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:\munka\attila\munkak\2016\IVSZ\DTH\M\végleges\NewDesign\H1112\bit.ly\1BiVxLA)) (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> |