

### **Mendly Lajos: Kapcsold be a gépet, törídogára készülünk!**

Az utolsó 10-15 év alapvetően változtatta meg a tizenéves korosztály információszerzési, tanulási módszereit. A mobiltelefon és a számítógép rohamos elterjedése újfajta kommunikációs módot és nyelvet hozott létre, az SMS, a chat és az e-mail által létrehozott „másodlagos szóbeliség”<sup>1</sup>, az internethez való azonnali és állandó hozzáférés lehetősége, a közösségi oldalokról azonnal elérhető információk egyrészt az „állandóan online kell lennem, különben lemaradok valami fontosról, különben nem is vagyok” feszültségét, egy sajátos függőséget hoznak létre (láttunk már diákokat, akinek elvonási tünetei lettek, ha nem használhatta a mobilját?), másrészt nagyban megváltoztatják az ismeretek befogadásának módját és technikáját is.

A valódi, személyes kapcsolatok legalábbis egy része áthelyeződik a virtuális térbe, az állandó jelenidejűség kényszere megváltoztatja azt az évezredes folyamatot, ahogyan a világot megismertük: megélek valamit, utána felidézem, elmesélem, megbeszéljük, meghallgatom a többiek, a számomra fontos társak történeteit, és kialakul egy közös narráció arról, ami történt. Mindez együttlétet, megbeszélést, továbbá távolságot, egy kevés rálátást követel meg az eseményekre, és létrehozza a múlt fogalmát. A folytonos jelenidő iránti igény, amelyet a kommunikációs eszközök gerjesztenek és alátámasztanak, leértékeli a hagyományos kommunikációs és ismeretszerzési formákat, a társas kapcsolatok hagyományos rendszerét (talán már nem is kell szerelmet vallani: jobb, ha megírom 164 karakterben). A kérdésnek ez a vetülete – bár véleményem szerint nem kerülhető meg az ezzel való szembenézés – témánk szempontjából másfelé visz, ezért a továbbiakban a jelenség tanulási szokásokra gyakorolt hatásáról és egy lehetséges válasz bemutatásáról szeretnék beszélni.

Az elektronikus eszközökkel végzett kommunikáció, az internet alapeleme, a hipertext használata teljesen új olvasási szokásokat alakított ki. A címsor és a szöveg elejének-sorvégeinek az átfutása, egy kattintás, a felnyíló lapon megint új információk, megint a képek, felületes olvasás, kattintás... és már nem is tudom, honnan értem oda, ahol éppen vagyok. Az írott szöveg háttérbe szorul (nincsen idő rá, sietni kell, kattintani kell), a képek, a hamar megszerzhető információ, a gyors siker (megvan, amit keresetem, nem is nézem tovább), a folytonos pörgés, új és új látvány élménye nagyban megnehezíti a megértő olvasás elsajátítását, begyakorlását és alkalmazását. Tanulóink egy részének nehézséget okoz az írott szövegből a lényeg kiemelése, történelemtől szóló szöveg esetében az évszám és a történet összekapcsolása, a folyamatok átlátása, az egyes események tágabb összefüggésrendszerbe helyezése. Természetesen (többek között) azért van a történelemóra, hogy a tanár segítségével ezek a folyamatok megtörténjenek, ám az otthoni tanulás, egy-egy összefüggő tananyag egyéni átisméltése és megtanulása – a dolgozatra készülés – során a diákok magukra vannak hagyva és utalva.

És már régen nem úgy tanulnak, mint régen. Az informális tanulás egyre meghatározóbb szerepet játszik a fiatalok fejlődésében, és ennek eszközeire az iskolának egyre kevesebb

---

<sup>1</sup> <http://www.kodolanyi.hu/szabadpart/archiv/czeizer.htm> Jellemző, hogy ez a hivatkozás sem a nyomtatott irodalomra vonatkozik: így könnyebben elérhető a cikk olvasói számára. Nem a könyvet ütjük föl a megjelölt oldalon: kattintunk.

befolyása van: pl. a második világháborús díszletek között zajló „lövöldözős” játékok egészen másfajta súlypontokat helyeznek előtérbe, a belőlük szerezhető tárgyi tudás meglehetősen csekély s tantárgyi szempontból periférikus.

Az ismeretközvetítés–gondolkodásfejlesztés–értékközvetítés sémája csak akkor juthat el a harmadik szintre, ha van miről beszélni, azaz tanulóink az alapvető ismeretek birtokában vannak, magyarul: tudják, hogy mi történt, mikor, hol, miért, kivel, milyen módon. Ennek megtanulása bizonyos kompetenciák meglétét feltételezi, alkalmazása más kompetenciák fejlesztését eredményezi. A tankönyvi szöveg megtanulása sokszor nem juttatja el a tanulókat az értő tudáshoz, a dolgotra megtanult, majd elfelejtett „anyag” nem marad meg tartósan, nem épül be a gondolkodási struktúrába, nehéz építeni rá a következő tananyagegység közös feldolgozásakor.

Az alábbi kísérlet e probléma egy lehetséges megközelítését járja körül: ha tanulóink számára az internet adta jelenidejűség, a számítógép nyújtotta látvány és választéchnika a tankönyvnél megszokottabb, ismertebb nézet, ha ez számukra a „hazai pálya”, akkor próbáljuk meg ezen a felületen kínálni azt, amit véleményünk (és a követelményrendszer) szerint el kell sajátítaniuk. Nyilvánvalóan sok eszköz segíthet ebben, és biztos vagyok benne, hogy a kollégák sokat használnak is. A digitális táblák iskolai elterjesztése is ebbe az irányba tett lépésnek tűnik, bár azok alkalmazása véleményem szerint az óraszervezést a frontális munka irányába tolja el, a főszereplővé továbbra is a tanárt teszi, a csoportos és tevékenységorientált formákat háttérbe szorítja. A felület, a látvány mindazonáltal valóban a digitális világ tanulóink számára otthonos környezetét nyújtja.

Ebben a cikkben egy másfajta megközelítés iskolai körülmények közötti használatáról szeretnék beszélni. Minden tantárgy, így a történelem esetében is vannak olyan elemek, amelyeket meg kell tanulni a további ismeretszerzés, a közös gondolkodás érdekében. Nem lehet összefüggéseket megláttatni, nem lehet kompetenciákat fejleszteni anélkül, hogy a résztvevők konkrét és azonos anyaggal dolgoznának.

Ez a cikk arra tesz kísérletet, hogy megpróbálja az iskola meghatározta tartalmat a diákok számára ismerős formában közvetíteni, hogy a tanulási folyamat nem csak a tankönyvi szöveg megismerésével, hanem annak digitális, kvízszerű formába való transzformálásával, a feladatok megoldásával zajlik. Azaz a tanulók a tankönyv (vagy más, kijelölt tartalomhordozó) alapján kérdéseket állítanak össze egymás számára, a feladatokat kölcsönösen megoldják, az eredménnyel rögtön szembesülhetnek. Mindezt a médiából ismerős kvíz formában, számítógépes vagy internetes felületen teszik. Az alábbiakban egy kanadai kutatóintézet által kifejlesztett és nyilvánosságra hozott oktatási szoftver, a *Hot Potatoes* használatát és a történelemtanításban való felhasználási lehetőségeit szeretném röviden bemutatni.

Nincsen királyi út, nincsen egyedül üdvözítő módszer és segédlet. Ez is csak egy a lehetőségek közül.

## **A szoftver**

Az eszköz a kanadai University of Victoria [Humanities Computing and Media Centre](#) által kifejlesztett és folyamatosan frissített oktatási szoftver, a *Hot Potatoes*. Elsősorban az idegennyelv-oktatás támogatására fejlesztették ki, de más tantárgyak oktatói éppen olyan jól használhatják gyakorló feladatok – adott esetben akár dolgozat – megírására és

megoldására. Különböző típusú kvízkérdések, keresztrejtvény, kiegészítendő szöveg stb. hozható létre segítségével, melyet a tanulók interaktív módon, internetes felületen oldhatnak meg, amivel a teszt megjelenése, a megoldás klikkelős vagy beíró technikája hasonlít az általuk megszokott és használt médiumra. A feladatok megoldása során beállíthatjuk a megoldásra rendelkezésre álló időt, a szoftver jelzi a hibás és a jó választ, az idő lejártával vagy a feladatsor végén pedig összegzi az eredményt. A tanulási folyamat így a tanár által meghatározott tárgyú, de egyénre szabott tempójú lesz. A szoftver kezelése könnyen elsajátítható, ráadásul magyar nyelvű kezelőfelület is rendelkezésre áll.

A program öt kisebb egységből áll, melyek segítségével különböző típusú feladatokat készíthetünk. Történelemórán tapasztalataim szerint négy használható jól közülük: A JCloze „lyukas” szöveges feladatot állít elő (összefüggések, folyamatok megértéséhez használható remekül); a JQuiz segítségével feleletválasztós tesztek íratunk (igen széles felhasználási területtel); a JCross klasszikus keresztrejtvényt készít (talán ennek a megoldása igényli a legtöbb erőfeszítést a válaszadó részéről); a JMatch elemeket párosít egymáshoz (név és funkció, fogalom és definíció, kép és aláírása stb.); a JMix összekevert mondatokat állít elő, és véleményem szerint inkább az idegennyelv-oktatásban alkalmazható. Az egyes feladatok a „Masher” („krumplinyomó”) segítségével egységes pontozású feladatsorrá fűzhetőek össze.

A Hot Potatoes nyilvánvalóan nem csodaszer, nem helyettesíti, sőt inkább igényli a tanári jelenlétet, magyarázatot. Azt gondolom, arra jó, hogy néhány tanítványunk az iPod vagy a telefon helyett ezzel foglalkozzon (mert ismeri a „nyelvet”, melyen szólnak hozzá), és a foglalkozás során elsajátítson olyan tartalmakat, melyeket fontosnak tartunk. Tények, egymáshoz rendelhető fogalmak, évszámok gyakorlására tartom elsősorban alkalmasnak.

### **A téma és az előkészületek**

A téma a probléma szempontjából nem releváns: olyan témakört válasszunk, amelyben viszonylag sok a „megtanulandó” elem – ezek szoktak nehézségeket okozni a tanulóknak. Egy-egy összefoglalás anyaga tűnik erre legalkalmasabbnak (pl. az ország három részre szakadása, a reformkor és szabadságharc, a második világháború stb.).

A program megismerése és a teszt megírása egészen bizonyosan szétfeszíti egy tanóra kereteit. (Később, használatára – pl. az összefoglaló óra *részeként* – már elegendő a 45 perces órából mintegy 15 perc.) A programmal való megismerkedést, megtanulását és a kérdéssor elkészítését szakkörön vagy projekt során tartom megvalósíthatónak.

Iskolánkban ebben a tanévben egy központi téma, a „játék” köré szervezzük a projektnapok egyes projektjeit. A magam részéről ezt a témát ajánlom majd fel a történelem és az informatika iránt érdeklődőknek: digitális játékot készítenek. Ilyen módon a vállalkozó tanulócsoporthoz mintegy 10-12 óra munkával elkészít egy történelmi tesztet, amit a projektnapok zárasakor bemutatnak. Az elkészült munká(ka)t a következő évek során segédeszközként használhatják ők is, a többiek is.

Az előkészületekbe egészen biztosan célszerű bevonni az iskolai rendszergazdát. A projekt során arra lesz szükség, hogy minden diák saját maga dolgozhasson egy gépen (ha kevés a tanulói számítógép, a két tanuló-egy gép arány is elfogadható). Valamennyi tanulói gépre fel kell telepíteni a szoftvert, ami időigényes feladat. Ugyancsak a rendszergazda segítségével állíthatjuk be (adhatjuk meg) azt az internetcímet, ahova az elkészült programok elmenthetők, azaz szükség lesz egy olyan tárhelyre – vélhetően az iskola szerverének egy számunkra

biztosított részére –, amely a külső látogatók számára csak akkor válik majd hozzáférhetővé, ha mi így állítatjuk be.

Nemcsak technikai, hanem tartalmi előkészületekre is szükség lesz. A projektcsoport első ülésekor (erre általában néhány héttel a projektnapok előtt kerül sor), illetve a szakkör első óráján mindenekelőtt megbeszéljük és elkészítjük a projekt időbeosztását. Ezt célszerű egy nagy csomagolópapíron rögzíteni, hogy a projektmunka során – a szakköri foglalkozásokon – mindvégig mindenki számára szem előtt legyen. Három projektnapot feltételezve, összesen kb. 18 (tan)órányi idő áll rendelkezésünkre, ebből a harmadik napon legalább az utolsó négy óra a bemutató előkészítésével telik majd, tehát kb. 12 óra áll rendelkezésünkre, hogy elkészítsük az interneten megoldható történelmi (földrajzi stb.) feladatsorunkat.

Ugyancsak ekkor van lehetőség arra, hogy előre, közösen megállapodjunk az értékelési szempontokban. Sok függ attól persze, az iskola hogyan döntött a projektek osztályzásáról – a mi iskolánkban nem osztályozzuk. Értékelni viszont elmaradhatatlanul szükséges, és jó, ha az értékelési szempontok is mindvégig szem előtt vannak.

Célszerű már ekkor felvetni, hogyan képzelik a résztvevők az eredmény bemutatását, a „prezentációt”. Hogyan akarják felhívni a többiek figyelmét a munkánk eredményére, milyen módon mutatjuk majd be? Itt csak elképzeléseket fogalmaznak meg a résztvevők, a konkrét eredmény ismeretében ezek természetesen változhatnak.

A csoportokat is ekkor kell kialakítani, majd megállapodunk abban is, hogy minden kiscsoportban lesz egy-egy tanuló, aki a csoportban végzett feladata mellett dokumentálja a munkát. A dokumentációba beletartozik a fénykép, de lehet naplószerű feljegyzés, a legjobb „bemondások” rögzítése stb.

A projekt értékelése miatt fontos, hogy megkérjük a diákokat arra is, egy-két mondatban fogalmazzák meg, mit várnak a következő napoktól, és elvárásaikat írásban is rögzítsék.

S végül megbeszéljük, mi lesz a feladatsor tárgya. A tanulók házi feladatként a tankönyv vonatkozó részeiből fogalmakat, neveket gyűjtenek, s rövid, egy-két mondatos meghatározásokat kell alkotniuk hozzájuk. Hogy ne azonos elemeket válasszon mindenki, a feladatot elosztjuk: a reformkor politikai, társadalmi és kulturális szempontból meghatározó fogalmait kereste egy-egy csoport, a negyedik csoport pedig a szabadságharc politika- és hadtörténetéhez kapcsolódó neveket, helyszíneket és fogalmakat gyűjtött. A fogalmak és nevek persze sokszor átfedik egymást, de ez nem probléma.

## **A projekt**

A projekt kezdetén – az első szakköri órán – az egyes, kettes, hármas, négyes számú tanulók összeülnek (a csoportképzés pl. számolással történt), s összehasonlítják gyűjtésük eredményeit, megbeszélik, kiegészítik a meghatározásokat.

Ezek a meghatározások alkotják ugyanis a most elkészítendő feladatsor alapját. A meghatározások pontosítására kb. 20-25 percet kapnak, csoportmunkában dolgoznak. A munka ellenőrzése a másik csoport segítségével történik: ha nem lehet rájönni a meghatározásból a fogalomra, újra kell fogalmazniuk. Ugyanez a helyzet, ha nagyon könnyű, komolytalan meghatározást alkottak. A tanár ebben a fázisban hagyja a csoportokat magukban – és egymással – dolgozni, legfeljebb egy-egy kérdéssel adjon orientációt, amikor sorra leül az egyes csoportok mellé. A hibákra és tévedésekre a diákok maguk jöjjenek rá,

javítsák ki azokat. Az első munkafázis tehát az „anyag” előkészítése, amelyre legalább egyórányi időt szánjuk.

Amikor az anyag már rendelkezésre áll, az eszközzel ismerkedünk meg. Ennek első részeként a tanár bemutatja az egyik feladattípust, pl. a JCloze használatát (kivetítő vagy interaktív tábla segítségével), a tanulók pedig lépésről lépésre követik saját gépükön. Itt tehát frontális és egyéni munkaformában egyaránt dolgozunk. A cél, hogy saját témájában minden diák megalkosson egy rövid JCloze feladatot a közös téma egy-egy részegységéről. Ez a fázis viszonylag sok időt, legalább egy, de inkább két tanórát – szakköri órát – igényel. Akkor léphetünk tovább, ha minden csoport minden tagja legalább elfogadható szinten tudja kezelni a szoftvert, és minden csoportban vannak olyan tagok, akik jól elsajátították azt. A gyakorlás végén a diákok egymásnak is segítsenek, nézzék meg egymás munkáit.

A következő fázisban a 4-5 fős csoportok együtt maradnak (nagy létszámú projektcsoport esetében inkább legyen két-két csoport minden számból, de ötnél többen ne legyenek egy csoportban), és közösen dolgoznak a Hot Potatoes egy-egy feladatának összeállításán. Ha kell, a feladatot részegységekre is bonthatják, és kics csoportos vagy páros munkában dolgozhatnak rajta. Ezt a lehetőséget mondjuk el nekik, de a további csoportbontást bizzuk rájuk. Ez a munkafázis akkor érte el a célját, ha minden csoport elkészített legalább egy, a szűkebb témájához kapcsolódó JCloze feladatot, amelyben megbeszélte számú (10-12) kiegészítendő elem található.

Ha projektben dolgozunk, ez lehet az első projektnap kitűzött célja. Az elkészült feladatokat a csoportok mentik el a rendszergazdától kapott tárhelyre, jegyezzék meg a HotPotatoes elérhetőségét (már úgymint feltették a Facebookra...) és a házi feladatot: az adott téma további szempont szerinti átnézését. Gyűjtsenek párosítható elemeket, pl. képeket és képaláírást, helyszínt és eseményt, eseményt és következményt stb. Fontos, hogy a megközelítés változzék, tehát az a csoport, amelyik a téma társadalmi vetületét vizsgálta, most, mondjuk, politika- vagy kultúrtörténettel foglalkozzék.

A második projektnap során a csoportok összetétele, a feladat (persze másik szoftverrel) és a megismerés menete az előzőeknek megfelelő. Felmerülhet a csoportok újraalkotásának gondolata – így az együttműködési készség kétségtelenül nagyobb kihívás előtt áll, de véleményem szerint a már kialakult csoportokat a projekt végéig hagyjuk meg, mert át kell élniük a csoportképződés fázisait (a tájékozódás, a konfliktus, a konszenzus és a lezárás), hiszen ez lesz az igazi szociális tanulás.

Ami a tartalmat illeti, a második nap hat órájának első harmadát egy következő szoftver, pl. a JQuiz megismerésével töltjük. Először tehát a házi feladat csoportos feldolgozása folyik, hogy kvízkérdésekké konvertálható legyen a tankönyvből kieszedett tartalom. A minőséget most is a másik csoport ellenőrzi, és a kevésbé sikerül kvíz elemeket közösen javítják. A szoftver megismerése megint tanári vezetéssel, frontális, egyéni, esetleg páros munkában történjék. Sokkal gyorsabban haladunk majd, mint a JCloze esetében, hiszen szinte minden ismerős már. A munkafázisok is azonosak: először minden résztvevő alkosson egy rövid, néhány elemből álló JQuiz feladatot, majd az egyes csoportok készítsenek a saját témájukból legalább egy megbeszélte számú (pl. 15) kérdésből álló kvízt. Ezzel mindösszesen kb. négy (tan)óra telik el. A projektnap utolsó harmada egy harmadik szoftver, a JMatch megismerésével telik, de ekkor már „saját erőből”, azaz tanári bevezető magyarázat nélkül, csoportmunkában kell megfejteniük, hogyan kell párosítási feladatok készíteni a programmal. A tanár járjon körbe,

de csak akkor szóljon bele a munkába, ha egy csoport végképp elakad – és itt fontos a „végképp”: hagyni kell próbálkozni a csoportokat. Lehet, hogy eleinte nehezebben, de aztán egyre magabiztosabban kezelik majd a programot – ne feledjük, ezen a felületen otthon vannak, és már két hasonló programot tudnak kezelni. A cél megint az, hogy minden csoport legalább egy párosításos feladatot (JMatch) készítsen el, az elkészült munkákat pedig mentse el. Ha marad idő, a nap utolsó órájában, ha nem, akkor házi feladatként kiadhatjuk a keresztretjvény-készítő program, a JCross tanulmányozását.

Biztosan lesznek, akik másnap reggel – a következő szakköri foglalkozásra – már kész és tökéletes keresztretjvényvel érkeznek. Ekkor ők fogják megmutatni, elmagyarázni a többieknek, hogyan kell kezelni ezt a programot, hogy érdekes és kihívást jelentő keresztretjvényt alkossanak. Ez talán a leghatékonyabb tanulás: amikor a diák tanít, és cselekvés közben, közösen tanulnak.

Az időbeosztásról sem feledkezhetünk meg: az utolsó nap mindössze két-két és fél órát szánhatunk arra, hogy a csoportok elkészítsék a keresztretjvényeket. Az eljárás már ismerős: a tanár csak segít, útbaigazít, de már nem ő kezdi a szoftver ismertetését.

Amikor elkészültek a keresztretjvények, ismét összeül a teljes projektcsoport, és megnézik egymás munkáit. Ekkor van lehetőség arra, hogy kiderüljenek azok a hibák vagy félreérthető elemek, amelyek a készítő figyelmét elkerülték. Erre a fontos fázisra egy fél órát szánjuk. A hibákat kb. fél óra alatt a csoportok egy-egy tagja kijavítja, a többieknek más dolguk lesz.

Fel kell készülni a projekt bemutójára: minden csoport több részre oszlik, illetve. új csoportok jönnek létre.

A „dokumentátorok” (tehát minden csoportból egy fő) összeülnek, és elkészítik a projekt történetének bemutatását. Ennek formáját ők határozhatják meg, lehet faliújság vagy pl. PowerPoint bemutató. Erre a munkára kb. két órájuk van.

A csoportok azon tagjai, akik leginkább otthonosan mozognak a HotPotatoes kezelésében, külön csoportban dolgoznak: az elkészült kérdéseket a „Masher” segítségével egységes kérdéssorrá fűzik össze.

A csoport többi tagja a bemutatót készíti elő. Táblákat, plakátokat, szórólapokat stb. készítenek, amelyek felhívják az iskolai közvélemény figyelmét a bemutóra. Bízunk rájuk, hogyan teszik ezt – az eszközök között biztosan ott lesz a gerillamarketing vagy a Facebook is... (A bemutató időpontját és anyag-, valamint teremszükségletét mindenképp már korábban egyeztetni kellett az iskolai projektnapokat koordináló csoporttal!)

A bemutató tervezett időpontja előtt fél órával mindennek készen kell lennie! Ekkor ismét összeül a teljes projektcsoport. Megnézzük a bemutatót, elvégezzük az utolsó simításokat, kijelöljük az egyes tagok feladatait. Ha kell, néhány vázlatpontban összeszedjük, mit akarunk mindenképpen elmondani a projektről látogatóinknak, milyen szép és nehéz pillanatai voltak a munkának, mit tartunk a legfontosabb eredménynek. Megbeszéljük, hogy a bemutató után mikor és hol találkozunk egy utolsó projektgyűlésre.

Erre a záró ülésre lehetőleg a bemutató után közvetlenül kerüljön sor. Fontos eleme a projektnek, ne hagyjuk el! Mindenekelőtt megállapítjuk, sikeres volt-e a bemutató. Milyen véleményeket hallottunk (ha van vendégkönyv, miket írtak bele a látogatók), mit kell megfogadni, milyen tanulságokat lehet levonni belőlük. Közösen felidézük a közös munka pillanatait, értékeljük egymás és a magunk munkáját (az első nap megfogalmazott

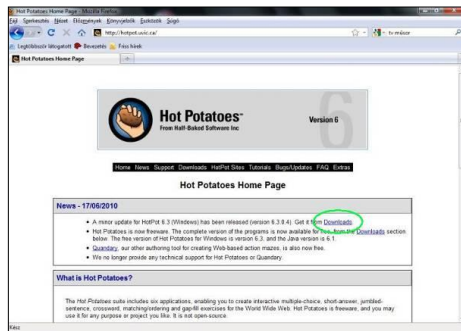
szempontok alapján). Mindenki elmondhatja, mit visz haza a három nap után: teljesültek-e az elvárások, esetleg mást tapasztaltak, mint amire számítottak.

Ez a záró mozzanat nagyon fontos! Komoly katarzist ad, a közösen végzett munka örömeinek megtapasztalását, önbizalom-erősítő, személyiségfejlesztő szerepe miatt mindenképpen kerítsünk sort rá!

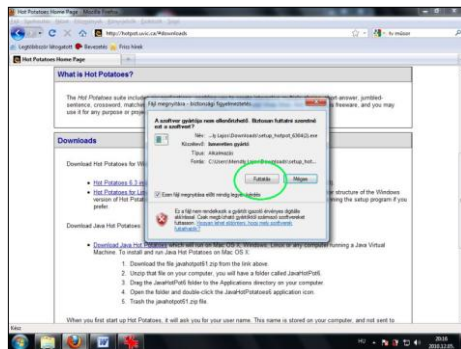
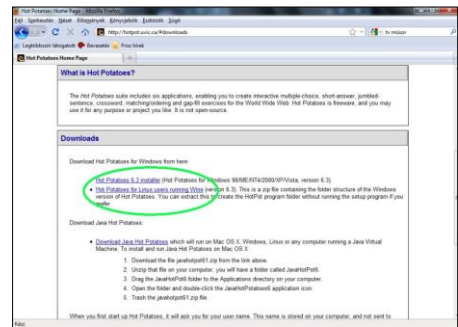
Ezután megköszönjük egymásnak a közös munkát, és elmegyünk megnézni, mit alkottak a többiek.

# A Hot Potatoes használata

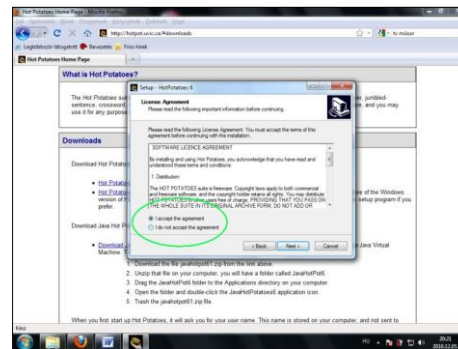
A nyitólap <http://hotpot.uvic.ca/index.php> röviden összefoglalja, amit a szoftverről tudni kell,



innen tölthető le a program. A letöltés során a szokásos módon mindenre igent mondunk, engedélyezünk, a felhasználási feltételeket elfogadjuk.



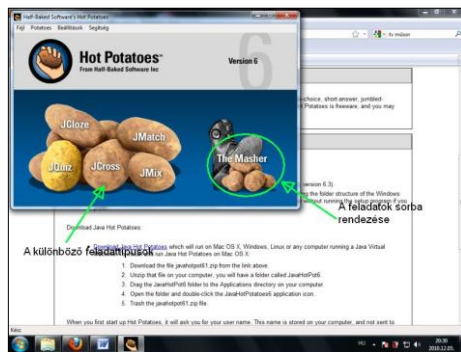
A program telepítése után megválaszthatjuk a kezelőfelület nyelvét, kiválasztjuk a magyart. Ritka az olyan program, ami ennyi nyelven, közöttük magyarul is tud. Ez is a Hot



Potatoes mellett szól.

Telepítés után a Programok menüből

vagy az Asztalon elhelyezett ikonra kattintva a „Forró krumpli” nyitóképe jelenik meg: ötféle feladattípus (a krumpli kiszíneződik, ha az egérmutatót fölé visszük), és a feladatokat sorba rendező „Masher” (krumplinyomó).

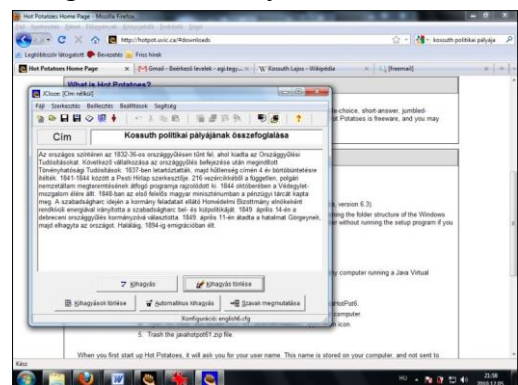


bemutatásával szeretném ismertetni.

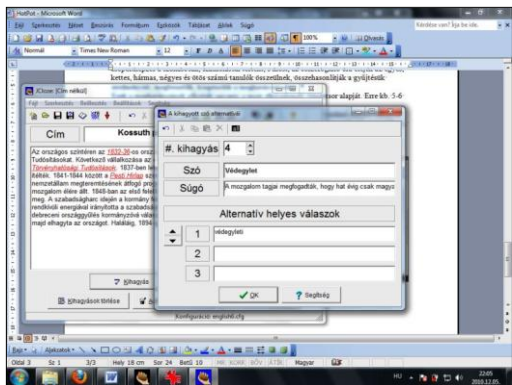
A JCloze nevű „krumpli”, azaz program kihagyásos szöveget állít elő. Folyamatok,

egymásból következő események felidézésére vagy egyértelmű elemek pl. egy politikusi pályafutás állomásainak bemutatására remekül alkalmas.

Példánkban legyen ez Kossuth politikai pályájának összefoglalása.







Először beírjuk a címet, majd az alsó mezőbe folyamatosan a szöveget. Ezután lenyomva tartott bal egérgombbal kijelöljük azt az elemet, amely a feladatban „üres” lesz, ahová a megfejtőnek kell beírnia a szót. A kijelölés után a felugró ablakban segítséget adhatunk (ha a megfejtő igénybe veszi a segítséget, kevesebb pontot kap), illetve beírhatjuk azokat a válaszokat, amelyek elfogadhatók (a példában az eredeti „Védegyelet” mellett a „védegyeleti” szó is elfogadható). Fontos végiggondolni, mely szavakat teszünk „üressé” és

milyen alternatív válasz lehetséges.

Amikor minden kihagyás és minden alternatív válasz megvan, mentjük el a feladatot, először „.jcl” formában.

Ezt követően kattintsunk a JCloze menüsorának a webet jelképező, pókhálószerű ikonjára (balról a hatodik ikon), és exportáljuk a feladatot webes formátumban egy általunk megadott helyre.

Ekkor a feladatot html formátumban menti el a program, és mindjárt fel is kínálja, hogy tekintsük meg. Ha rákattintunk a felkínált gombra, meglátjuk a kész feladatot – angol nyelvű instrukciókkal. Már csak annyi a dolgunk, hogy magyarra cseréljük ezeket, és ez minden más Hot Potatoes-programban így jelenik majd meg.

A „Beállítások” menüpontra kattintva választuk a legördülő menü első opcióját: „Beállítások megváltoztatása”.

A felugró párbeszédpanel megfelelő részébe kell beírni azokat az instrukciókat, amiket a megfejtő követni fog. A lehetőségek közül a „Cím/utasítások”, a „Visszajelzés” és a

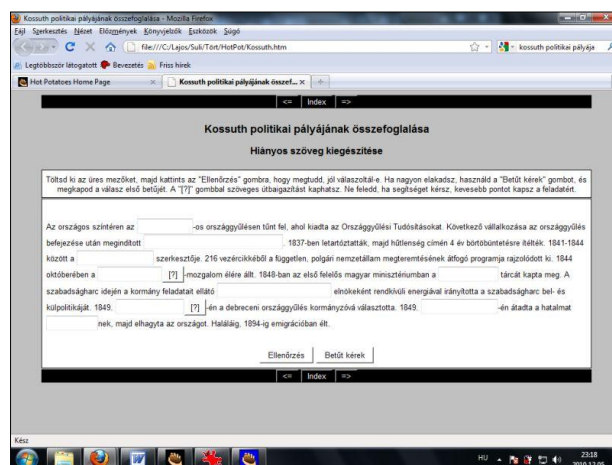
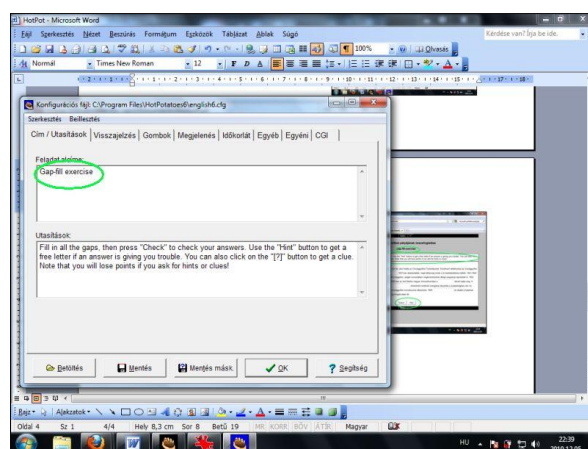
„Gombok” fülre kattintva megnyíló lehetőségeket érdemes magyarítani, mert azt látja majd a felhasználó. Érdekes lehet még számunkra az

„Időkorlát” beállítása is, itt adhatjuk meg, mennyi idő alatt kell megoldani a feladatot. A

„Megjelenés” véleményem szerint nem szorul változtatásra, az „Egyéb”, „Egyéni” és „CGI” lapokon ne változtassunk.

Az utasítások magyarítása után kattintsunk az OK gombra, ezzel visszatérünk a JCloze felületére.

Kattintsunk ismét a pókháló-ikonra, és írjuk fölül az előző „Kossuth.htm”-et. A feladat magyar nyelvű utasításokkal elkészült!



Nem kell megjedni, elmagyarázni és elolvasni tovább tart, mint elkészíteni! A Hot Potatoes valamennyi rejtvénye hasonlóan működik: aki az elsőt – itt a JCloze-t – megértette, valamennyit könnyedén tudja használni! S különösen így lesznek ezzel a tanulók!

## Vázlat – digitális történelmi feladatsor készítése szakkör vagy projekt keretében

<b>Téma</b> (óra, foglalkozás címe)	Interaktív történelmi feladatsor készítése
<b>Iskolatípus</b>	Gimnázium
<b>Évfolyam</b> (vagy korosztály)	9–12.
<b>Nagyobb egység, témakör</b> (fejezet, epocha, projekt címe)	Projekt: A játék
<b>Csoport nagysága</b>	12–16 fő
<b>Időtartam</b> (perc)	3 × 6 × 45
<b>Célok</b> (összefüggések, képességek, attitűdök)	A médiából ismerős formában létrehozni egy interaktív feladatsort, amely a későbbiekben egy anyagrészt összefoglalásában segédlet lesz. Kompetenciák: <ul style="list-style-type: none"><li>• média~</li><li>• szociális~</li><li>• szövegértési és alkotási ~</li></ul>
<b>Foglalkozás típusa</b>	Tanórai
<b>Munkaformák</b>	Frontális munka Csoportmunka Páros munka Egyéni munka
<b>Eszközök</b>	Tankönyv, Történelmi Atlasz, Hot Potatoes
<b>Előkészületek</b>	A szoftver telepítése a tanulók által használt gépekre

## **Időbeosztás – első projekcsoport-találkozó („nulladik projektnap”) 45 ’**

### **Tevékenység**

<b>Idő (perc)</b>	<b>Tartalom</b>	<b>Tanulói tevékenységek</b>	<b>Eszközök</b>
2’	A projekt menetének ismertetése	frontális munka	
10’	A projekt céljának megbeszélése A szoftver lehetőségeinek bemutatása	megbeszélés, vita, brain-storming, frontális munka	tankönyv, Történelmi atlasz, tábla, kivetítő
10’	A projekt időbeosztásának elkészítése és rögzítése A bemutató lehetséges formáinak megvitatása	megbeszélés, vita, brain-storming, frontális munka	tábla, nagy alakú csomagolópapír, vastag filctollak
5’	Az értékelési szempontok közös megbeszélése, elfogadása és rögzítése	megbeszélés, vita, brain-storming, frontális munka	tábla, nagy alakú csomagolópapír, vastag filctollak
5’	Kiscsoportok képzése (4-5 fős csoportok) A kiscsoportok belső feladatmegosztásának ismertetése, a feladatok csoporton belüli elosztása (pl. ki fogja dokumentálni menet közben a munkát, kire lehet számítani, ha szakmai vagy programozási nehézség támad stb.) és rögzítése	csoportmunka	tábla, nagy alakú csomagolópapír, vastag filctollak
5’	A projekttel szembeni elvárások megbeszélése és rögzítése	megbeszélés, frontális munka, egyéni munka	füzet
6’	A projekt tartalmi részének előkészítése: házi feladat megbeszélése és rögzítése	megbeszélés, frontális munka, egyéni munka	füzet
2’	A „nulladik nap” lezárása: reflektálás az órai tartalmakra, történésekre	megbeszélés	

## Időbeosztás – első projektnap 6 × 45<sup>†</sup>

### Tevékenység

Idő (perc)	Tartalom	Tanulói tevékenységek	Eszközök
2'	A mai nap céljának és feladatainak felidézése	frontális munka	
20'	A házi feladatként kapott meghatározások megbeszélése, kiegészítése, továbbiak gyűjtése	csoporthmunka	tankönyv, Történelmi atlasz, füzet
10'	Minden csoport továbbadja meghatározásait egy másik csoportnak. Minden csoport értékeli és szükség szerint kiegészítési javaslattal adja vissza a meghatározásokat	csoporthmunka	tankönyv, Történelmi atlasz, füzet
5'	A meghatározások véglegesítése	csoporthmunka	tankönyv, Történelmi atlasz, füzet
10'	A tanulói számítógépek bekapcsolása, A szükséges technikai tudnivalók elmagyarázása (mentés helye stb.), A HotPotatoes indítása	frontális munka, egyéni munka	kivetítő, tanulói PC-k
15'	Szünet (?)		
45'	A JCloze használatának bemutatása, A tanulók lépésről lépésre követik saját gépükön.	frontális munka, egyéni munka	kivetítő, tanulói PC-k
45'	A JCloze használatának elsajátítása	egyéni munka, páros munka	kivetítő, tanulói PC-k
15'	Szünet (?)		
90'	A JCloze feladat elkészítése	egyéni munka, páros munka, csoporthmunka	kivetítő, tanulói PC-k
10'	Az elkészült munkák mentése Házi feladat: párosítható elemek gyűjtése Az első projektnap lezárása: reflektálás az mai tartalmakra, történésekre	megbeszélés, egyéni munka, frontális munka	

<sup>†</sup> A projektnapok során nem csak az osztály- és ideális esetben a tantárgyi kereteket, hanem a tanórak 45 percének szigorát is átlépjük. Ilyenkor nem szól a csengő, az egyes projektcsoporthok, illetve kiscsoportok a saját munkatempójuknak megfelelően tartanak szüneteket. Célszerű mindazonáltal naponta legalább két „fix pont” beiktatása, amikor minden résztvevő a teremben tartózkodik. Ilyen módon az itt végiggondolt időbeosztás valóban csak vázlatként, tájékoztatói keretként szolgál.

## Időbeosztás – második projektnap 6 × 45’\*

### Tevékenység

Idő (perc)	Tartalom	Tanulói tevékenységek	Eszközök
2’	A mai nap céljának és feladatainak felidézése	frontális munka	
15’	A házi feladatként kapott meghatározások megbeszélése, kiegészítése, továbbiak gyűjtése	csoporthmunka	tankönyv, Történelmi atlasz, füzet
10’	Minden csoport továbbadja meghatározásait egy másik csoportnak. Minden csoport értékeli és szükség szerint kiegészítési javaslattal adja vissza a meghatározásokat	csoporthmunka	tankönyv, Történelmi atlasz, füzet
35’	A meghatározások véglegesítése A JQuiz használatának bemutatása, A tanulók lépésről lépésre követik saját gépükön	frontális munka, egyéni munka	kivetítő, tanulói PC-k
30’	A JQuiz használatának elsajátítása	frontális munka, egyéni munka	kivetítő, tanulói PC-k
15’	Szünet (?)		
45’	A JQuiz feladat elkészítése	frontális munka, egyéni munka, csoporthmunka	kivetítő, tanulói PC-k
45’	A JMatch használatának elsajátítása	egyéni munka, páros munka	tanulói PC-k
15’	Szünet (?)		
90’	A JMatch feladat elkészítése Az elkészült munkák mentése Ha egy csoport már végzett a munkával: a Masher tanulmányozása, az eddig elkészült feladatok összefűzése	egyéni munka, páros munka, csoporthmunka	tanulói PC-k
10’	Házi feladat: a JCross tanulmányozása Az első projektnap lezárása: reflektálás az mai tartalmakra, történésekre	megbeszélés, egyéni munka, frontális munka	

## Időbeosztás – harmadik projektnap 6 × 45'

### Tevékenység

Idő (perc)	Tartalom	Tanulói tevékenységek	Eszközök
5'	A mai nap céljának és feladatainak felidézése	frontális munka	
45'	A JCross használatának elsajátítása A tanulók egymásnak mutatják meg a szoftver használatát, ill. maguk jönnek rá arra	csoporthoz, páros munka, egyéni munka	tanulói PC-k
45'	A JCross feladat elkészítése	csoporthoz, páros munka, egyéni munka	tanulói PC-k
15'	Szünet (?)		
25'	Az elkészült feladatok közös átnézése, a félreérthető elemek javítása, az ismétlődések kiszűrése	frontális munka, egyéni munka, csoporthoz	kivetítő, tanulói PC-k
5'	Új csoportok képzése (csoporthozként 1-1 fő). Az egyes csoportok feladata: <ul style="list-style-type: none"><li>• A feltárt tartalmi hibák kijavítása (ha kész, csatlakoznak valamelyik csoporthoz)</li><li>• A feltárt formai hibák kijavítása, a feladatsor összefűzése</li><li>• Dokumentárok: a projekt három napjának bemutatása</li><li>• A bemutató előkészítése (plakátok, szórólapok stb.)</li></ul>		
60'	A csoportok a bemutatót készítik elő		tanulói PC-k, nagy alakú csomagolópapír, vastag filctollak
15'	Szünet (?)		
15'	Az utolsó simítások	egyéni munka, páros munka, csoporthoz	
30'	Prezentáció		
20'	A projekt lezárása	megbeszélés, beszélgetés	