

A tanegység címe	4. Szabadidő szervezés-csapatépítés
Kifejlesztette	József Attila Általános Iskola – Hégető Katalin
Bevezetés	A tréning során a pedagógusok gyakorlati ismereteket szereznek a nemzetközi mobilitási programok, többnapos kirándulások és szakmai gyakorlatok szabadidős programjainak megszervezéséről. A képzés kitér a szabadidő strukturált és tartalmas eltöltésének lehetőségeire, valamint a csapatépítő tevékenységek szerepére a csoportkohézió erősítésében. A pedagógusok a tréning során különböző módszertani ötleteket, játékokat, kérdőívmintákat, praktikus javaslatokat ismerhetnek meg és próbálhatnak ki, ami által bevonhatják a tanulókat a programok tervezésébe és megvalósításába. A szabadidős tevékenységek célja, hogy elősegítsék a résztvevők közötti kapcsolatok megerősítését, a kommunikáció fejlesztését és a kulturális különbségek elfogadását.
Cél	A tananyag célja segítséget nyújtani a pedagógusoknak abban, hogy a mobilitási programok szabadidős tevékenységeit tudatosan, élményszerűen és közösségformáló módon szervezzék meg. A közös élmények, kihívások és feladatok lehetőséget teremtenek a kölcsönös megértésre és a kulturális érzékenység fejlesztésére, ami hosszú távon javítja a csoportdinamikát és növeli a program hatékonyságát. A csapatépítés során kialakuló pozitív élmények segíthetnek a résztvevőknek abban, hogy nyitottabbá váljanak a változásokra és könnyebben alkalmazkodjanak az új környezethez. 1. Szervezési és logisztikai kompetenciák fejlesztése 2. Diákok és pedagógusok érzelmi és motivációs támogatása 3. Ön- és társismeret fejlesztése 4. Kommunikációs készségek fejlesztése 5. Reflektív szemlélet fejlesztése

A tanegységhez rendelt idő	3-4 óra
Tanulási eredmények	Pedagógiai folyamatok tervezése, szervezése és értékelése • rugalmas és kreatív időgazdálkodás • élménypedagógiai eszközök alkalmazása • reflektív gondolkodás a szabadidős tevékenységek hatásairól Tanulói személyiség fejlesztése • érzelmi és szociális kompetenciák támogatása • a tanulók önismeretének és önbizalmának fejlesztése A tanulói csoportok, közösségek alakulásának segítése • csoportdinamika tudatos alakítása • inkluzív, együttműködésre építő szemlélet • csapatépítő technikák alkalmazása Kommunikáció és együttműködés a tanulókkal és a pedagógiai partnerekkel • nyitott, empátikus kommunikáció • kulturális érzékenység és interkulturális kompetencia Szakmai együttműködés és kommunikáció • közös programok tervezése kollégákkal és partnerekkel • tapasztalatmegosztás és együtt gondolkodás Elkötelezettség és szakmai felelősségvállalás • diákok jólétének és fejlődésének tudatos támogatása • pozitív, motiváló pedagógusi attitűd
Feladatok - Maganyag	I. SZÜKSÉGLETFELMÉRÉS I.1. SZABADIDŐTERVEZŐ ESZKÖZTÁR 1. Szóasszociációs játék - „Mi jut eszedbe róla? - Közös szabadidős térkép” Cél: A tanulók gondolkodásának serkentése, a szabadidő eltöltésével kapcsolatos élményeik és preferenciáik feltérképezése. A játék segíti a társas kapcsolatok, az önismeret és az együttműködés fejlesztését.



Eszközök: Nagy csomagolópapír, post-it cetlik, filctollak vagy online kollaboratív tábla, pl.:

Padlet – vizuális, egyszerű, szabadon formálható felület

Mentimeter – szavazás, szófelhő, valós idejű válaszok

Jamboard – egyszerű digitális tábla Google-fiókkal

Leírás: A pedagógus felírja a „szabadidő” szót a tábla közepére (vagy digitálisan a középpontba).

A tanulók szóban, post-itre vagy digitálisan elkezdnek kulcsszavakat gyűjteni: „Mi jut eszedbe róla?”

Nincs jó vagy rossz válasz – minden ötlet felkerül a közös felületre.

A pedagógus a tanulókkal közösen rendszerezi a beírt szavakat.

Használható tematika:

Aktív (pl. séta, túrázás, utazás, kalandpark, biciklizés) – Pihenős (pl. olvasás, alvás, relaxáció)

Egyéni (pl. zenehallgatás, festés) – Közös (pl. társasjáték, barátokkal töltött idő, sütés, főzés)

Reflexió: Melyik tevékenység miért fontos számukra? - a pedagógusnak reflexió

Segédkérdések a pedagógusnak

Melyik szabadidős tevékenység volt a legtöbbször említve?

Miért gondoljátok, hogy ez fontos a csoport számára?

Találkoztatok olyan tevékenységgel, amit eddig nem gondoltatok fontosnak, vagy amiről kevesebbet beszéltek?

Van olyan tevékenység, amit ti személy szerint szívesen csinálnátok, de mások nem?

Mit tanultatok önmagatokról vagy egymásról a játék során?

Hogyan segíthet ez a közös szabadidős térkép abban, hogy mindenki jól érezze magát a közösen szervezett programokon?

Mit gondoltok, miért fontos, hogy figyeljünk mások igényeire és preferenciáira a szabadidő tervezésénél?



2. Matricás szavazás - „Melyik program érdekel a legjobban?”

Cél: A tanulók bevonása a közös programtervezésbe, véleményük megismerése, döntéshozatali készségek és felelősségtudat fejlesztése. A közösségi élmények megalapozása azáltal, hogy közösen választanak a lehetőségek közül.

Eszközök: Egy nagy poszter vagy tábla különböző programötletekkel (pl. képek és címkék: filmklub, sport, kreatív foglalkozás, zene, kirándulás, kultúra, társasjáték, közösségi főzés)

Matricák: színes pöttyök vagy hangulatjelek (pl. 😊 – „tetszik”, ☹️ – „nem érdekel”, 🏆 – „nagyon szeretném”)

Alternatív online verzióhoz: Slido, Mentimeter

Leírás:

A pedagógus teendői: Készítsen elő egy flipchart lapot rajta jól látható programötletekkel (képes illusztrációval ajánlott).

Gondolja át előre: milyen tevékenységek reálisak az adott iskolai keretek között (helyszín, idő, költség)?

Készítsen elő 3–4 matricát minden tanulónak (többféle hangulatjellel, ha differenciált értékelés a cél).

Mondja el a tanulónak, hogy ők maguk dönthetnek arról, milyen közös programokat szeretnének.

Mutassa be röviden az opciókat – ha kell, magyarázza meg őket (pl. „Kreatív foglalkozás alatt rajzolás, makettkészítés, festés is lehet”).

Szavazás: Minden tanuló 3–4 matricát kap. Kérje meg őket, hogy ragasszák a matricákat azokhoz a programokhoz, amelyek a leginkább felkeltették az érdeklődésüket. Egységes matricák esetén: csak a pozitív választás számít.

Hangulatjel-matricák esetén: differenciált véleményt is jelezhetnek.

(pl. 😊 = tetszik, ☹️ = nem vonz, 🏆 = kedvenc)

A pedagógus vezesse le a szavazást:

Mely program kapta a legtöbb szavazatot?

Volt-e meglepetés?

Milyen típusú programok voltak a legnépszerűbbek?

	Bátorítsa a tanulókat a véleményük kifejtésére: – „Miért ezt választottátok?” – „Ki szeretné megszervezni ezt a programot?” A legnépszerűbb 1–2 programötlet alapján elkezdődhet a közös tervezés. A tanulók bevonhatók az előkészítésbe is (feladatok vállalása, ötletgyűjtés, lebonyolítás). A pedagógus kezdeményezhet projektszerű munkát a kiválasztott tevékenység köré (pl. kirándulás megtervezése, filmklubhoz plakátkészítés). Fejlesztett kompetenciák: Döntéshozatal, közösségi gondolkodás, felelősségvállalás, kommunikáció és vitakultúra. 3. Mini kérdőív „Te mivel töltöd?” Cél: A kérdőív segíti a tanulókat abban, hogy tudatosítsák saját szabadidős szokásaikat, érdeklődési területeiket és nyitottságukat új élményekre. A pedagógus számára hasznos visszajelzésként szolgál, milyen típusú tevékenységekre érdemes építeni a közösségi programok során. Fejlesztési fókusz: Önismeret, Önkifejezés, Reflektív gondolkodás, Szociális nyitottság és kooperáció Digitális kompetencia (digitális kérdőív esetén) Javasolt alapkérdések: Milyen programok töltenek fel a szabadidődben? (pl. zenehallgatás, biciklizés, barátokkal lenni, olvasás stb.) Aktív vagy inkább pihenős programokat keresel a szabadidődben? (pl. „Szeretek sportolni.” / „Inkább filmezek vagy pihenek.”) Mely tevékenységek lennének számodra új élmények? (pl. kézműveskedés, közösségi főzés, társasjáték-klub, kirándulás) Mit csináznál szívesen másokkal együtt? (pl. tánc, beszélgetés, sport, zenélés) Eszközök: Digitális eszköz (tablet, telefon, okostábla) – és internetelérés <i>Online kérdőíves felületek:</i>
--	--



Mentimeter – „Open-ended”, „Multiple Choice” vagy „Word Cloud” formátumban

Kahoot! – kvíz- vagy felmérés-módban is használható

Google Forms – egyszerű kérdőívkészítés

Offline változat:

Nyomtatható kérdőívlap (személyes kitöltéshez)

Példa linkbe téve-pedagógusnak segédanyag

Kérdőív: Szabadidős tevékenységek preferenciái

Név (nem kötelező):

1. Milyen típusú szabadidős tevékenységeket szeretsz leginkább? (Jelölj meg 3-at!)

- ☐ Aktív mozgás (pl. séta, futás, sport)
- ☐ Kreatív foglalkozások (pl. rajzolás, kézműveskedés)
- ☐ Társasjátékok
- ☐ Pihenés, relaxáció (pl. olvasás, zenehallgatás)
- ☐ Kirándulás, természetjárás

Egyéb: _____

2. Szeretsz inkább egyedül vagy csoportban szabadidőt tölteni?

- ☐ Egyedül
- ☐ Csoportban
- ☐ Mindkettő

3. Milyen időtartamú programokat részesítesz előnyben?

- ☐ Rövid (30 perc – 1 óra)
- ☐ Közepes (1 – 3 óra)
- ☐ Hosszabb (fél nap, egész nap)

4. Van olyan szabadidős tevékenység, amit szívesen kipróbálnál?

.....



Kérdőív + közös beszélgetés (pl. körben ülve, csoportokban)

Melyik tevékenység volt a legnépszerűbb?

Milyen különbségek voltak a preferenciák között?

Hogyan lehet ezeket az eltérő igényeket összehangolni a közös programokban?

Közösen készítsetek egy listát a legérdekesebb, leginkább támogatott tevékenységekről, amelyeket a csoport megvalósítana.

Leírás: Válassza ki a kérdőív formáját (digitális vagy papíralapú). Ha digitális, hozza létre az eszközön a kérdéseket – pl. Mentimeteren „Word Cloud” formában a 1. kérdést, „Multiple Choice” a 2.-ra stb.

Gondolja végig, hogyan fogja feldolgozni a válaszokat: közös kivetítés, egyéni visszajelzések, csoportos összegzés?

Ráhangelésként beszélgessen a diákokkal a következő kérdésekről:

„Mit jelent nektek a feltöltődés?”

„Mi az, ami igazán kikapcsol, vagy energiát ad?”

Mondja el, hogy a kérdőív célja, hogy jobban megismerjék egymást és saját magukat, és ezekre építve később közös programokat is tervezhetnek.

Online verzió esetén: a tanulók saját eszközükön töltik ki a kérdőívet. A pedagógus akár élőben, projektoron is megjelenítheti az eredményeket (pl. Mentimeter szófelhő, Kahoot eredmények).

A válaszokat érdemes tematikusan összefoglalni: Mely tevékenységek fordultak elő a legtöbbször?

Van-e olyan, amit sokan még nem próbáltak, de kipróbálnának?

Vannak-e közös vonások a válaszokban (pl. sokan szeretnek sportolni vagy együtt lenni)?

Javasolt a tanulókat is bevonni az értelmezésbe:

„Meglepett valakit valami?”

„Találtál olyan választ, amiben magadra ismertél?”

„Mi az, amit együtt is kipróbálhatnánk ezek közül?”

A válaszok segítenek megalapozni a közösségi programok tervezését (pl. az előző tevékenységekhez – szavazás, ötletbörze – kapcsolva).

	Lehetőség van további önismereti vagy közösségépítő beszélgetésekre építeni a kérdőív eredményeire. Tipp a pedagógusnak: Használjon vizualizációt: szófelhő, diagram, ikonok – ezek segítik az értelmezést, élményszerűbbé teszik a feldolgozást. Digitális segédanyagok: Mentimeter: www.mentimeter.com Kahoot: www.kahoot.com Google Forms: forms.google.com II. TEMATIKUS PROGRAMÖTLETEK II.1. ISMERKEDÉS, CSAPATÉPÍTÉS A csapatépítés több, mint egyszerű játék, tudatos folyamat, amely során a résztvevők mélyebben megismerik egymást, és bizalmas, nyitott légkör alakul ki a vélemény- és élménymegosztásra. Ez elősegíti az együttműködési készségek fejlődését, és támogatja a motivált, egységes csapat kialakulását. Válogasson az alábbi játékok közül, hogy csoportja igényeihez leginkább illőt válasszon, és közösen teremtsenek eredményes és élménydús együttlétet! A következő játékok azoknak a csoportoknak szólnak, ahol a csoport tagjai nem ismerik egymást. Ezt ki kellene hangsúlyozni, hiszen nekik fontos az ilyen jellegű ismerkedés. Ha a csoport tagjai ismerik egymást, mást jellegű ráhangolódásra lesz szükség, esetleg arra is lehetne néhány példa (az is lehet, hogy lesz a továbbiakban...) 1. Név & mozdulat Cél: A névtanulás, figyelem, nonverbális kommunikáció erősítése, a közösségi légkör oldása. Eszközök: Nem szükséges semmi, csak tér a körben álláshoz.
--	--



Leírás: Álljanak körbe. Az első résztvevő kimondja a keresztnévét, majd egy hozzá kapcsolódó mozdulatot mutat (pl. ugrik, integet, fejet hajt). A többiek együtt megismétlik a nevet és a mozdulatot. Sorban mindenki következik – a csoport mindenkinél ismétél.

Haladó verzió: a végén valaki vállalkozik, hogy visszajátssza a sorozatot (nevek + mozdulatok).

Pedagógusi tipp: Bátorítsa játékoságra, de fogadja el az egyszerű mozdulatokat is.

2. Speed-meeting

Cél: Gyors kapcsolódás, felszabadult ismerkedés, kommunikációs készség fejlesztése.

Eszközök: Stopper vagy telefon az idő méréséhez.

Leírás: A résztvevők párokban állnak vagy ülnek egymással szemben.

A pedagógus ad egy utasítást vagy **feltesz** egy kérdést (pl. „Mesélj egy furcsa szokásodról”, „Mi az első emléked az iskoláról?”, „Mi a kedvenc ételed?” stb.).

A résztvevőknek 2 percük van beszélgetni – 1 perc az egyik, 1 perc a másik fél.

Az idő letelte után váltás: mindenki új partnerrel folytatja, új kérdéssel.

Példakérdések:

Mi a legfurcsább szokásod?

Melyik városba utaznál most szívesen?

Mi az első dolog, amit csinálsz iskola után?

Van-e különleges tárgyad, amit mindig magadnál hordasz?

Pedagógusi tipp: Segítheti a beszélgetést kérdéskártyákkal vagy kivetítéssel.

Hangsúlyozza, hogy nincs jó vagy rossz válasz – a cél az élmény és az egymásra figyelés.

3. Közös pont játék

Cél: Közösségi élmény erősítése, hasonlóságok felismerése, gyors csoportalakítás.

Eszközök: Tér a szabad mozgáshoz.



Leírás: A csoporttagok szóródjanak szét az adott térben. A pedagógus mond egy állítást:

„Álljatok össze hármas csoportba, akiknek van testvére.”

„Keress magad mellé 2 embert, akinek ugyanaz a kedvenc színe.”

„Találj valakit, aki ugyanabban a hónapban született, mint te.”

A tanulók mozognak és gyorsan keresnek társakat, akikre szintén igaz az állítás.

Pár perc után új kör kezdődik új instrukcióval.

Témák lehetnek:

Ugyanabban a hónapban születtek

Szeretik a sportot / édességet / olvasást

Balkezesek

Mindig reggeliznek

Laktak már külföldön

Pedagógusi tipp: Használható később is, ha új közös pontokra akarod ráirányítani a figyelmet. Fotókat is készíthet a kialakuló „mini-közösségekről”.

4. „Én vagyok, aki...” – identitásjáték

Cél: Önkifejezés, mások elfogadása, közösségi sokszínűség tudatosítása.

Eszközök: Székek körben, vagy padlón ülve, legyen elég hely mindenkinek.

Leírás: A résztvevők körben ülnek.

Az első tanuló kimondja:

„Én vagyok, aki szeret táncolni.”

„Én vagyok, aki fél a kutyáktól.”

„Én vagyok, aki mindig késik.”

Azok, akikre ez igaz, felállnak vagy felemelik a kezüket – jelezve, hogy osztoznak az élményben.

A kör tovább halad: mindenki mond valamit saját magáról.

Pedagógusi tipp: Érdekes az elején könnyed, semleges állításokat bátorítani. Ha a csoport biztonságosabbá válik, előjöhethetnek mélyebb vagy személyesebb „vallomások”. Zárásként meg lehet kérdezni:



„Mi lepett meg?” / „Érezted úgy, hogy nem vagy egyedül valamiben?”

5. Jöjjön mellém az, aki...

Cél: Kapcsolódás, figyelem egymásra, névtanulás és közös élmények felelevenítése.

Eszközök: Székek körben (létszám – 1 db)

Leírás: A csoport kört alakít, mindenki leül, egy szék üresen marad. Aki az üres szék bal oldalán ül, mondja:

„Jöjjön ide mellém az, aki... szereti a kutyákat / nem szereti a kávé / velem volt a kiránduláson / tegnap nevetett egy jót” ...stb.

Azok, akikre igaz az állítás, megpróbálnak gyorsan átülni az üres székre. Az ülőhelyek változnak, mozgalmas a játék. Az új üres szék balján ülő kezdi újra.

Pedagógusi tipp: Kezdje könnyed témákkal, majd jöhetnek személyesebb kapcsolódások.

6. 3 igazság, 1 hazugság

Cél: Önismeret, kommunikációs készség, játékos gondolkodás.

Eszközök: Papír, toll vagy szóbeli kör.

Leírás: Mindenki ír/mond négy állítást magáról – 3 igazat és 1 hamisat. A csoport többi tagja tippel, melyik lehet a hamis. A résztvevő elárulja a megoldást, és mesélhet a többi állításról is, ha szeretne.

Pedagógusi tipp: Bátorítsa érdekes, de hihető „hazugságokra” – ez fokozza az élményt.

7. Bizalomépítés-olyan csoportoknak is ajánlott, ahol a csoporttagok már ismerik egymást valamennyire

a). Kártyák személyes kérdésekkel

Cél: Érzelmi közeledés, személyes megosztás, egymás megismerése mélyebb szinten.

Eszközök: kérdéskártyák



Mi az, amire büszke vagy az elmúlt egy évből?

Mi az, amit kevesen tudnak rólad?

Ki volt rád legnagyobb hatással?

Mikor érezted magad utoljára igazán boldognak?

Leírás: Körben, párokban vagy kis csoportban húznak egy kártyát. A húzó megosztja válaszát (önkéntes alapon).

A többiek hallgatnak, nem kommentálnak – tisztelet, biztonság a kulcs.

b). Vakon vezetés

Eszközök:

Kendő vagy csukott szem, egy kijelölt biztonságos útvonal (terem vagy udvar).

Leírás: Párok alakulnak, az egyik tag becsukja a szemét. Társa szóban vagy kézen fogva vezeti őt lassan, biztonságosan. Utána szerepcsere, majd közös reflexió:

„Milyen érzés volt megbízni valakiben?”

„Mire kellett odafigyelned?”

Pedagógusi tipp: Beszélgetés arról, mit tanultak a bizalomról és egymásról.

8. Együttműködés

Cél: Csapatmunka, kreatív problémamegoldás, kommunikáció.

a) Toronyépítés

Eszközök: Pálcikák, gyurma, szívószál, újságpapír, ragasztó – bármi.

Leírás: Kisebb csapatokban dolgoznak, a legmagasabb és legstabilabb tornyot kell megépíteni az adott idő alatt (10–15 perc). A játék végén bemutatják, megméri a torony magasságát és reflektálnak a csapatmunkára.

b) Élő szobor

Leírás: Kisebb csoportokban egy adott fogalomról (pl. „csapat”, „barátság”, „konfliktus”) élőképet kell létrehozni.

A csoport „megfagy” egy pillanatban, a többiek értelmezik a szobrot.

Megbeszélés: mit láttak, mit jelenthet?

9. Közös értékek – „Csapatkultúra” kialakítása

Cél: Szabályok és értékek közös megalkotása, felelősségvállalás erősítése, közösségi identitás formálása.

a) „Csapatszabályzat” készítése-lásd szerződéskötés lehetne LINKelni???hogyan?

Leírás: Csoportban brainstorming:

„Mitől működik jól egy közösség?”

„Mire van szükség, hogy jól érezzük magunkat együtt?”

A pedagógus flipchartra vagy online táblára gyűjtse a szabályokat.

Témák lehetnek: kimenők, rend, közös terek, felelősségi körök, viselkedési alapelvek.

Közösen megszavazzák a végleges szabályokat.

b) „Csapatalkotmány”

A szabályzatból egy rövid, frappáns dokumentum készül – lehet rajzos, kollázsos, digitális.

Mindenki aláírja – ezzel vállalva az együttműködést. Segíti a felelősségvállalást, a konfliktuskezelést és a közös döntéshozás gyakorlását.

III. KÖZÖSSÉGÉPÍTŐ ÉS INTERKULTURÁLIS ÉLMÉNYPROGRAMOK

Cél: olyan szabadtéri, kulturális és interaktív tevékenységek bemutatása, amelyek segítik: a város és a helyi kultúra felfedezését; az interkulturális tanulást; a csapatkohézió elmélyítését; a résztvevők aktív bevonását

1. Városfelfedező játék (kincskereső túra, geocaching)

Cél: A helyismeret elmélyítése játékos formában, csapatmunka.

Eszközök: Térkép vagy applikáció (pl. Actionbound, Geocaching, vagy saját QR-kódos nyomvonal) Mobiltelefon, íróeszköz, feladatlap. Jutalom a végén (pl. kítűző, csoki, emléklap)

Leírás: Szervezők előre készítene egy útvonalat feladatokkal (pl. „Keresd meg a kék szobrot!”).

A résztvevők kis csapatokban haladnak, fotókat vagy válaszokat gyűjtenek. A végén értékelés, beszélgetés a tapasztalatokról.

Pedagógusi tipp: Kérjen segítséget a helyi Tourinform irodától, múzeumtól, akár a helyi fiatal önkéntesek is bevonhatók.

2. Helyi kultúra nap

Cél: Kulturális érzékenyítés, közösségiség, kölcsönös tanulás

Leírás: Diákok saját kultúrájának bemutatása (népviselet, zene, tánc, ételek)

Látogatás helyi múzeumba, galériába

Tematikus séták (pl. történelmi városrészben)

Interaktív állomások készítése, ahol minden nemzet „sarkot” állít fel.

Kiállítás, kóstoló, zenei, táncos bemutatók.

3. Közös főzés – „Ízek és kultúrák estje”

Cél: Közös alkotás, kulturális sokféleség megélése

Szükséges:

Helyi partner vagy szakember, aki segít a főzés lebonyolításában

Hozzávalók előzetes beszerzése

Konyha, tálalóeszközök, allergénekre figyelni!

Leírás: Közös kiválasztott receptek alapján kis csapatok főznek.

Kóstoló-est keretében meghívhatók partnerek, családok is.

A vacsorát követően lehetőség beszélgetésre, zenehallgatásra.

4. Helyi táncok tanulása

Cél: Mozgásos élmény, kulturális beágyazódás

Leírás: Keress fel egy helyi táncegyületet, néptáncsoportot vagy modern táncstúdiót.

Egy rövid koreográfiát tanuljanak meg a résztvevők.

	Lehet flashmobot is szervezni a város főterére! 5. Fotóvadászat / szelfitúra Cél: A város nevezetességeinek játékos megismerése Leírás: Előre összeállított lista szerint kell meghatározott helyszíneket lefotózni (pl. „szobor, ami állatot ábrázol”, „híd”, „régicátábla”). A fotókat közösen megnézhetik egy vetítés keretében. Applikáció ajánlás: Goosechase, Scavify (interaktív küldetésekkel) 6. “Culture Night” (Kultúrák éjszakája) Cél: Nemzetek bemutatkozása – identitás, hagyomány, humor Tartalmi elemek lehetnek: Miniprezentációk (iskola, város, híres emberek) Kóstonok, képek, zenék Vicces kvizek, interaktív játékok <i>Pedagógusi tipp:</i> Lehet ez a projekt vagy csereprogram záróestje is, ahol okleveleket, apró ajándékokat is kiosztanak. 7. Látogatás helyi szervezethez Cél: Szociális érzékenyítés, aktív állampolgárság Partnerjavaslatok: Civil szervezetek (pl. állatmenhely, környezetvédelmi egyesület) Kulturális házak, közösségi központok Ifjúsági irodák, integrációs szolgáltatók <i>Pedagógusi tipp:</i> Érdekes beszélgetést is szervezni, pl. helyi önkéntesekkel. 8. Kézműves foglalkozás Cél: Kreativitás, a helyi kultúra kézzel fogható megélése Ötletek:
--	---

	Kerámiafestés, gyöngyfüzés, nemezelés, népművészeti motívumok Helyi kézműves mester bevonása 9. Cooking class - helyi specialitás elkészítése Szervezés menete: Vegye fel a kapcsolatot a helyi partnerszervezettel és keressenek egy vendéglátóipari iskolát vagy szakembert. Egyeztessen: mit fognak főzni, milyen eszközökre van szükség. Figyeljen az allergénekre, kultúrák étkezési szokásaira. Példa: „Tanuljunk meg szélesmetélt tésztát nyújtani!” vagy „Főzzünk lecsót, de minden nemzet hozzáteheti a saját kedvenc ízét.” Reflexió: Minden program után segítse a tanulók értelmezését, élmények feldolgozását (pl. beszélgetőkör, rajz, poszt írása)
Támogató anyagok	1. Játékos csoportépítés, szociális kompetenciafejlesztés Szekszárdi Júlia: Kooperatív tanulás – elmélet és gyakorlat. Oktatókutató és Fejlesztő Intézet https://ofi.hu Gordon-módszer alapjai: Tanítsd meg, hogy csináljam! (Kapcsolatfejlesztés, én-üzenetek) Kézikönyv: Játék a csoportban – Útmutató a csoportdinamika játékos fejlesztéséhez (Gondolat Kiadó) Online eszközök: www.responsiveclassroom.org – Közösségépítő gyakorlatok gyerekeknek www.mackido.com/Leadership/Team-Building-Games.html https://youtu.be/73qJtSdXR8Y https://www.playmeo.com/ https://youtu.be/Myf2CUx9E60 https://youtu.be/pa1A61vdr8g

2. Interkulturális tanulás és érzékenyítés

Compass – Manual for Human Rights Education with Young People (Council of Europe)

<https://www.coe.int/en/web/compass>

T-Kit 4 Intercultural Learning – Salto-Youth és Eurodesk (ingyenesen letölthető)

<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/t-kit-4-intercultural-learning.503/>

The Diversity Cookbook – recepteken keresztül kultúraismeret

<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/the-diversity-cookbook.558/>

3. Városfelfedezés, informális tanulás

Actionbound – városi kincskereső játék készítője

<https://en.actionbound.com/>

Geocaching nemzetközi portál:

<https://www.geocaching.com/>

Mobilbarát interaktív játékok készítése (pl. QR-kódos séta):

<https://learningapps.org>

4. Részvétel és döntéshozatal (szavazás, értékválasztás)

Padlet – ötletgyűjtés, szóasszociáció, képek, linkek egy helyen

<https://padlet.com>

Mentimeter – élő kérdőívek, felmérések, szöveghő

<https://www.mentimeter.com>

Kahoot

<https://kahoot.com>

5. Gasztronómia és közös főzés – edukatív szemmel

„Taste of Culture” módszertani kézikönyv (IFSA) – gasztronómián keresztül kultúraismeret

<https://www.ifsa-network.org>

	EUNIC projekt: Food and Intercultural Dialogue https://eunicglobal.eu/ https://foodcorps.org/10-tips-for-a-successful-cooking-class/ https://www.iborghidelleduevalli.it/en/dettaglio-offerta/-/dettaglio/cooking-class-with-nonna-marcella_5176_service 6. Tanulói aktivitás, reflektív feldolgozás https://mersz.hu/falus-szucs-a-didaktika-kezikonyve// REFLECT-eszköztár: Reflective Learning Toolkit for Youth Work https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/reflective-learning-toolkit.2146/ Youthpass és tanulási napló: interkulturális projektek értékeléséhez https://www.youthpass.eu Szivák Judit (2014). Reflektív elméletek, reflektív gyakorlatok, ELTE ISBN 978-963-284-482-4 chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.eltereader.hu/media/2016/05/Szivak-_READER.pdf Élménypedagógia kézikönyv – (Európai Ifjúsági Központ, Mobilitás, SALTO) https://www.mobilitas.hu Magyar Drámapedagógiai Társaság http://drama.hu
Ellenőrző feladatok	1. Írja le röviden a gondolatait: Mi volt számára a legmeglepőbb a tréningen? Mi az, amit újonnan tanult és biztosan ki szeretné próbálni otthon, a kirándulás után a saját osztályával? Milyen típusú tanulókat/diákcsoportokat tart „nehezebben bevonhatónak” és miért? 2. Módszertár reflexió – 3 technika értékelése Töltse ki az alábbi táblázatot:

	Módszer	Mi tetszett benne?	Hol alkalmazná?	Milyen nehézséget lát benne?	
	Szóasszociációs játék				
	Matricás szavazás				
	Mini kérdőív / digitális forma				
	3. FELADAT: Hogyan mutatná be a válaszokat a diákoknak? Mire figyelne a kérdőív kiértékelésekor? 4. FELADAT: Saját pedagógiai eszköztár bővítése Töltse ki a saját „eszköztára” részeként: Kedvenc játék / módszer a tréningről: Digitális eszköz, amit szívesen használnék: Legfontosabb tanulásom a tréningről: II. TEMATIKUS PROGRAMÖTLETEK 1. Melyik ismerkedő/csapatépitő játék tetszett Önnek a legjobban Soroljon fel négy játékot az említettek közül! 2. A bizalom építésre milyen játékokat alkalmazna, nevezzen meg két játékot! 3. Milyen játékkal fejlesztené a csoport együttműködését? 4. Sorolja fel, milyen feladatokkal lehet a közösségépítő és interkulturális élményprogramokat szervezni!				
Források	1. https://www.halo.hu/index.php/kiskozossegek/segedanyagok/jatekok/csapatepito-jatekok https://youtu.be/u2o_gr0CDv8 https://kreativprogramok.hu/vicces-csapatepito-jatekok/				

	https://digital.batortabor.org/csarnok/csapatepito-osztalykirandulas/ http://www.tanuljmaskepp.hu/csapatepito-jatekok/ https://kristalyhotelajka.hu/legjobb-csapatepito-jatekok.html 2. https://www.researchgate.net/publication/338986901_Interkulturalis_erzekenyi_tes_formalis_keretek_kozott_1_Tompos_Aniko_-_Ablonczyne_Mihalyka_Livia_Szechenyi_Istvan_Egyetem_Gyor 3. https://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/felnottkori_tanulas/informlis_tanuls.html chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://folyoiratok.oh.gov.hu/sites/default/files/article_attachments/tot_e_08_02.pdf 5. https://www.cookinumbria.it/ https://www.vinigoretti.com/en/cooking-class/ 6. https://mersz.hu/falus-szucs-a-didaktika-kezikonyve// Gulya Nikolett¹ – Szivák Judit² – Fehérvári Anikó-A reflektív naplók alkalmazásának lehetőségei a tanárképzésben file:///C:/Users/User/Downloads/flptiffany,+iskolakultura_2020_009_045-063.pdf Szivák Judit (2014). Reflektív elméletek, reflektív gyakorlatok, ELTE ISBN 978-963-284-482-4 chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.eltereader.hu/media/2016/05/Szivak-_READER.pdf
--	---