

Kurzus címe: Ugrás a jövőbe! design pályázatához- mentor felkészítő komplex program				
Kurzus oktató(k) neve és elérhetősége: Szentandrás Dóra, szentandrasi.dora@mome.hu , Lipóczki Ákos, lipoczki@mome.hu , Bényei Judit benyeij@mome.hu				
Kód: M-KF-301-A-232402-02	Kapcsolódó tanterv (szak/szint): MA	A tantárgy helye a tantervben (szemeszter): MA1, MA2	Kredit: 5	Tanóraszám: előadás: 13 óra seminarium: 13 óra gyakorlat/ konzultáció: 41 óra egyéni hallgatói munkaóra: 83 óra
Kapcsolt kódok: -	Típus: KFI 39 % elmélet, 61% gyakorlat	Szab.vál-ként felvehető-e?	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: nincs	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): MA hallgatók számára				
<p>A kurzus célja és alapelvei: Az Ugrás a Jövőbe! Design pályázatot negyedik éve hirdetjük meg magyarországi és határon túli, 12-17 éves gyerek csapatok számára. A pályázatban résztvevő diákok egy komplex edukációs folyamatban vesznek részt, melyben kiemelt szerepe van a csapatokhoz rendelt mome-s hallgatókból és oktatókból álló mentorpároknak.</p> <p>A kurzus során a hallgatók megismerik az élményalapú oktatásmódszertant, a design gondolkodás módszertanát, elsajátítják a facilitátor szerephez szükséges képességeket, ötlet- és koncepció- és termékfejlesztési módszereket, valamint az értékelési és kommunikációs technikákat.</p> <p>A kurzus célja, hogy a hallgatók egy átfogó program keretében elsajátítsák azokat a pedagógiai alapismereteket, komplex tudást, hollisztikus gondolkodásmódot valamint összetett képességrendszert, mely segítségével facilitátorként csapatukat segíteni tudják a pályázat során.</p>				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák): (a tantárgyi leírás alapján, azzal összhangban határozandók meg)				
<p>TUDÁS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Ismer a művészet és design területén alkalmazott néhány kutatási, fejlesztési és innovációs módszert, modellt, elméletet; 2) Részleteiben ismeri legalább egy a saját szakterületén releváns KFI módszer fő elemeit, eszközeit, lépéseit. 				
<p>KÉPESSÉG</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Felismeri azokat a helyzeteket, ahol KFI eszközöket és módszereket szükséges alkalmazni; 2) Megtervez, és értékeli egy adott KFI folyamatot; 3) Legalább egy módszer alkalmazásában gyakorlati tapasztalattal rendelkezik; 4) Az általa végzett KFI tevékenység folyamatát, eredményeit, újdonság- és hozzáadott értékét közérthető módon, illetve szakmai szempontból megfelelően kommunikálja; 				

ATTITÚD

- 1) Törekszik arra, hogy szakmai munkáját kísérletező, felfedező, újtó és innovatív szemléletben végezze;
- 2) Nyitott arra, hogy alkotó és tervező tevékenységébe tudatosan alkalmazzon KFI módszereket és eszközöket;
- 3) Törekszik arra, hogy a KFI tevékenységét tudatos és tervezett módon végezze;

AUTONÓMIA ÉS FELELŐSSÉGVÁLLALÁS:

- 1) Irányított helyzetben egyénileg és csoportosan egyaránt alkalmazza a megismert KFI módszereket;
- 2) Ismeri és betartja a KFI folyamatok szakmai etikai normáit;
- 3) Szakmai felelősséget vállal az általa elvégzett tevékenységért.

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

- Pályázat felépítése, transzparencia szerepe, Kreatív írás szerepe a pályázat 1. fordulójában
- UAJ edukációs folyamata
- Design Gondolkodás
- Spekulatív Design
- Ökológia, fenntarthatóság
- Jövő kutatás
- Facilitátor szerep, pedagógiai ismeretek
- Kutatást segítő tartalmak meghatározása, tudás átadás módjai
- A szemiotika szerepe a tervezésben
- Pályázati anyagok értékelési módszertana

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus során az egyes témaköröket az adott téma szakértőjének közreműködésével ismerik meg a hallgatók. A kutatási és gyakorlati feladatok csapatmunkában történnek.

A hallgatók tennivalói, feladatai: kutató munka, gyakorlati feladat

A tanulás környezete: tanterem

Teljesítendő követelmények:

Kutatási feladat

Gyakorlati feladat

Az érdemjegy kiszámítása (az egyes értékelt követelmények eredménye hogyan jelenik meg a végső érdemjegyben? {pl. arányok, pontok, súlyok}):

Kutató munkáról készített beszámoló 25 %

Kutató munka prezentációja 25%

Gyakorlati feladat prezentációja 50 %

Kötelező irodalom:

CHRISTOPHER B. WILLIAMS, CAROLYN CONNER SEEPERSAD (2012): Design for Additive Manufacturing Curriculum: A Problem- and Project-Based Approach.
<https://sffsymposium.engr.utexas.edu/Manuscripts/2012/2012-05-Williams.pdf>

ERIN BUEHLER, NIARA COMRIE, MEGAN HOFMANN, SAMANTHA McDONALD, AMY HURST (2016): Investigating the Implications of 3D Printing in Special Education
<http://www.megankhofmann.com/uploads/5/6/7/3/56734939/a11-buehler.pdf>

FRANK W. LIOU, MING C. LEU, AND ROBERT G. LANDERS (2012): Interactions of an Additive Manufacturing Program with Society. <http://docplayer.net/18680316-Interactions-of-an-additive-manufacturing-program-with-society-frank-w-liou-ming-c-leu-and-robert-g-landers.html>

Ajánlott irodalom:

Fazekas Ágnes et al. [2017]: Innováció az oktatásban: az Innova kutatás elméleti- fogalmi keretei. In: Neveléstudomány 2017/4. p. 26.
In:http://nevelestudomany.elte.hu/downloads/2017/nevelestudomany_2017_4_26-43.pdf

Fűz Nóra [2017]: Iskolán kívüli színterek az általános iskolai oktatásban. In: Magyar Pedagógia, 117. Évf. 2. szám p. 197 – 220. In:
http://www.magyarpedagogia.hu/document/Fuz_MPed20172.pdf

Lukovics Miklós - Udvari Beáta – Nádas Nikoletta [2017]: A felelősségteljes innováció és a jövő kutatógenerációja. In: Vezetéstudomány. 48. szám (8-9). pp. 89-100.
In:<https://doi.org/10.14267/VEZTUD.2017.09.09> (Letöltés: 2018.02.27)

Molnár Gyöngyvér [2017]: A problémamegoldó és tanulási stratégiák változása 11 és 19 éves kor között: logfile elemzések. In: Magyar Pedagógia, 117. Évf. 2. szám p. 221- 238. In:
http://www.magyarpedagogia.hu/document/Molnar_MPed20172.pdf

Rigó-Ditzendy Orsolya [2017]: Merre tovább, oktatás? Az innovációk szerepe és jelenlegi helyzete. In: Neveléstudomány 2017/4. p. 110.
In:http://nevelestudomany.elte.hu/downloads/2017/nevelestudomany_2017_4.pdf

Sir Kenneth Robinson [2011]: Az alkotó tér: lépj ki a dobozból, mert többre vagy képes, mint gondolnád! HVG Kiadó Zrt., Budapest

Egyéb információk:

A kurzuson való részvétel nem jelent automatikusan felkérést az Ugrás a Jövőbe! Design pályázat mentori feladatainak ellátására.

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

– *nem adható felmentés a kurzuson való részvétel és teljesítés alól,*

