

Alternatív tanterv Oktatók képzése

A 2023. október 9-13. között Piliscsabán, Magyarországon megrendezésre kerülő nemzetközi továbbképzés alapján.

A projektről

A 21. században az emberiség egyik legfontosabb célja a fenntartható társadalom megteremtése. Az oktatás a fenntarthatóság elérésének egyik kulcsa, és a mindenki számára elérhető minőségi oktatás a fenntartható társadalom alapja. A fenntarthatóság alapgondolata, hogy a természet előnyei pótolhatatlanok, és hogy az egész gazdaság a társadalomtól függ, amely viszont teljes mértékben a környezetétől függ. Ez a társadalom, a gazdaság és a természeti környezet közötti kölcsönös függőséget hangsúlyozza.

Céljaink a következők:

- A fenntartható gondolkodás és az újrahasznosítható dolgok (hulladékanyagok) bevezetése a mindennapi oktatásban;
- A tanulók kulcsfontosságú készségeinek és kompetenciáinak fejlesztése, különösen a kreativitás, a kritikus gondolkodás, az együttműködés és a rugalmasság terén;
- Az unalom csökkentése az osztályteremben, valamint a tanítási-tanulási folyamat szisztematikusabbá, izgalmasabbá és élénkebbé tétele;
- A tanulók képzeletének és tapasztalatainak kiterjesztése az osztályterem kívülré;
- Segít a tanulóknak vizualizálni a leckéket, és az elvont fogalmakat konkrét, könnyebben megjegyezhető tárgyakká alakítani;
- Az iskolák segítése abban, hogy a szülők és a közösség megismerje a hulladékanyagok iskolai felhasználásának koncepcióját, beleértve a hulladékanyagok gyűjtésének segítségét;
- A kommunikáció szintjének növelése mind a fenntartható fejlődéssel kapcsolatban, mind általában a szülők, a közösség és az iskolák között;

- A munkával való elégedettség szintjének növelése, valamint a tanárok hivatásának megújítására és a szakmai kiégés megelőzésére tett kísérlet;
- Növelni a zöld föld és az éghajlatvédelem iránti elkötelezettséget;

A projekt munkacsomagjai

1. Scrappies kézikönyv
2. Scrappies eszközkészlet
3. Scrappies Oktatók képzése

Rendezvényeink:

- Multiplikátor rendezvények magyarországi, lengyelországi és finnországi tanárok számára
- Konferencia Finnországban
- Nyílt hozzáférésű webináriumok

E képzési dokumentum fő célja, hogy olyan anyagokat és tevékenységeket nyújtson a tanárok számára, amelyek támogatják őket abban, hogy a Scrappies projektben kifejlesztett termékeinket felhasználva fenntartható megközelítést alkalmazzanak munkájuk során. Ezen anyagok használatával célunk, hogy segítsünk szórakoztató tanulási légkört teremteni, amely növeli a diákjaik elégedettségét az órákon, valamint a kreativitásukat, miközben intuitív módon megismerik a fenntartható megközelítést.

Ez a dokumentum a következőket tartalmazza:

- Tanulási célok
- Kompetenciaterületek
- SNAPS
- A piliscsabai trénerképzés menetrendje
- 30 órás edzésterv (részletes leírással és gyakorlatokkal)
- 4 órás tanári workshop terv

Tanulási célok

- személyes kapcsolat
- csapatépítés
- segít a résztvevőknek azonosítani az egyéni
- önfejlesztés
- a SNAPS létrehozásának ötlete
- kreatív tér megnyitása
- innovatív ötletek a fenntarthatósággal kapcsolatban
- a gyermekek számára élvezetes módszerek megosztása és fejlesztése
- az egyéni határok feszegetése

Kompetenciaterületek

- szociális és érzelmi kapcsolat
- a fenntarthatósággal kapcsolatos ismeretek bővítése

- a tanítási készségek, módszertan, kreativitás fejlesztése
- prezentációs készségek

SNAPS

Pillanatok: Tudományos kutatás elősegítése játékos felfedezéssel

A Snaps egy olyan dinamikus program, amelynek célja, hogy az 1-3. osztályosok osztálytermében megkedveltesse a tudományt. A játék erejét és a könnyen hozzáférhető újrahasznosított anyagokat használja fel a tanulók kíváncsiságának felkeltésére és az önálló felfedezésre ösztönöz.

Aktív tanulással való bevonás:

A Snaps túllép a hagyományos, tanárközpontú oktatáson. Ehelyett a diákokat olyan lebilincselő, nyílt végű forgatókönyvekkel ismerteti meg, amelyek ösztönösen felkeltik bennük a tanulás iránti vágyat. Ezek a forgatókönyvek a hétköznapi tárgyakat a tudományos felfedezés eszközeivé alakítják. Képzeld el, hogy a diákok egy kartondobozból vulkánmodellt építenek, vagy újrahasznosított anyagok felhasználásával szélcsengőt készítenek, amely táncol a szélben!

A környezettudatos gazdálkodás előmozdítása:

A Snaps alapvetően a környezeti felelősségvállalás elveit vallja. Arra ösztönzi a diákokat, hogy a mindennapi hulladékot ne hulladéknak, hanem a tudományos kutatás potenciális eszközeinek tekintsék. Ezen anyagok újrahasznosításával a diákok leleményes tudóssokká válnak, akik értékes leckéket tanulnak a fenntarthatóságról.

Tantervi összehangolás:

Miközben a Snaps a csodálkozás és a játékoság érzetét kelti, szilárdan megmarad az 1-3. osztályos tantervben szereplő alapvető tananyagtartalmaknál. A tevékenységek többsége átgondoltan úgy lett megtervezve, hogy illeszkedjen a meglévő óratervekhez, így biztosítva, hogy a diákok ne csak szórakozzanak, hanem el is sajátítsák a kulcsfontosságú tudományos fogalmakat.

A piliscsabai trénerképzés menetrendje

Időrés	HÉTFŐ	CSÜTÖRTÖK	CSÜTÖRTÖK	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK
9.00-9.15	Nyitókör	Nyitókör	Nyitókör	Nyitókör	Nyitókör
9.15-10.30	1. szakasz. Bevezetés és a biztonságos tér megteremtése	5. szakasz. - SNAP 2 <i>Snap Swap</i>	9. szakasz. - A természetvédelmi módszer bemutatása	12. szakasz. - Kalandos módszertan (szabadtéri képzés) - 1. rész	15. szakasz. - Hatásműhely
10.30-10.45	-	BREAK	BREAK	BREAK	16. szakasz. - A hét értékelése
10.45-11.00	Energizáló játék	Energizáló játék (<i>Gyakorlat a megosztásról (párban)</i>)	Energizáló játék (<i>Gyakorlat a megosztásról (párban)</i>)	13. szakasz. - Kalandos módszertan (szabadtéri képzés) - 2. rész	
11.00-12.30	2. szakasz - Bevezetés és biztonságos tér létrehozása	6. szakasz. - SNAP 3 <i>Snap Swap (Snaps fejlesztése)</i>	10. szakasz. - SNAP 6 <i>Snap Swap (Snaps tesztelése)</i>		
12.30-13.45	EBÉD	EBÉD	EBÉD	14. szakasz. - Kalandos módszertan (szabadtéri képzés) - 3. rész	EBÉD
13.45-14.00	Energizáló játék	Energizáló játék (<i>Gyakorlat a megosztásról (párban)</i>)	Energizáló játék (<i>Gyakorlat a megosztásról (párban)</i>)		-
14.00-15.30	3. szakasz. - A módszer bemutatása	7. szakasz. - SNAP 4 <i>Snap Swap (Snaps tesztelése)</i>	11. szakasz. - SNAP 7 <i>Snap Swap (Snaps fejlesztése)</i>	EBÉD	-
15.30-15.45	BREAK	BREAK	BREAK	Záró kör (értékelés)	-
15.45-17.15	4. szakasz. - SNAP 1 <i>Snap Swap (Snaps fejlesztése)</i>	8. szakasz. - SNAP 5 <i>Snap Swap (Snaps fejlesztése)</i>	Váltakozó szabadidő + Fakultatív meglepetésprogram	Freetime	-
17.15-17.30	Záró kör	Záró kör	-	Utazás Budapestre	-

Részletes 30 órás képzési terv

Első nap

Idő	Modul	Gyakorlat	Csoport	Szükséges eszközök
9.00-9.15	Nyitókör	A hét célja <ul style="list-style-type: none"> - Snaps - Országok - A képzés felépítése 	minden	nincs; a lehetőség egy ppt a projekt bevezetőjével
9.15-10.30	1. szakasz - Bevezetés és a biztonságos tér megteremtése	Érkezés az űrbe (3 energizáló zene, mosollyal, üdvözléssel, ami lehet a saját nyelveden, bókkal a hajadon, kívánsággal, hogy valami jót kívánj a mai napra). A nevek megtanulása dobó labda(k) segítségével Bevezetés szimbólumokkal és történetmeséléssel (3 kör)	minden	JBL Puha labdák Szimbólumok Színes papírok, tollak, olló
10.30-10.45	BREAK			
10.45-11.00	Energizáló játék	Touch színek	minden	

11.00-12.30	2. szakasz - Bevezetés és létrehozás Biztonságos hely	Csoportszabályok meghatározása Ötujjas várakozó kéz: <ol style="list-style-type: none"> 1. hüvelykujj: belső motiváció az ittlétre 2. Mutatóujj: elvárás másoktól 3. Középső ujj: erőforrás, amit idehoztam/ és fel tudok ajánlani a csapatnak. 4. Gyűrűsujj: személyes céljaim és céljaim 5. Kisujj: ha jól akarsz velem bánni, tedd ezt velem, mint egy használati útmutatót/utasítást. Gyakorlatok egymás megismerésére <ul style="list-style-type: none"> - Tapsoló kezek vezetésével - Levitáló bambusz 	minden	Flipchart papír
12.30-13.45	EBÉD	Ebéd		
13.45-14.00	Energizáló játék	Puff elefántokkal, Marilyn Moonroe, pálmafa, mosógép, mixer, Charlie angyalai, James Bond	minden	
14.00-15.30	3. szakasz. - A módszer bemutatása	Ébressze fel kreativitását! <ul style="list-style-type: none"> - Rajzolás a csoportoddal A projekt részletei: <ul style="list-style-type: none"> - A kézikönyv bemutatása - Snaps - Képzési vázlat 	3 kis csoport	

		Az egyik meglévő Snaps tesztelése		
		- Evolúciós játék 3 csoport kialakítására)		
15.30-15.45	BREAK			
15.45-17.15	4. szakasz. - SNAP 1 Snap Swap (új Snaps fejlesztése)	- Készüljünk fel a következő napra: snap tesztelési terv, 1 perces beszéd, hogy meggyőzzük, hogy ez a legjobb snap, és utána kipróbáljuk. - Gyakorlatmegosztás: ki hozott gyakorlatot?	Kiscsoportos munka (3 csoport)	
17.15-17.30	Záró kör	Értékelési űrlap, megbeszélés - Válasszon szint - Elrepülni	minden	

Nyitókör

A nyitókör rövid áttekintést nyújt a heti képzési programról.

- **Célok:** A héten az önfejlesztésen lesz a hangsúly, a SNAPS-alkotás működésének elképzelésén és a tantervben való felhasználásán.
- **Szerkezet:** A képzés napi tematikus felépítést követ, amely a kreativitást fokozó módszerek különböző aspektusait tárja fel, valamint az asszertív kommunikáció elősegítését célzott visszajelzésekkel.
- **Tevékenységek:** Minden nap számos érdekes módszert alkalmazunk, beleértve kísérleti előadásokat, megbeszéléseket, csoportos tevékenységeket, gyakorlati műhelymunkákat az aktív tanulás és a tudásmegosztás elősegítése érdekében.
- **Részvétel:** A hét folyamán bőséges lehetőséget biztosítunk az interakcióra, pl. kérdések feltevésére, tapasztalatok megosztására, kollégákkal való együttműködésre.

1. szakasz - Bevezetés és a biztonságos tér megteremtése

Érkezés az űrbe

Az együttműködés és a kapcsolatleremtés kapujának megnyitása

A képzési programunk első pillanatai meghatározzák az egész élményt. A tanárképzés szempontjából az együttműködő és támogató tanulási környezet kialakítása kulcsfontosságú. Íme, a "Megérkezés a térbe" című, magával ragadó jégtörő sorozat, amely túlmutat a nevek egyszerű bemutatásán. Elősegíti a személyes kapcsolatot, a csapatépítést, és segít a résztvevőknek azonosítani a programmal kapcsolatos egyéni és közös céljaikat.

1. rész: Érkezés az űrbe (előkészítés - 10 perc, tevékenység - 15 perc)

Anyagok:

- Fergeteges, energizáló zene
- Strandlabda vagy kis ugráló labdák (nem kötelező)
- Névtáblák a résztvevőknek

Utasítások:

1. **Üdvözljük mosolyogva:** Amikor a résztvevők belépnek a képzési térbe, üdvözlje őket mosolyogva, a háttérben pedig zene szól.
2. **Compliment Connection:** Például: "Ez a szín fantasztikusan áll neked!" vagy "Tetszik az egyedi frizurád!").
3. **Kívánságkút:** Kívánjon nekik röviden pozitív élményeket a napra (pl. "Remélem, hogy tanulással és nevetéssel teli napotok lesz!").
4. **Bevezetés mozgásban:** Magyarázza el, hogy egy sor tevékenységbe fog belekezdeni, hogy mindenki jobban megismerhesse egymást.
5. **Érkezés az űrbe:** Amíg a zene szól, utasítsuk a résztvevőket, hogy szabadon mozogjanak a teremben. Amikor a zene elhallgat (vagy amikor azt mondjuk: "Érkezés az űrbe!"), keresniük kell egy partnert, akit üdvözölhetnek.

Változat: A tevékenységhez adjunk hozzá egy strandlabdát vagy ugráló labdát (opcionális). Amikor a zene leáll, a labdát tartó személynek társat kell keresnie a bemutatkozáshoz. Ez magasan tartja az energiaszintet, és játékos elemet ad hozzá.

6. **Társuljatok össze:** A párba állítás után kérjük meg a résztvevőket, hogy mutatkozzanak be a partnerüknek, mondják el a nevüket és kedvenc tantárgyukat (vagy érdeklődési körüket, ha új tanárokról van szó). Bátorítsa őket, hogy aktívan figyeljenek és jegyezzék meg partnerük nevét.

2. rész: Bevezetés szimbólumokkal és történetmeséléssel (előkészítés - 10 perc, tevékenység - 45 perc)

Anyagok:

- Fehér tábla vagy flipchart
- Markerek
- Különböző szimbólumok listája (állatok, tárgyak, természeti elemek stb.)

Utasítások:

1. **Szimbólum kiválasztása:** Magyarázza el, hogy ez a tevékenység segít a résztvevőknek kifejezni magukat a szimbolizmuson keresztül.
2. **A szimbólumok megosztása:** Mutassuk be a különböző szimbólumok (előzetesen elkészített) listáját a táblán vagy a flipcharton. Ezek lehetnek állatok, tárgyak, természeti elemek, bármi, aminek szimbolikus jelentése van.
3. **A szimbólum kiválasztása:** Adjunk időt a résztvevőknek, hogy átnézzék a listát, és kiválasszák a számukra megfelelő szimbólumot. Bátorítsa őket, hogy gondolják át, mit képvisel a szimbólum az életükben vagy tanári pályafutásukban.
4. **Mesélő körök:** Osszuk a résztvevőket 4-5 fős kiscsoportokra. Minden csoportban az egyének elmagyarázzák a választott szimbólumot és a mögötte álló történetet. Ez lehetővé teszi a mélyebb kapcsolatot és a személyes megosztást.
5. **Három forduló:** Ismétlje meg a mesélési folyamatot háromszor, lehetővé téve a résztvevők számára, hogy új csoportba lépjenek, és minden körben más szimbólumot osszanak meg.

Energizáló játék

Touch It!

A Touch It! egy gyors tempójú és interaktív játék, amelyet arra terveztek, hogy felpezsdítse a résztvevőket, és megtörje a jeget a workshop vagy képzés elején.

Cél: Légy az első, aki megérinti a kijelölt szint!

Játékosok: Ez a játék ideális bármilyen méretű csoport számára.

Anyagok: A szobában szétszórt színes tárgyakat használhatsz a kihívás fokozására.

Utasítások:

1. **Állítsa be a színpadot:** Röviden ismertesse a szabályokat a résztvevőkkel. Tudassa velük, hogy színeket fogsz kiáltani, és az a céljuk, hogy elsőként érintsenek meg valamit az adott színből.
2. **Kezdje egyszerűen:** Kezdje a ruházaton vagy a szobában gyakran előforduló alapszínekkel (pl. piros, kék, zöld, sárga, fekete).
3. **Mozogj:** Hívj ki egy szintet. A résztvevőknek meg kell találniuk és meg kell érinteniük az adott színű tárgyat, akár saját magukon (ruházat, kiegészítők), akár a környezetben (bútorok, falak, dekorációk).
4. **Emelje a tétet (opcionális):** Ha mindenki jól érzi magát, mutassunk be néhány szórakoztató variációt:
 - **Testérintések:** Például: "Könyök a zöldre!").
 - **Korlátozott érintések:** Korlátozza a megengedett érintések számát (pl. "egy ujjal a narancssárgára!").
 - **Tárgyvadászat:** Előzetesen rejtse el színes tárgyakat a szobában. Amikor egy szintet kiált, a résztvevőknek meg kell találniuk az adott színű elrejtett tárgyat, és meg kell érinteniük.
 - **Csapatmunka:** Osszuk a résztvevőket csapatokra, és dolgozzanak együtt a szín megtalálásán. Az első csapat, amelynek minden tagja megérinti a szintet, megnyeri a kört.

Tippek:

- Tartsa élénk a játék tempóját, és gyorsan hívja ki a színeket.
- Bátorítsuk a mozgást és a nevetést - minden a szórakozásról szól!
- Figyeljen a személyes térre és a határok betartására.
- A nehézségi szintet a csoport mozgékonyágához és energiájához igazítsa.

Előnyök:

- **Megtöri a jeget:** A Touch It! fantasztikus módja annak, hogy a résztvevők megmozduljanak, interakcióba lépjenek, és megtörjék az új csoport kezdeti kellemetlenségeit.
- **Javítja a fókuszot:** A játék gyors tempója segít a résztvevőknek összpontosítani és jelen lenni a pillanatban.

- **Elősegíti a csapatmunkát (opcionális):** Csapatjátékként játszva ösztönzi az együttműködést és a kommunikációt.
- **Szórakoztató és energizáló:** Ez a játék egy adag energiát és nevetést visz be az edzésbe, pozitív hangot adva a program további részének.

A Touch It! egy egyszerű, mégis hatékony játék, amely könnyen illeszthető bármilyen edzésprogramhoz. Remek módja annak, hogy a résztvevők elköteleződjenek, felpörögjenek, és készen álljanak egy produktív tanulási élményre.

2. szakasz - Bevezetés és biztonságos tér létrehozása

3. rész: Elvárás kéz (előkészítés - 5 perc, tevékenység - 15 perc)

Utasítások:

Metafora Bevezetés: Magyarázza el az "elvárások keze" metaforát, ahol minden egyes ujj a képzési programban szerzett tapasztalatok egy-egy aspektusát jelképezi.

1. **Hüvelykujj:** Kérjünk meg mindenkit, hogy tartsa ökölbe szorítva a kezét. A hüvelykujjuk jelképezi a **belső motivációjukat, amiért itt vannak**. Beszéljék meg röviden, mi motiválja őket a képzési programban való részvételre.
2. **Mutatóujj:** Nyújtsa ki a mutatóujját. Ez jelképezi a **másokkal szembeni elvárásaikat**. Ösztönözze őket arra, hogy gondolják végig, milyen viselkedést vagy támogatást várhatnak el a kollégáktól és a facilitátoroktól a program során.
3. **Középső ujj:** Nyújtsa ki a középső ujját (tapintatosan magyarázza el, hogy ez egy metaforikus eszköz), amely az **általuk hozott erőforrásokat** jelképezi. Ez lehet a tapasztalatuk, szakértelmük vagy bármilyen egyedi hozzájárulásuk, amelyet meg tudnak osztani a csapattal.
4. **Gyűrűsujj:** Nyújtsa ki a gyűrűsujját. Ez képviseli a **személyes céljaikat és céljaikat** a képzéssel kapcsolatban. Milyen konkrét készségeket vagy ismereteket szeretnének elsajátítani?
5. **Kisujj:** Nyújtsa ki a kisujját. Ez azt jelképezi, amitől kényelmesen és támogatva éreznék magukat a képzés során. Gondoljon rá úgy, mint egy **"használati útmutatóra" a tanulási élményükhöz**. Az aktívabb tanulási technikákat részesítik előnyben? Szükségük van csendes időre az elmélkedéshez? Bátorítsa a résztvevőket, hogy nyíltan osszák meg igényeiket.

Összegzés és összekapcsolás: Az egyes ujjak jelentésének feltárása után segítsen elő egy megbeszélést arról, hogy ezeket az elvárásokat hogyan lehet együttműködve kezelni a képzési program során.

Tapsoló kezek:

- **Ritmuslánc:** Egy személy egy egyszerű ritmus tapsolásával kezdi. A következő személy megismétli a ritmust, és hozzáad még egy tapsot. Ez így folytatódik körbe-körbe, és minden egyes személy hozzáad a ritmushoz, amíg az túl bonyolulttá nem válik ahhoz, hogy megjegyezzék.
- **Találd meg a párod:** Minden személynek más-más számú tapsot adj (1-4). Utasítsuk őket, hogy csendben sétáljanak körbe, és keressenek valakit, akinek ugyanannyi taps van. Ha megtalálták a párjukat, bemutatkozhatnak, és elmondhatnak egy vicces tény.

Levitáló bambusz

Mindössze egy bambuszbotra (vagy egy seprűre, illetve bármilyen olyan hosszú botra, amelyet minden résztvevő egyszerre meg tud tartani) van szükséged. Amint két sorban egymással szemben állnak, minden résztvevőnek egy ujjal középre mutató kezét kell hoznia. A tréner óvatosan a botot az azt tartó ujjakra helyezi.

A cél az, hogy a bambuszrudat úgy tegyük le, hogy mindenki egy ujjal érintse azt. Ha valaki elengedi a botot, akkor újra kell kezdenie vállmagasságból. Ez a tevékenység könnyűnek tűnik, de az igazság az, hogy rendkívül frusztráló a résztvevők számára. Biztosítson elegendő időt az értékelésre és a visszajelzésre. Lehetőség van arra, hogy "vaknak tettesse magát", hogy be tudja fejezni a gyakorlatot, és a zárás során segítsen oldani a feszültséget.

Energizáló játékok

Puff elefántokkal

Célkitűzés: A cél valószínűleg az, hogy a résztvevők a lehető leggyorsabban teljesítsenek egy sor akciót vagy sarlatánkérdést - a tréner rámutat egyre és kimondja a kérést, de 3 résztvevőnek kell megformálnia (a szomszédok csatlakoznak).

Utasítások:

Különbéle felkéréseket tartalmaz, hogy eljátsszák, ez csak egy jó kezdet, kitalálhatsz sajátokat is. Pl. állatok ("elefántok"), popkulturális utalások ("Marilyn Monroe", "Charlie angyalai", "James Bond"), tárgyak ("pálmafa", "mosógép", "mixer") ...stb.

Akció vagy Charades: A résztvevőknek színészi játékot vagy színjátékot kell előadniuk az egyes felszólítások bemutatására:

1. elefánt: az egyik az elefánt ormánya, a másik a füle.
2. Marily: az ember leteszi a kezét, hogy megpróbálja megállítani - ahogy a szomszédok "fújják a szoknyát" - mint a híres fehér ruhát, ami felrepül.

3. Pálmafa: az egyik magasra emelt kézzel áll, a szomszédok táncolnak a pálmafa alatt.
4. James Bond: az egyik bájosan néz a szemébe, a szomszédok úgy tesznek, mintha elájulnának "ahh..." hanggal.
5. Charlie: az egyik pisztolyt formázva áll, a kezek előre mutatnak, a szomszédok mindkét oldalon állnak a háttal, szintén pisztolyt formázva a kezekkel.
6. Mosógép: az egyik megfordul, míg a szomszédok a gép kerek ablakát alkotják az oldalakon.
7. Keverő: az egyik magasra emelt karral áll, a másik kettő alatta forog, mint a keverő.

3. szakasz. - A módszer bemutatása

Ébressze fel kreativitását!

Rajzolj a csoportoddal!

Bevezetés:

A csoport minden tagja elképzeli egy olyan tárgyat vagy dolgot, amely pozitív érzést kelt bennük, és a lehető legvilágosabban megjeleníti azt. A tréner ezután kiosztja a csoportnak egy-egy papírlapot, amelyre a csoport minden tagja rajzol. A csoport minden tagjának le kell rajzolnia a saját elképzelt tárgyát, egyszerre csak egy-egy elemet rajzolva a lapra, majd a csoport egy másik tagja folytatja a rajzolást (minden esetben az előtte lévő rajzhoz kapcsolódva), amíg a csoport minden tagja sorra nem kerül. A gyakorlat végén a tagok értelmezik saját munkájukat, és bemutatják azt az egész csoportnak.

Célok:

a gyakorlat segít másokra ráhangolódni, valamint mérlegelni és összeegyeztetni saját és mások nézeteit.

A projekt részletei:

- A kézikönyv bemutatása
- Snaps
- Képzési vázlat

Az egyik meglévő Snaps tesztelése

- Evolúciós játék 3 csoport kialakítására)

4. szakasz. - SNAP 1 *Snap Swap (új Snapek fejlesztése)*

- Készüljünk fel a következő napra: snap tesztelési terv, 1 perces beszéd, hogy meggyőzzük, hogy ez a legjobb snap, és utána kipróbáljuk.
- Gyakorlatmegosztás: ki hozott gyakorlatot?
- A csoport által kidolgozott kiválasztott téma: **A betondzsungel**

Második nap

Időrés	Kedd Modul	Gyakorlatok	Csoport	Szükséges eszközök
9.00-9.15	Nyitókör	Érzelmi kártyákkal	minden	
9.15-10.30	5. szakasz. - SNAP 2 Snap Swap	Gyakorlatmegosztás: 30 perc táblázatok Snap osztály	minden	post-it zene flip chart színes ceruzák
10.30-10.45	BREAK			
10.45-11.00	Energetizáló játék - Gyakoroljuk a megosztást (párban, párban)		párok	vödör, labdák
11.00-12.30	6. szakasz. - SNAP 3 Snap Swap (fejlődő Snaps)	Nyílt vita: Hogyan találtad az új pillanatok létrehozását? Mit gondolsz a használhatóságukról? Vannak javaslatai a partnereknek? Érzelmi feldolgozás	bemelegítés mindenkinek, majd 3 új csoportban	papír, színes tollak
12.30-13.45	EBÉD			

13.45-14.00	Energetizáló játék - Gyakoroljuk a megosztást (párban, párban)		Pármunka	
14.00-15.30	7. szakasz. - SNAP 4 Snap Swap (egymás Snaps tesztelése)	Tesztpilóta 3x15 perc alatt A következő témák ötletelése	kis csoportokban	flipchart, filctollak
15.30-15.45	BREAK			
15.45-17.15	8. szakasz. - SNAP 5 Új zárókapcsolók kifejlesztése	30 játék 1 óra új Snaps fejlesztése párban	Pármunka	
17.15-17.30	Záró kör	Értékelési űrlap, megbeszélés	minden	

Nyitókör

- **Áttekintés és csatlakozás:** Segítsen a résztvevőknek reflektálni az előző napi tanulásra, kapcsolja össze az érzelmeket a képzés tartalmával, és adja meg az alaphangot az új napra.

Anyagok:

- Egy érzelemkártya-készlet - kereskedelmi forgalomban kapható vagy saját készítésű, olyan alapvető érzelmekkel, mint boldog, szomorú, zavarodott, frusztrált, motivált stb.

Utasítások:

1. **Rövid bemutatkozás (2 perc):** Röviden ismertesse a második napot, és kérje meg a résztvevőket, hogy gondolkodjanak el az előző napi képzéssel kapcsolatos érzelmeikről.
2. **Érzelem kiválasztása (5 perc):** Tegyétek középre az érzelemkártyákat. Kérjük meg a résztvevőket, hogy csukják be a szemüket egy pillanatra, és figyeljenek arra, hogy mit éreztek a tegnapi tréning során.
3. **Megosztás (10 perc):**
 - 1. lehetőség: **Egyéni reflexió:** Felkérjük a résztvevőket, hogy válasszák ki azt az érzelemkártyát, amelyik a legjobban kifejezi, hogyan érezték magukat az előző napi képzés végén.
 - 2. lehetőség: **Csoportos megbeszélés:** Kérjük meg a résztvevőket, hogy vitassák meg, melyik érzelemkártya képviseli együttesen a csoportjuk tapasztalatait.
 - A választott lehetőségtől függetlenül bátorítsa a résztvevőket, hogy osszák meg, miért éppen ezt az érzelmet választották. Ez magában foglalhatja a képzés azon konkrét aspektusainak megosztását, amelyek az adott érzelmet kiváltották.
4. **Híd a mába (3 perc):** Az egyéni vagy csoportos elmélkedések után a megosztott érzelmek segítségével képezzenek hidat a mai napra.
 - A pozitív érzelmek, például a motivált vagy elkötelezett érzések esetében ismerje el ezeket az érzéseket, és emelje ki, hogyan kapcsolódnak a mai foglalkozás tanulási céljaihoz.
 - Az olyan kevésbé pozitív érzelmeket, mint a zavarodottság vagy a frusztráció, empatikusan kezelje. Röviden ismerje el a kihívásokat, és biztosítsa őket arról, hogy a mai ülés a tegnapi tanulásra fog épülni, és a még fennálló aggodalmakkal foglalkozik.

További tippek:

- A nyitókör legyen rövid - összesen 20-25 perc a cél.
- Ha az idő engedi, a mai napra való áttérés után megkérheti a résztvevőket, hogy válasszanak egy érzelemkártyát, amely azt fejezi ki, hogy mit remélnek a mai foglalkozástól. Ez meghatározhatja az elvárásokat, és irányt mutathat a képzés irányának.
- Készüljön fel arra, hogy támogatást nyújtson, vagy válaszoljon a kifejezett negatív érzelmekkel kapcsolatos kérdésekre.

Az érzelemkártyák ilyen módon történő felhasználásával egy sokkal magával ragadóbb és érzelmileg intelligensebb nyitókört hozhat létre, amely elősegíti az elmélkedést, a kapcsolódást, és megteremti az alapot a pozitív tanulási élményhez a képzési program második napján.

5. szakasz. - SNAP 2 Snap Swap

A résztvevők által előző nap megszavazott SNAP-ot fogják tesztelni.

Téma: A betondzsungel

Bevezetés: A SNAP-ot kidolgozó csoport felkészülési időt, eszközöket és törmelékanyagokat kap. Egyikük a tanár szerepét fogja betölteni. A többi csoporttag között a trénerek különböző szerepeket osztanak ki, amelyek meghatározzák az osztály viselkedését. Például valaki állandóan kérdez, valaki csendben van, valaki nevet, amikor valaki köhög stb. A tanár feladata, hogy a témát a lehető legjobban közvetítse, miközben a gyerekek a saját feladataikat végzik.

6. szakasz. - SNAP 3 Snap Swap (fejlődő Snapek)

A csoporttagok a brainstorming módszerét alkalmazva 30 olyan témát írnak le, amelyek tetszenek nekik és érdekesnek találják a fenntarthatósággal kapcsolatban. Ezekről aztán kiscsoportokban szavaznak, és a legtöbb szavazatot kapott témát kisebb csoportokban dolgozzák ki.

Ezek a témák a következők:

- | | | |
|-------------------------|-----------------------------|-------------------------|
| - veszélyeztetett fajok | - Homárok | - Szauna |
| - jégkrém | - Nyomozók/sorozatgyilkosok | - Termálvíz |
| - forgalom | - Szuperhősök | - Tündérek |
| - föld | - Idő | - Galaxy |
| - Egyiptom | - Pókok | - Utazás |
| - Kövek/kövek | - Emberi test | - Sivatag |
| - Fűszerek | - Air | - AI |
| - Befőttesüvegek | - Rovarok | - Divat |
| - Energia | - Élelmiszerek | - Időutazás |
| - Üveg | - Penész | - Hogyan mondjunk nemet |

A csoportot 5 kisebb csoportra osztották. A csoportok ezután témát választottak, és közösen dolgoztak egy projekten.

A csoportok először a következő témákat választották:

- Időutazás
- Utazás

- Élelmiszerek
- Emberi test
- Kövek/kövek

Egy óra az SNAP-ok részletes előkészítésére

7. szakasz. - SNAP 4 Snap Swap (egymás Snaps tesztelése)

A szövegezés után a csoportok bemutatták munkájukat, azaz az általuk készített SNAP-okat. Minden csoport szavazással értékelte a többiek vázlatait, visszajelzést és javaslatokat adva egymásnak a legjobb SNAP-ra.

8. szakasz. - SNAP 5 - Új pillanatok fejlesztése

Ezután a résztvevők párokban kiválasztanak egy témát, amelyet ők és partnereik közösen találnak ki és dolgoznak ki egy általuk választott helyszínen és eszközökkel.

- Föld
- Üveg
- Szuperhősök
- Idő
- Pókok
- Air
- Rovarok
- Penész
- Szauna
- Galaxy
- Divat

Ezeket a témákat a párok dolgozták ki

Harmadik nap

Időrés	Szerda Modul	Gyakorlat	Csoport	Szükséges eszközök
9.00-9.15	Nyitókör	Légzéstechnikák - kockalégzés	minden	
9.15-10.30	9. szakasz. - A természetvédelmi módszer bemutatása	A természet elemeinek útja - szobor - Mindfulness - 5 érzékszervi gyakorlat narancssal: 15 perc - 4 elem útja	mindannyian, egyénileg részt vesznek	
10.30-10.45	EBÉD			
10.45-11.00	Gyakorlatmegosztás (párban)			
11.00-12.30	10. szakasz. - SNAP 4 Snap Swap (egymás Snaps tesztelése)			
12.30-13.45	EBÉD			
13.45-14.00	Gyakorlatmegosztás (párban)			
14.00-15.30	11. szakasz. - SNAP 5 Új Snaps fejlesztése	Erdei merítés	mindenki, egész csoport	
15.30-15.45	BREAK			

Időrés	Szerda Modul	Gyakorlat	Csoport	Szükséges eszközök
15.45-16.00	Záró kör	Értékelési űrlap, megbeszélés		
16.00-17.30	Alternatív szabadidő	Túrázás Menekülés az erdőbe Meditáció		
ESTI	Fakultatív meglepetésprogram	Népmese erdő	egyénilag, kérés szerint	

Nyitókör

Légzéstechnikák - kockalégzés

Bevezetés:

Húzd ki magad!

- Lélegezzen be az orrán keresztül (6 be- és kilégzés percenként).
- Has felfelé, nem a vállak - természetesebb testtartás, több hely a tüdőnek.
- Hosszú kilégzés - a belégzés idejének megduplázása.
- Fokozza a hatást egy lágy sóhajjal történő kilégzéssel - mint a jógában.
- Hatékonyabb a szabadban
- Ha lehetséges, étkezés előtt végezze el

9. szakasz. - A természetvédelmi módszer bemutatása

A természet elemeinek útja

- szobor

Mindfulness - 5 érzékszervi gyakorlat narancssal: 15 perc

Bevezetés

A moderátor mindenkinek ad egy darab narancsot. Ezután megkérdezi őket:

- hogy alaposan megvizsgálja,
- hogy csukják be a szemüket, és koncentráljanak az érintés érzésére,
- hogy a fülükhez tegyék, és hallgassák a narancs hangját és zaját,
- hogy csukott szemmel is megszagoljam,
- és végül egy nagyon kis falatot, és koncentráljon az ízére, forgassa a szájában, és lassan, lassan nyelje le. Aztán lassan megenni az egész darabot.

A végén kinyithatják a szemüket, és beszélhetnek az élményről. A gyakorlat során a facilitátor adhat támogató elbeszélést, például: "Nem baj, ha más gondolataid is vannak, de fordítsd vissza a gondolataidat az érzésre, és próbáld meg a figyelmedet visszafordítani az érzékelésedre."

4 elem útja

Bevezetés

A négy elem útja a következőképpen épül fel: A csoport tagjai egy közös körből indulnak, a gyakorlat ráhangolódással és bemutatkozással kezdődik. Az indulás sorrendjét a csoporttagok maguk határozhatják meg. Az első személy a bemutatkozás után azonnal, a következő 2 perc múlva kezdhet (és így tovább az összes tag esetében). A gyakorlat alatt kiválasztott relaxációs zene szól.

1. állomás: A föld elem: ezen az állomáson a résztvevők magokat találnak, amelyeket kis virágcserepekbe ültethetnek. Közben gondolnak egy új dologra, ami most kezdődik az életükben, amit gondozni kell, és jó földbe kell ültetni, hogy gyümölcsöt teremjen. Megfigyelik a környezetüket, és figyelmüket a föld elem jelenlétére irányítják, hogy hol látják, hogyan érzékelik azt.

2. állomás: A víz eleme: ezen az állomáson a résztvevők papírvirágokból álló sablont találnak, amelyet egy nagy tál vízbe helyeznek. Egy papírra felírnak egy szót, amely valamit jelképez, amiért hálásak. Ezután beleteszik a papírt a tálba. Ezzel egyidejűleg elgondolkodnak életük egy olyan aspektusán, amelyet ajándéknak tekinthetnek, valaminek, ami örömet és pozitív érzéseket okoz nekik. Megfigyelik a környezetüket, és a figyelmüket a víz elem jelenlétére irányítják, hogy hol látják, hogyan érzékelik.

3. állomás: A tűz eleme: ezen az állomáson a résztvevők gyertyatartókat találnak, amelyek a tűz elemét szimbolizálják. Meggyújtanak maguknak egy gyertyát, miközben elgondolkodnak azon, hogy mi az a dolog az életükben, ami leginkább tüzel és motiválja őket, ami mozgásba hozza az életüket, ami büszkeséggel tölti el őket. egy cetlire felírják a legnagyobb dolgot vagy problémát, aminek a megoldására büszkék voltak. Elégetik a papírt, és nézik, ahogy a probléma elhalványul. Megfigyelik a környezetüket, és figyelmüket a tűz elem jelenlétére irányítják, arra, hogy hol látják és hogyan érzékelik.

4. állomás: A levegő eleme: ezen az állomáson a résztvevők olyan papírokat találnak, amelyekből a levegő elemét szimbolizáló csiperkéket készíthetnek. Elkészítik saját tűkereküket, miközben elgondolkodnak azon, hogy mi az a dolog az életükben, ami célként lebeg a szemük előtt, ami előremutató és felemelő lehet számukra. A tűkerék mind a 4 ágára írnak egy-egy szót. A négy szó 4 fontos célt jelképez. Ezután összerakják a papírból készült tűkereket, és miután mély levegőt vettek, fújják bele a vágyukat a leírt célokra. Megfigyelik a környezetüket, és figyelmüket a levegő elem jelenlétére irányítják, hogy hol látják, hogyan érzékelik.

A tanfolyam után a résztvevők visszatérnek a körbe, ahol verset írnak élményeikről, vagy pihennek és önállóan feldolgozzák tapasztalataikat.

10. szakasz. - SNAP 4 Snap Swap (egymás Snaps tesztelése)

Az előző nap kiválasztott és párban kidolgozott pillanatképek bemutatása, minden pár 5 percet kap a részletek bemutatására (11 téma + párok = 55 perc).

A kidolgozott pillanatképeket ezután kavicsokkal értékelik: minden pár a székén hagyja a SNAP-ot, amelyet aztán az anonim módon elhelyezett kövek száma alapján lehet osztályozni.

- Föld
- Üveg
- Szuperhősök
- Idő
- Pókok
- Air
- Rovarok
- Penész

- Szauna
- Galaxy
- Divat

11. szakasz. - SNAP 5 - Új Snaps fejlesztése

Erdei merítés

Ismerd meg a fát

Bevezetés

Ez a gyakorlat segít a résztvevőknek abban, hogy nem hagyományos módon, kikapcsolt látással kapcsolódjanak a természethez. Megtapasztalhatják a fa tapintását, állagát, illatát, és összehasonlíthatják belső képüket a fa tényleges kinézetével.

A párok mélyebb bizalmat alakítanak ki, amikor bekötött szemmel hagyják egymást vezetni.

Tippek a facilitátornak: mindig kérdezzük meg, hogy elfogadható-e, hogy minden résztvevőnek bekötik a szemét. Ha valakinek ez túl kényelmetlen, akkor bekötött szemmel, bekötött szem nélkül is lehet, hogy bármikor ki tudja nyitni a szemét.

A gyakorlat célja, hogy jó érzéseket keltsen, és hogy minden érzékszervet megtapasztaljunk, senki ne érezze magát kényelmetlenül.

Mondja el a résztvevőknek, hogy néha tanácsos kilépni a komfortzónából.

Ha valaki tényleg nem akarja, hogy se bekötött szemmel, se csukott szemmel legyen, találj módot arra, hogy más módon vond be.

Senkit sem szabad kihagyni, kivéve, ha ez valóban szükséges.

Érzékszervi feltérképezés

Bevezetés

Az oktató négy különböző növényt oszt ki a csoport különböző tagjainak. Minden résztvevő megdörzsöli a növényt a kézfejen. Miután elvégezte ezt a gesztust, minden résztvevőnek meg kell találnia a társát, azt, aki ugyanazt a növényt kapta, és ugyanazt az illatot produkálja. Így jönnek létre a csoportok! Minden csoportnak térképet kell készítenie a környezetéről: szaglótérképet, tapintástérképet, hangtérképet és mozgástérképet. Ezek elkészítéséhez felhasználhatók az

erdőből származó tárgyak, növényi maradványok, állatok vagy bármi más talált tárgy. A végén minden csoport bemutatja a térképét a többieknek, majd a térképek összeállnak, és a környező tér egyetlen érzékszervi térképpé állnak össze.

A természetté válás

Bevezetés

A résztvevők körben állnak. Mindenki becsukja a szemét.

A tréner felkéri a résztvevőket, hogy először a légzésükre figyeljenek. Később felkéri őket, hogy hallgassák az erdő hangjait. Harmadik lépésként a résztvevők elkezdnek hangokat kiadni, illeszkedve a természet kórusába.

Néhány perces hangkeltés után a tréner egyesével megérinti a résztvevőket (a többiek továbbra is hangokat adnak ki), hogy hagyja őket egyedül sétálni az erdőben.

Körülbelül 30 perccel később a csoport összeül, és van egy kis idő az elmélkedésre.

Negyedik nap

Időrés	Csütörtök Modulok	Gyakorlatok	Csoport	Szükséges eszközök
9.00-9.15	Nyitókör	Bemelegítő játék + kör	minden	
9.15-10.30	12. szakasz. - Kalandos módszertan (szabadtéri képzés) - 1. rész	Tapasztalati tanulás	párban	mászókötelek, slackline, vakkötél, vakhordozók
10.30-10.45	BREAK			

11.00-12.30	13. szakasz. - Kalandos módszertan (szabadtéri képzés) - 2. rész	Tapasztalati tanulás	5 kis csoportban	
12.30-14.00	14. szakasz. - Kalandos módszertan (szabadtéri képzés) - 3. rész	Tapasztalati tanulás Záró kör A tevékenységek során történtek feldolgozása	minden	
14.00-14.15	Értékelési űrlap			
14.15-15.15	EBÉD			
15.15-17.00	Freetime			
17.15-17.30	Utazás Budapestre	Szabadulószoza	2 oktató	

12. szakasz. - 13. -14. Kalandos módszertan (szabadtéri képzés) - 1-2-3. rész

Engedje szabadjára a természetet: Tanárképzés és csapatépítés összekapcsolása

A tanulási horizontok bővítése:

Ez a képzési tanterv új dimenziót vezet be a tanárfejlesztésbe - a **szabadtéri képzést**. Az osztálytermek határain túlmutatva, a szabadban, a kötél- és lengőkötelekkel kapcsolatos gyakorlatok segítségével elősegítjük a csapatmunkát, a kommunikációt és a problémamegoldó készségeket. **Nem szükséges előzetes tapasztalat, a fogyatékosokat a tréner kezeli, a tevékenységeket az igényekhez igazítjuk.**

A szabadtéri csapatépítés előnyei:

- **Fokozott együttműködés:** A szabadtéri gyakorlatok természetesen ösztönzik a csapatmunkát és a kommunikációt. A tanárok együttműködnek, hogy leküzdjék a kötelek és a slackline-ok jelentette kihívásokat, elősegítve az egység és a közös siker érzését.
- **Fokozott problémamegoldás:** A köteleken és a lazítóköteleken való navigálás kreatív gondolkodást és problémamegoldó készséget igényel. A tanárok együtt fognak dolgozni, hogy stratégiát és alkalmazkodást dolgozzanak ki, értékes készségeket fejlesztve az osztálytermi kihívások kezeléséhez.
- **Fokozott bizalom:** A gyakorlatok sikeres elvégzése sikerélményt nyújt, és növeli az egyéni és közös képességekbe vetett bizalmat.
- **Bizalomépítés:** Bizonyos gyakorlatok megkövetelik a kollégák bizalmát és támogatását, ami erősíti a tanárok közösségén belüli személyközi köteleket.
- **Friss perspektíva:** A szabadtéri környezet kellemes változást nyújt az osztálytermi rutinhoz képest, fokozza a koncentrációt és az új tanulási tapasztalatok iránti fogékonyságot.

Tevékenységek:

- **Az együttműködésen alapuló mászás:** A résztvevőknek kötelek vagy egy alacsony slackline segítségével együtt kell működniük, hogy olyan emberi láncot hozzanak létre, amely biztonságosan megtartja a csoport minden tagját, miközben átmásznak a kötélre vagy átkelnek rajta.
- **A kommunikációs kihívás:** A csapatoknak bekötik a szemüket, és egy előre meghatározott akadálypályán kell navigálniuk, kizárólag szóbeli kommunikációval. Ez a tevékenység erősíti a kommunikációs készségeket és elősegíti a kollégák közötti bizalmat.
- **A Knot-So-Easy kihívás:** A csoportoknak egy sor kötelet mutatnak be, és kihívást jelentenek, hogy meghatározott időn belül különleges csomókat készítsenek. Ez a tevékenység csapatmunkát, problémamegoldást és világos kommunikációt igényel a siker eléréséhez.

A biztonság az első:

Minden tevékenység során a biztonság a legfőbb prioritás. A képzést tanúsított facilitátorok irányítják, akik biztosítják a megfelelő oktatást és felügyeletet. Magyarországon közvetlenül a www.kalandokesalmok.hu címen kérhet tapasztalt oktatókat és tanácsokat.

Következtetés:

Ez a szabadtéri képzési program frissítő és magával ragadó módon fejleszti a pedagógusok alapvető készségeit. A dinamikus szabadtéri környezetben a kötelek és a slackline-ok használatával a tanárok egy olyan szórakoztató és kifizetődő tanulási környezetet tapasztalhatnak meg, amely elősegíti az együttműködést, a kommunikációt és a problémamegoldó készségeket - ezek mind értékes eszközök a virágzó osztálytermek kialakításához.

Megjegyzés: Ez a program könnyen adaptálható különböző időtartamokra, és további csapatépítő gyakorlatokkal, kötelek, slackline-ok és más szabadtéri eszközök használatával tovább testre szabható.

Ötödik nap

Időrés	Péntek Modulok	Gyakorlatok	Csoport	Szükséges eszközök
9.00-9.15	Nyitókör	Bemelegítő játék: labdahozd a labdát + körözés	minden	
9.15-10.15	15. szakasz. - Hatásműhely	Worldcafé - Mi történt a héten? csoportokat alkotni: a képzés egy napjának lapjára állni	5 kis csoportban	jbl, papírlapok, zsírkréták, matricák
10.15-10.30	KÁVÉSZÜNET			
10.30-11.00	16. szakasz. - A hét értékelése	Snaps értékelés Visszajelző űrlap (az anyagokról, a képzés egészéről)	minden	
11.00-12.00	17. szakasz. - Befejezés és lezárás	Sétáló meditáció Névtelen hírnök Sál mandala Záró kör	minden	sálak mindenkinek, relaxációs zene
12.00-14.00	EBÉD	Az evés jó szórakozás, és jó alkalom lehet arra, hogy meghitt módon búcsúzzunk el egymástól.		

15. szakasz. - Hatásműhely

A World Cafe módszer a beszélgetések bevonására

A World Cafe hatékony módszer a közös tanulás és a tananyagon belüli témák mélyreható feltárásának elősegítésére. Dinamikus és magával ragadó környezetet teremt, ahol a tanárok megoszthatják ötleteiket, ötletbörzét tarthatnak, és tanulhatnak egymás nézőpontjából.

Íme, hogyan lehet a World Cafe módszert a tanárképzési programban alkalmazni:

Előkészítés:

1. **A központi kérdés meghatározása:** Válasszon egy gondolatébresztő kérdést, amely összhangban van a képzési program céljaival.
2. **Állítsa be a kávézóhelyet:** Rendezze be a képzési területet úgy, hogy az egy kávézóra hasonlítson. Használjon kerek asztalokat terítővel, biztosítson kávé, teát és könnyű frissítőket, hogy barátságos légkört teremtsen.
3. **Irányadó kérdések előkészítése:** Minden fordulóra dolgozzon ki egy sor nyílt végű kérdést, amelyek a központi témára épülnek. Ezeknek a kérdéseknek ösztönözniük kell a gondolatok mélyebb feltárását és összekapcsolását.
4. **Készítsen Flip Chartokat vagy nagyméretű papírlapokat:** Ezeket helyezze el minden asztalnál, hogy a résztvevők a megbeszélések során rögzíthessék a legfontosabb pontokat és felismeréseket.

A kávéházi beszélgetés:

1. **Nyitó forduló (20-30 perc):** Ismertesse a központi kérdést és mutassa be a kávézó formátumát. Ossza a résztvevőket 4-5 fős kiscsoportokra, és ossza őket asztalokhoz. Minden csoport megvitatja a központi kérdést az első irányadó kérdések segítségével. Ösztönözze az aktív meghallgatást, a különböző nézőpontok megosztását és a legfontosabb pontok rögzítését a flipcharton.
2. **A beszélgetés learatása (5-10 perc):** A forduló végén minden csoportból egy személy az asztaluknál marad ("házigazda"), míg a többiek ("utazók") egy új asztalhoz váltják egymást. Minden utazó megosztja az előző beszélgetés legfontosabb felismeréseit és tanulságait, ami új ötleteket és kapcsolatokat ösztönöz az új asztalnál. A megmaradó házigazda üdvözli az utazókat, és röviden összefoglalja az asztaluknál folytatott előző megbeszélést.
3. **Ismételje meg a köröket (2-3 kör):** Ismételje meg a 2. és 3. fordulót, minden fordulóban új irányadó kérdésekkel, lehetővé téve a résztvevők számára, hogy a korábbi beszélgetésekre építsenek, és a témát különböző nézőpontokból vizsgálják meg.

Befejezés:

1. Záró reflexió (10-15 perc): Hívjon össze mindenkit egy záró reflexióra. Kérjük meg a résztvevőket, hogy osszák meg a World Cafe tapasztalatainak általános tanulságait, foglalják össze a legfontosabb pontokat és azonosítsák a megbeszélések során felmerült közös témákat.

További tippek:

- Olyan tiszteletteljes és befogadó környezet ösztönzése, amelyben minden hang meghallgatásra talál.
- Állítson be egy időzítőt minden egyes fordulóra, hogy a beszélgetések koncentráltak maradjanak.
- Szükség esetén adjon felkéréseket vagy vizuális segédeszközöket a vita ösztönzésére.
- Fontolja meg, hogy a kávézó során egy megfigyelő dokumentálja a legfontosabb pontokat és érdekes ötleteket.

A World Cafe módszer beépítésével a tanárképzési programba olyan dinamikus tanulási élményt hozhat létre, amely elősegíti az együttműködést, a kritikus gondolkodást és az értékes gyakorlatok cseréjét.

Kreativitás:

Az asztali témák a hét napjai voltak, ahol kiscsoportokban és a végén nagycsoportokban különböző kreatív módon lehetett visszajelzést adni.

1. táblázat 1. nap: érzelempártyák.

táblázat 2. nap: színes ragasztószalagok.

3. táblázat, 3. nap: egy/5-ös lap, közepén egy fekete körrel, amelyet mindenki kiegészíthetett a saját visszajelzései alapján.

Táblázat 4. nap: sok színes gumiszalag.

16. szakasz. - A hét értékelése

Snaps értékelés

Visszajelző űrlap (az anyagokkal, a képzés egészével kapcsolatban)

17. szakasz. - Befejezés és lezárás

Sétáló meditáció

Névtelen hírnök

Sál mandala

Záró kör

4 órás tanári workshop terv

Szikra kíváncsiság

Ez a műhely a tanárokat olyan eszközökkel ruházza fel, amelyekkel a Snaps program segítségével osztálytermeiket a tudományos felfedezések vonzó terepévé alakíthatják át.

Workshop napirend:

1. rész: Gyűjtsd fel a belső tudósodat! (90 perc)

- **Jégtörő játék:** A kreativitást és a kommunikációt beindító közös tevékenységgel kezdünk. A csapatok egy "Építsd meg a legmagasabb tornyot" kihívásban fognak versenyezni, váratlan anyagok felhasználásával - gondoljatok a mályvacukorra és a spagettire! Ez a játékos feladat ösztönzi a kritikus gondolkodást és a csapatmunkát.
- **A játék erejének kibontakoztatása:** Elmélyedünk a játék fontosságában a fiatal tanulók tudományos kutatásának elősegítésében. Interaktív beszélgetések során feltárjuk a játékalapú tanulás előnyeit a kíváncsiság, a problémamegoldó készség és a tudományok iránti szeretet fejlesztése szempontjából.

2. rész: A SNAPS bemutatása (60 perc)

- **Snaps Exploration:** A Snaps program bemutatása: Újrahasznosított anyagokat használó, gyermekek által vezetett kísérletek gyűjteménye. Interaktív bemutatókon és demonstrációkon keresztül a résztvevők felfedezik azokat a lebilincselő forgatókönyveket és tantervhez igazodó tevékenységeket, amelyek a Snaps-t értékes tantermi forrássá teszik.
- **A Snaps eszköztár felépítése:** A tanárok gyakorlati tevékenységen vesznek részt, ahol megtanulják, hogyan hozzák létre saját Snaps forgatókönyvüket a megadott keretrendszer segítségével. Ez a foglalkozás végigvezeti a résztvevőket az ötletelésen, az anyagok kiválasztásán és a tanulók számára vonzó tanulási élmény megszervezésén.

3. rész: Közös alkotás (90 perc)

- **Think Tank Challenge:** Kis csoportokban dolgozva a tanárok kreativitásukat és együttműködési készségeiket kihasználva új Snaps-tevékenységeket terveznek. Minden csoport egy adott tudományos koncepciót kap, és azt a feladatot, hogy újrahasznosított anyagok felhasználásával dolgozzanak ki egy érdekes Snaps-forgatókönyvet és tevékenységet.
- **Megosztás és visszajelzés:** A csoportok bemutatják újonnan létrehozott Snaps tevékenységeiket a műhelyközösségnek. Ez az együttműködésen alapuló ülés lehetővé teszi az egymás visszajelzését, elősegítve a támogató tanulási környezetet és az innovatív ötletek cseréjét.

4. rész: Források és végrehajtás (60 perc)

- **Snaps Resource Kit:** Bemutatjuk az átfogó Snaps forráskészletet, beleértve a tanári útmutatókat, a tevékenységek anyaglistáit és az értékelési stratégiákat. Ez a foglalkozás biztosítja, hogy minden résztvevő felkészülten távozzon a Snaps sikeres bevezetéséhez az osztálytermeiben.
- **Kérdések és válaszok és következő lépések:** A fennmaradó kérdések megválaszolására és a Snaps program iskolai közösségen belüli népszerűsítésére vonatkozó stratégiák megvitatására is jut idő. Emellett forrásokat is biztosítunk a további Snaps-tevékenységekhez való hozzáféréshez és a folyamatos támogatáshoz.

Ez a workshop eszközöket és inspirációt ad a tanárok kezébe, hogy a játékidőt a tudományos felfedezések ugródeszkájjá alakítsák, és a természet és a Föld iránti szeretetet ébressék diákjaikban.