



## Full STEAM ahead!

### Módszertani konferencia tanítóknak, tanároknak, oktatási szakembereknek

A „STEAM - BOX” Erasmus+ projekt magyarországi disszeminációs konferencianapja a **MATE Kaposvári Campusán 2023. június 3-án**, szombaton kerül megrendezésre.

A konferencián a részvétel ingyenes, de regisztráció kötelees.

A regisztrációs link: <https://kaposvaricampus.uni-mate.hu/web/forms/shared/-/form/8547418>

*(Minden regisztrált résztvevőnek büfét és ebédet biztosítunk, ezen kívül mindenki egy Piet Mondrian képeit idéző, kognitív gondolkodást fejlesztő, különleges művészi puzzle-t, egy Mondrian – blokk nevű játékot kap ajándékba.)*



A **STEAM -BOX** (természettudomány, technológia, mérnöki tudományok, művészet, matematika) Erasmus+ projekt célja a felsorolt területek transzdiszciplináris beépítése az oktatási folyamatba. A STEAM olyan új készségeket és kulcskompetenciákat foglal magába, amelyekre szükségünk van a 21. században. A terület növekvő fontosságát jelzi az is, hogy oktatásának kérdése számos friss tanulmányban, oktatáspolitikai jelentésben szerepel. Ennek ellenére a végrehajtás terén még mindig hiányosságok vannak.

A projekt módszertani segítséget, ötleteket szeretne adni a gyakorló tanároknak a **STEAM** szemlélet elterjesztéséhez online kurzusok, oktatási anyagok, disszeminációs rendezvények által.

A projekt a **GeoGebra** ingyenes matematikai segédprogram általános és középiskolai oktatásban történő alkalmazására is fókuszál.

A konferencián a projekt partnerek képviselői előadások, workshopok formájában átadják tapasztalataikat, ötleteiket a résztvevőknek.

Konzorcium vezető: A Magyar Agrár-és Élettudományi Egyetem (MATE) Matematika és Természettudományi Alapok Intézete

Konzorciumi partnerek: a török Hacettepe Egyetem (Ankara), az osztrák Johannes Kepler Egyetem (Linz), a finn Jyväskyläi Egyetem, és Oktatáskutató Intézet, a török Paydaş Oktatási, Kulturális és Művészeti Egyesület

Az angol nyelvű előadások tolmácsolással kerülnek megtartásra.

## **Full STEAM ahead! Módszertani konferencianap**

**Helyszín:** MATE Kaposvári Campus, Kaposvár, Guba Sándor utca 40. Rektori tanácsterem

**Időpont:** 2023. június 03. szombat

**9.30 – 10.00** Érkezés, regisztráció

PROGRAM:

**10.00-10.10 Konferencianyitó, köszöntő**

**10.10-10.30 A STEAM-BOX projekt ismertetése**

Előadó: Dr. Stettner Eleonóra, egyetemi docens, a projekt szakmai vezetője

**10.30-10.40 Fenntarthatóság és jelenségközpontú tanulás Finnországban**

Előadó: Tuba Orsolya, kutatási asszisztens, Jyväskyläi Egyetem, Finn Oktatáskutató Intézet

**10.40-10.50 Igazságosság a csoportmunkában**

Előadó: Matias Mäki-Kuutti, PhD hallgató, Jyväskyläi Egyetem, Finn Oktatáskutató Intézet

**10.50-11.00 A STEAM oktatás jövője Finnországban**

Előadó: Fenyvesi Kristóf, Vezető kutató, Jyväskyläi Egyetem, Finn Oktatáskutató Intézet

**11.00-11.30 STEAM tantervek elemzése**

Előadó: Cecilia Russo and Mathias Tejera, PhD hallgatók, Johannes Kepler Egyetem, STEM Oktatás Tanszék

**11.30-12.00 A STEM óravázlatok kidolgozásának módja**

Előadó: Selay Kocadere, egyetemi docens, Számítógépes Oktatás és Oktatási Technológia Tanszék, Hacettepe Egyetem

12.00 – 13.00 Közös ebéd az egyetem étkezőjében és az ajándékok átadása a regisztrált résztvevőknek

Választható menük:

A menü:

Leves: Tárkonyos- tejszínes pulyka raguleves

Főétel: Zöldfűszeres csirkemell, grillezett paradicsommal, sonkával és mozzarella sajttal, burgonyapürével

B menü:

Leves: Erdei gombakrém leves

Főétel: padlizsántorta- parajos gnocchival

Mindkét menüköz tartozik desszert (Rafaello szelet), kávé és 3 dl ásványvíz

### **13.00-14.00 Kerekasztal beszélgetés**

Részvevők: Kökényesi Imre SmartEgg Ügyvezető Igazgató, a Mondrian-Blokk játék fejlesztője, Szlankó János, Okosdoboz Ügyvezető Igazgató, Visy Zoltán, Redmenta Ügyvezető igazgató

Moderátor: Fenyvesi Kristóf

### **14.00-16.00 STEAM-BOX párhuzamos műhelyek**

**a. Kiterjesztett valóság (Augmented reality) (60 perc)**

Műhelyvezető: Lilla Korenova, egyetemi docens, Comenius Egyetem, Pozsonyi Pedagógiai Kar

**b. GeoGebra workshop játékosítva (60 perc)**

Műhelyvezető: Cecilia Russo és Mathias Tejera, PhD hallgatók, Johannes Kepler Egyetem, STEM Oktatás Tanszék

**c. Játékosított oktatástervezés workshop (60 perc)**

Műhelyvezető: Selay Kocadere, egyetemi docens, Számítógépes Oktatás és Oktatási Technológia Tanszék, Hacettepe Egyetem és a török csoport

**d. Projektalapú STEAM tanulás Finnországban (60 perc)**

Műhelyvezető: Fenyvesi Kristóf, Vezető kutató, Jyväskyläi Egyetem, Finn Oktatáskutató Intézet

**e. Okosotthon workshop (120 perc)**

Műhelyvezető: Tóth Barnabás, Mosolygyár Egyesület



*A projektet az Európai Bizottság támogatta.*

*A közleményben megjelentek nem szükségszerűen tükrözik az Európai Bizottság nézeteit.*

**Kapcsolat:**

Dr. Stettner Eleonóra, PhD  
egyetemi docens

Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem Kaposvári Campus, Matematika és Természettudományok Alapok Intézet, Matematika és Modellezés Tanszék

[stettner.eleonora@uni-mate.hu](mailto:stettner.eleonora@uni-mate.hu)

+36 30 460 6693