

## **Néhány módszertani magyarázat és kiegészítés az óravázlatokban megjelenő feladatokhoz kapcsolódóan**

### **Kiállításlátogatás tárlatvezetéssel**

Csoportmunkában készült alkotások bemutatására, illetve megismerésére alkalmas módszer. A tanulók úgy rögzítik a terem különböző pontjain a munkáikat, hogy azok egyszerre sok ember számára nézhető legyen. A látogatók – az osztály tagjai – együtt haladnak posztertől poszterig. Minden plakátnál annak a csoportnak a képviselői mutatja be a látottakat, akik részt vettek a munka elkészítésében, a többiek pedig kérdéseket tehetnek fel nekik.

Ennek a módszernek egy változata lehet az, amikor a tárlat megtekintésére kisebb csoportok alakulnak úgy, hogy minden csoportban például ugyanolyan gyümölcs- vagy állatneveket kapnak a tagok. Az azonos nevet viselők ezt követően új csoportokat alkotnak és együtt sétálnak végig a képek között. Minden állomáson az mutatja be a plakát tartalmát a társainak, aki részt vett annak elkészítésében. A tanár kétpercenként jelzi, hogy tovább lehet haladni a következő poszterhez.

### **Sztorikocka (Story cubes)**

Ez egy boltokban is kapható, de saját magunk által is elkészíthető társasjáték-eszköz, amely remekül használható a szövegalkotási készség fejlesztésére. A játék során a tanulók képes kockákkal dobhatnak, s a kapott sorozatot történetekké fűzik össze. Ha műanyag vagy fakockákra saját magunk által rajzolt vagy kivágott képeket ragasztunk, szinte bármilyen típusú történethez kínálhatunk így dobókockákat.

### **Képek és zenék gyűjtése az internetről**

Saját maga számára bárki, bármilyen forrást lementhet az internetről, ha annak tulajdonosa ezt nem tiltja kifejezetten. Szélesebb körben való felhasználáshoz azonban célszerű jogtisztá anyagokat gyűjteni. Ehhez ajánlhatók számos egyéb között a következő weboldalak: [www.flickr.com](http://www.flickr.com) (képek), [www.foter.com](http://www.foter.com) (képek) és <https://licensing.jamendo.com> (zenék). Mindegyik rendszer használatához regisztrálni kell, és a kereső kifejezéseket érdemes angol nyelven beírni a megfelelő mezőbe. Így biztosan több találat érhető el, mint magyar nyelven.

## **Memóriajáték**

Az ismert gyerekjáték mintájára magunk is készíthetünk olyan segédletet, amely jól használható bizonyos információk játékos rögzítésére a tanulási folyamat során. Az azonos méterű, 6 × 6 cm-es kartonkártyákból úgy alkothatunk párokat, hogy az egyikre például egy fogalmat írunk, a másikra pedig a meghatározását vagy képi megfelelőjét ragasztjuk fel. Hogy a játék ne nyúljon túlságosan hosszúra, elegendő, ha 6–12 kártyapárt készítünk.

A kártyákat információs oldalukkal lefelé fordítják, majd összekeverik a diákok. Egy-egy csomaggal 2–5 tanuló játszhat egyszerre. Valaki felemel egy kártyát, és megmutatja a többieknek. Ezután igyekszik kitalálni, hogy hol lehet a párja. Felhúzza azt a lapot, amelyikre gondolt. Ha eltalálta, megtarthatja a párt és újabb kártyát fordíthat fel hasonló módon. Ha nem járt sikerrel, mindkét kártyát hátlapjával felfelé visszateszi az asztalra, és új játékos próbálkozhat a párkereséssel. A játék addig tart, míg valaki meg nem szerezte az összes kártyát.

## **Párkereső játék**

Amikor a cél az, hogy a gyerekek rögzítsenek valamilyen szempontból egymáshoz tartozó elemeket, akkor ennek jó eszközei lehetnek másfajta párkereső játékok is. (Például fogalmak és meghatározások egymáshoz rendelése esetén.) Ezek egyszerű változatát képviseli, ha a párok tartalmi szempontból jól elkülönülnek egymásról. Nehezített változata pedig az lehet, ha a párok között tartalmi értelemben nincs nagy távolság, illetve ha a jó megoldásokat féligazságok vagy szándékosan félrevezető válaszok teszik bizonytalanná.

## **Digitális alkalmazások**

Ma már nagyon sok olyan, kisebb-nagyobb program létezik, amelyet internet elérhetősége esetén okostelefonon vagy laptopon futtatva, közvetlenül felhasználhatunk az osztályban. Ezek közé tartoznak egyebek mellett a következők:

*TeamUp* (<http://teamup.aalto.fi/?lang=hu-HU>)

A program – a tanulók neveinek beírását követően – véletlenszerű csoportok alakítását segíti gyors és látványos formában. Egyúttal lehetővé teszi azt is, hogy használata révén nyomon

lehesse követni, hogy haladnak előre a kialakul csoportok egy-egy projektfeladat elvégzése során.

*Linoit* (<http://en.linoit.com>)

Ez a szabadon használható program olyan online falújságok közös szerkesztését segíti, amelyeken a diákok szöveges cédulákat, fényképeket és videókat is megoszthatnak másokkal. Ez az eszköz jól használható egy-egy projektmunka összefoglalásakor, a megszületett eredmények bemutatására.

*Kahoot* (<https://kahoot.it/#/>)

Ez a szintén ingyenes program leginkább előzőleg megszerzett ismeretek összegzésére és tesztelésére használható, de alkalmas lehet korábbi ismeretek előhívására is egy-egy új témakörre való ráhangolódás során. A tesztfeladatokat, illetve a válaszalternatívákat bárki könnyen összeállíthatja, miután regisztrál a programba.

A tanítási óra során a diákok egyénileg vagy párokban jelentkezhetnek be okostelefonjaikkal a rendszerbe – az adott teszthez kapcsolódó és a tanár által megadott kód segítségével. A kérdéseket és a lehetséges megoldásokat mindenki kivetítőn nézi, és amilyen gyorsan tud, választ közülik. A tanulók egymással versengve játszanak úgy, hogy a megoldás helyességén kívül a gyorsaság is számít.

A teszt végén a program megmutatja, hogy ki szerezte a legtöbb pontot, a tanár pedig a helyben szokásos módon értékelheti a tanulók teljesítményét.