

## Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

[www.oktatas.hu](http://www.oktatas.hu)

### Pedagógus-továbbképzés feltételeiről szóló tájékoztatás a résztvevők számára a „Kompetenciafejlesztő játékosított digitális pedagógia” című képzésről

A továbbképzés időpontjai: **2021. február 1., 4., 6., 11., 13.**

A továbbképzés helyszíne: **online**

Képző: **Duró Ferenc**

A továbbképzés célcsoportja: tanító vagy tanár szakképzettséggel rendelkező gyakorló pedagógusok.

A továbbképzés óraszámja 30 óra, 24 kontaktóra 5 jelenléti napon és 6 óra távmunkában. A jelenléti napok online valósulnak meg a Microsoft Teams felületén keresztül, a csatlakozáshoz szükséges linket az első továbbképzési napot megelőzően küldjük meg a résztvevők számára.

A továbbképzés célja:

- Képességek kialakítása a digitális generáció hatékony nevelésére, az érdeklődés és a tanulási teljesítmény növelésére a korszerű motivációs, tanulásszervezési és értékelési metodikák és a digitális eszközök alkalmazásával, a játékosítás módszerének használatával, jó gyakorlatok adaptálásával.
- A Kárpát-medencei köznevelési intézmények közötti kapcsolat erősítése, hozzájárulás a tanulói motiváció növeléséhez, az iskolai lemorzsolódás csökkentéséhez.

A program tartalmának rövid ismertetése:

1. tanulási egység: A 21. század gazdasági és társadalmi kihívásai, a kompetencia, a kulcskompetenciák és a 21. századi kompetenciák meghatározása. A digitális generáció jellemzői. A gamification (gamifikáció, játékosítás) és a digitális pedagógia, módszertani válasza a 21. századi társadalom kihívásaira. Alapfogalmak tisztázása.

2. tanulási egység: Új pedagógusszerep, a facilitátori szerep. A konstruktivista pedagógia és az aktív tanulás módszerei: a projektpedagógia, a kooperatív technikák, a kutatásalapú tanulás. A tanítási dráma.

3. tanulási egység: Digitális eszközök a tanításban és a tanulásban. Az IKT értelmezése, előnyei és

EFOP-3.10.1-17-2017-00001

Tematikus együttműködés erősítése a köznevelés  
és felsőoktatás terén a Kárpát-medence szomszédos  
országaival



MAGYARORSZÁG  
KORMÁNYA

SZÉCHENYI 2020

Európai Unió  
Európai Szociális  
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

esetleges hátrányai. Digitális eszközök: az időmérő, a szófelhő, a gondolattérkép, az interaktív feladatok, a prezentáció, a jó prezentációkészítés szempontjai, a digitális faliújság. A megismert eszközök felhasználhatósága különféle tantárgyakban. A mobiltanulás (m-learning). A BYOD-mo-  
dell. Hogyan lesz a játékból praktikus taneszköz?

4. tanulási egység: Gamifikálás (játékosítás) a tanítási-tanulási folyamatban. A gamifikálás értelmezése, pedagógiai szempontjai. Motiváció, differenciálás és egyéni tanulási útvonalak. Az intelligenciafaktorok (képességterületek) fontossága az egyéni tanulásában. A gamifikálás bevezetése a tanítási-tanulási folyamatba.

5. tanulási egység: Adaptálható jó gyakorlatok, kipróbálható, „hazavihető” módszertani megoldások. Saját jó gyakorlatok kidolgozása. Záródolgozat készítése.

További tájékoztatásért keresse Kozmáné Bata Zsuzsannát a +36-30-461-59-10 telefonszámon vagy a [kozmane.bata.zsuzsanna@oh.gov.hu](mailto:kozmane.bata.zsuzsanna@oh.gov.hu) e-mail címen.

Budapest, 2021. január 19.

Üdvözlettel:

Kiss Dávid  
szakmai vezető