Jógyakorlatok

(Creative strategies for language teachers, Firenze, 2026.04.27-05.02)

I. A többszörös intelligencia elmélet alkalmazása a tanórákon

A **többszörös intelligencia elméletét** Howard Gardner fejlesztette ki, és lényege, hogy a diákok nem egyetlen, egységes intelligenciával rendelkeznek, hanem különböző területeken mutathatnak kiemelkedő képességeket. Az elmélet szerint fontos lenne, hogy egy-egy tanórán módszertanilag minél változatosabb feladatokat, tevékenységeket végezzünk, így minden diák a saját erősségeire támaszkodva tanulhat

- a 8 fő intelligencia terület és azok gyakorlati alkalmazása a tanításban:

1. Nyelvi intelligencia **(Linguistic)**

A szavak, a beszéd és az írás világa.

- **Alkalmazása:** Esszéírás, vitakörök, prezentációk, történetmesélés, olvasási feladatok vagy naplóírás.
- **Példa:** Történelemórán a diákok írjanak egy fiktív levelet egy korabeli katona nézőpontjából.

2. Logikai-matematikai intelligencia **(Logical-Mathematical)**

A mintázatok, a logika, a számok és a rendszerszemlélet iránti érzékenység.

- **Alkalmazása:** Problémamegoldás, kísérletek, grafikonok és táblázatok elemzése, kódolás, érvelési láncok felállítása.
- **Példa:** Irodalomórán készítsenek egy logikai folyamatábrát (ok-okozati összefüggést) a főhős döntéseiről. Angolórán példamondatok alapján szűrjék le az új nyelvtani szerkezet szabályait.

3. Térbeli-vizuális intelligencia **(Spatial-Visual)**

Képekben, formákban és térben való gondolkodás.

- **Alkalmazása:** Elmetérképek (mind map) rajzolása, infografikák készítése, makettek építése, videók vagy prezentációk vizuális tervezése.
- **Példa:** Biológiaórán a sejt felépítését ne csak leírják, hanem rajzolják le vagy készítsenek belőle 3D-s modellt.

4. Testi-mozgásos intelligencia **(Bodily-Kinesthetic)**

A test és a mozgás finomhangolása, a manuális készségek.

- **Alkalmazása:** Szerepjátékok, drámajátékok, fizikai kísérletek, építés, vagy akár a tananyaghoz kapcsolódó mozgásos játékok (pl. "szavazás" a terem különböző sarkaiba állással).
- **Példa:** Nyelvórán a szótárazást és a nyelvtanulást kössék össze mutogatással vagy fizikai tárgyak pakolásával (Total Physical Response).

5. Zenei intelligencia **(Musical)**

A ritmus, a dallam és a hangok iránti fogékonyság.

- **Alkalmazása:** Tananyag megzenésítése, ritmusgyakorlatok a memorizáláshoz, háttérzene használata az elmélyüléshez, vagy dalok szövegének elemzése.
- **Példa:** Kémiaórán a periódusos rendszer elemeit egy ismert dal ritmusára vagy dallamára próbálják meg elénekelni.

6. Társas (Interperszonális) intelligencia **(Interpersonal)**

Mások megértése, az empátia és a hatékony együttműködés.

- **Alkalmazása:** Csoportmunka, páros feladatok, kooperatív tanulási technikák, egymás tanítása (peer teaching).
- **Példa:** Földrajzórán a diákok csoportokban dolgozzanak ki egy-egy projektet egy adott országról, majd mutassák be a többieknek.

7. Személyes (Intraperszonális) intelligencia **(Intrapersonal)**

Önismeret, saját célok, érzelmek és motivációk kezelése.

- **Alkalmazása:** Önálló kutatómunka, önreflexió, személyes célok kitűzése, esszék arról, hogyan érintette őket egy adott téma.
- **Példa:** Matematikaóra végén a diákok írják le 2-3 mondatban, hogy melyik lépés volt számukra a legnehezebb és miért.

8. Természeti intelligencia **(Naturalistic)**

A természet, az élőlények és a környezet elemeinek kategorizálása és megértése.

- **Alkalmazása:** Külső helyszíneken történő tanulás (erdő, park), osztályozási és rendszerezési feladatok, környezetvédelmi projektek.
- **Példa:** Fizikaórán a környezetben látható jelenségeken (pl. szivárvány, visszhang) keresztül szemléltessék a törvényeket.

II. A PERMA modell alkalmazása a tanórákon

Martin Seligman **PERMA-modellje** a pozitív pszichológia alapköve, amely a diákok jóllétét (well-being) és iskolai elköteleződését hivatott növelni. Az iskolai környezetben a modell elemeinek tudatos alkalmazása segít abban, hogy a tanulás ne kényszer, hanem egy támogató, motiváló élmény legyen.

Az alábbi táblázat összefoglalja a PERMA modell 5 alappillérét és azok gyakorlati alkalmazását a mindennapi tanórákon:

Pillér	Jelentése	Gyakorlati alkalmazás a tanórán
P – Positive Emotions *(Pozitív érzelmek)*	Öröm, hála, érdeklődés és elégedettség megélése.	• A tanóra indítása egy rövid, pozitív felütéssel (pl. „Mi jó dolog történt veled ma?”). • Humor, játékos elemek (gamifikáció) beépítése a tananyagba. • A diákok erőfeszítéseinek őszinte dicsérete.
E – Engagement *(Elköteleződés / Flow)*	Teljes elmerülés egy tevékenységben, a flow-élmény elérése.	• A feladatok nehézségének igazítása a diákok képességeihez (ne legyen túl könnyű, se túl nehéz). • Projektalapú tanulás és interaktív, tapasztalati pedagógiák alkalmazása. • Választási lehetőség biztosítása a feladatok formájában.
R – Relationships *(Kapcsolatok)*	Pozitív, támogató emberi kapcsolatok megélése.	• Páros és kiscsoportos munkák, kooperatív tanulási technikák. • Biztonságos osztálytermi légkör kialakítása, ahol hibázni ér. • Aktív hallgatás és egymás tiszteletének gyakorlása a viták során.
M – Meaning *(Értelem / Cél)*	Valami nálunk nagyobb dologhoz való kapcsolódás, a cél fontossága.	• A tananyag összekötése a való élettel (Miért hasznos ez nekem?). • Globális vagy társadalmi problémák beemelése a projektekbe. • A diákok egyéni értékeinek és céljainak beépítése a tanulási folyamatba.
A – Accomplishment *(Siker / Teljesítmény)*	A célok elérése és a kompetencia megélése.	• Reális, rövid távú (mikro-) célok kitűzése a tanórán. • A fejlődés vizuális nyomon követése (pl. pontok, jelvények vagy fejlődési napló).

• Az egyéni fejlődés hangsúlyozása a társakhoz való hasonlítgatás helyett.

III. A GooseChase alkalmazás használata a tanításban

- Küldetésekhez
- Mi szabjuk meg a határidőt
- A diákok feltöltik a videókat, képeket
- Lehet bónuszpontokat és büntetőpontokat is adni
- Ingyenes és prémium verzió, az ingyenesnél korlátlan küldetés, de csak 3 csapat vehet részt, és egyszerre csak egy küldetést lehet létrehozni,de duplikálással többször is lehet használni ugyanazt a küldetést

IV. A Canva használata prezentációk készítéséhez

- Tanárként ingyenes hozzáférés a prémium verzióhoz
- Prezentációkhoz, tananyagokhoz

V. A Gamma használata

- Prezentációkhoz, AI segítséggel
- Kreditekkel működik (pl. ad az elején, és akkor is, ha meghívunk valakit, de lehet vásárolni is)
- DE: amit létrehoztunk, áttehetjük a Canvába, és ott már tárolhatjuk, a miénk

VI. A Diffit használata

- Óraterveket készít és feladatokat szövegekhez
- Meg tudja változtatni ugyanannak a tananyagnak a szintjét (tehát a témát megőrzi, de A2 helyett készít belőle pl. B2-es szintű anyagot)
- Egy adott szöveghez készít feladatokat (pl. szókincs gyakorlás, kérdések, összegzés, íráskészség feladathoz promptokat ad)

VII. A NoteBookLm használata

- Prémium Gemini előfizetőknek van hozzáférése
- Mesekönyveket, történetkönyveket készít egy megadott témában képekkel, és fel is olvassa őket
- Az általunk feltöltött anyagokból generálja a könyvet

VIII. A MIZOU használata

- Ez egy chatbot, amivel a diákok tudnak csevegni
- Megadjuk neki a tanítási célunkat, beállítjuk a nyelvi szintet, ő pedig generál egy beszélgetést-a diák válaszol valamit, a chatbot újra ír valamit stb.

- Amikor a diák befejezte a csevegést, tanárként vissza tudom olvasni az egész beszélgetést
- Az AI visszajelzést is ad a diáknak a teljesítményéről (pl. szóhasználat, nyelvhelyesség)

IX. A TwinPics.ai használata

- Arra tanít, hogy az AI akkor dolgozik jól, ha minél pontosabb utasításokat adunk neki
- Van egy napi kihívás, de mi magunk is generálhatunk képet pl. az adott tananyaghoz igazítva
- A diákok 100 karakterben minél pontosabban írják le, hogy mit látnak a képen, ez alapján az AI generál egy újabb képet, és összeveti, hogy hány 100%-ban egyezik az eredeti képpel

X. Flipped Classroom

- Középiskolásoknál érdemes alkalmazni, kisebbekkel nem
- Az új anyagot/elméletet kiküldjük nekik online
- Az órán nem az új anyag magyarázata folyik, csak ha van az előre kiküldött anyag alapján specifikus kérdés
- Az órán a begyakoroltatáson, az elmélet alkalmazásán van a hangsúly