



DIFFERENCIÁLÁS, JÁTÉKOSÍTÁS ÉS INKLÚZIÓ

DIFFERENCIÁLT OKTATÁST SEGÍTŐ DIGITÁLIS MEGOLDÁSOK ALKALMAZÁSA A
FELZÁRKÓZÁS TÁMOGATÁSÁBAN.



Erasmus+

BEMUTATKOZÁS

SMART
e-MATHS



- Borsos Endre – InterRegio Fórum Egyesület, ... projekt menedzser
- Vépy Judit – InterRegio Fórum Egyesület, tartalom-fejlesztési vezető
- Czomba Albert – InterRegio Fórum egyesület, e-learning szakértő





KONTEXTUS

- Több éves munka eredményeképpen született meg egy innovatív módszertan a differenciált oktatás digitális támogatására (2016-2022), az ehhez szükséges digitális oktatási és tartalom-fejlesztési rendszerrel együtt. Ezt a módszert és ezt az eszköz-rendszert bárki, bármilyen oktatási területen felhasználhatja, természetesen ingyen.
- Projektek: M'Inspire – játékosítás, SMART e-Maths – adaptív tanulási útvonalak a differenciált oktatás támogatására, Seven SMART Steps – tartalom-fejlesztési módszerek adaptációja
- Akik sokat tettek ezért: InterRegio Fórum Egyesület, Új Esély Egyesület, Hargita Megye Tanácsa, Magyardécsei Szórványkollégium - Bástya Egyesület, Hargita Megyéért Egyesület, Szepsi Magyar Tannyelvű Alapiskola, Corvin Mátyás Alapiskola illetve számos együttműködő partner (ASP)



TERVEZETT PROGRAM

IDŐTARTAM: 45 PERC

SMART
e-MATHS



- Bemutatkozás, projekt eredmények rövid ismertetése az inklúzió szemszögéből – Borsos Endre
- **M'Inspire** – játékos feladat-motorok, a tanulói motiváció eszközei - Czomba Albert
- Próbáljuk ki együtt! – Bejelentkezés, lineáris tanulási útvonal lejátszása
- **SMART e-Maths** – differenciálást támogató digitális környezet az inklúzió szolgálatában – Vépy Judit (
 - Próbáljuk ki ezt is! - adaptív tanulási útvonal kipróbálása
 - Játékosítás és differenciálás –adaptív tanulási útvonalak és keretjáték – nézzük meg ezt is!
 - Mit szólnak mindehhez a gyerekek és a tanárok? – Borsos Endre
 - Hogyan készülnek a tananyagok, és hogyan követjük nyomon a tanulási folyamatot?
-tanári felület áttekintő bemutatása
- Kérdések és válaszok



INKLÚZIÓ TÁMOGATÁSA DIGITÁLIS ESZKÖZÖKKEL



Eszközök

- **Játékosítás** – a tanulói motíváci erősítése
- **Differenciálás** – az érdeklődés fenntartása, sikerélmények biztosítása, egyes tanulók kiscsoportos korrepetálása
- **Blended learning** - Digitális- és személyes oktatás összehangolása

Mennyire működik?

- Számos intézményben, különböző oktatási helyzetekben kipróbáltuk
- A visszajelzések különösen pozitívak voltak a tesztelésbe bevont hátrányos helyzetű gyerekekkel foglalkozó intézmények (iskolák és tanodák) részéről.





„Semmi sem tiltja meg, hogy a gyönyörűségnek társa legyen a hasznosság, és a jókedvhez hozzákapcsolódják a tisztesség. (...) A növendék sohase érezze az erőfeszítést, játszi enyelgő módon jusson az ismeretek birtokába.”

Rotterdami Erasmus

JÁTÉKOSÍTÁS ÉS INKLÚZIÓ

A HÁTRÁNYOS HELYZETŰ TANULÓK MOTIVÁCIÓRA

- **Játékosítás** – tanulási motiváció erősítése, figyelemfelkeltés, mobil eszközök népszerűségének kihasználása
- Játékos kialakítású interaktív tananyagok
- Keretjáték: a gyors előrehaladás és a szorgoskodás

- A játékosítás nem kívánja felvenni a versenyt a videojátékokkal!!! A tanulás tanulás marad.



M'INSPIRE -JÁTÉKOS MOTOROK

CZOMBA ALBERT

A következő percekben röviden bemutatunk egy lineáris tananyagot, amely 3-5. osztályosok számára készült.

<https://tanlet.classyedu.eu/app/?shareToken=MIGmqgAkfjA3npBE2irEwyInFswtHxR0>



TANLET - EGY GYAKORLATI MEGOLDÁS

Laptopon, böngészőből indítva: <https://tanlet.classyedu.eu/>

Letöltés Android telefonra: „classyedu” –ra kell keresni a Play Store-ban

Regisztráció: e-mail címmel, a kapott linken jóvá kell hagyni a regisztrációt.

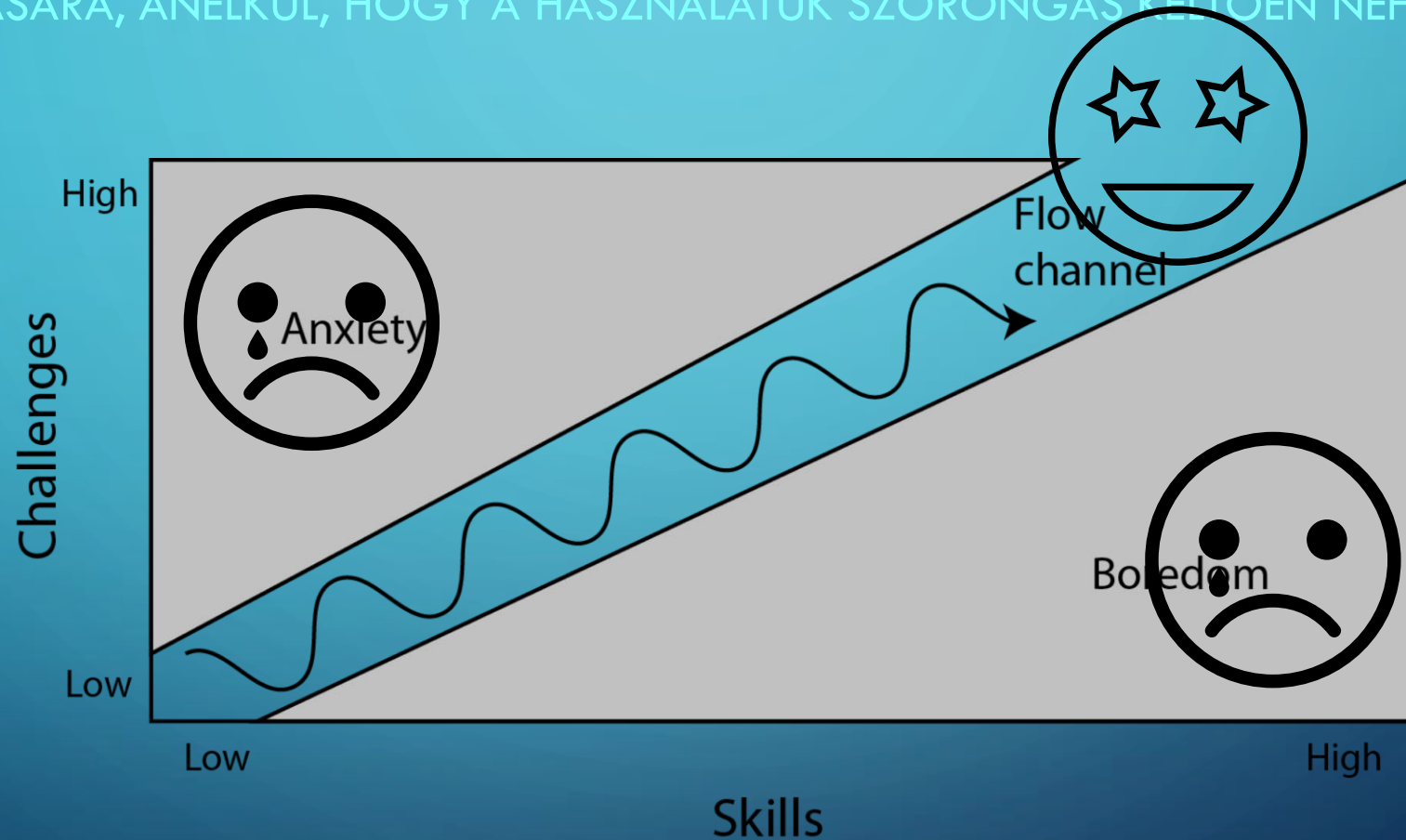
Akinek nem sikerül, technikai felhasználókat tudunk adni.

Feliratkozás a 0_TEMPUS_Inklúzió tanulói csoportba



DIFFERENCIÁLÁS ÉS INKLÚZIÓ

MÓDSZERTANI CÉL A DIFFERENCIÁLÁS TÁMOGATÁSÁBAN: ADAPTÍV ÚTVONALAK MENTÉN BEJÁRHATÓ TANANYAGOK FEJLESZTÉSE, AMELYEKKÉPESEK A TANULÓI ÉRDEKLŐDÉS FENNTARTÁSÁRA, ANÉLKÜL, HOGY A HASZNÁLATUK SZORONGÁS KELTŐEN NEHÉZKES LENNE



© Csíkszenmihályi

MIRE JÓ AZ OKTATÁS DIGITÁLIS TÁMOGATÁSA?

- Ismeret-átadás
hatékonyabbá tétele
- Probléma-megoldás
fejlesztése
- Differenciálás támogatása
- Adminisztratív terhek levétele
- **Idő felszabadítása a kreatív munkához**



DIGITÁLIS TÁMOGATÁS: DIGITÁLIS ASSZISZTENS

- ▶ Elvégzi az adminisztratív munkát
- ▶ Kijavítja a dolgozatokat
- ▶ Ellenőrzi a gyakorló- és házi feladatokat
- ▶ Minden egyes tanuló számára egyéni tanulási útvonalat tervez
- ▶ Elemzések, döntés-előkészítés
- ▶ **Minden tanuló számára egyéni óraterveket készít**
- ▶ **Egyéni tanulói portfóliók**



MIRE NEM JÓ A DIGITÁLIS OKTATÁS/ AZ OKTATÁS DIGITÁLIS TÁMOGATÁSA?

- Nem pótolja a személyes interakciót, a tanár-diák viszonyt.

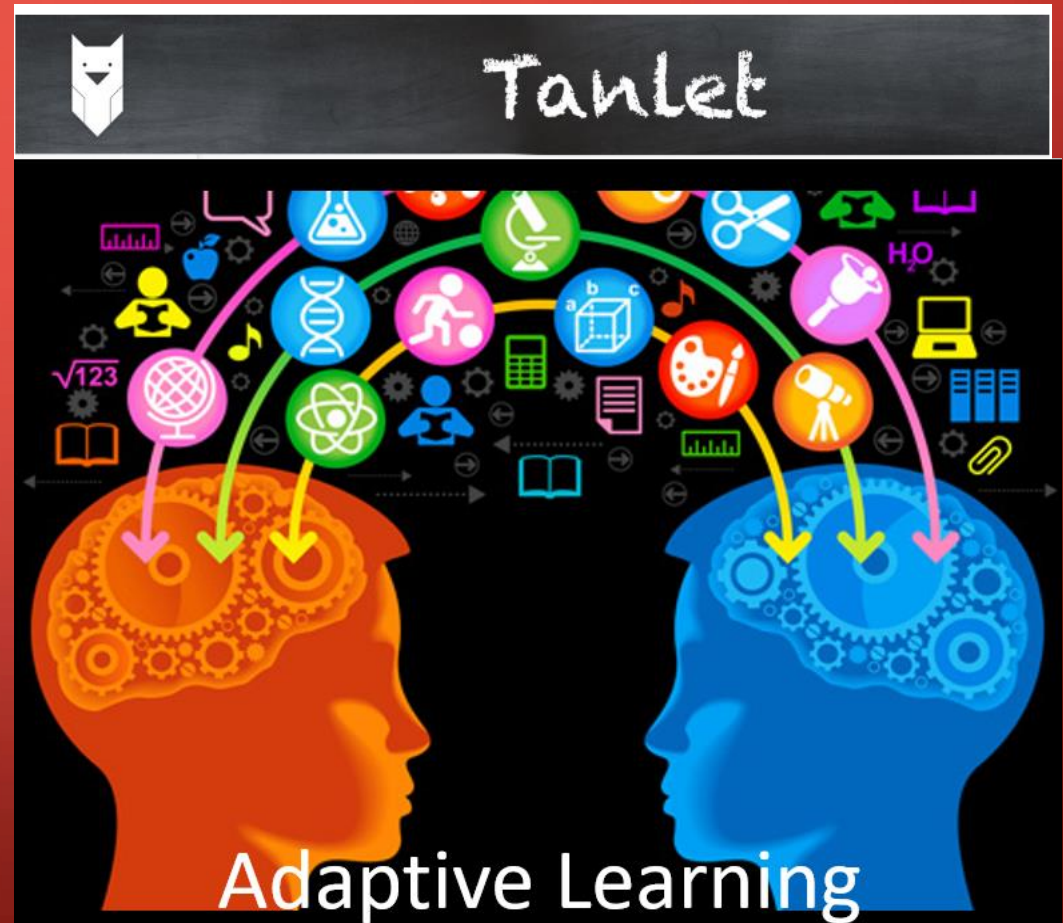
BLENDED LEARNING

A DIGITÁLIS- ÉS SZEMÉLYES OKTATÁS ÖSSZEHANGOLÁSA

- Az oktatás digitális támogatásának nem az célja, hogy kiváltsa a személyes oktatást
- Kiváltani azokat a munkafolyamatokat, amelyek gépiesíthetők (pl. felmérések, gyakorlás, korrepetálás)
- Időt adni a valóban hatékony személyes oktatásra
- Adatot szolgáltatni a személyes oktatás hatékonyságának növeléséhez

DIFFERENCIÁLÁS TÁMOGATÁSA A TANLETBEN

- Minden tanuló a saját ütemében halad
- Akkor kap magyarázatot, segítő kérdést, ha szükséges
- Bárki készíthet adaptív tanulási útvonalat!



ADAPTÍV TANULÁSI ÚTVONAL BEMUTATÁSA

Ezek a tananyagok ugyanolyan tartalmi elemkből építhetők fel, mint a lineárisak, de annak függvényében, hogy a tanulók helyes vagy helytelen választ adnak egy adott kérdésre, más-más útvonalra tereli őket egy háttér-algoritmus. Aki helyesen válaszol, feljebb lép egy szinttel, aki helytelenül, az segítő kérdést, majd magyarázatot kap, miköben újra próbálkozhat az eredeti feladattal. Végül a megoldást is megmutatjuk, és a tanuló egy szinttel lejjebb folytatja a feladat-megoldást.

<https://tanlet.classyedu.eu/app/?shareToken=81iDinvEPQpko9k9cb1AbSwK9n0Pa2aN>

a Varázskastély játékban!

Válaszd ki a karaktereidet!
Húzd a karaktereket a fenti mezőkbe.

Hős Ellenfél Célszemély

← [Princess] [Queen] [Dragon] [Robot] [Cat] →

A Varázskastély játékban!

Válaszd a hős szerepét. A játék célja kiszabadítani egy személyt az ellenség fogságából. Ezt úgy tudod megtenni, ha eljutsz a kastélyba és megoldod meg a feladatokat. A következő oldalon válassz ki a hős, az Áldozat és az Ellenség karakterét!

Helyes megoldásokkal szintet lépsz felfelé. Minden szintlépéskor jutalom-zsetont kapsz, ami a kincstárba kerül, és később játékra válthatod.

A játék során a helyes megoldásokkal pontokat is gyűjtesz. Ha elegendő pontod van, ki tudod hívni az

Kincstár ⓘ

Osszegyűjtött zsetonjaid száma: **16**

Osszegyűjtött zsetonjaiddal játszható játékok:

Karakterek

Ajándékok

Szint : 1/1

Tovább →



KERETJÁTÉK

A GYORS ELŐREHALADÁST ÉS A SZORGALMAS MUNKÁT EGYARÁNT
JUTALMAZZUK

A szintugrást játék-zsetonnal, a szorgalmas próbálkozást a
kincsesládákba rejtett ajándékokkal díjazzuk

<https://tanlet.classyedu.eu/app/?shareToken=uw0YPNgYL590Cm17VT7Jvgzp8dsemnnS>

VISSZAJELZÉSEK - KÖSZÖNET AZ EGYÜTTMŰKÖDŐ PARTNEREKNEK

- A kialakított módszertant és eszköz-rendszert mintegy 30 intézmény, közel 100 pedagógus és több száz tanuló használta különböző oktatási helyzetekben.
- A visszajelzések különösen pozitívak voltak a tesztelésbe bevont hátrányos helyzetű gyerekekkel foglalkozó intézmények (iskolák és tanodák) részéről.



Erasmus+

SZENC

Szenczi Molnár Albert
Alapiskola

GYŐR

Deák Ferenc Közgazdasági
Technikum

GYÖMRŐ

Gyömrői Weöres Sándor
Általános Iskola

PÉCS

Meszési Tanoda

MINDSZENTGODISA

Mindszentgodisai
Általános Iskola és Tanoda

EGYHÁZASHARASZTI

Egyházasharaszti Általános Iskola

GÚTA

Corvin Mátyás
Alapiskola

RIMASZOMBAT

Tompa Mihály
Református
Gimnázium

MISKOLC

Bársony János
Általános Iskola

DEBRECEN

Vénkerti Általános Iskola

NYÍRÁBRÁNY

Ábrányi Emil
Általános Iskola

KOLOZSVÁR

János Zsigmond Unitárius Kollégium

MAGYARDÉCSE

Magyardécei Általános Iskola
és Szorvány-kollégium

BORSZÉK

Zimmethausen Iskolaközpont

GYERGYÓSZÁRHEGY

Bethlen Gábor Általános Iskola

GYERGYÓCSOMAFALVA

Köllő Miklós Általános Iskola

CSÍKMADARAS

Kiss Ferenc Általános Iskola

CSÍKSZEREDA

József Attila Általános Iskola

SZEGED

Kora Iskola

SZÉKELYKERESZTÚR

Petőfi Sándor Általános Iskola

SZÉKELYUDVARHELY

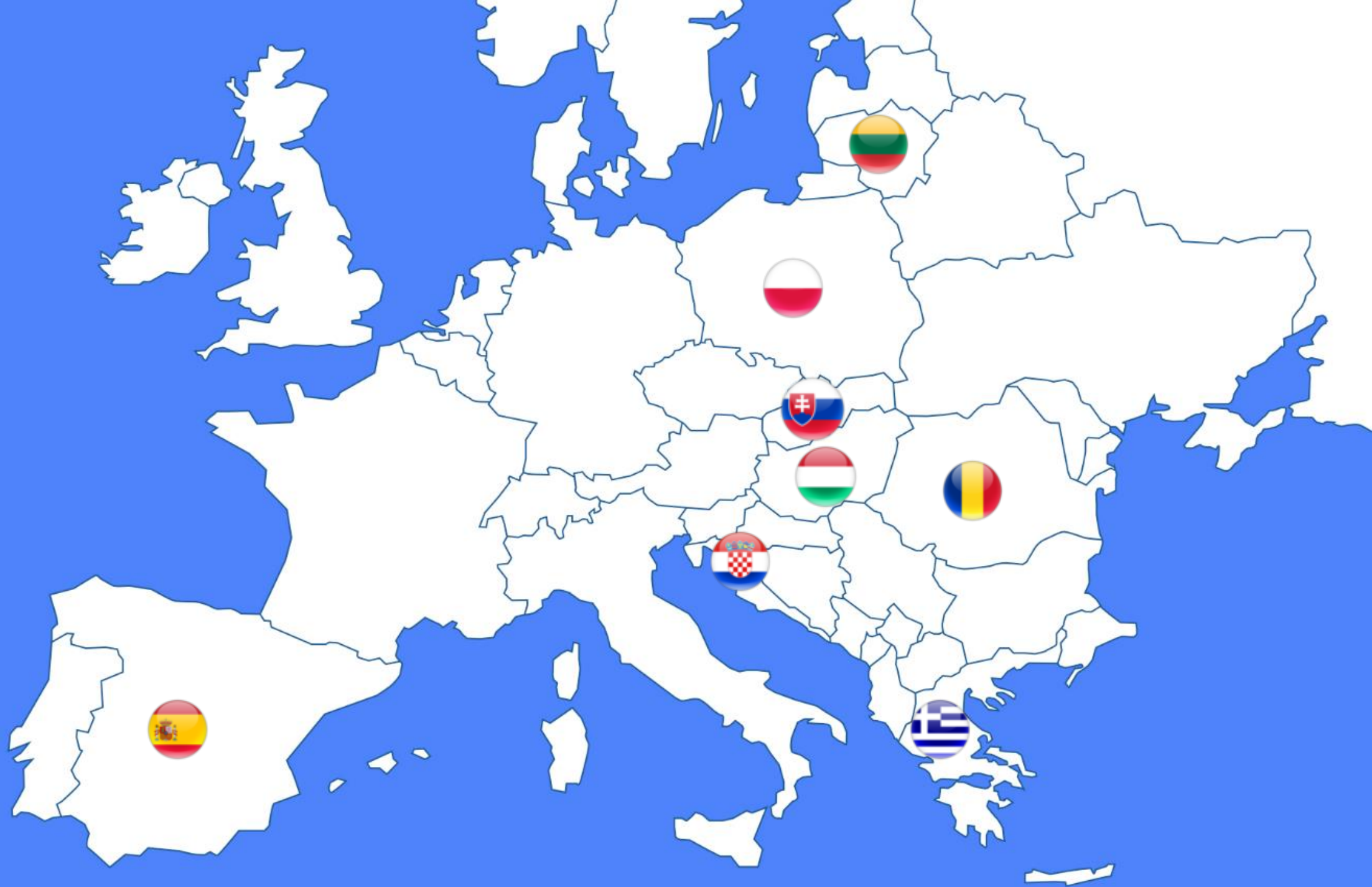
Orbán Balázs Általános Iskola

BRASSÓ

Áprily Lajos Főgimnázium

MAGYARBÓLY

Magyarbólyi Általános Iskola





VIDEÓK TANÁRI ÉS TANULÓI VISSZAJELZÉSEKKEL

VIDEO LINK

GYAKORLATI BEMUTATÓ – WEBES TANÁRI FELÜLET HASZNÁLATA

Belépés csakis desктоpon/laptopon:

www.tanlet/classyedu.eu

- Digitális tartalmak létrehozása
- Csoportok kezelése, tanulási útvonalak létrehozása
- Eredmények elemzése

Segédletek: <https://sevensmartsteps.hu/sevensmartsteps-tanaroknak/>



FOLYAMATBAN LÉVŐ FEJLESZTÉSEK

- Tananyag-modulok nyilvánossá és kereshetővé tétele – mindenki láthassa mindenki más tananyagait, kivéve a privát anyagokat, és készíthessen másolatot róluk
- Tanegységek automatikus tagelése és kereshetővé tétele
- Üzenetek
- Eredmény- elemzés tovább fejlesztése
- Házi feladatok eszköz-blokkolással
- Deep learning algoritmus az adaptív útvonalak tervezéséhez



Erasmus+

SMART
e-MATHS

KÖSZÖNJÜK SZÉPEN A
FIGYELMET!

info@interregioforum.hu

