatása saját digitális pedagógiai stratégiájuk és az egyéni igényekhez igazított akcióterv kidolgozásában.
- Az akcióterv megvalósítása, gyakorlatorientált, egyéni igényekhez igazított, a pedagógusok saját „digitális óra” kísérletével záruló helyszíni, jelenléti képzés (workshopok) facilitálása a partneriskolákban.
- Digitális pedagógiai képzési és beavatkozási modell kidolgozása a tapasztalatok alapján, amit egyéb oktatási intézmények is könnyen alkalmazhatnak intézményi szintű változások hatékony kezelésének és oktatási gyakorlatuk folyamatos fejlesztésének eszközeként.

## ○ Projektadatok

Név: Digitális módszertani tanártovábbképzés intézményi szintű beavatkozással

Rövidítés: VETWork

Projektazonosító: 2020-1-HU01-KA202-078760

Program: Erasmus+ KA2, Stratégiai partnerség

Célcsoport: szakképzésben dolgozó oktatók, intézményvezetők

Kedvezményezettek: szakképzésben tanuló diákok

Részt vevő országok: Magyarország, Szlovákia, Szlovénia, Románia

Időtartam: 2020. szeptember 1. – 2023. május 31.

## ○ Partnerek

Prompt-H Számítástechnikai Oktatási, Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. (koordinátor, Magyarország)

Expanzió Humán Tanácsadó Kft. (Magyarország)

Univerza na Primorskem, Fakulteta za Management (Szlovénia)

Biotehniški Izobraževalni Center Ljubljana (Szlovénia)

Országos Magyar Továbbképző Központ (Románia)

Szent László Római Katolikus Teológiai Líceum (Románia)

Szakkay József Műszaki és Közgazdasági Szakközépiskola (Szlovákia)

Közép-magyarországi Agrárszakképzési Centrum Magyar Gyula Kertészeti Technikum és Szakképző Iskola (Magyarország)

SZÁMALK-Szalézi Technikum és Szakgimnázium (Magyarország)

## ○ Kapcsolat

PROMPT-H Számítástechnikai Oktatási, Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.  
2100 Gödöllő, Testvérvárosok útja 28.  
+36 28 430 695  
[edu@prompt.hu](mailto:edu@prompt.hu)

