

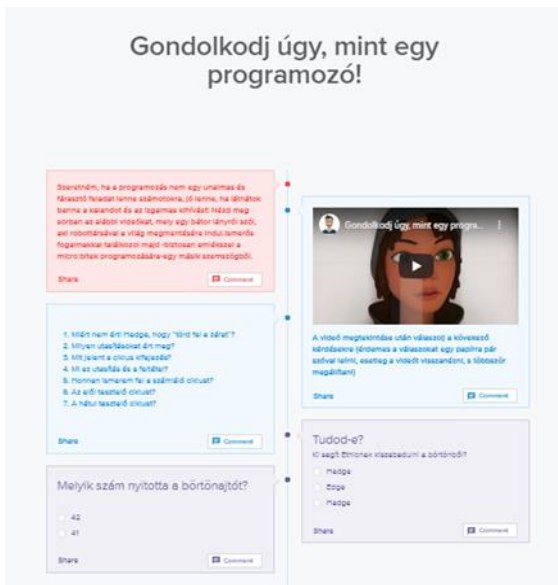
TANULÁSI UTAK, TANULÁSI ÖSVÉNYEK

A bemutatott felületek az önálló tanulást, a tanulói differenciálást segítik, fejlesztik a tanulói kreativitást.

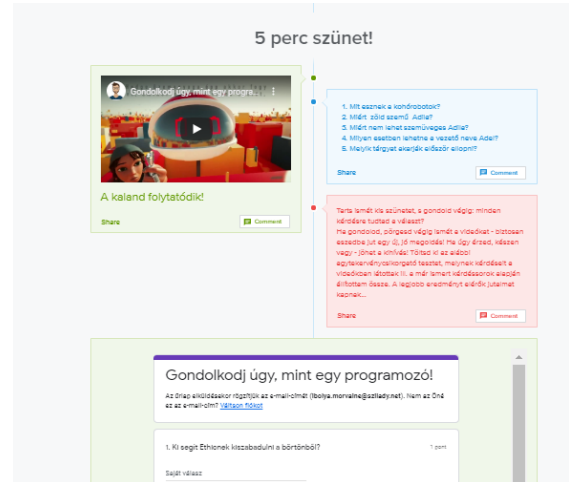
Az alkalmazásokat és a hozzájuk kapcsolódó feladatokat a 6-8.évfolyamos diákok kérdőíves véleménye alapján választottam ki. Az otthoni tanulást leginkább segítő online felület, digitális módszer első két helyezettje, illetve a legérdekesebb feladatok nyertesei az alábbiak voltak:

SUTORI

A sutori.com oldalon regisztrálva az önálló tanulást segítő tanári felületre jutunk, melyen egymás alá illetve tudunk tananyagtartalmakat, videókat, tanári magyarázatokat, kvizeket és más online oldalon összeállított – pl. Kahoot, LearningApps stb. – feladatokat elhelyezni.

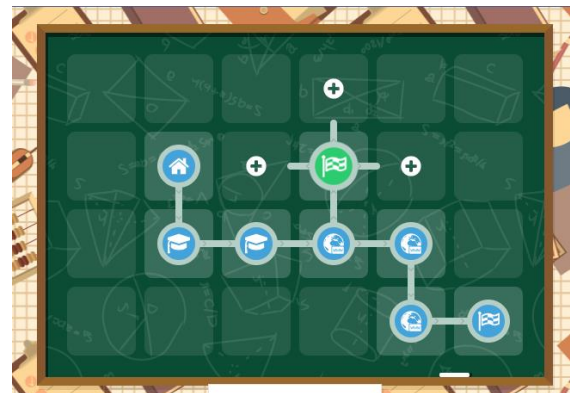


Én a hetedikeseknek állítottam össze egy programozást segítő leckét és egyben házi feladatot: „Gondolkodj úgy, mint egy programozó!”– két videó, tanári magyarázat, ellenőrző kérdések, kvízkérdések és egy teszt segítségével. A diákok nehéznek, de nagyon izgalmasnak találták a feladatsort.

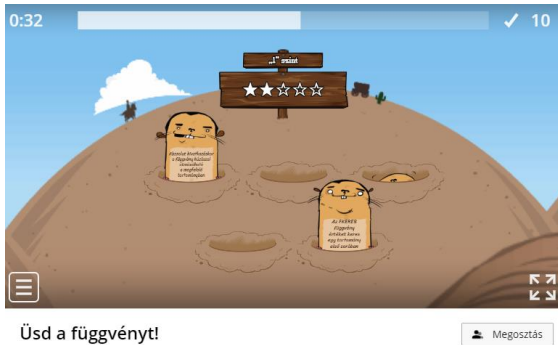


LEARNINGPATHS.SYMBOLOO

Az online felületen pedagógusként regisztrálva szintén feladatsorokat tudunk készíteni, de nemcsak lineáris formában, lehetőség van elágazások (szorgalmi feladat, gyakorlás, lemaradók stb.) beiktatására is.



Szintén hetedikeseknek állítottam össze egy „labirintus” Excel függvények témakörben. A felület maga is lehetőséget nyújt kvízkérdések összeállítására, de más oldalakat is linkelni lehet. A feladatokat megoldva lehet csak továbblépni, én videót, Wordwallos játékot, szabadulószeret iktattam a feladatok közé. Szabad választásként pedig egy saját rajzból telefonos játékot készítő alkalmazást ajánlottam kipróbálásra. (Draw Your Game)

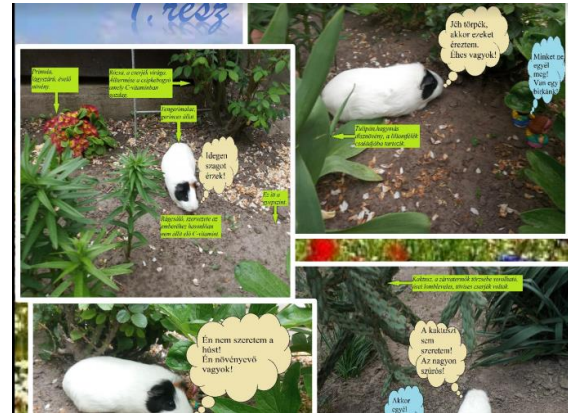


A fenti két alkalmazáson először időigényes elkészíteni egy-egy feladatsort – azonban kész feladatblokkok, tesztek, játékok segítségével az összefűzésük rövid ideig tart, s nagyon jól lehet osztályokhoz, diákokhoz illeszteni, változtatni őket.

SAJÁT FOTÓKBÓL KÉPREGÉNY

Hatodik osztályosok feladata volt – a természetismeret és informatika tantárgyak integrációjában készült. A diákoknak saját fotókból, kis játékgurák és Paint, Word alkalmazások segítségével kellett képregényt készíteni, de úgy, hogy a természetismeret tantárgyban tanultak jelenjenek meg a sztoriban. Sok kreatív alkotás született, a diákok nagyon élvezték.

A legjobb képregény (Solti Tímea 6.a) ide kattintva tekinthető meg:
<https://drive.google.com/file/d/1K236VwcdysTHEDOUR3ds-ajjE93HunF3/view?usp=sharing>



ISMERITEK A KUFLIKAT?

Szintén hatodikosok kapták feladatul: készítsenek Paint segítségével a kuflikról kis jeleneteket. Nagyon sok kreatív és humoros megoldás született, azonban a mese egyik közismert online fotójának feldolgozása felülmúlhatatlan volt (Béres Laura 6.a)

