

Összefoglaló

a 2009. április 28-i

Kreativitás és innováció az egész életen át tartó tanulásban konferencia

Kompetenciafejlesztés szekciójának munkájáról

1. Kreatív nyelvtanítás: CreaTiFoLa – Szabóné Pákozdi Mária, Károli Gáspár Református Egyetem
2. Lőrincz-féle komplex tantermi játékok – Rátkainé Hegedűs Ilona és Szalainé Tóth Ibolya, Szandaszőlősi Általános Iskola
3. Nyelvtanulás zenével – Bandiné Liszt Amália, Irinyi János Általános Iskola, Fűzfő

A Károli Gáspár Református Egyetem tanárai és diákjai Erasmus Intenzív Programban vettek részt. A konzorciumban, melynek koordinátora a magyar intézmény, 12 ország (Belgium, Dánia, Görögország, Lettország, Hollandia, Norvégia, Ausztria, Románia, Spanyolország, Csehország, Törökország, Egyesült Királyság) intézménye képviselteti magát.

A program célja, hogy a kreativitás megjelenjen az oktatásban, és ehhez olyan tanítási eszközöket hozzanak létre, amelyek ezt elősegítik. A tanárok nemzetközi csoportokban dolgozva vitatják meg a legmodernebb pedagógiai módszereket, és közös szempontrendszer alapján óravázlatokat hoznak létre. Az elkészített eszközöket a tanárok saját iskolájukban is kipróbálják, és ezt követően beszámolnak a szerzett tapasztalatokról. A projekttermékként elkészült CD-ROM-ot pedig a CLIL iskolákban terjesztik.

A tartalomalapú nyelvtanítás (CLIL) valamilyen tantárgy idegen nyelven történő tanítását jelenti (a tantárgy tehát nem maga az idegen nyelv). A tartalomalapú nyelvtanítást hatékonyan alkalmazzák az oktatás valamennyi szintjén, az általános iskolai oktatástól a felsőoktatásig és a felnőttoktatásig. Népszerűsége az elmúlt 10 évben erősödött és ez a tendencia folytatódik.

Szandaszőlősi Általános Iskola, Szolnok

A Szandaszőlősi Általános Iskola pedagógusai számos olyan játékot mutattak be, amelyek a gyerekek kompetenciafejlesztésében segítenek. A játékokat Lőrincz József fejlesztette ki, és Oroszlány Péter segítette őket beilleszteni a tanítási folyamatokba. Elsősorban 1-4. osztályosoknál alkalmazzák.

A résztvevők maguk is gyerekké válhattak egy kis időre, és kipróbálhattak néhány játékot. A kendőjáték lényege például az együttműködés. Egy kendőt mindenkinek meg kell fognia. A terítőn 4 db lyuk található. A feladat az, hogy a labda ne essen le ezeken a lyukakon. Ehhez mindenkinek együtt kell működnie a másikkal, hogy a feladatot sikeresen teljesítsük. Az SMS-játékban megadunk 10 db kezdőbetűt. Az első játékosnak az a feladata, hogy a megadott 10 kezdőbetű segítségével írjon egy üzenetet a másiknak. A második játékosnak szintén a megadott 10 kezdőbetű segítségével kell válaszolnia a kapott üzenetre.

Amennyiben többen szeretnének tudni a játékokról, az iskola szívesen áll a rendelkezésünkre: szandaszolos@szandaszolos.hu

Az Irinyi János Általános Iskola projektje arra mutatott egy példát, hogyan lehet kreativitást vinni a nyelvtanításba, és hogyan lehet például a zenét segítségül hívni a szókincsbővítéshez. A kiválasztott dal szövegében először a refrént vagy ismétlést kell felfedezniük a diákoknak. A pirossal jelölt idegen szavak jelentését elektronikus szótár segítségével keresik meg. A

szóbeli fordítást követően ppt prezentáció készül a dalszövegből: a szöveget diákra bontjuk, és a szavak fölé képeket rajzolhatunk, vagy megadhatjuk a szó jelentését is, pl. a Sonne szó fölé egy napot rajzolunk. A prezentáció elkészítéséhez clipart-ot vagy képkeresőt használhatnak a gyerekek. Végül akár egy koreográfiát is betanulhatunk a dalhoz. Mindeközben fejlődik a gyerekek képi ábrázolása, esztétikai érzéke, bővül a szókincsük, fejlődik a ritmusérzékük, előadói kompetenciáik, illetve az együttműködési képességük.