Útikalauz nem csak stopposoknak

|  |
| --- |
| **Készítette** |
| Tóth Éva |
| **Összefoglalás** |
| A diákok csoportokra osztva kiválasztanak egy irodalmi személyt, aki köthető egy országhoz vagy városhoz pl. Hemingway- Kuba, Ady-Párizs. Irodalom óra keretében az író stílusában és életére, műveire utalva ajánlást írnak turisták számára, miért is érdemes az adott országot meglátogatni. A hírességek nevében a csapatok Twitter chat keretében megvitatják, ki miért kötődik az adott helyhez.Informatika óra keretében a diákok alaposan feltérképezik, mit érdemes meglátogatni az adott helyen, és bejelölik a nevezetességeket egy online térképen. Különös figyelmet szentelnek a kiválasztott irodalmi személyiség kedvenc helyeinek. Útvonaltervvel kiszámolják, mennyi időt igényel a körutazás. Történelem tantárgy keretein belül felkutatják az adott helyszín korabeli történéseit. Idegen nyelv órán elkészül országonként egy-egy idegen nyelvű útikalauz, mely tartalmazza a legfontosabb adatokat,szószedetet, az írói ajánlást idegen nyelven és a térképet is. Zárásként egy online kincskereső kvízre kerül sor. |
| **Tantárgyak köre** |
| Magyar nyelv és irodalom, földrajz, művészetek, történelem, idegen nyelv, informatika  |
| **Évfolyamok** |
| 11-12. évfolyam |
| **Időtartam**  |
| 25 óra, de rövidebben (12-15 óra) is megvalósítható bizonyos elemek kihagyásával  |

**A projekt pedagógiai alapjai**

|  |
| --- |
| **Tartalmi követelmények** |
| Kerettantervek a szakközépiskolák számára, 51/2012. (XII. 21.) számú EMMI rendelet 6. melléklete, 11-12. évfolyam alapján:* **Magyar nyelv és irodalom:** világirodalom (19-20.század), magyar irodalom (19-20.század) pl. Hemingway- Kuba, Ady- Párizs, Petőfi- Alföld, F Scott Fitzgerald- USA, Arthur Conan Doyle-UK, Radnóti- Magyarország (Nem tudhatom).
* **Földrajz** (9-10. évfolyam): a kulturális élet földrajzi alapjai, nyelvek és vallások, egyes meghatározó jellegű országok turisztikai jellemzői.
* **Művészetek- vizuális kultúra** (10. évfolyam): Művészettörténeti stíluskorszakok és irányzatok, témák, illetve problémakörök önálló értelmezése többféle szempont alapján.
* **Történelem:** Európa és a világ a 19-20. században
* **Idegen nyelv:** A közlekedés eszközei, lehetőségei, nyaralás itthon, illetve külföldön. Utazási előkészületek, egy utazás megtervezése, megszervezése. Turisztikai célpontok. Célnyelvi kultúrák.
* **Informatika:** Multimédiás dokumentumok készítése. Interaktív anyagok, bemutatók készítése, Az iskolához és a köznapi élethez kapcsolódó problémák megoldásának tervezése és megvalósítása csoportmunkában.
 |
| **Tanulási célok/tanulási eredmények** |
| * Tanulási és innovációs készségek: kritikai gondolkodás és problémamegoldás, a tantárgyak közti összefüggések megértése, kommunikáció és együttműködés
* Információs, média- és technológiai készségek: pontos és kreatív információhasználat az aktuális probléma megoldásához, digitális technológia és a kommunikációs eszközök és/vagy hálózatok megfelelő használata az információkhoz való hozzáférés
* Életvezetési és karrierkészségek: megfelelő és eredményes együttműködés másokkal, felelősség a csapatban betöltött szerepkörnek megfelelően
* tájékozódás térben és időben, az ismeretek rendszerezése, alkotás és kreativitás, a világ megismerésének igénye, önértékelés és önellenőrzés

Egyéb célok:* általános műveltség megalapozása
* IKT alkalmazás: informatikai készségek, szakmai ismeretek bővítése
* fejlesztési feladatok: kommunikáció, interkulturális kompetencia, tantárgy-integráció
* produktivitás: bemutató prezentációk, játékok és videó készítése
* a megszerzett információk rendszerezése és szelektálása, bemutatása a többieknek
* párhuzam a múlt és a jelen közt
* a különböző tantárgyakban megszerzett tudás kombinálása
* hatékony együttműködés, társas és kultúraközi interakciós készségek
* a kulturális különbségek áthidalása
* motiváció: alkotási vágy, vállalkozó szellem, szereplés; a korábbi negatív tanulási tapasztalatok ellensúlyozása, önbizalom-növelés
* szakmai, gyakorlati és közismereti tudás ötvözése, kapcsolódási pontok megtalálása
* nyelvtanulási kedv felkeltése
 |
| **A tananyag célrendszerét kifejtő kérdések** |
|  | **Alapkérdés**  | Hogyan ismerhető meg a világ?  |
|  | **Projekt-szintű kérdés** | Mit mond el egy személyről a kedvenc országa?Hogyan készítsünk útikalauzt? |
|  | **Tartalmi kérdések** | Melyik volt az adott író, költő kedvenc országa vagy városa?Mit érdemes a művei alapján ott meglátogatni?Mennyibe kerülne ez az út most különböző közlekedési eszközökkel? |

**Értékelési terv**

|  |
| --- |
| **Az értékelés időrendje** |
| **A projektmunka megkezdése előtt** | **Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak és feladatokat hajtanak végre** | **A projektmunka befejeztével** |
| * előzetes tudásfelmérés
* TKM-táblázat
* ötletbörze
 | * gamification: pontok aktivitásért, csoportbeli munkáért
* rendszerező táblázat
* idővonal készítése
* gondolattérkép
 | * önértékelés
* legjobb útikalauz megszavazása
* TKM-táblázat befejezése
 |
| **Értékelési összefoglaló** |
| A projekt a gamification módszerére épít és a diákok pontot szerezhetnek az elkészített produktumokért. A projekt elején egy előzetes tudásfelmérést végzünk *Google kérdőív* segítségével (pl. <http://bit.ly/1t1k2Jn>). A projektet egy *linoit*-tal TKM-táblázat öleli majd körbe: a projekt elején megkérdezzük a diákokat, mi az amit már tud a témáról, és mi az amit tudni szeretne. (pl. <http://linoit.com/users/evatoth/canvases/Beautylicious>) A végén pedig válaszolnak a harmadik oszlopra, hogy mi az amit megtanultak. Tartunk egy ötletbörzét, milyen hírességek jutnak eszünkbe és a legtöbbet előfordulók lesznek majd egy-egy csoport alakjai. A csoportalakítás *Team Maker*-rel történik (<http://chir.ag/projects/team-maker/>), így elkerüljük, hogy szimpátia alapján alakuljanak meg: a csapatokat az oldal alakítja. Ha a projektben több osztály is részt vesz, létrejöhetnek vegyes csapatok amennyiben a kapott téma ismert mindenki számára. A projekt során a csapatok gondolattérképet és idővonalat készítenek arról, milyen összefüggésekre jöttek rá és azok időben hogyan viszonyulnak egymáshoz. A projekt során kulcsfontosságú lesz a szakértői mozaik alakítása mellett az ellenőrző táblázat is (*Scribbless, pl.* <http://scribbless.com/lists/list/305538>), melyeket csoportonként készítenek, ezzel követik soron, hogy minden feladatot elvégeztek-e. A projekt zárásaként értékeljük egymás munkáját és a diákok önértékelést végeznek kérdőív segítségével. Fontos alapelv, hogy a hiányosságok kompenzálhatók, ha a diák a többi feladatban aktívan részt vesz, vagy esetleg egy feladat rosszul sikerül pl. <https://www.pinterest.com/pin/540502392751269571/> . A projekt során szerzett pontok a végén jeggyé alakíthatók át. A pontokat egy összesítő értékelő táblázatban vezetjük. A diákok számára sokkal érdekesebb, hogy versenyeznek közben azon, hogy kinek mennyi pontja van és a motiváció is jobban fenntartható azáltal, hogy nem vesszük el a kedvüket esetleges rosszabb jegyekkel. A projekt során íratható több felmérő is pl. irodalom, idegen nyelv tárgyakból, és az ezen elért pontok beleszámítanak a végső jegybe. Az aktivitásért, egymás segítéségéért játékos formában *Class dojo* (<https://www.classdojo.com/>) pontokat adhatunk, melyek szintén beleszámítanak a végső jegybe. pl. <https://www.pinterest.com/pin/540502392751204091/> A diákokkal előre tisztázzuk, milyen aktivitásért lehet plusz vagy mínusz pontokat kapni, melyeket a weboldalon vagy akár mobil applikáció segítségével is rögzíthetünk.What did we learn this week? - where Brno is, what people eat there, currency -how to travel to Brno -sights in Brno  IT new things: -using linoit -using a shared Google doc -how to make and cut a printscreen -using Google streetview: A projektben használt sokfajta eszköz összegyűjtésére a *Symbaloo*-t (<http://www.symbaloo.com/>) használjuk, ahol csempékbe tudjuk rendezni az elvégzendő feladatok linkjeit és frissíthetjük is azokat, így egyetlen webcímet kell csak a diákoknak megjegyezni, ahol mindent megtalálnak egy helyen. pl. <https://www.pinterest.com/pin/540502392756582155/> An amazing collection of all the tools we used during the project:  |
|  |

**A projekt menete**

|  |
| --- |
| **Módszertani eljárások** |
| * A projekt az előzetes tudás felmérésével kezdődik, melynek célja, hogy megnézzük, milyen tudással rendelkeznek már a diákok és milyen elképzelésük van a projektet illetően. Eszköz: *Google kérdőív* pl. <https://www.pinterest.com/pin/540502392750989066/>
* Ezután egy közös TKM táblázatot töltünk ki, az első két kérdésre kell most válaszolniuk: mit tudok már a témáról. mit szeretnék megtanulni? Mind a két kérdésre más-más színű cetlivel válaszolnak *linoit*ban, pl. <http://linoit.com/users/evatoth/canvases/Beautylicious>). **(1 óra)**
* A projekt témáját illetően ki jut eszükbe a diákoknak: tartsunk ötletbörzét - melyik íróra, költőre gondolsz? – *Answergardenbe* várjuk a válaszokat, ahol a legtöbb szavazatot kapott személyek adják végül az egyes csapatok alakjait. pl. <https://www.pinterest.com/pin/540502392756583039/>

* Következik a diákok csoportra osztása: *Team Up*, a legtöbbet megszavazott írók, költők lesznek az egyes csapatok; a csoporton belüli feladatok kiosztását ezután megbeszélik a diákok pl. térképfelelős, történész, irodalmár, informatikus, nyelvész. **(1 óra)** Fontos, hogy a csoportalkotás véletlenszerűen és nem szimpátia alapján történik. Ideális csoportlétszám 4-5 fő.A csoportban elvégzendő teendőket egy *Scribbless* lista tartalmazza, ezt használják a diákok rendszerező/ellenőrző táblázatként is. pl. <http://scribbless.com/lists/list/305538>

* Megkezdődik a kutatómunka: az adott személy életrajzának, műveinek tanulmányozása a kiválasztott földrajzi hely alapján **(2 óra)**
* A gyűjtött adatok alapján az összefüggések ábrázolása az író élete és a helyszínek között gondolattérkép formájában- választható alkalmazások: *Popplet* (<http://popplet.com/>)*,*

*Coggle* (<https://coggle.it/>) vagy mobilon: *Schematic minds* **(1 óra)** pl. <https://www.pinterest.com/pin/540502392751066379/> A mindmap summarizing our thoughts on the project :): Közel végleges formát öltött a gondolattérkép, amiben a diákokkal összegy&udblac;jtöttük, milyen alkotóelemei vannak a kultúrának és ezek hogyan köt&odblac;dnek egymáshoz. A popplet linkje: http://popplet.com/app/#/1659468: * A csapatok ezután ajánlást írnak a kiválasztott személy nevében, közös munka, *Google docs*-ban (<https://drive.google.com>) **(1 óra)**
* Ezután a hírességek *Twitter chat* ([www.twitter.com](http://www.twitter.com))keretében megvitatják, ki hogy érezte magát azon a helyen és milyen emlékek fűződnek hozzá. Csapatokként elég, ha az egyik diák rendelkezik Twitter fiókkal. Belépés után a kiválasztott személy nevének és egy előre megadott **#kulcsszó** pl. **#uti15** segítségével ír majd tweeteket ld. <https://www.pinterest.com/pin/540502392754535989/>. Mielőtt elkezdjük, érdemes rákeresni bizonyos kulcsszavakra, hogy használatban vannak-e már, mert akkor mások tweetjei is megjelennek. A kulcsszóra rákeresve az összes résztvevő posztja, azaz a beszélgetés egyben látható és tudnak reagálni egymás tweetjeire pl. <https://www.pinterest.com/pin/540502392754535975/> . **(1 óra)**

**Ha rövidebb projektet szeretnénk, ez a lépés kihagyható.** Our keyword: #mechaipari: Ha nem szeretnénk a diákok Twitter oldalát erre a célra használni, létrehozhatunk ál-tweeteket is a *Twister* segítségével (<http://www.classtools.net/twister/>): * Következi az adott földrajzi hely megismerése, feltérképezése *Google* (<https://drive.google.com>*)*  vagy *Bing maps*(<http://www.bing.com/maps/>)segítségével, még több segítség: *Sulinet Adatbázis* (<http://tudasbazis.sulinet.hu/hu/termeszettudomanyok/foldrajz>) *,*

*NKP tananyagok* (<https://portal.nkp.hu/>) **(1 óra)*** Saját virtuális térkép készítése melyen bejelölik a csapatok az író, költő számára legfontosabb helyszíneket, választható alkalmazások *Google Maps, Tripline* (<http://www.tripline.net/>) *(***2 óra)**

As our project has started to grow into an etwinning project too, we have created a new map displaying all the participating towns and cities: http://www.tripline.net/trip/new-15716420415510079577AAF35214AE08?edit=1&vis=public#add: * A csapatok kiszámolják, mennyibe kerülne és mennyi ideig tartana az utazás különböző utazási eszközökkel (pl. repülővel, vonattal, mennyibe kerülne a jegy és szállás)? **(1 óra)**
* Történelmi feladattal folytatjuk: az adott ország történelmi helyzetének megvizsgálása az adott személy korában, a tapasztalat beépítése a leendő útikalauzba- használható eszköz: *Takemebackto*(<http://takemeback.to/>) **(1 óra)**
* Az események idővonalba helyezése, [*https://www.timetoast.com/*](https://www.timetoast.com/)vagy interaktív tábla szoftverével *pl. SMART Notebook,* ld. <https://www.pinterest.com/pin/540502392751059263/>
* Mémek (divatszerűen terjedő képek vicces mondanivalóval), montázsolt fényképek (a valóság online megváltoztatása), logók készítése a magazinhoz ajánlásként a költővel, mely népszerűsíti az adott helyszínt, esetleg utalva a költő életére vagy műveire. Választható alkalmazások: *Memegenerator* (<http://memegenerator.net/>), *Photofunia* (<http://photofunia.com/>) *, Powerpoint,* vagy mobil eszközön*: Meme Generator, Keep Calm Generator.* A mémek összegyűjthetők egy közös *padlet* felületre. **pl.** [http://padlet.com/user\_1412222535/7v2b3371g4rs](http://padlet.com/user_1412222535/7v2b3371g4rs%20%20) **(1 óra) Ha rövidebb projektet szeretnénk, ez a lépés kihagyható.**

https://padlet-res.cloudinary.com/image/fetch/a_exif,c_limit,dpr_1.0,f_auto,w_720/https%3A%2F%2Fpadlet-uploads.storage.googleapis.com%2F77004386%2Fac0884918bb6ee29fe45c883638754ca0239c294%2Fa9bbe82b7a70aa148916eb377d0c5f83.jpg* Következik a legfontosabb produktum elkészítése: a felkutatott adatok összefoglalása magazinkészítő szoftver segítéségével (írói ajánlás és történelmi háttér, térkép, az ország bemutatása, utazási és szállási költség) választható alkalmazások *Sway (*[*https://sway.com/*](https://sway.com/)*), Joomag* (<http://www.joomag.com/>) **(2 óra)** pl. <https://sway.com/5HPpfkVAhYkRerEr>
* Melléklet: idegen nyelvi útiszótár készítése és mellékelése a magazinhoz **(1 óra)**
* Az idegen nyelvi produktum: idegen nyelvi utazási magazin készítése az adatok alapján **(2 óra) és** az írói ajánlás lefordítása idegen nyelvre **(1 óra) Ha rövidebb projektet szeretnénk, ez a lépés kihagyható.**
* A csapatok bemutatják a magazinjaikat, majd következik a legjobb megszavazása *Easypolls* segítségével **(1 óra) pl.** <http://www.easypolls.net/poll.html?p=5690a0c0e4b0012bd71287a9>

* A megszerzett információk alapján minden csapat készít egy virtuális kincskereső túrát, amin a többiek játszhatnak – *Classtools Treasure Hunt* (**3 óra) Ha rövidebb projektet szeretnénk, ez a lépés kihagyható.**
* Az írók, miután megismerték egymás kedvenc országát, helyszínét, egy záró *Twitter chatben* megbeszélik a tanulságokat és javaslatokat tesznek egymás ajánlására **(1 óra) Ha rövidebb projektet szeretnénk, ez a lépés kihagyható.**
* A projekt zárása: önértékelés *Google űrlap* segítségével (pl. [bit.ly/1BiVxLA](file:///D%3A%5Cmunka%5Cattila%5Cmunkak%5C2016%5CIVSZ%5CDTH%5CM%5Cv%C3%A9gleges%5CNewDesign%5CH1112%5Cbit.ly%5C1BiVxLA)) (hogyan értékelnéd a saját munkádat? mennyire vettél részt a csapat feladataiban?), a TKM táblázat befejezése(mit tanultál a projekt során? **(1 óra)**

 |
|  |

|  |
| --- |
| **Differenciált oktatás alkalmazása** |
|  | **Sajátos nevelési igényű tanulók** | * A gamification módszerének köszönhetően a sajátos nevelési igényű tanulók is megtalálhatják azt a területet, ahol eredményesen tevékenykedhetnek és segíthetik a csapat munkáját a projektben.
* A csoportban való munka során minden diák kap egy, a képességeihez illő feladatot, így hasznos tagjává válnak a projektnek.
* A gamification módszerének köszönhetően mindenkinek van esélye arra, hogy megmutassa, milyen területen tud kiemelkedni.
* Dyslexiás, figyelemzavaros diáknak: képi elemek válogatása meghatározott szempontok, utasítás szerint.
* A találd ki 10 pontért játékban a figyelemzavaros gyermek mondja a meghatározásokat, ezzel koncentrált figyelemre késztetjük.
* Megértés segítése szóban, szemléltetéssel és illusztrációkkal, főként dyslexiásoknak, figyelemzavarosaknak.
* Gyengénlátó diákoknak differenciált feladatmegoldás interaktív táblán.
 |
|  | **Tehetséges / Különleges képességű tanulók** | * Angol nyelvű források használata.
* A találd ki 10 pontért játékot készítsék el angolul is (idegen nyelven is)!
* Kereséshez használják az írók eredeti nyelvű műveit.
 |

**A projekt részletei**

|  |
| --- |
| **Szükséges készségek** |
| * kritikai gondolkodás és problémamegoldás,
* IKT eszközhasználat,
* együttműködés,
* IKT alkalmazása;
* a kutatás és az információk rendszerezése,
* problémamegoldás,
* életvezetési készségek,
* tudás valós kontextusba való helyezése
 |
| **A projekthez szükséges anyagok és eszközök** |
| Technológia – Hardver: projektor, tanári laptop, tanuló számítógép/ laptop, igény esetén okostelefon vagy tablet |
| Technológia – Szoftver: MS Office, böngésző |
| Segédanyagok, internetes források:* <http://tudasbazis.sulinet.hu/hu/termeszettudomanyok/foldrajz>
* <https://portal.nkp.hu/>
* <http://www.pinterest.com/evatoth547727/>
* <http://www.tka.hu/tudastar_kereso>
* <http://www.sulinet.hu/iktmuhely_2014/docs/te-portfolio.html>
* <http://www.sulinet.hu/iktmuhely_2014/docs/cs-portfolio.html>
 |