



# 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 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

<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 szerezhetnek 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.

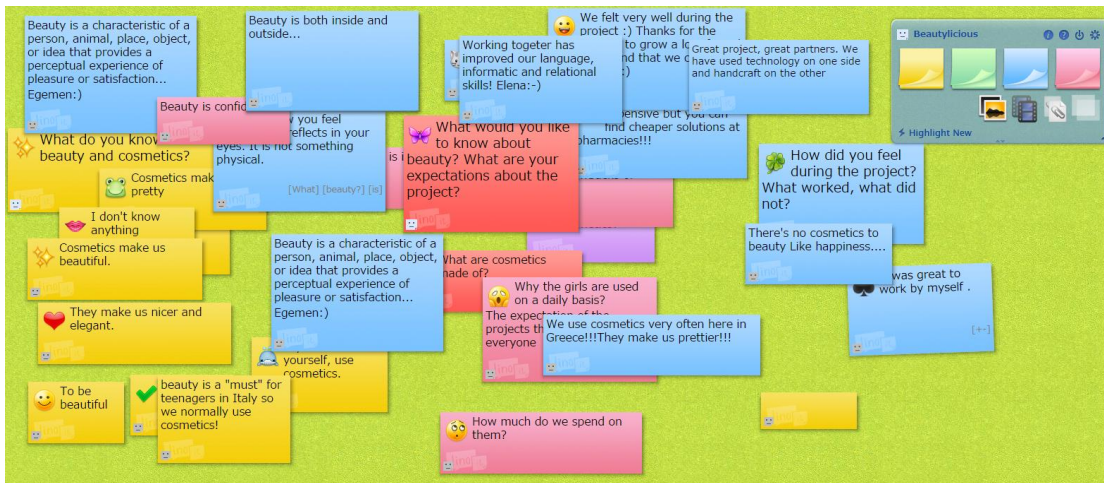
Nagy kedvem van ehhez a projekthez.

Teljesen igaz.  
 Teljesen hamis.

A projektet egy *linoít*-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 felmérés 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.

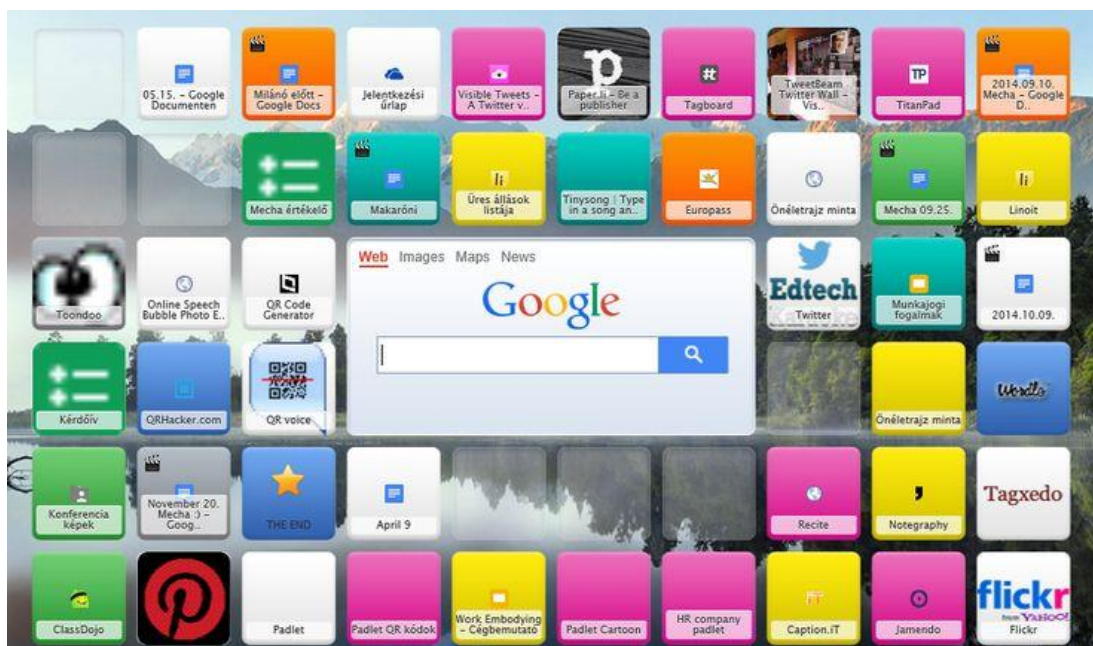


<https://www.pinterest.com/pin/540502392751204091/> A diákokkal előre tisztázzuk, milyen aktivitásért lehet plusz vagy mínusz pontokat kapni, melyeket a weboldalon vagy akár mobil applikáció segítségével is rögzíthetünk.



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/>



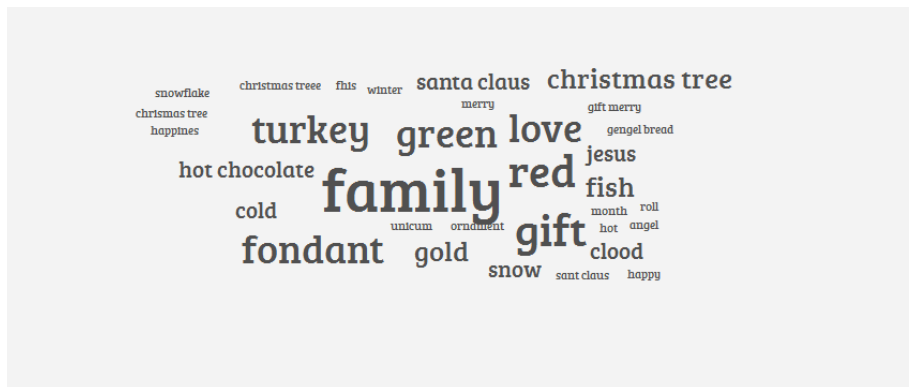




## A PROJEKT MENETE

### 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: tartunk ötletbörzét - melyik íróra, költőre gondolsz? – *Answergarden*-be 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 Maker*, 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>





**Scribbles** making lists easier. [Log in](#) | [Sign up](#)  
HOME MY LISTS MY ACCOUNT

← My Lists

[public] (owned by Eva)

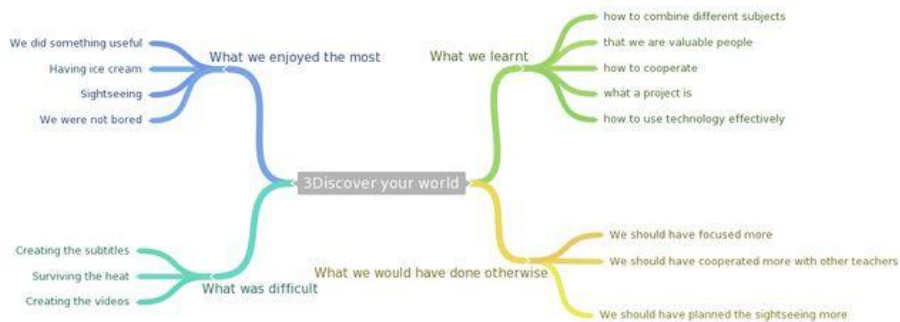
### Útikalauz (10 items)

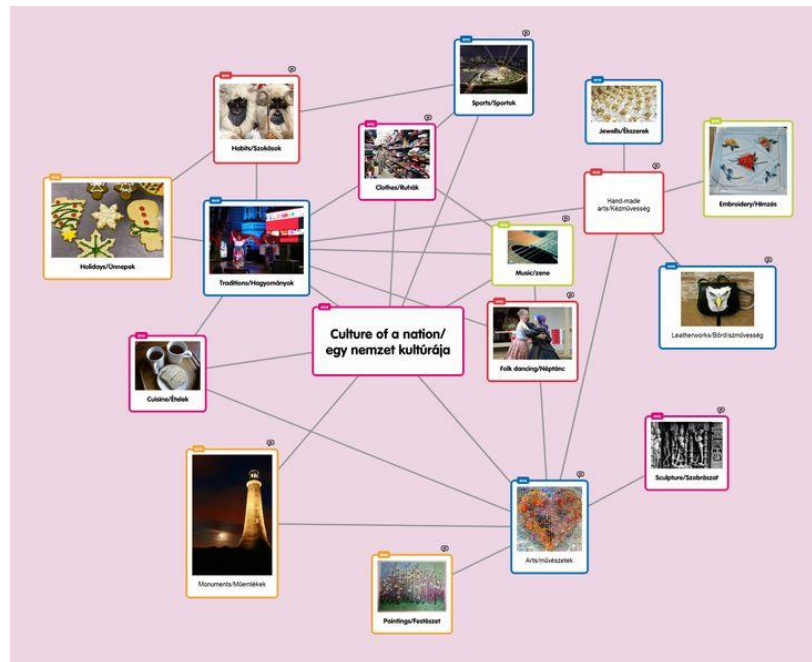
Last updated: about 20 hours ago

- 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 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 szeretnének, ez a lépés kihagyható.**



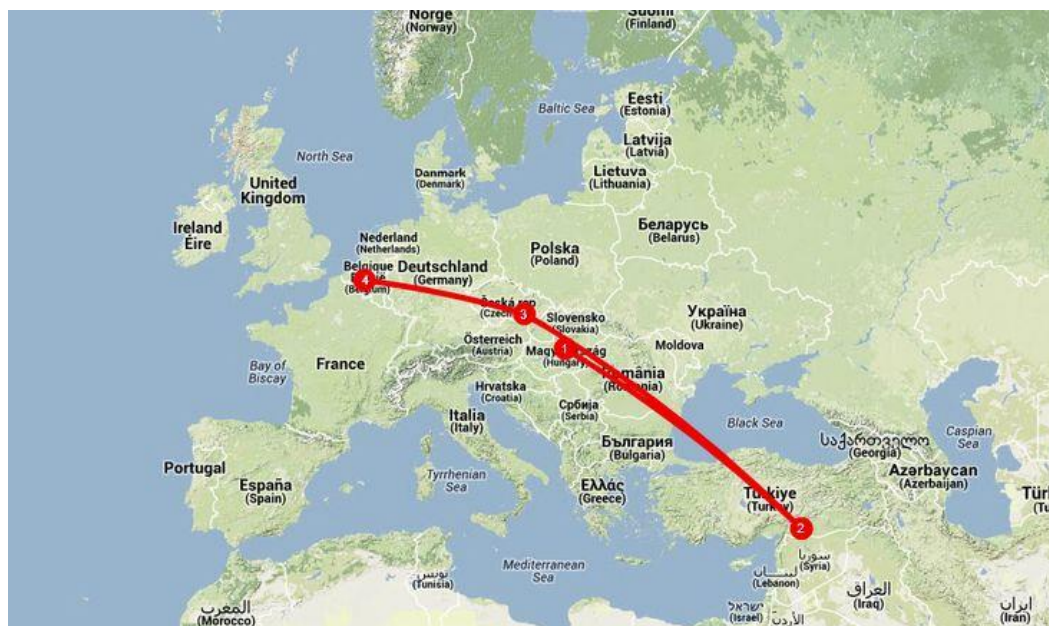
Ha nem szeretnénk a diákok Twitter oldalát erre a célra használni, létrehozhatunk ál-tweeteket is a Twister segítségével (<http://www.classtools.net/twister/>):



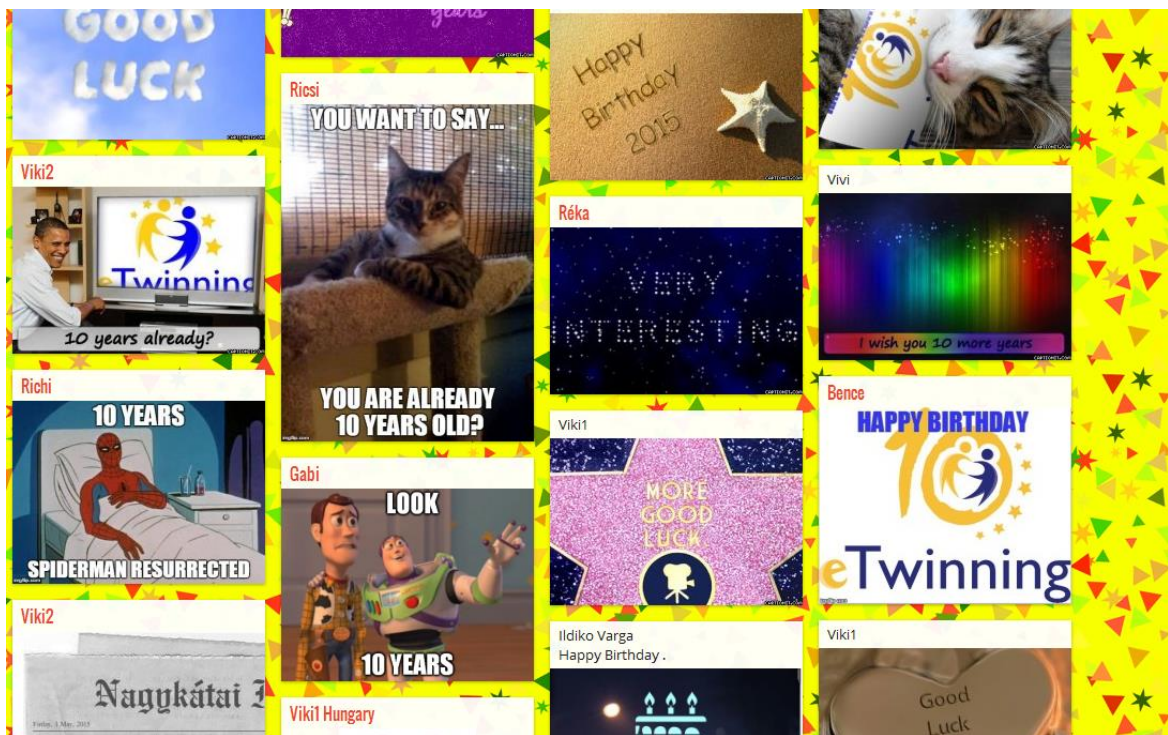
- Következi az adott földrajzi hely megismerése, feltérképezése Google (<https://drive.google.com>) vagy Bing maps (<http://www.bing.com/maps/>) segítségével, még több segítség: *Sulinet* Adatbázis (<http://tudasbazis.sulinet.hu/hu/termesettudomanyok/foldrajz/>), NKP tananyagok (<https://portal.nkp.hu/>) (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)



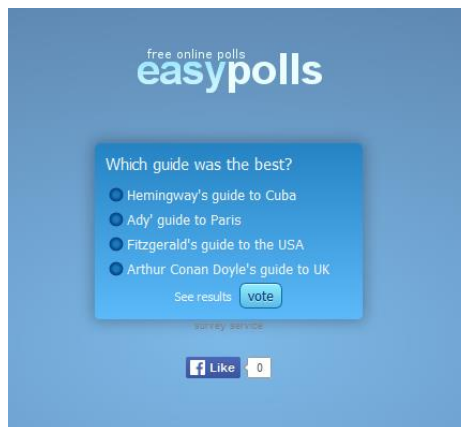
- A csapatok kiszámolják, mennyibe kerülne és mennyi ideig tartana az utazás különböző utazási eszközökkel (pl. repülővel, vonattal, mennyibe kerülne a jegy és szállás)? (1 óra)
- Történelmi feladattal folytatjuk: az adott ország történelmi helyzetének megvizsgálása az adott személy korában, a tapasztalat 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 szeretnének, 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 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 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](http://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 érezted 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

<b>Sajátos nevelési igényű tanulók</b>	<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>
<b>Tehetséges / Különleges képességű tanulók</b>	<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.fka.hu/tudastar\\_kereso](http://www.fka.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)