



# 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, szöveget, 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 köznapielethez 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

	<b>Alapkérdés</b>	Hogyan ismerhető meg a világ?
	<b>Projekt-szintű kérdés</b>	Mit mond el egy személyről a kedvenc országa? Hogyan készítsünk útikalauzt?
	<b>Tartalmi kérdések</b>	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
<ul style="list-style-type: none"> <li>- előzetes tudásfelmérés</li> <li>- TKM-táblázat</li> <li>- ötletbörze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- gamification: pontok aktivitásért, csoportbeli munkáért</li> <li>- rendszerező táblázat</li> <li>- idővonal készítése</li> <li>- gondolattérkép</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- önértékelés</li> <li>- legjobb útikalauz megszavazása</li> <li>- TKM-táblázat befejezése</li> </ul>

### Értékelési összefoglaló

A projekt a gamification módszerére épít és a diákok pontot szerezhettek az elkészített produktumokért. A projekt elején egy előzetes tudásfelmérést végzünk Google kérdőív segítségével (pl. <http://bit.ly/1t1k2Jn>).

### VintAGED? Mit gondolok most?

Nem vagyok tisztában a divat fogalmával.

☐ Egyetértek.  
☐ Részben egyetértek.  
☐ Nem értek vele egyet.  
☐ Nem értem az állítást.

Ismerek a korábbi történelmi korszakok divatirányzatait.

☐ Egyetértek.  
☐ Részben egyet értek.  
☐ Nem értek vele egyet.

Legalább 30 szót ismerek angolul, amelyek a ruházathoz köthetők.

Szívesen dolgozok csoportban.

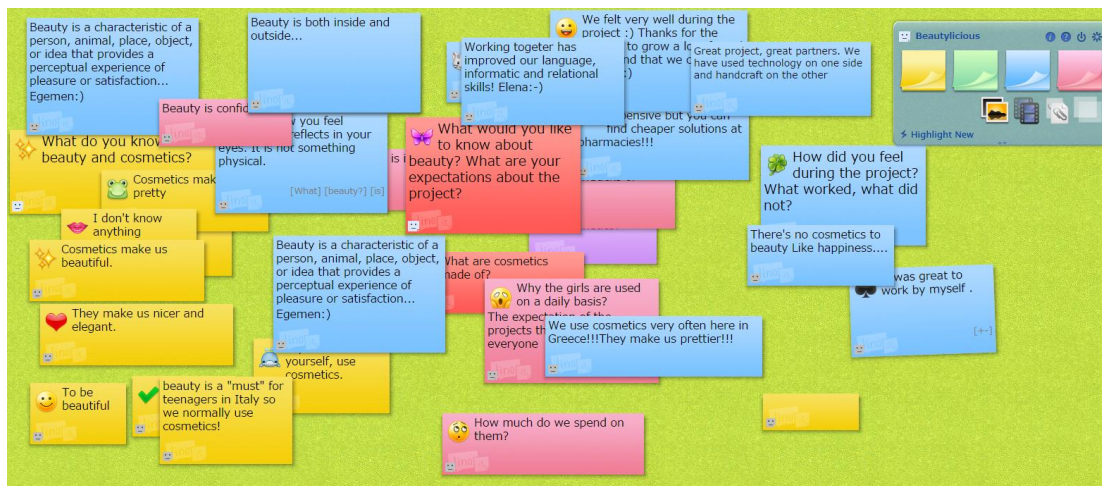
☐ Egyetértek.  
☐ Nem értek egyet.  
☐ Sosem dolgoztam még csoportban.

Nagy kedvem van ehhez a projekthez.

☐ Teljesen igaz.  
☐ Teljesen hamis.

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 *TeamUp*-pal történik (<http://teamup.aalto.fi/>), 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 gondolatterképet 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 (*Scribbl*, pl. <http://scribbl.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.



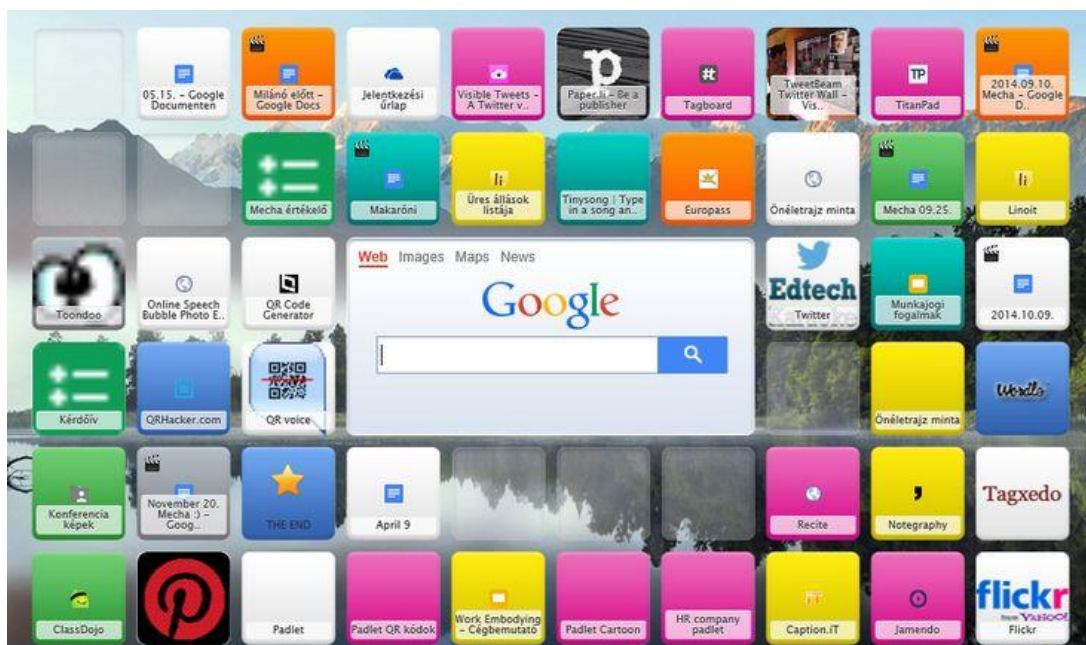


A diákok számára sokkal érdekesebb, hogy versenyeznek közben azon, hogy kinek mennyi pontja van és a motiváció is jobban fenntartható azáltal, hogy nem vesszük el a kedvüket esetleges rosszabb jegyekkel. A projekt során íratható több felmérő is pl. irodalom, idegen nyelv tárgyakból, és az ezen elért pontok beleszámítanak a végső jegybe. Az aktivitásért, egymás segítségéért 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.



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/>











making lists easier.

[Log in](#) | [Sign up](#)

[HOME](#)
[MY LISTS](#)
[MY ACCOUNT](#)

---

[◀ My Lists](#)


[public] (owned by Eva)

### Útikalauz (10 items)

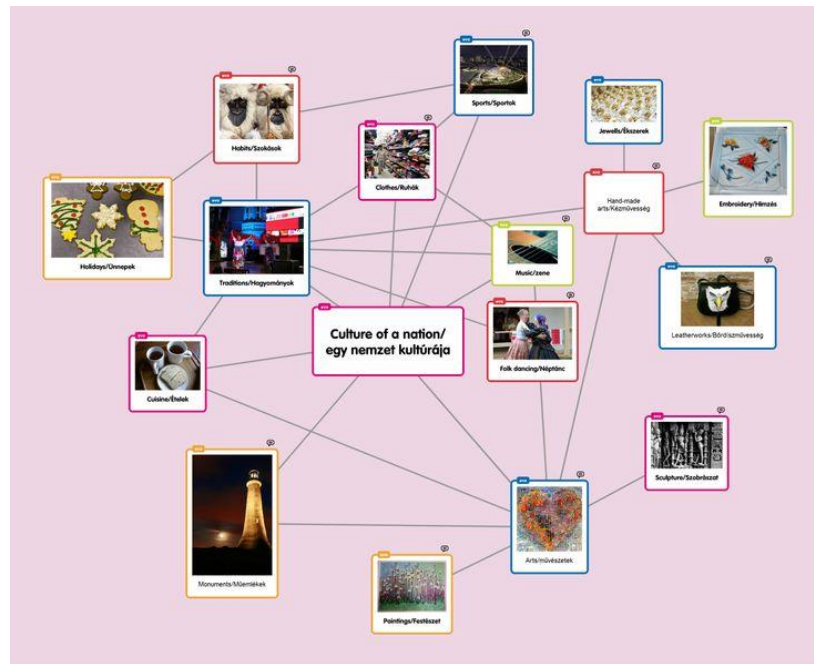
Last updated: about 20 hours ago

- ☐ térkép
- ☐ írói ajánlás
- ☐ gondolattérkép
- ☐ mémek
- ☐ útikalauz
- ☐ közös google dokis létrehozása
- ☐ twitter felhasználónév megvan?
- ☐ idővonal
- ☐ útisztár
- ☐ szöszedet

- 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/>

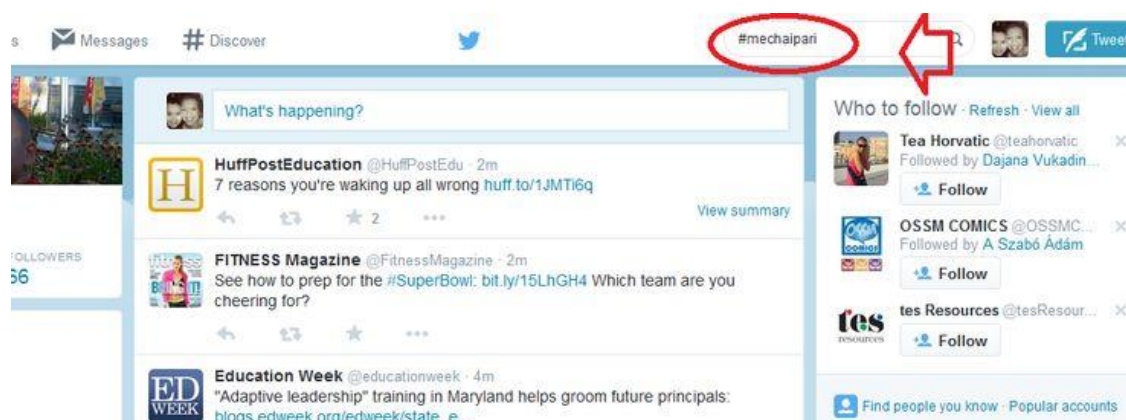
coggle





- 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 rákérdezni bizonyos kulcsszavakra, hogy használatban vannak-e már, mert akkor mások tweetjei is megjelennek. A kulcsszóra rákérdezve 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.**



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/termeszet tudomanyok/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)



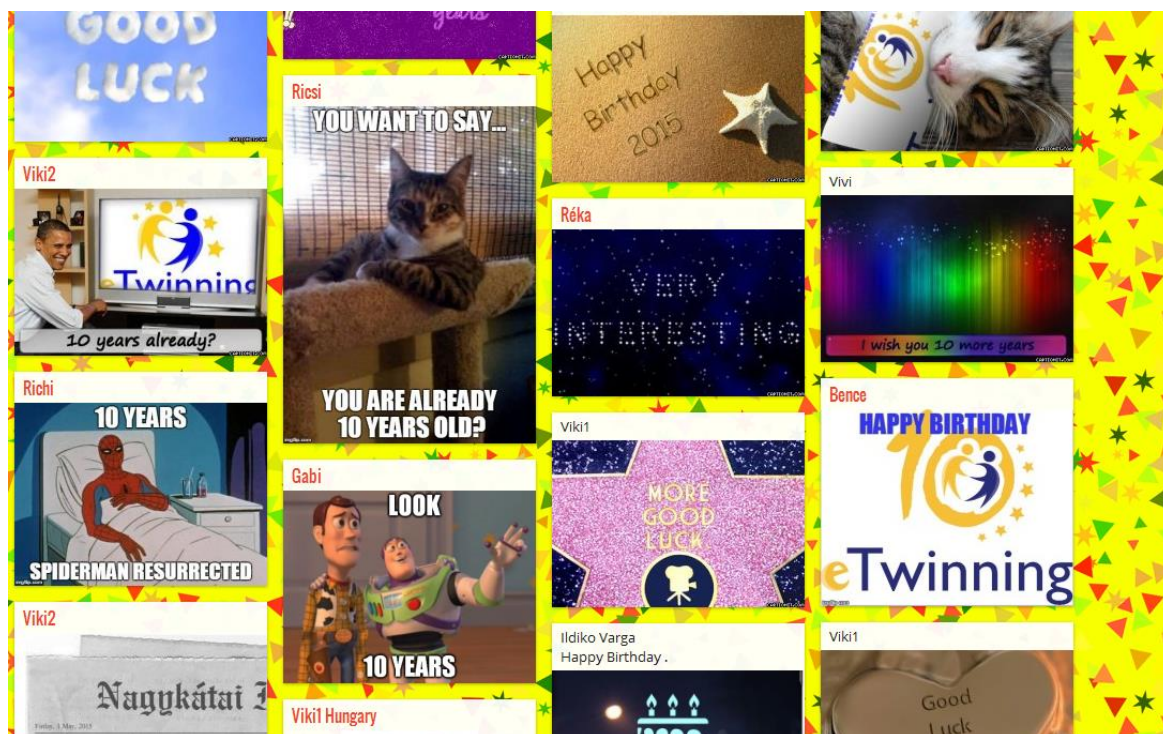
- A csapatok kiszámolják, mennyibe kerülne és mennyi ideig tartana az utazás különböző utazási eszközökkel (pl. repülővel, vonattal, mennyibe kerülne a jegy és szállás)? (1 óra)
- Történelmi feladattal folytatjuk: az adott ország történelmi helyzetének megvizsgálása az adott személy korában, a tapasztalat beépítése a leendő útikalauzba- használható eszköz: Takemebackto (<http://takemeback.to/>) (1 óra)
- Az események idővonalba helyezése, <https://www.timetoast.com/> 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



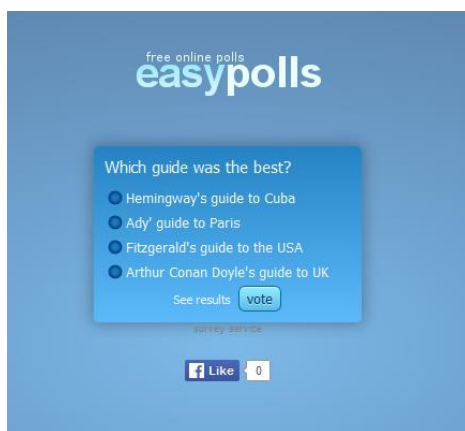
(<http://photofunia.com/>) , Powerpoint, vagy mobil eszközön: Meme Generator, Keep Calm Generator. A mémek összegyűjthetők egy közös padlet felületre. pl. [http://padlet.com/user\\_1412222535/7v2b3371g4rs](http://padlet.com/user_1412222535/7v2b3371g4rs) (1 óra) Ha rövidebb projektet szeretnénk, ez a lépés kihagyható.







- Következik a legfontosabb produktum elkészítése: a felkutatott adatok összefoglalása magazinkészítő szoftver segítségével (írói ajánlás és történelmi háttér, térkép, az ország bemutatása, utazási és szállási költség) választható alkalmazások Sway (<https://sway.com/>), Joomag (<http://www.joomag.com/>) **(2 óra)** pl. <https://sway.com/5HPpfkVAhYkRerEr>
- Melléklet: idegen nyelvi útiútár 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 chat*ben 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](https://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)**



Hogyan éreztet magad a projekt során?

- ☐ Olyan volt, mint máskor
- ☐ Jól éreztem magam
- ☐ Jó volt ilyen módon dolgozni
- ☐ Nem tetszett, túl sok munka volt vele

Melyik korszak bemutatása tetszett a legjobban?

- ☐ Rokokó
- ☐ Ókor
- ☐ Reneszánsz
- ☐ XX. század

## Differenciált oktatás alkalmazása

<p><b>Sajátos nevelési igényű tanulók</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A gamification módszerének köszönhetően a sajátos nevelési igényű tanulók is megtalálhatják azt a területet, ahol eredményesen tevékenykedhetnek és segíthetik a csapat munkáját a projektben.</li> <li>A csoportban való munka során minden diák kap egy, a képességeihez illő feladatot, így hasznos tagjává válnak a projektnek.</li> <li>A gamification módszerének köszönhetően mindenkinek van esélye arra, hogy megmutassa, milyen területen tud kiemelkedni.</li> <li>Dyslexiás, figyelemzavaros diáknak: képi elemek válogatása meghatározott szempontok, utasítás szerint.</li> <li>A találd ki 10 pontért játékban a figyelemzavaros gyermek mondja a meghatározásokat, ezzel koncentrált figyelemre készítjük.</li> <li>Megértés segítése szóban, szemléltetéssel és illusztrációkkal, főként dyslexiásoknak, figyelemzavarosoknak.</li> <li>Gyengénlátó diákoknak differenciált feladatmegoldás interaktív táblán.</li> </ul>
<p><b>Tehetséges / Különleges képességű tanulók</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Angol nyelvű források használata.</li> <li>A találd ki 10 pontért játékot készítsék el angolul is (idegen nyelven is)!</li> <li>Kereséshez használják az írók eredeti nyelvű műveit.</li> </ul>



## 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/termesztudomanyok/foldrajz>
- <https://portal.nkp.hu/>
- <http://www.pinterest.com/evatoth547727/>
- [http://www.tka.hu/tudastar\\_kereso](http://www.tka.hu/tudastar_kereso)
- [http://www.sulinet.hu/iktmuhely\\_2014/docs/te-portfolio.html](http://www.sulinet.hu/iktmuhely_2014/docs/te-portfolio.html)
- [http://www.sulinet.hu/iktmuhely\\_2014/docs/cs-portfolio.html](http://www.sulinet.hu/iktmuhely_2014/docs/cs-portfolio.html)