

Learn for the Future, Teach for the Future

A „Learn for the Future, Teach for the Future” továbbképzés kifejezetten az alsó tagozatos (6–10 éves korosztályt tanító) pedagógusok számára készült. A program célja, hogy gyakorlati és közvetlenül a tanórákon alkalmazható módszertani eszköztárat adjon a tanítók kezébe a gyerekek jövőbeli érzelmi, szociális és kognitív jóllétéhez szükséges 10 SPIRIT transzverzális készség fejlesztéséhez. A képzés négy egymásra épülő modulban tárgyalja a készségfejlesztés hátterét, az aktív tanulási technikák tantárgyi integrációját, a hagyományos és társasjátékok tudatos pedagógiai használatát, valamint a természettudományokat, technológiát, mérnöki tudományokat, művészeteket és matematikát ötvöző STEAM-pedagógiát. A blended formában megvalósuló képzés önálló online felkészülést és élményalapú, gyakorlati jelenléti műhelymunkákat ötvöz.

A blended learning tréning program képzési struktúrája - Mire számíthat, hogyan készüljön, és hogyan tanuljon?

A továbbképzés blended learning (hibrid) tanulási modell alapján készült. Ez azt jelenti, hogy a tanulás nem korlátozódik csak a személyes jelenléti képzési alkalmakra, hanem az önálló online felkészülés, egyéni és /vagy csoportos előzetesen önállóan elvégzendő feladatokat, a gyakorlatorientált jelenléti műhelymunkát és a megismert módszerek, technikák, eszközök osztálytermi kipróbálását, gyakorlatba ültetését követő reflexiót tartalmaz. Ezek az eszközök a képzés szerves egységeit alkotják.

A képzési program minden modulja három egymásra épülő szakaszból áll:

1. Workshop előtt (Önálló felkészülés):

- Tartalma: általában előzetesen elolvasandó szakmai anyagokat, videóelőadásokat és önreflexiós feladatokat.
- Célja: közös elméleti és módszertani alapot teremteni a jelenléti képzés előtt, hogy a műhelymunkán már meglévő gondolatokkal, kérdésekkel és ötletekkel tudjon részt venni.
- Mit várunk a résztvevőktől: az anyagok önálló, aktív feldolgozását, a látottak és olvasottak átgondolását a saját tanítási gyakorlatukra vonatkozóan, valamint a felkészítő feladatok (jegyzetek, reflexiók) elvégzését.

2. Workshop (Személyes jelenléti műhelymunka):

- Tartalma: interaktív kiscsoportos gyakorlatokat, aktív tanulási eszközök és tréning módszerek alkalmazásán keresztül az adott modulban bemutatott eszközök gyakorlati és módszertani kipróbálása és közös szakmai vitákban a tapasztalatok megosztása és a csoporttagok gyakorlatából való tanulás.

- Célja: a jelenléti alkalmak nem frontális elméleti előadásokról szólnak. A cél az, hogy a módszereket mind a tanuló, mind a pedagógus szemszögéből saját „bőrén” megtapasztalja, elemezze és átgondolja azok tanórai alkalmazhatóságát.
- Mit várunk a résztvevőktől? Aktív és nyitott jelenlétet, a saját pedagógiai tapasztalatok megosztását és a csoportos feladatokban való együttműködést.

3. Workshop után (Gyakorlati alkalmazás és reflexió):

- Tartalma: egyéni tanórai, iskolai adaptációt, a kipróbált eszközök osztálytermi alkalmazását a saját tanulókkal, strukturált önértékelést, valamint online tapasztalatcserét (Teach-Meet / szakmai tudás és tapasztalat megosztó közösség).
- Célja: a tanultak közvetlen beépítése a mindennapi tanítási gyakorlatba, valamint a hosszú távú szakmai együttműködés és tudásmegosztás kialakítása és fenntartása.
- Mit várunk a résztvevőktől? Egy-egy kiválasztott módszer vagy játék kipróbálását az osztályban, a tapasztalatok írásos rögzítését és az online záró megbeszélésen való aktív részvételt.

Részletes program

Module 1. - Skills of tomorrow's well-being for the children of present!

Ez az alapozó modul képezi a teljes képzési program kiindulópontját, amelyre a későbbi modulok közvetlenül épülnek. A 10 SPIRIT transzverzális készség pontos értelmezése és ismerete elengedhetetlen ahhoz, hogy a következő modulokban bemutatott eszközök – az aktív tanulási technikák, a fejlesztő játékok és a STEAM-projektek – készségfejlesztő hatását megértse és a gyakorlatban alkalmazni tudja. A modul részletesen bemutatja a 6–10 éves korosztály számára kidolgozott 10 SPIRIT transzverzális készséget. Ennek során áttekintheti a kompetenciaalapú oktatás hátterét, a készségek megfigyelhető és „kézzel fogható” osztálytermi viselkedésségeit. A műhelymunka során a résztvevők Jigsaw (Mozaik) módszerrel dolgozzák fel a készségkártyákat, Galéria-sétával osztálytermet saját gondolataikat, 3 oszlopos poszttereken elemzik a pedagógus modellszerepét, és valós osztálytermi esettanulmányokat értékelnek. Emellett a képzés arra ösztönzi a résztvevőket, hogy átgondolja saját szerepét a készségek hiteles tanári modellezésében, megalapozva a tanulók hosszú távú jóllétét szolgáló pedagógiai munkát.

Name of the activity	Face to face workshop short description	Remote activity short description	Duration
A tíz SPIRIT készség	-	A 10 SPIRIT transzverzális készség elméleti hátterének, a PERMA-modellnek és a Kolb-ciklusnak a tanulmányozása.	1,0 óra
Az általános iskolai osztályteremtől a jövőbeli jóllétig	-	Grazia Serantoni videóelőadásának megtekintése a SPIRIT transzverzális készségek szerepéről a gyerekek jövőbelimentális és szociális jóllétének a megteremtésében és fenntartásában.	0,5 óra
1. feladat – A 10 SPIRIT transzverzális készség megértése	Interaktív Jigsaw (Mozaik) kártyajáték 4 fős csoportokban: készség, definíció, tanórai helyzet és jövőbeli relevancia összekapcsolása.	-	1,2 óra (70 perc)
2. feladat – A pedagógus mint modell a készségfejlesztésben	3 oszlopos poszterkészítés és Galéria-séta a tanári viselkedésmódmodellezés és a tanulói reakciók elemzésére.	-	1,2 óra (70 perc)
3. feladat – Konkrét tanulási helyzet elemzése	Három tanórai esettanulmány (aktív eszköz, játék, STEAM) elemzése kiscsoportban a tanári támogatás szempontjából.	-	0,7 óra (40 perc)
4. feladat – Reflexió és zárás	Egyéni kártyás reflexió az órai vállalásokról és páros megosztás a tanórai tudatosság növelésére.	-	0,2 óra (10 perc)
Total time study	jelenléti tanulás: 3,5 óra	remote önálló tanulás: 1,5 óra	összesen: 5 óra

Modul 2. - Activating Learning Techniques for Transversal Skills Development

Az aktív tanulási tevékenységek nem újabb terhet jelentenek a tanórákon, hanem olyan sokszínű lehetőségeket, amelyeket sok tekintetben már jelenleg is sikerrel alkalmaz a saját tanítási gyakorlatában. Ez a modul az aktív tanulási technikák és didaktikai módszerek tanórai gyakorlatába vezet be a pedagógusokat. A modul célja megmutatni, hogy a rövid (5–15 perces) interaktív tevékenységek (például Hógolyó, Galéria-séta, Állomásrotáció, Értő vita) hogyan építhetők be bármely tantárgy órájába anélkül, hogy lelassítanák a tananyag haladását. Segít tudatosítani és szisztematikussá tenni ezeket a módszereket, megmutatva, miként képes egy-egy jól megválasztott rövid feladat nem csupán egyetlen területen, hanem összetetten, egymást erősítve fejleszteni a tanulók transzverzális készségeit. Felfedezheti a pedagógus a saját kulcsfontosságú, támogató szerepét a folyamatban, és megtapasztalhatja, hogyan illeszthetők a tanulási tevékenységek rugalmasan bármely tantárgy tartalmához. A strukturált leíró sablon és az eszköztár segítségével képessé válik a feladatokat az osztályterem és az egyes gyermekek egyedi igényeire szabni, a megvalósítást követő reflexió révén pedig folyamatosan finomíthatja és újragondolhatja saját pedagógiai gyakorlatát. Emellett a résztvevők megtanulják, hogyan lehet a hagyományos játékokat tantárgy-specifikus tartalommal kiegészíteni (játékalapú tanulás – GBL). Összességében a műhelymunka során a tanítók saját tapasztalatukon keresztül ismerhetik meg a módszereket, a képzés után pedig egy kiválasztott eszközt adaptálnak és kipróbálnak saját osztályaikban.

Name of the activity	Face to face workshop short description	Remote activity short description	Duration
Transzverzális készségek fejlesztése aktív tanulási tevékenységekkel	-	Az aktív tanulási eszközök fogalmának, órai időigényének és tantárgyi rugalmasságának elméleti áttekintése.	1,0 óra
Gondolatok a saját tanítási gyakorlatról	-	Önreflexiós kérdéssor kitöltése a saját osztálytermi módszerekről és a fejlesztendő készségekről.	0,75 óra (45 perc)
A tanulási tevékenységek leíró sablonjának megismerése	-	A leíró sablon szerkezetének áttanulmányozása a "Kedvességfa" példáján keresztül.	0,5 óra (30 perc)

1. feladat – A tanítási gyakorlatban alkalmazott aktív tanulási tevékenységek azonosítása	Hógolyó-módszer és Galéria-séta segítségével a már használt aktív technikák gyűjtése és közös poszterre rendezése.	-	1,0 óra (60 perc)
2. feladat – Aktív tanulási tevékenységek rugalmas tantárgyi használata	1. rész: Ismert játék átalakítása játékalapú tanulássá (GBL). 2. rész: Állomásrotáció 5 tantárgyi asztalnál egy módszer adaptálására.	-	1,7 óra (100 perc)
3. feladat – Reflexió és zárás	Egyéni és csoportos reflexió, plenáris megosztás, a tanórai tudatosság növelésére.	-	0,2 óra (15 perc)
Aktív tanulási tevékenységek adaptálása a tantervi igényekhez	-	Egy választott eszköz letöltése a portálról, adaptálása a saját tananyaghoz és beillesztése az óratervebe.	1,5 óra (90 perc)
Megvalósítás és egyéni reflexió	-	Az adaptált feladat elvégzése az osztályban és strukturált önértékelés elkészítése.	0,75 óra (45 perc)
Total time study	jelenléti tanulás: 3,0 óra	remote önálló tanulás: 3,5 óra	összesen: 6,5 óra

Module 3: Power of game

A játék nem csupán szórakozás, hanem a gyermek fejlődésének egyik legtermészetesebb és legösszetettebb környezete, amely egyszerre több, egész életen át hasznos készséget is fejleszt a tanulóknál. Ez a modul arra invitálja a résztvevőket, hogy mélyebben megértsék a játék valódi, tantárgyakon átívelő készségfejlesztő erejét, és világosan megkülönböztessék a szabad játékot a szándékosan felépített, játékalapú tanulástól. A modul a hagyományos beltéri és kültéri játékok tantárgyakon átívelő készségfejlesztő erejére összpontosít. A résztvevők megtapasztalhatják, hogyan válhatnak hiteles példaképpé azáltal, hogy jelen vannak és aktívan részt vesznek a gyermekek játékában, és felfedezhetik, hogy a játékszabályok vagy a környezet finom módosításai hogyan teremtenek új lehetőségeket a személyre szabott differenciálásra. A gyakorlati eszköztár és a strukturált sablon segítségével magabiztosan tudják majd a célzott készségeket a legmegfelelőbb játékokkal párosítani, így reagálva az osztályukban lévő gyermekek egyéni igényeire, miközben biztosítják, hogy a játék öröme és szabadsága végig megmaradjon.

A modul egyik tanulási eredményeként a résztvevők megértik, miért fontos, hogy a játék mindig játék maradjon (ahelyett, hogy a gyermekek számára közvetlen, kötelező feladat lenne), és milyen szerepet játszik a játék során a tanár példája (az adott transzverzális készséghez kapcsolódó viselkedése és magatartása). A műhelymunka során a tanárok öt játékot próbálnak ki rotációs állomásos formában, felismerve azok „potenciálját” a SPIRIT transzverzális készségek fejlesztése szempontjából, kitöltenek egy egyszerűsített játéksablont, és elvégzik a társak általi értékelést. A képzés lezárásaként a tanárok feladata, hogy saját iskolájukban, saját tanulóikkal játsszák el a játékokat (aktív résztvevőként, példát mutatva), töltsék ki a 9 pontos értékelő űrlapot, majd osszák meg tapasztalataikat egy online Teach-Meet szemináriumon.

Name of the activity	Face to face workshop short description	Remote activity short description	Duration
Játékok, társasjátékok a transzverzális készségek fejlesztésében	-	"A játék ereje" olvasmány és az "Élethosszig óvoda" 4P modelljének tanulmányozása.	0,5 óra
Önreflexió és tapasztalatcsere az iskolai játékokról	-	Kollegiális beszélgetés és írásos jegyzetkészítés az iskolai, tantermi és kültérijátékhasználat feltételeiről.	1,0 óra
Lencse Máté videóelőadása a játékok szerepéről	-	Lencse Máté videóelőadásának feldolgozása a társasjáték-pedagógiáról és az iskolai keretekről.	0,5 óra

1. feladat – Bevezetés a játékok transzverzális készségfejlesztő világába	5 játék (kooperatív, kompetitív, tantárgyhoz kötött, játék alapú tanuláshoz kötött) 10-10 perces kipróbálása kiscsoportban, Think-Pair-Share elemzés és készség-rendszerdiagram rajzolása.	-	0,8 óra (50 perc)
2. feladat – Játék az iskolában: Mit játszottatok a héten?	Osztálytermi játékmények megosztása 4 fős csoportokban, az inklúzió és időkeretek "hogyan" kérdéseinek gyűjtése poszteren.	-	0,6 óra (40 perc)
3. feladat – A játékok tudatos használata a készségfejlesztésben	Kiscsoportos feladatmegoldás 5 játékasztalnál az egyszerűsített játéksablon kitöltése és társértékelés (peer review).	-	1,5 óra (90 perc)
4. feladat – Reflexiók, zárás és a workshop utáni feladatok megbeszélése	A modul tanulságainak összegzése és útravaló gondolatok elhelyezése a terem kijáratánál.	-	0,25 óra (15 perc)
Játék a tanulókkal, önreflexió	-	Egy játék kiválasztása az eszköztárból, levezetése az osztályban aktív pedagógusi részvétellel, és az "Élethosszig óvoda" 9 pontjának kitöltése.	1,0 óra
Online tapasztalatcsere (CoP)	-	Részvétel egy 90–120 perces online Teach-Meet szemináriumon az osztálytermi tapasztalatok megvitatására.	2,0 óra
Total time study	jelenléti tanulás: 3,5 óra	remote önálló tanulás: 4,0 óra	összesen: 7,5 óra

Module 4: STEAMified transversal skills development (Hungarian version)

A képzési program negyedik, legkomplexebb modulja a STEAM pedagógia magyar nyelvű adaptációja és gyakorlati megvalósítása az alsó tagozatos oktatásban. A tanítók megismerik a SPIRIT STREAM pedagógiai megközelítés 4 alappillérével (kapcsolat a gyerekek által értett és ismert valós világgal és annak hétköznapi jelenségeivel, a kutatás és a kutatásalapú tanulás integrációja és a tanulók aktív részvétele a tanulás folyamatában és a tevékenységek végrehajtásában, kapcsolódás a Nemzeti Alaptantervhez és a STEAM programok tantárgyi integrációja, végül a transzverzális készségek fejlesztése a STEAM tevékenységeken keresztül). Megismerik a STEMÖÖVIE-modell ciklikus kutatási és tervezési lépéseit, valamint összekapcsolják a Kolb-féle tapasztalati tanulási ciklust a transzverzális készségek fejlesztésével. A workshop első feladatában a résztvevők Monet „Japán híd” képének hasonmásaként öntartó Da Vinci hidat építenek ceruzákból és gumiból 4–5 fős csapatokban, és mobiltelefonokkal végeznek terheléses tesztelést. A második feladatban tárgyalapú, kreativitást „felébresztő” feladat segítségével 3 STEAM programot dolgoznak fel a SPIRIT STEAM modell alapját képező 4 kapcsolódási szempontja szerint. A harmadik feladatban évfolyamok szerinti munkacsoportokban elvégzik egy konkrét órai tartalom STEAMifikációját, ellenőrizve az „Élethosszig óvoda” 9 szempontját, és a STEAMifikált feladat, tevékenység SPIRIT transzverzális készségeinek fejlesztését. Végül az utolsó modul és a teljes képzés záró feladatban a tanítók kihangosítják egymás számára a STEAM pedagógia és a képzés alatt megismert eszközök tanuló szempontú hasznosságát.

Name of the activity	Face to face workshop short description	Remote activity short description	Duration
STEAM-alapú transzverzális készségfejlesztés	-	A SPIRIT STEAM pedagógia alapjai, az integráció 4 szintje és a SPIRIT transzverzális készségek fejlesztése.	0,5 óra
A STEMÖÖVIE-modell	-	A belga STEMÖÖVIE modellről szóló videóelőadás megtekintése). A kapcsolódó feladatok előzetes önálló elvégzése	0,5 óra
1. feladat – A STEAM élmény: Építsünk hidat Da Vinci módra	Monet-kép által ihletett öntartó Da Vinci ceruzahíd tervezése és megépítése, terheléses tesztelés mobiltelefonokkal, valamint folyamatelemzés. „Élethosszig óvoda” kilenc pontjának azonosítása, saját élmény és tapasztalat szerzése, megosztása, szintetizálása	-	1,0 óra (60 perc)

2. feladat – A gyerekek által ismert valós világhoz való kapcsolódás SPIRIT STEAM pedagógia használatával	Tárgyalapú ráhangoló, kreativitást serkentő, „triggerelő” gyakorlat, 3 csoportban egy-egy STEAM program elemzése leegyszerűsített feladatlap segítségével (4 szempont szerint), poszterkészítés, Galéria-séta, plenáris megbeszélés.	-	1,00 óra (60 perc)
3. feladat – STEAM programok, feladatok, tevékenységek STEAMifikációja (évfolyam és tantárgyi integráció) a gyakorlatban	Évfolyamok szerinti csoportokban egy tanórai tartalom STEAMifikációja, az "Élethosszig óvoda" 9 pontjának ellenőrzése, SPIRIT transzverzális készségfejlesztő hatás értékelése, STEAM tevékenységeket leíró sablon kitöltése.	-	2,0 óra (120 perc)
4. feladat – Plenáris reflexió, modul és tréning zárás	„Babzsákdobálós” záró beszélgetés a képzés hatására bekövetkezett motivációváltozásról és a tanári gyakorlatról.	-	1,0 óra (60 perc)
Olvassa el a workshop után – Hogyan használja a STEAM leírásokat	-	Útmutató a sablonok logikájához, az MI használatához az ötletgenerálásban és a rugalmas adaptációhoz.	1,0 óra
Végezze el – Workshop utáni önálló feladat	-	A 20 kidolgozott STEAM programot tartalmazó gyűjtemény áttekintése és egy program tanórai adaptációjának előkészítése.	0,5 óra
Online tapasztalatcsere (CoP)	-	Részvétel egy 90–120 perces online Teach-Meet szemináriumon az osztálytermi tapasztalatok megvitatására.	2,0 óra
Total time study	jelenléti tanulás: 5,0 óra	remote önálló tanulás: 4,5 óra	összesen: 9,5 óra

Zárszó

A továbbképzés négy moduljának az elvégzésével a résztvevő pedagógusok olyan gyakorlati eszköztárat és módszertani ismereteket szereznek, amellyel a meglévő tantervi keretek között, jelentősebb plusz terhek vállalása nélkül teheti élményszerűbbé és eredményesebbé a mindennapi oktatást. Az aktív tanulási technikák, a tudatos játékhasználat és a STEAM-feladatok beépítésével nemcsak a tananyag elsajátítását könnyíti meg diákjai számára, hanem közvetlenül támogatja érzelmi, szociális és kognitív fejlődésüket is. Ennek eredményeként olyan osztálytermi légkört alakíthat ki, amelyben a 6–10 éves gyermekek motivált, együttműködő és a jövő kihívásaira felkészült tanulókká válnak, miközben az Ön pedagógiai munkája is tudatosabbá, kiszámíthatóbbá és örömtelibbé válik.

4. Modul – STEAM-alapú transzverzális készségfejlesztés (Alap / Nemzetközi verzió)

A STEAM-pedagógia nem csupán különálló tevékenységek gyűjteménye vagy öncélú kísérletezés, hanem egy rugalmas keretrendszer, amely közvetlen választ ad a mindennapi osztálytermi kihívásokra. Ez a modul abban segít a résztvevőknek, hogy a STEAM-et elméleti és gyakorlati szempontból is megismerve olyan eszközként alkalmazza, amely a gyerekek által ismert és megértett valós életből vett problémákon és a kutatásalapú tanuláson keresztül kelti fel a gyermekek kíváncsiságát. Megtapasztalhatja, miként teheti a diákokat elkötelezett, kitartó és aktív tanulókká, miközben a tananyag tartalmát integráltan tanítja meg. (Ebből a modulból a nemzetközi alapverzió mellett egy kifejezetten a hazai pedagógusok ismereteihez, valamint tanítási és tanulási szokásaihoz igazított, adaptált magyar változat is rendelkezésre áll.)

A műhelymunka során mind a tanuló, mind a pedagógus szemszögéből elemzi a feladatokat, a projekt során kidolgozott strukturált STEAM-sablon segítségével pedig képessé válik saját, a tanulók igényeihez igazodó STEAM-programok és tanórák tervezésére, a 10 SPIRIT transzverzális készség tudatos fejlesztése mellett.

Ez a modul egyben a teljes továbbképzési program lezárása is, amelynek során a résztvevő pedagógusok a záró reflexió keretében megosztják a tréning során szerzett és megélt saját tapasztalataikat, élményeiket. A tréning zárását követően a pedagógusok egy online CoP (Community of Practice) Teach-Meet szemináriumon vesznek részt, miután az adaptált STEAM-tevékenységet kipróbálták a saját osztályukban. Ez az alkalom strukturált keretet biztosít az osztálytermi tapasztalatok és a tanulói reakciók közös megvitatására, a felmerült kihívások átbeszélésére, valamint egymás jógyakorlataiból való építkezésre.

Name of the activity	Face to face workshop short description	Remote activity short description	Duration
STEAMified transversal skills development	-	Reading material covering the history of STEAM, integration levels, STEMOOVIE framework, and Kolb's learning cycle alignment.	0.5 hour
STEMOOVIE model	-	Watching the video presentation explaining the Belgian STEMOOVIE model (Learn by Research, Learn by Design, Connect).	0.5 hour

Activity 1 – Energiser: Using a Symbolic STEAM Demonstration	Demonstration (Kinder Egg Explosion), brainstorming real-world connections, filling 4 simplified planning sections, poster creation, and gallery walk.	-	0.8 hour (45 mins)
Activity 2 – Empirical Workshops: Station Rotation	Experiential station rotation across 3 stations (experimental & thinking corners), answering 4 recurring questions, and comparing results with full STEAM templates.	-	2.5 hours (150 mins)
Activity 3 – Plenary Reflection Discussion	Whole-group guided reflection on the shift in participants' mindset, confidence, and motivation to apply STEAM in their teaching context.	-	0.5 hour (30 mins)
Read after the workshop – How to Approach SPIRIT's STEAM Examples	-	Studying the detailed STEAM template structure, AI prompt generation guidelines, and flexibility principles for lesson adaptation.	1.0 hour
Self-exercise after the Workshop – Exploring the PDF handbook	-	Reviewing the comprehensive 20-program STEAM handbook and selecting activities suitable for classroom adaptation.	0.5 hour
Online tapasztalatcsere (CoP)	-	Részvétel egy 90–120 perces online Teach-Meet szemináriumon az osztálytermi tapasztalatok megvitatására.	2,0 óra
Total time study	jelenléti tanulás: 4,0 óra	remote önálló tanulás: 4,5 óra	összesen: 8,5 óra