



5. számú leadandó

Szakmodulok – A nevelés szinterei

Munkacsomag-vezető: Aarhusi Szociális és Egészségügyi Főiskola
Leadási határidő: 2012. július 19.

Vezetői összefoglaló

A leadandó címe **“Szakmodulok – A nevelési szinterei”**.

Célja, hogy web alapú tudásanyagot fejlesszen, amely inspirációt jelenthet és ötleteket szolgáltathat tanárok számára arra vonatkozóan, hogyan támogathatják és fejleszthetik diákjaik kreativitását. Az anyagok úgy készültek, hogy különböző IKT felkészültséggel rendelkező tanárok számára is alkalmazhatóak legyenek; ezeket a készségszinteket három kategóriába soroltuk: az IKT-eszközöket nem használók, az azokat alapszinten és haladó szinten használók szintjeire. Ezzel egyidejűleg a projekt célja az is, hogy felhasználható tudásanyaggal szolgáljon négy különböző nevelési szintér: a nem formális képzés, a szakképzés, a középiskolai és az egyetemi képzés számára is. Az 5. számú leadandó 24 különböző modul/tevékenység-leírást tartalmaz számos IKT-eszköznek a kreatív fejlesztést és kreatív folyamatokat szolgáló felhasználására különféle diákok számára. Ezek a tevékenységek azzal a céllal készültek, hogy segítsék a tanárt mindennapi munkájában, és inspirációul szolgáljanak az IKT-eszközök kreativitást és önbecsülést támogató használatára. Az 5. számú leadandó fontos része az OPENINN projekt végeredményeként elkészülő OPENINN portálnak.

Ütemterv

Ütem	Leírás	Szerző	Megjegyzések
1	Külön partnertalálkozó kezdeményezése a nézetkülönbségek feloldására és az 5. számú leadandó tartalmának és formájának megvitatására és elfogadására. Megtartva február végén.	Aarhus Social and health Care College (Aarhusi Szociális és Egészségügyi Főiskola)	A partnerek tisztábban látnak a kérdésben, és megegyeztek a partnerség előtt álló feladatokban.
2	Brainstorming a tevékenységek leírásához készülő sablon tartalmáról	Az aarhusi partnertalálkozón résztvevő összes partner	
3	A tevékenység-leírások sablonjának vázlata	Jannicke Baalsrud Hauge/Niels Vestergaard	Minden partner elfogadta.
4	22 tevékenység-leírás elkészítése – partnerenként 3-4-re alapozva	Minden partner	
5	Néhány leírás javítása a visszajelzések alapján	Minden partner	

A leadandó folyamatainak ütemezése

Szám	A folyamat lépései	Felelős	Érintettek	Megjegyzések
1	Legyen kölcsönös egyetértés a partnerek között arról, mik is pontosan a pedagógiai szektor szakmoduljai! Hogy néznek ki – mi a tartalom – kit céloznak meg, és miben áll a különbség a különböző oktatási szintereket és különböző IKT-készségeket célzó szakmodulok között.	Munkacsomag-vezető	Minden partner	Az email mintát Jan Gejel készítette
	Külön partnertalálkozó Budapesten a véleménykülönbségek és nézeteltérések tisztázására	Munkacsomag-vezető	Minden partner	A találkozót a dán partner hívta össze
2	A leadandó terve A folyamat részletes tervezése, beleértve: A résztvevők meghatározását Az időrend tervezését A tevékenységek tervezését	Munkacsomag-vezető	Minden partner	Megvitatva és elfogadva az aarhusi partnertalálkozón 2012. áprilisában.
3	Szerkezet és irányelvek A leadandó első vázlatának kidolgozása, benne a szerkezettel, az irányelvekkel és az alapvető tartalommal, hogy az megosztható legyen a többi munkacsomag-vezetővel	Munkacsomag-vezető & Jannicke Baalsrud Hauge		
4	Az első tevékenység-leírás minták benyújtása a partnereknek	Munkacsomag-vezető & Jannicke Baalsrud Hauge		Az összes partner elfogadta.
5	Minden partner elkészíti tevékenység-leírásait	Minden partner		
5	A beérkezett tevékenység-leírások elküldése a partnereknek elolvasásra és kommentálásra. Beleértve az összes beérkezett tevékenység-leírást és azok nevelési szintek és a tanárok IKT készségszintje szerinti felosztását összefoglaló táblázatot.	Munkacsomag-vezető	Minden partner	
6	A tevékenység-leírások végső prezentálására három modell kidolgozása – és visszajelzés a partnerektől	Munkacsomag-vezető	Minden partner	Mindháromat elutasították, mert nem találták hasznosnak azokat.
7	A tevékenység-leírások végső prezentálására új modell kidolgozása – és visszajelzés a partnerektől	Munkacsomag-vezető	Minden partner	Elfogadva, mint a végső prezentáció kiinduló modellje.
8	Minőségirányítási terv küldése belső értékelésre, és 24 elfogadott tevékenység és modell végső prezentálása a webes felületen	Munkacsomag-vezető		
9	Belső értékelés	Jannicke Baalsrud Hauge		
10	Az összes tevékenység elküldése a partnereknek, hogy nemzeti nyelvekre fordíthassák azokat	Koordinátor		
11	Az összes tevékenység-leírás lefordítása a partnerek nyelvére, és a tartalom átalakítása a prezentáció modellhez	Minden partner		

Táblázatok jegyzéke

1. táblázat: A táblázat tevékenységeknek az első említett szempont alapján kialakított célcsoportok szerinti megoszlását mutatja	17
2. táblázat: A táblázat a tevékenységek különböző nevelési szinterek szerinti sokféleségét mutatja.	17
3. táblázat: A táblázat a 24 tevékenységhez használandó eszközöket mutatja, és hogy elsősorban melyik nevelési szintérre, milyen IKT készségszintű felhasználók számára készültek. A táblázat utolsó oszlopa azt is mutatja, melyik partner készítette a tevékenység-leírást.	19
4. táblázat: A táblázat a következő tevékenység-leírásban szereplő eszközöket (video, PowerPoint & hangrögzítő) és a célzott nevelési szintér megnevezését, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszintet tartalmazza.	20
5. táblázat: A 2. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Videó, PowerPoint, hangrögzítő; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.....	23
6. táblázat: A 3. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: egyszerű játékok; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.....	28
7. táblázat: A 4. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: hangfájlok, Movie Maker; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.....	33
8. táblázat: Az 5. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: MS PowerPoint, és Mindmeister; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.....	36
9. táblázat: A 6. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: MS Word, Old Titan, MS PowerPoint, MS Excel; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.	39
10. táblázat: A 7. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: MS Word, NVU, MS PowerPoint, MS Excel; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.	42
11. táblázat: A 8. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: MS Word, ARIS Express, MS PowerPoint, MS Access; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.	45
12. táblázat: A 9. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Open Office Writer vagy Google dokumentumok; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.	48
13. táblázat: A 10. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Open Office Impress/ MS PowerPoint/ Google dokumentumok; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.	50
14. táblázat: A 11. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: MS hangrögzítő; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.....	53
15. táblázat: A 12. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Windows Movie Maker/webkamera/filmfelvevő/fényképezőgép; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.	56
16. táblázat: A 13. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Blogger.com vagy wordpress.com; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.....	59
17. táblázat: A 14. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Skype; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.	61

18. táblázat: A 15. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Facebook.com; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.....	63
19. táblázat: A 16. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Képszerkesztő programok/Paint; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.....	65
20. táblázat: A 17. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: MS Excel; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.	67
21. táblázat: A 18. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: MS Word; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.	69
22. táblázat: A 19. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: BLOGOK; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.	71
23. táblázat: A 20. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök GOOGLE+; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.	73
24. táblázat: A 21. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Google dokumentumok; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.....	75
25. táblázat: A 22. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Videók és Moodle; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.....	77
26. táblázat: A 23. számú tevékenység során használandó-eszközök: MS PowerPoint, nagy papírlapok, festék vagy filctollak; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.	80
27. táblázat: A 24. számú tevékenység során használandó-eszközök: Táblás játékok, együttműködő tanulás; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.....	83

Ábrák jegyzéke

1.Ábra: A tevékenység-leírás szerkezete	16
2. ábra: Képernyőfotó a végső videóból. Az ábra egy képernyőfotót mutat abból a videóból, amit szociális és egészségügyi tanulmányokat végző diákok készítettek az életvitellel összefüggő betegségekről, és feltöltötték a Youtube-ra.....	22
3.ábra: Példa arra, milyen kreatívan lehet megszerkeszteni tananyagokat tablóként egy Word dokumentumban.	24
4. Ábra: Azt mutatja, kis kreativitással hogyan nézhet ki egy kétoldalas tananyag.	25
5.ábra: Hogyan nézhetne ki egy diákok által írt cikk vagy beadandó feladat.	26
6. ábra: tájékozódás egy internetes tanulókörnyezetben.....	29
7.ábra: tájékozódás egy internetes tanulókörnyezetben II.....	30
8. ábra: tájékozódás egy internetes tanulókörnyezetben III.....	30
9. ábra: Az ábra azt a digitális sablont mutatja, melyet a diákoknak ki kellett tölteniük a „Legyen ön is milliomos!” játék elkészítéséhez.	31
10. ábra: Az ábra a „Legyen ön is milliomos!” játék véglegesítését mutatja az internetes cím elmentésével.	31
11. ábra: Sablonvázlat, melyet a diákoknak a digitalis sablon elkészítése előtt kell kitölteniük.....	32
12. Táblázat: Képernyőfotó az egyik videóról	79
13. Ábra: A 24 tevékenység végleges megjelenése az OpenInn portálon.....	89
14. ábra: Képernyőfotó a www.lablaering.dk honlapról, mely kreatív diákmunkákat mutat be.....	90

Tartalomjegyzék

A dokumentum céljai	14
Módszertan.....	14
A tevékenység-leírások munkamodellje.....	16
A bemutatott tevékenységek összegzése	17
A különböző IKT készségszinteket célzó tevékenységek sokfélesége	17
A különböző nevelési szintereket célzó tevékenységek sokszínűsége	17
Összegzés a tevékenységek során használt eszközökről	18
Az 1. számú tevékenység tartalma	20
Kik voltak a diákok?	20
Tanulási célok	20
A tanár szerepe.....	20
A diákok szerepe	20
Szükséges óraszám.....	20
Eszközök/források.....	20
Szociális és fizikai környezet	21
Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?	21
Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?	21
A tevékenység	21
Hivatkozások.....	21
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	22
A 2. számú tevékenység tartalma	23
Kik a diákok?.....	23
Tanulmányi célok	23
A tanár szerepe.....	23
A diákok szerepe	23
Szükséges óraszám.....	23
Eszközök/források.....	23
Szociális és fizikai környezet	24
Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?	24
A tevékenység	24
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	27
A 3. számú tevékenység tartalma	28
Kik a diákok?.....	28
Tanulmányi célok	28
A tanár szerepe.....	28
A diákok szerepe	28
Szükséges óraszám.....	28
Eszközök/források.....	28
Szociális és fizikai környezet	28
Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?	29
Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?	29
A tevékenység	29
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	32
A 4. számú tevékenység tartalma	33
Kik a diákok?.....	33
Tanulmányi célok	33
A tanár szerepe.....	33
A diákok szerepe	33
Szükséges óraszám.....	34
Eszközök/források.....	34
Szociális és fizikai környezet	34

Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?	34
Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?	34
A tevékenység	34
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	35
Az 5. számú tevékenység tartalma	36
Kik voltak a diákok?	36
Tanulmányi célok	36
A tanár szerepe.....	36
A hallgatók szerepe	36
Szükséges óraszám.....	36
Eszközök/források.....	36
Szociális és fizikai környezet	36
Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?	37
Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?	37
A tevékenység	37
Hivatkozások: Videók / PowerPoint prezentációk.....	37
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	37
A 6. számú tevékenység tartalma	39
Kik voltak a diákok?	39
Tanulmányi célok	39
A tanár szerepe.....	39
A hallgatók szerepe	39
Szükséges óraszám.....	39
Eszközök/források.....	40
Szociális és fizikai környezet	40
Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?	40
Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?	40
A tevékenység	40
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	41
A 7. számú tevékenység tartalma	42
Kik a diákok?.....	42
Tanulmányi célok	42
A tanár szerepe.....	42
A hallgatók szerepe	42
Szükséges óraszám.....	42
Eszközök/források.....	43
Szociális és fizikai környezet	43
Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?	43
Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?	43
A tevékenység	43
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	44
A 8. számú tevékenység tartalma	45
Kik voltak a diákok?	45
Tanulmányi célok	45
A tanár szerepe.....	45
A hallgatók szerepe	45
Szükséges óraszám.....	45
Eszközök/források.....	46
Szociális és fizikai környezet	46
Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?	46
Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?	46
A tevékenység	46
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	47
A 9. számú tevékenység tartalma	48
Kik voltak a diákok?	48

A tanár szerepe.....	48
A hallgatók szerepe	48
Szükséges óraszám.....	48
Eszközök/források.....	48
Szociális és fizikai környezet	49
Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?	49
Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?	49
A tevékenység	49
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	49
A 10. számú tevékenység tartalma	50
Kik voltak a diákok?	50
Tanulmányi célok.....	50
A tanár szerepe.....	50
A hallgatók szerepe	50
Szükséges óraszám.....	51
Eszközök/források.....	51
Szociális és fizikai környezet	51
Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?	51
Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?	51
A tevékenység	51
Hivatkozások.....	51
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	52
A 11. számú tevékenység tartalma	53
Kik voltak a diákok?	53
Tanulmányi célok.....	53
A tanár szerepe.....	53
A hallgatók szerepe	53
Szükséges óraszám.....	53
Szociális és fizikai környezet	54
Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?	54
Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?	54
A tevékenység	54
Hivatkozások.....	54
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	55
A 12. számú tevékenység tartalma	56
Kik voltak a diákok?	56
A tanár szerepe.....	56
A hallgatók szerepe	56
Szükséges óraszám.....	56
Eszközök/források.....	57
Szociális és fizikai környezet	57
Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?	57
Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?	57
A tevékenység	57
Hivatkozások.....	58
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	58
A 13. számú tevékenység tartalma	59
Kik voltak a diákok?	59
A tanár szerepe.....	59
A hallgatók szerepe	59
Szükséges óraszám.....	59
Eszközök/források.....	59
Szociális és fizikai környezet	59
Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?	60
Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?	60

A tevékenység	60
Hivatkozások:.....	60
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	60
A 14. számú tevékenység tartalma	61
Kik voltak a diákok?	61
A tanár szerepe.....	61
A hallgatók szerepe	61
Szükséges óraszám.....	61
Eszközök/források.....	61
Szociális és fizikai környezet	61
Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?	62
Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?	62
A tevékenység	62
Hivatkozások:.....	62
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	62
A 15. számú tevékenység tartalma	63
Kik voltak a diákok?	63
Tanulmányi célok:.....	63
A tanár szerepe.....	63
A hallgatók szerepe	63
Szükséges óraszám.....	63
Eszközök/források.....	63
Szociális és fizikai környezet	63
Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?	64
Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?	64
A tevékenység	64
Hivatkozások:.....	64
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	64
A 16. számú tevékenység tartalma	65
Kik voltak a diákok?	65
Tanulmányi célok:.....	65
A tanár szerepe.....	65
A diákok szerepe	65
Szükséges óraszám.....	65
Eszközök/források.....	65
Szociális és fizikai környezet	65
Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?	66
Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?	66
A tevékenység	66
A 17. számú tevékenység tartalma	67
Kik voltak a diákok?	67
Tanulmányi célok:.....	67
A tanár szerepe.....	67
A diákok szerepe	67
Szükséges óraszám.....	67
Eszközök/források.....	67
Szociális és fizikai környezet	67
Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?	67
Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?	68
A tevékenység	68
A 18. számú tevékenység tartalma	69
Kik voltak a diákok?	69
Tanulmányi célok:.....	69
A tanár szerepe.....	69
A diákok szerepe	69

Szükséges óraszám.....	69
Eszközök/források.....	69
Szociális és fizikai környezet	69
Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?	69
Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?	70
A tevékenység	70
A 19. számú tevékenység tartalma	71
Kik voltak a diákok?	71
Tanulmányi célok:.....	71
A tanár szerepe.....	71
A diákok szerepe	71
Szükséges óraszám.....	71
Eszközök/források.....	71
Szociális és fizikai környezet	71
Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?	72
Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?	72
A tevékenység	72
Hivatkozások:.....	72
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	72
A 20. számú tevékenység tartalma	73
Kik voltak a diákok?	73
Tanulmányi célok:.....	73
A tanár szerepe.....	73
A hallgatók szerepe	73
Szükséges óraszám.....	73
Eszközök/források.....	73
Szociális és fizikai környezet	74
Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?	74
Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?	74
A tevékenység	74
Hivatkozások:.....	74
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	74
A 21. számú tevékenység tartalma	75
Kik voltak a diákok?	75
Tanulmányi célok:.....	75
A tanulmányi célok a következők:.....	75
A tanár szerepe.....	75
A hallgatók szerepe	75
Szükséges óraszám.....	75
Eszközök/források.....	76
Szociális és fizikai környezet	76
Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?	76
Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?	76
A tevékenység	76
Hivatkozások:.....	76
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	76
A 22. számú tevékenység tartalma	77
Kik voltak a diákok?	77
Tanulmányi célok:.....	77
A tanár szerepe.....	77
A hallgatók szerepe	77
Szükséges óraszám.....	77
Eszközök/források.....	77
Szociális és fizikai környezet	78
Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?	78

Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?	78
A tevékenység	78
Hivatkozások:.....	78
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	79
A 23. számú tevékenység tartalma	80
Kik voltak a diákok?	80
Tanulmányi célok:.....	80
A tanár szerepe.....	80
A hallgatók szerepe	80
Szükséges óraszám.....	81
Eszközök/források.....	81
Szociális és fizikai környezet	81
Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?	81
Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?	81
A tevékenység	81
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	82
A 24. számú tevékenység tartalma	83
Kik voltak a diákok?	83
Tanulmányi célok:.....	83
A tanár szerepe.....	83
A diákok szerepe	83
Szükséges óraszám.....	83
Eszközök/források.....	83
Szociális és fizikai környezet	84
Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?	84
Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?	84
A tevékenység	84
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	85
Részösszegzés: A tevékenységek.....	85
A tevékenység	90
Hivatkozások.....	90
Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?	91

Bevezető az 5. számú leadandóhoz

A dokumentum céljai

Az 5. számú leadandó egyike a projekt végső és legfontosabb eredménye, az OpenInn weblap szempontjából kulcsfontosságú leadandóknak. Az 5. számú leadandó kisebb tevékenység-leírások gyűjteménye, melyek az IKT-eszközök használatának különféle módjait mutatják be tanároknak, és hogy ezek hogyan támogatják a diákok kreativitását a nevelés négy különböző színterén.

A leadandó legfőbb célja biztosítani, hogy annak végleges változata az IKT-eszközök és az Európában jelen lévő rendkívül változatos IKT készségszintek széles skáláját fedje le, hogy a tanárok (IKT készségszintjük szerinti) különböző csoportjait a nevelés négy különböző színterén elérhesse, ahogy ez a pályázatban is jelölve volt.

Ezeket a tevékenységeket más és más partnerek fejlesztették ki, ezért első lépésként szükség volt arra, hogy a konzorcium megegyezzen a következőkben:

1. Kölcsönös egyetértés a partnerek között arról, mik a különböző *nevelési színtereket* célzó *szakmodulok*.
2. Megegyezni abban, hogyan alkotják meg a partnerek a különböző *nevelési színtereket* célzó *szakmodulokat*, és hogy mi legyen a *szakmodulok* tartalma.

Módszertan

Az alábbi fejezet röviden bemutatja azt a módszertant, melyet az 5. számú leadandó tevékenységeinek kidolgozása során alkalmaztunk.

- A vezető partner bemutatott néhány példát arra, hogyan nézhet ki, milyen lehet egy szakmodul. Ezeket email útján jutatták el a partnerekhez az 5. számú beadandó elkészítésére tervezett időszak elején.
- A vezető partner kezdeményezte az 5. számú leadandó megvitatását a partnertalálkozókon azzal, hogy azt a találkozók napirendi pontjává tette.
- A 2012 áprilisában Aarhusban tartott partnertalálkozóon megalakult egy projektzáró műhely, így minden partnernek lehetősége nyílt arra, hogy hozzájáruljon a *szakmodul* végső tartalmához és megjelenésének formájához.
- Az összes partnernek a műhelymunkán tett hozzájárulásai alapján a vezető partner modellvázlatot dolgozott ki egy *szakmodul/tevékenység* prezentálására, és ezt kommentálásra és végül elfogadásra benyújtotta a többi partnernek.
- Az összes partner azt a kérést kapta, hogy a közösen elfogadott modell alapján a célkitűzésekben megfogalmazott modul/tevékenységszámnak megfelelően vállalja bizonyos számú prezentáció/leírás elkészítését.
 - A vezető partner határidőt szabott a partnerek számára a feladat teljesítésére.
- A vezető partner az összes beérkező tevékenység-leírást megosztotta a partnerekkel, hogy azok visszajelzést és észrevételeket küldjenek a leírások minőségét illetően, a következőket szem előtt tartva:
 - A várakozásoknak megfelelően inspirál-e a tevékenység-leírás az IKT-eszközök kreativitást támogató használatára?
 - Hasznos-e, könnyen olvasható és megérthető-e a célcsoport számára?
 - Megfelel-e általánosságban a leírás a partner elvárásainak?
- A vezető partner összefoglalót juttatott el a partnerekhez, mely a tevékenység-leírások sokszínűségét mutatta, hogy meggyőződjenek arról, hogy a különböző célcsoportok számára biztosított:
 - 4 különböző készségszint az IKT-eszközök használata tekintetében,
 - 4 különböző nevelési színtér.
- A vezető partner modelleket dolgozott ki a munka végső, webes prezentálására, és ezeket megosztotta a partnerekkel, hogy jóváhagyják valamelyiket.
- A leadandóban szereplő tevékenység-leírásokat a partnerek a vezető partner utasításai alapján dolgozták ki.

- A tevékenység-leírások az OPENINN portálon fognak megjelenni számos nyelven.

Az 5. számú leadandó eredménye

Ez a fejezet az 5. számú leadandó eredményeként létrejött tevékenység-leírásokat mutatja be.

A tevékenység-leírások munkamodellje

A tevékenység-leírások tartalmáról, és a publikálásuk mikéntjéről a partnerek együttműködve, az Aarhusban tartott éves találkozójukon jutottak kölcsönös egyetértésre. Erre a közös megállapodásra alapozva a vezető partner és a BIBA a fejlesztési folyamatból a következő modellt alakította ki. Az 5. számú leadandót (D5) számos nyelvre lefordítják, hogy inspirációul szolgálhasson a jövőben tanárok és diákok számára. Ezért fontos, hogy a D5 tartalma könnyen hozzáférhető legyen a jövőbeni olvasók számára. Arra is szükség van azonban, hogy a 24 tevékenység-leírás fordításai összeegyeztethetők legyenek a nemzeti nyelveken elérhető forrásokkal. Következésképpen nagy erőfeszítéseket tettünk, hogy a különböző tevékenységeket röviden, de érthetően írjuk le.

The content of a Scenario.

GUIDELINE.			
The main ICT Tool in this scenario		This scenario is related to	
Audio Files & Movie Maker		Mark	
What level.	Mark	Non formal	
Non user to start using.		Vocational	
Basic level.		Secondary	
Advanced level		University.	

Try to present every headline in 3 to 4 lines. (due to the process of translation)

- Who are the students:
- Learning objectives:
- Role of the teacher.
- Role of the students.
- How many lessons:
- Resources:
- Social and physically environment
- How does it develop student creativity.
- How does it strengthen student self-esteem?

The Case

Try to present your case in max 30 lines. Then you of course can have illustrations, links and other material to illustrate the case.

- What did the actually do ?
- Assessment/Final Conclusion
- What not to do/ be aware of Following.
- Variation- Have can it be changed into other context.

1.Ábra: A tevékenység-leírás szerkezete

Az 1. ábra az egyes tevékenység-leírások szerkezetét mutatja. Ez megkönnyíti a tanárok számára, hogy vegyítsék a tevékenységeket, vagy a saját osztályuk igényeinek megfelelően kicseréljenek egyes eszközöket, alakítsanak a tevékenységeken úgy, hogy az megfeleljen a diákok kompetenciaszintjének.

A bemutatott tevékenységek összegzése

A most következő három összegzés a partnerek által létrehozott és itt bemutatott tevékenységek sokféleségét hivatott érzékeltetni.

A különböző IKT készség szinteket célzó tevékenységek sokfélesége

A tevékenység-leírások egyik célja az volt, hogy a tanárok IKT készségének/tapasztalatának megfelelően három szint szerint legyenek csoportosíthatók a leírások. A pályázatban a következőképpen határoztuk meg ezeket a szinteket:

- Járatlanság az IKT terén
- Alapszintű IKT készségek
- Haladó szintű IKT készségek
-

A tevékenységek egy része az IKT-t használók több csoportját is megcélozza. Az alábbi táblázat a leírások sokféleségét mutatja az első említett szempont alapján. A legtöbb tanár találhat inspirációt az IKT-nak a diákok kreativitását fejlesztő használatában, függetlenül attól, hogy éppen milyen IKT készség szinten áll. Emellett azt gondoljuk, hogy a tanárok többsége alapszintű IKT felhasználóként határozza meg önmagát és diákjait.

Járatlan	3
Alapszintű	17
Haladó	4

1. táblázat: A táblázat tevékenységeinek az első említett szempont alapján kialakított célcsoportok szerinti megoszlását mutatja

A különböző nevelési szinteket célzó tevékenységek sokszínűsége

A pályázatnak az is egyértelmű célja volt, hogy a tevékenységek változatosságot mutassanak, így az anyag négy különböző nevelési szintet érint. Az egyes kategóriákhoz írt tevékenység számok inkább csak "útmutatások". A nevelés bármely területén lehet meríteni a más területek számára készített tevékenységekből.

Nem formális	9
Szakképzés	7
Középiskola	6
Egyetem	7

2. táblázat: A táblázat a tevékenységek különböző nevelési szintek szerinti sokféleségét mutatja.

Összegzés a tevékenységek során használt eszközökről

A megvalósítás során egyértelmű cél volt, hogy a lehető legtöbb IKT-eszközt bemutassuk. Ahogy azt a következő összegzés is mutatja, több mint 20 eszköz jelenik meg, és néhány eszköz többször is szerepel. A többször is szereplő eszközöknek nagyon különböző – a diákok kreativitását fejlesztő – használatait mutatjuk be.

	A bemutatott eszköz/program	Jártassági szint	Nevelési szint	Felelős
1	Video + PowerPoint + hangrögzítő	Alapszint	Szakképzés	Aarhusi Szociális és Egészségügyi Főiskola/Niels
2	Word, grafikus felületek	Járatlan, kezdő	Szakképzés	Aarhusi Szociális és Egészségügyi Főiskola/Niels
3	Egyszerű játékok	Haladó szint	Szakképzés	Aarhusi Szociális és Egészségügyi Főiskola/Niels
4	Hangfájlok – iskolarádió	Alapszint	Szakképzés	Aarhusi Szociális és Egészségügyi Főiskola/Niels
5	MS PowerPoint és Mindmeister	Haladó szint	Egyetem	BIBA University Bremen/Jannicke
6	MS Word, Old Titan, MS PowerPoint, MS Excel	Alapszint	Egyetem Szakképzés	TUKE/Dana, Iveta
7	MS Word, NVU, MS PowerPoint, MS Excel	Haladó szint	Egyetem Szakképzés	TUKE/Dana
8	MS Word, ARIS Express, MS PowerPoint, MS Access	Alapszint	Egyetem Szakképzés	TUKE/Dana
9	Open Office Writer vagy Google dokumentumok	Alapszint	Nem formális	Università delle LiberEtà del F.V.G. /Massimo
10	Open Office Impress/MS PowerPoint/Google dokumentumok prezentációk	Alapszint	Nem formális	Università delle LiberEtà del F.V.G. /Massimo
11	MS Hangrögzítő	Alapszint	Nem formális	Università delle LiberEtà del F.V.G. /Massimo
12	Windows movie maker/webkamera/kamera/fényképezőgép	Alapszint	Nem formális	Università delle LiberEtà del F.V.G. /Massimo
13	Blogger.com vagy wordpress.com	Alapszint	Nem formális	Università delle LiberEtà del F.V.G. /Massimo
14	Skype	Alapszint	Nem formális	Università delle LiberEtà del F.V.G. /Massimo
15	Facebook.com	Alapszint	Nem formális	Università delle LiberEtà del F.V.G. /Massimo
16	Képszerkesztő programok/Paint	Alapszint	Középiskola	ABV/ Neska
17	MS Excel	Alapszint	Középiskola	ABV/Neska
18	MS word	Alapszint	Középiskola	ABV/Neska
19	BLOGOK	Alapszint	Szakképzés	Proyectos y Consultoria de Organizaciones /Lorrena
20	GOOGLE+	Haladó szint	Nem formális	Proyectos y Consultoria de Organizaciones /Lorrena
21	Google dokumentumok	Alapszint	Középiskola	Proyectos y Consultoria de Organizaciones /Lorrena

22	Video és Moodle	Alapszint	Egyetem	Universidade do Porto./Margarida
23	PowerPoint, nagy papírlapok, festék vagy filctollak	Járatlan	Nem formális, Szakképzés, Középiskola, Egyetem	TREBAG/Priscilla
24	Táblás játékok, együttműködésen alapuló tanulás	Járatlan	Szakképzés, Középiskola	TREBAG/Priscilla

3 táblázat: A táblázat a 24 tevékenységhez használandó eszközöket mutatja, és hogy elsősorban melyik nevelési szintre, milyen IKT készségszintű felhasználók számára készültek. A táblázat utolsó oszlopa azt is mutatja, melyik partner készítette a tevékenység-leírást.

Az összes tevékenység megjelenik a weboldalon – név szerint, a használandó eszköz feltüntetésével, a tevékenység leírásával, benne vastagon kiemelve: “(Az eszköz) a diákok kreativitásának fejlesztésére használható”.

A projekt eredménye: 24 tevékenység-leírás

Az 1. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenységhez használt legfontosabb IKT-eszköz			
Video, MS PowerPoint, hangrögzítő			
		Érintett nevelési szintér	
Milyen IKT készségszint		Nem formális	
Járatlan kezdő		Szakképzés	x
Alapszint	x	Középiskola	
Haladó szint		Egyetem	

4. táblázat: A táblázat a következő tevékenység-leírásban szereplő eszközöket (video, PowerPoint & hangrögzítő) és a célzott nevelési szintér megnevezését, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszintet tartalmazza.

Kik voltak a diákok?

A diákok 16 és 19 év közötti elsőéves szociális és egészségügyi hallgatók voltak. Ezek a diákok általában nem különösebben motiváltak a tanulásra. Legtöbbjük nem tudta teljesíteni az általános iskolát, és sokan közülük rosszul olvasnak és írnak.

Tanulási célok

A diákok a négy legfontosabb életviteli tényezőről terveztek tanulni:

- A dohányzásról
- Az alkoholoról
- A táplálkozásról
- A testmozgásról

A tanár szerepe

A tanár tömör útmutatást adott a témáról, és arra kérte a diákokat, készítsenek kreatív prezentációt, melyben bemutatják az életvitellel kapcsolatos betegségek legfontosabb tényezőit. Azt is kérte, hogy fejezzék ki gondolataikat arról, miért kell küzdenünk e tényezők ellen, és miért olyan nehéz az életviteli szokások megváltoztatása.

A diákok szerepe

A diákok csoportokat alkottak, és először maguknak kellett információkat gyűjteniük az életmóddal kapcsolatos betegségekről. Aztán meg kellett egyezniük abban, milyen jellegű prezentációt szeretnének készíteni, majd meg kellett valósítani elképzelésüket.

Szükséges óraszám

Ezt a témát a terv szerint 2 X 4 tanóra alatt kellett befejezni. Természetesen hosszabb időt is lehetett volna fordítani rá. Nagy sietségben voltak, valójában sokkal több órát töltöttek a feladattal a diákok. Az egyik napon délután 5 óráig az iskolában maradtak, három órával tovább a tervezettnél, és nagyon lelkesek voltak.

Eszközök/források

- Laptop egy Windows Movie Maker nevű programmal

- Egy videokamera.
- Az internetről letöltött hangrögzítő program
- Egy mikrofon

Szociális és fizikai környezet

A tevékenység egy 22 fős hétköznapi osztályban zajlott. A videókészítéshez és a videón szerepléshez bizonyos diákoknak szükségük van arra, hogy biztonságban érezzék magukat azokkal, akikkel együtt vannak. Ebben az esetben ez meg tudott valósulni. Ezek a diákok szeretnek együtt játszani és bolondozni.

Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?

A tevékenység azért fejlesztette a diákok kreativitását, mert a különböző forrásokból megszerzett tudásukat kép- és hangfájlokká kellett átalakítaniuk, hangot adva annak, hogy ők maguk miért gondolják nehéznek a fiatalok számára, hogy helyes döntéseket hozzanak. Különösen igénybe vette kreativitásukat, hogy kitalálják, hogyan lehet elmondani ezeket a történeteket más fiataloknak úgy, hogy ők azt érdekesnek találják.

Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?

Ha valami olyat alkotsz, amiről sose gondoltad volna, hogy képes vagy rá, az erősíti önbecsülésedet. Ezek a diákok annyira büszkék voltak saját alkotásukra, hogy azon nyomban feltöltötték a videót a Youtube-ra.

A tevékenység

Mi történt valójában?

- A tanár körülbelül fél órában röviden ismertette a témát.
- A diákok 4-5 fős csoportokba szerveződtek.
- Ezután úgy egy órán át további ismereteket gyűjtöttek a témában.
- Majd elkezdtek megvitatni, mit szeretnének bemutatni, és hogyan tudnák megjeleníteni az elmondani kívánt történetet. 1 óra
- Aztán azt vitatták még, hogyan és milyen helyszínen tudják kivitelezni az ötletüket. Kb. 1 óra.
- Utazás a helyszínre, díszletek felállítása, a rap-dal megalkotása. 4 óra.
- A dal felvétele. Másfél óra.
- A felvételek és hangfájlok szerkesztése, 2 óra.

Eredetileg 8 óra volt betervezve a témára, de mint azt már említettük, annyira lelkesek voltak az ötleteikkel kapcsolatban, hogy még további 3 órát maradtak az iskolában a második napon.

Értékelés/tanulságok

Meglehetősen sikeres folyamat volt. Az összes diák nagymértékben belevonódott a munkába, és sokan közülük sokkal koncentráltabban és kitartóbban dolgozott, mint ahogy korábbi írásbeli leadandók kapcsán arra képes volt. A hagyományos papíralapú munkához képest sokkal többet nevettek, és sokkal több ötlettel álltak elő, mint ahogy azt megszoktuk tőlük papíralapú feladatok, például rövid dolgozatok kapcsán.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

Tanárként figyelniük kell egyfelől arra, hogy a diákok ötletei megvalósíthatóak legyenek, és hogy el lehessen készíteni a projekteket a rendelkezésre álló órák alatt. Másfelől viszont az a tapasztalat, hogy ha a diákok annyira belevetnek magukat a munkába, ahogy ezek a diákok tették, akkor nem számolják az órákat/tanórákat, ahogy talán egyébként tennék.

Hivatkozások

- Videók/PowerPoint prezentációk
- Ezt készítette és mutatta be az egyik csoport:
http://www.youtube.com/watch?v=kJ_rwOHe2mc



2. ábra: Képernyőfotó a végső videóból. Az ábra egy képernyőfotót mutat abból a videóból, amit szociális és egészségügyi tanulmányokat végző diákok készítettek az életvitellel összefüggő betegségekről, és feltöltötték a Youtube-ra.

Még ha nem is érthető, mit mondanak a videón (a felvétel Dániából származik), hallani lehet, hogy fiatalok egy rap számot adnak elő, melyet maguk írtak, és a videó használatával illusztrálják a dalt.

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

A videókészítés mint egy projekt végterméke gyakorlatilag minden tantárgy/téma esetében alkalmazható, és sikeresen használható bármilyen tanulmányi szinten és témakörben.

A 2. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
MS Word, grafikus felület			
			Érintett nevelési szintér
IKT készség szint		Nem formális	x
Járatlan kezdő	x	Szakképzés	x
Alapszint		Középiskola	
Haladó szint		Egyetem	

5 táblázat: A 2. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Videó, PowerPoint, hangrögzítő; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készség szint megnevezése.

Kik a diákok?

Bármilyen diák.

Tanulmányi célok

Az ötlet, hogy Word szövegszerkesztőt használjunk a diákok kreativitásának fejlesztésére, nem kell, hogy bármilyen különleges tanulmányi célhoz vagy tanulmányi szintérhez kötődjön.

Azt mondhatnánk, hogy a tanulmányi cél maga a kreativitás fejlesztése.

Sok tanár ismeri a Word szövegszerkesztőt, és akik nem, azoknak ez nagyszerű alkalom, hogy megismerkedjenek vele.

A tanár szerepe

Kezdjük el a Word által nyújtott lehetőségek szélesebb választékát használni prezentációink vagy rövid cikkeink elkészítéséhez. Készítsünk olyan dokumentumokat, melyekre a diákjaink emlékezni fognak, mert nem pusztán szavakból állnak, hanem olyanok, amelyeket a diákok egy rövid időre kitesznek a falra. Ahhoz, hogy ösztönözzük diákjaink kreativitását, magunknak kell jó példával elől járnunk.

A diákok szerepe

A diákok szerepe a munka leadása tekintetében változatlan, de arra kell ösztönözni őket, hogy az MS Word és az MS Office csomag egyre több funkcióját használják. Keltsük fel diákjaink érdeklődését, és ismertessük meg velük az MS Word és az MS Office csomag kombinálásából adódó összes formázási és technikai lehetőséget.

Szükséges óraszám

Ha a diákok számára készített prezentációink során mi magunk is kreatívabbak vagyunk, az azt mutatja számukra, hogy ezek a lehetőségek nem igényelnek külön óraszámot. Természetesen beletelik némi időbe, míg megismerik, és biztos kézzel használják ezeket az eszközöket.

Eszközök/források

- Számítógép, Office programcsomag
- Saját képtár és egyéb eszköztár építése
- Inspiráló példák

Szociális és fizikai környezet

Kezdetben hasznos lehet, ha párokban vagy kisebb csoportokban hagyjuk dolgozni a diákokat, ha nagyon kevésbé jártasak a számítógép használatában, de ez alapvetően olyan munkafolyamat, melyben a diákok egyedül, önállóan tudnak haladni.

Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?

Ha a diákok egyre jobban formázott dokumentumokat készítenek, az jó érzés számukra, és növeli önbecsülésüket. Ha olyan terméket képesek létrehozni, amit mások szívesen megnyitnak egy szakmai téma kapcsán, az jó érzéssel tölti el a diákokat, és segíti pozitívabb önértékelésük kifejlődését.

A tevékenység

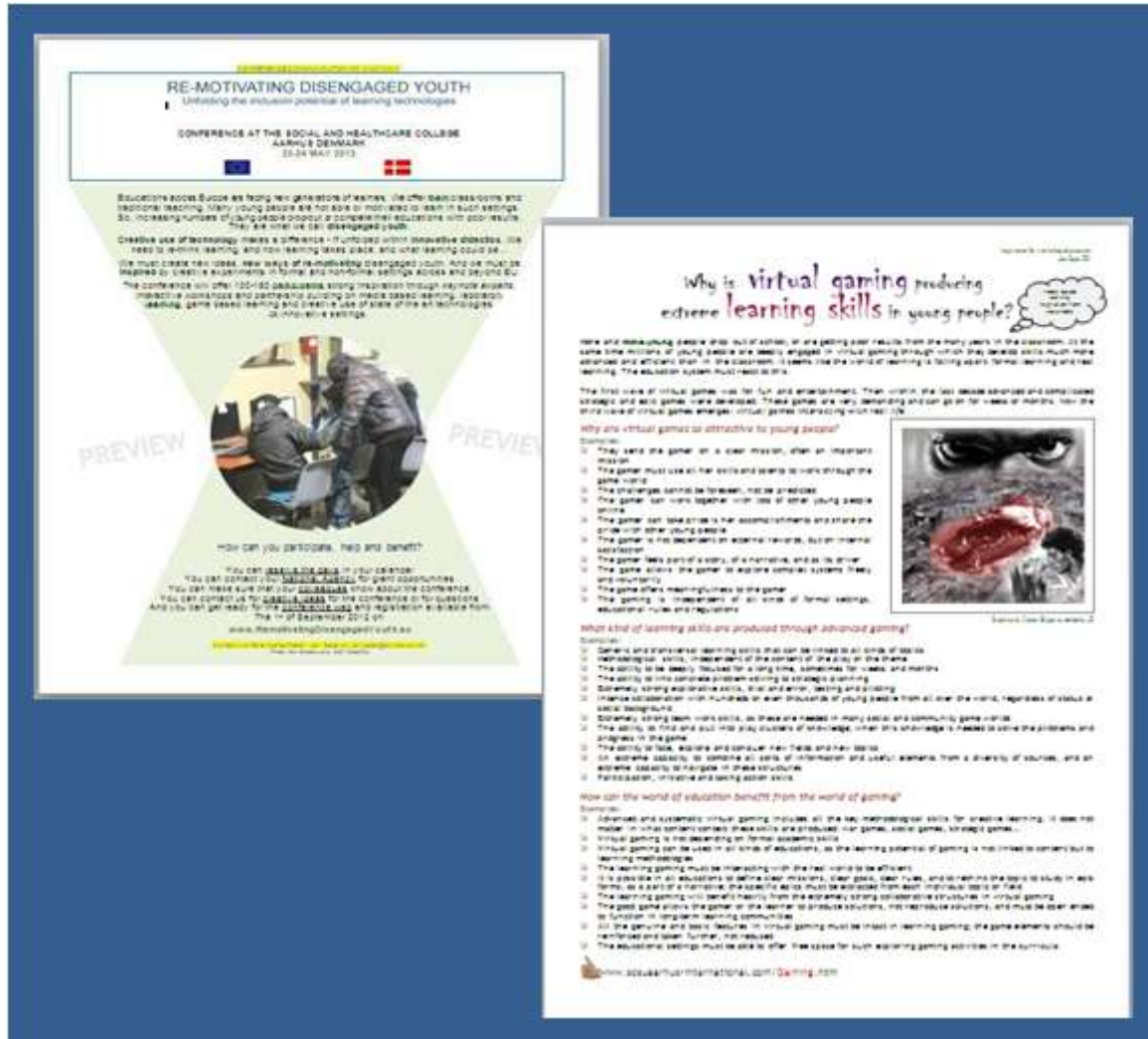
Mi történt valójában?

A következő részben bemutatunk néhány modellt arra, hogyan lehet ezt a tevékenységet végezni. A főiskolán sok helyen ki vannak rakva ennek a tanárnak a munkái (BJ Nem tudni, hogy ez mit jelent).

Ilyen anyagok készítéséhez mindössze a következő eszközökre van szükség: A Word eszközei, a Paint és az Office Picture manager.



3.ábra: Példa arra, milyen kreatívan lehet megszerkeszteni tananyagokat tablóként egy Word dokumentumban.



4. Ábra: Azt mutatja, kis kreativitással hogyan nézhet ki egy kétoldalas tananyag.



5.ábra: Hogyan nézhetne ki egy diákok által írt cikk vagy beadandó feladat.

Értékelés/összegzés

Az ilyen anyagokat hosszabb ideig tárolják a címzettek. Akik ilyen anyagokat kapnak kézhez, emlékezni fognak rá, és az ilyen nyomtatványok arra ösztönzik az olvasót, hogy megkérdezze az alkotótól: "Hogy csináltad ezt vagy azt, és milyen eszközöket használtál?" Az ilyen nyomtatványokat kiteszik a falújságra.

Mit ne tegyünk/ mire kell odafigyelni:

Legyünk tekintettel a szerzői jogvédelemre, ha fotókat vagy más anyagot töltünk le az internetről! Érdemes saját archívumot felépíteni – nem telik sok időbe, hogy egészen nagy képgalériánk legyen.

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

A legtöbb diák élvezi, ha jól kinéző tananyagot vehet a kezébe, és ez arra motiválja, hogy ő is olyan dokumentumot tudjon létrehozni, mint amelyet kézhez kapott. “Mi ez?” - “Mi van mögötte?” és végül - “Én is szeretnék tudni ilyet készíteni.”

A 3. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
Egyszerű játékok			
			Érintett nevelési szintér
IKT készség szint		Nem formális	x
Járatlan kezdő		Szakképzés	x
Alapszint		Középiskola	
Haladó szint	x	Egyetem	

6. táblázat: A 3. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: egyszerű játékok; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készség szint megnevezése.

Kik a diákok?

A diákok egy szakképzés bevezető kurzusán résztvevő fiatalok. Legtöbbjük nem teljesített fényesen az általános iskolában, és sokuknak problémái vannak az alapvető készségekkel – az írással, olvasással és a matematikával.

Tanulmányi célok

Ebben az adott esetben a tanulmányi cél alapvető készségek is ismeretek elsajátítása volt az írás, a matematika, az irodalom, a földrajz és az angol terén.

A tanár szerepe

A tanárnak jártassá kell válnia a digitális tanmenet használatában, és a játékkészítés munkafázisaiban. Ez játékonként 20-30 percet vesz igénybe.

A tanár – mint rendszeren – felvezeti a témát. Annyi a különbség, hogy most nem hagyományos beadandót kér papíron, hanem (lásd 9. ábra) a diákoknak az adott témát érintő kiválasztott játék tartalmát és kérdéseit is be kell nyújtaniuk.

A diákok szerepe

Úgy kell tenniük, mint rendszeren, a teljesíteni kívánt feladatnak megfelelően. De emellett papíron vázlatot kell leadniuk a tanárnak bizonyos számú kérdéssel a játéknak megfelelően, melynek elkészítésére a tanár őket megkérte.

Szükséges óraszám

Az itt bemutatott esetben a tanár egy tanórát használt fel a játékkészítés folyamatának bemutatására. Ezután viszont a játékok elkészítéséhez nincs szükség több tanórára az otthoni feladat iskolai támogatásaként.

Eszközök/források

- Számítógép
- Internet kapcsolat
- Egy papíralapú vázlat – az internetes modellhez hasonló formában

Szociális és fizikai környezet

Az első és második alkalommal a játékok és a sablonok elkészítését a diákoknak csoportokban kellett végezniük. Jókedvű és hasznos beszélgetések alakultak ki arról, mi a jó és lényeges kérdés – ami talán a legérdekesebb is; és sokat beszélgettek arról is, mi a helyes válasz.

Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?

Azzal ösztönözhetjük a diákok kreativitását, ha arra kérjük őket, hogy minden válaszhoz több javaslatot dolgozzanak ki – vagy hogy bizonyos szabályok és korlátozások alapján készítsék el a kérdéseket. Ez arra készíti kreativitásukat, hogy egyre több kérdést találjanak ki, melyek ugyanahhoz a válaszhoz vezetnek. Az első öt kérdést általában meg tudják alkotni már meglévő tudásuk alapján, de ugyanabban a témában 15 kérdés megalkotása már serkenti a kreativitásukat.

Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?

Ha alkotásuk felkerül az internetre, az nagyon büszkévé teszi a diákokat, és az a tény, hogy munkájuk hasznos más diákok számára, nagyon jól tesz önbecsülésüknek.

A tevékenység

Mi is történt valójában?

Megegyeztünk néhány általános iskolával, hogy weblapot indítunk, melyen diákjaink feltöltik az általuk készített játékokat. Ezáltal a különböző osztályfokú általános iskolás tanulók a játékok játszásával fejleszteni tudják az adott témákban ismereteiket és kompetenciáikat.

Az oldal megtekinthető a www.skolemateriale.com címen. A weblap dán nyelven készült, de könnyen megérthető, hogy milyen szerkezetre épül, és milyen a kivitele. A munka során használt játékok mindegyike ingyenesen elérhető az interneten.



6. ábra: tájékozódás egy internetes tanulókörnyezetben

A 6. ábra azt mutatja, hogyan lehet tájékozódni a www.skolemateriale.com internetes tanulókörnyezetben, amely egyszerű oktatójátékokat tartalmaz, melyeket dán szakközépiskolások készítettek általános iskolás tanulók számára.

Ha megnyitjuk valamelyik „osztálytermet”, például a negyediket, a lenyíló ablak a következő választható tantárgyakat adja:

- Természet és technológia
- Matematika
- Angol
- Társadalomismeret



7. ábra: tájékozódás egy internetes tanulókörnyezetben II.

És ha megnyitjuk például a matematikát, két választási lehetőséget kínál fel nekünk az oldal. A következő két játék közül választhatunk:

- Legyen ön is milliomos!
- Szóvadászat



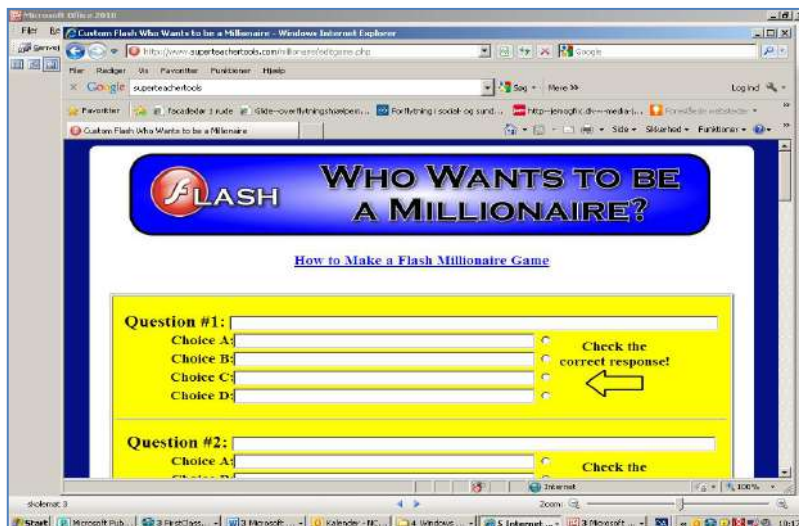
8. ábra: tájékozódás egy internetes tanulókörnyezetben III.

Az összes játékot a diákok készítették a www.superteachertools.com vagy a <http://classtools.net> weboldalakon elérhető minták használatával (a <http://classtools.net> oldalon az *Arcade game generator* menüpontra kell kattintani a lap jobb oldalán).

Ebben az adott esetben, ahogy az látható a végleges weblapon, az volt a döntés, hogy a diákok három különböző játékot alkothattak és működtethetnek.

1. Legyen ön is Milliomos! (www.superteachertools.com)
2. Kockázat (*Jeopardy*, www.superteachertools.com)
3. Szóvadászat (*Word shoot*, <http://classtools.net>)

Az érdeklődők maguk is ellátogathatnak ezekre az ingyenes oldalakra, és megismerkedhetnek a játékkészítés fázisaival, ami egyébként nagyon egyszerű. Hogy teljesebb képet adjunk arról, mi is ez az egész, megmutatjuk, hogy néz ki például a „Legyen ön is milliomos!” szerkesztésének folyamata.



9. ábra: Az ábra azt a digitális sablont mutatja, melyet a diákoknak ki kellett tölteniük a „Legyen ön is milliommos!” játék elkészítéséhez.

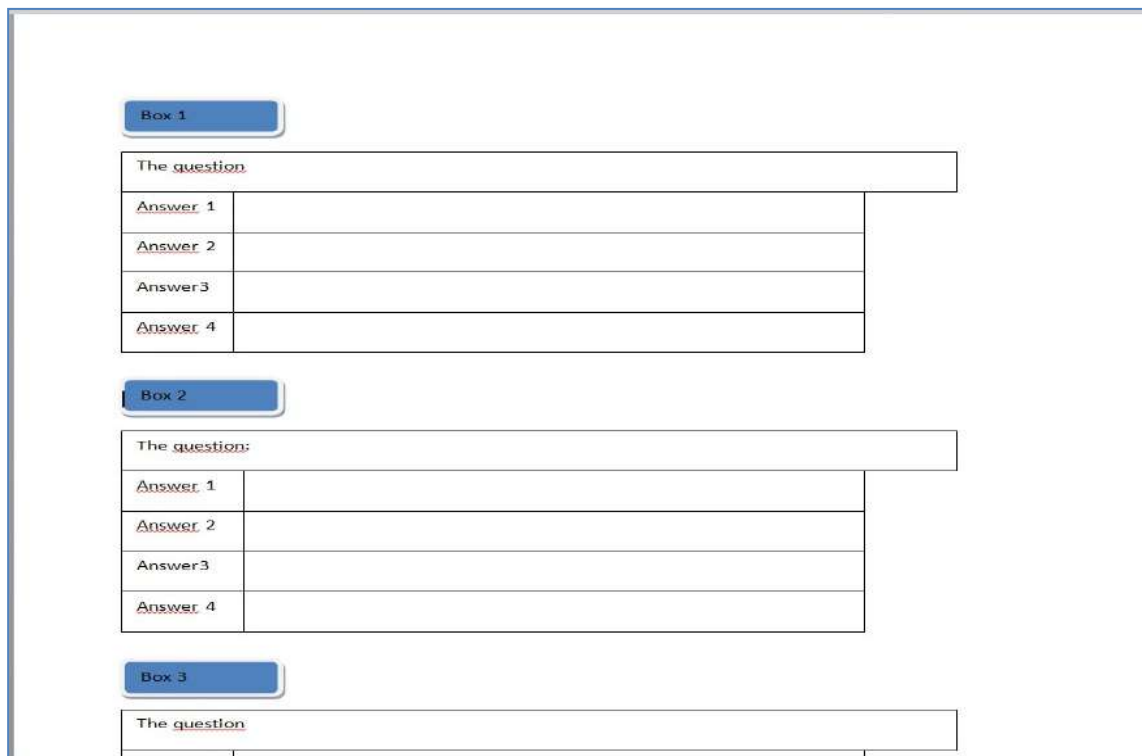
Mint látható, ennél a játéknál mindössze annyi dolga van a tanárnak, hogy megkérje diákjait, hogy alkossák meg a kérdéseket, rendeljenek minden kérdéshez négy válaszlehetőséget, és jelöljék meg a helyes választ.

Majd 15 kérdés megalkotása után a diákoknak csak el kell menteni és ki kell másolni az internetes címet, mely a lap végén megjelenik. Ezt a címet töltjük fel weblapunkra, és ezt aktiválják az általános iskolás tanulók, amikor ellátogatnak a honlapra.



10. ábra: Az ábra a „Legyen ön is milliommos!” játék véglegesítését mutatja az internetes cím elmentésével.

Érdeemes papíralapú változatot is készíttetni, hogy a tanárnak legyen lehetősége megállapítani, hogy lényeges kérdések kerülnek-e a játékba, és a válaszok helyesek-e. Erre szolgálhat egy egészen egyszerű sablon, mint amilyen az alábbi:



The image shows a digital template for creating a game, consisting of three identical sections labeled 'Box 1', 'Box 2', and 'Box 3'. Each section contains a table with the following structure:

The question:	
Answer 1	
Answer 2	
Answer 3	
Answer 4	

11. ábra: Sablonvázlat, melyet a diákoknak a digitális sablon elkészítése előtt kell kitölteniük

Értékelés/összegzés:

A fent bemutatott tevékenység nagyon sikeresen és ösztönző módon használható módszer a pedagógiában. A legtöbb diák nagyon mulatságosnak és motiválónak találja, ha ilyen fajta feladatokat kap. Az első és a második elkészült játék után a diákok egyre jobban összpontosítanak, és egyre inkább foglalkoztatja őket a kérdéseik megformálásának és a válaszlehetőségek kidolgozásának minősége. Egyre kreatívabbá is válnak a kérdések és válaszok megalkotásában. A képek és rajzok beszerkesztését is lényegesnek találják.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

Természetes elengedhetetlen, hogy a tanár maga is jártas legyen a játékok készítésében, de ez nagyon egyszerűen elérhető. Ami a legfontosabb természetesen, hogy a folyamat végén megjelenő internetes címet mentsük el, és erre diákjainkat is tanítsuk meg! Minden játékot ellenőrizzünk le még a digitális sablonban, mielőtt a diákok a „create game” opcióra kattintanak!

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

A játékkészítés bármilyen diákokkal végezhető a nevelés bármelyik színterén. Bármilyen diák készíthet játékot, amit osztálytársaival játszhat vagy az iskola más osztályába járó diákokkal. Vagy, ahogy ez az adott esetben is történt, weblapot lehet létrehozni, ami lehetővé teszi, hogy más pedagógiai intézmények, vagy a széles nyilvánosság is használhassa ezeket a játékokat.

- Egyetemi hallgatók nagyon érdekes játékokat készíthetnének a nyilvánosság számára.
- Középiskolások más középiskolások vagy a nyilvánosság számára készíthetnének játékokat.
- A szakképzésben résztvevők saját szakmájukhoz kapcsolódó játékokat tervezhetnének.
- Bárki készíthet kötetlen játékokat a nyilvánosság számára.

A 4. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
Hangfájlok, Movie Maker			
			Érintett nevelési szintér
IKT készségszint		Nem formális	
Járatlan kezdő	x	Szakképzés	x
Alapszint	x	Középiskola	
Haladó szint		Egyetem	

7. táblázat: A 4. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: hangfájlok, Movie Maker; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik a diákok?

A diákok 16 és 30 év közöttiek és szakképzésen vesznek részt egy üzleti iskolában, az adminisztráció és a kereskedelem területeihez kapcsolódó különböző oktatási programokban. Ezek a diákok előzetes kompetenciák és a motivációs szint tekintetében igen nagy eltéréseket mutatnak. Sokan közülük más országokból érkeztek, és így a nemzeti nyelv is nagy kihívást jelent számukra.

Tanulmányi célok

Ez az eszköz bármilyen tanulmányi célra használható. Lehet ez valami fontos dolog megértése a tőzsdével kapcsolatban, vagy hogy hogyan köszöntsük a vásárlókat illetve hogyan kommunikáljunk velük.

A tanár szerepe

- Útmutatást adni a diákoknak, honnan tudnak letölteni egy könnyen használható hangrögzítő programot. Sok ilyen található az interneten – egy ilyen található a <http://dan.moo0.com/?top=http://dan.moo0.com/software/VoiceRecorder/> címen. A honlap sok nyelven elérhető, ezeket a lap alján lehet kiválasztani.
- Mutassunk nekik szerkesztő programot is a számítógépükön! Ebben az esetben a Movie Maker programot használjuk kezdésként. Később speciálisabb szerkesztő eszközökkel is megismertetjük őket.
- A tanár röviden bemutatja a választott témát és arra kéri a diákokat, hogy a feladatra válaszként készítsenek kreatív hanganyagot. Az első végleges hangfájl időkerete lehet 3 és 7 perc között
- Mutassuk be, hogyan készíthetik el beszédüket!
- Biztosítsuk számukra a munkájuk során szükséges technikai feltételeket!

A diákok szerepe

A diákoknak azt kell megfontolniuk, hogyan alakíthatják hagyományos beadandójukat egy bizonyos célcsoporthoz szóló beszéddé. Ezután a diákok megtervezik a beszédet – mit és hogyan mondjanak. Megírják a kéziratot. Felveszik a beszédet, és meg is szerkesztik azt, beillesztve olyan hanghatásokat, melyeket lényegesnek tartanak mondandójuk illusztrálására.

Szükséges óraszám

Az órák száma természetesen a feladat nyújtotta kihívástól és a termék elvárt minőségétől. A munkafolyamatokkal való ismerkedés és a jártasság megszerzése érdekében érdemes egy nagyon kicsi feladattal kezdeni. Ez a következőképpen nézhet ki:

- 1 óra – a feladat bemutatása
- 2 óra – a diákok összegyűjtik a szükséges anyagot – háttértudásra tesznek szert
- 2 óra – a beszéd tervezése – szövegkönyv
- 1 óra – felvételek készítése
- 1 óra – a felvételek szerkesztése

Kezdeként nem kevesebb, mint 1 nap vagy 7 óra szükséges egy 5 perces produkció létrehozásához.

Eszközök/források

- Laptop a Windows Movie Maker programmal
- Egy hangrögzítő program – az internetről letöltve
- Egy mikrofon
- Hozzáférés egy stúdióhoz a felvételek elkészítéséhez

Szociális és fizikai környezet

- Ez a tevékenység egy hagyományos 26 fős osztály végezte. Vannak diákok, akik nem szívesen hallják saját hangjukat, ezért érdemes meggondolni mikor a legmegfelelőbb a felvételkészítés.
- Később a diákok saját ötleteik alapján készítenek produkciókat.

Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?

Először is kihívást jelent a diákok számára, hogy amit rendszeren papíron kéne benyújtaniuk a tanárnak, vagy szóban előadniuk az osztály előtt, most hangfelvétellel kell alakítaniuk. Az első produkcióval a cél természetesen az, hogy a diákok megismerkedjenek a technológiával, de amikor ez megtörtént, egyre nagyobb kihívásnak tehetjük ki kreativitásukat, arra kérhetjük őket, hogy egyre több hanghatással illusztrálják mondandójukat. Olyan hangokkal, melyeket maguk rögzítenek, vagy amelyeket az interneten találnak.

Végül arra kérhetjük őket, hogy kettő vagy több különböző célcsoportoknak szóló produkciót készítsenek, vagy akár addig is elmehetünk, hogy a végső produkciót hangjáték formájában kérjük (Rádiójáték – melyben egyre több diák közötti párbeszédet kell alkotni).

Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?

Ha tudják, hogyan kell hangfájlokat készíteni, az sok diák számára új lehetőséget jelent, hogy másféle házi feladatokat adjon le. Az olyan diákok számára, akik gyenge íráskészséggel rendelkeznek, jó alternatíva, ha néha hangfájl formájában is elvégezhetik beadandó feladataikat.

Ha több lehetőség van az önkifejezésre, az jól tesz az önbecsülésnek.

A legjobb szakmai programok a nyilvánosság előtt is megjelennek az iskola honlapján. Ha a honlapra kerül a programjuk, az szintén jól tesz a diákok önbecsülésének.

A tevékenység

Mi is történt valójában?

Az üzleti iskolában, ahogy azt már említettük a leírás elején, iskolai rádiós produkciót készítettek. Nagyon jól tesz a diákok önbecsülésének, ha olyan produkciót készítenek, amit bemutat az iskolarádió, és minden diák hallhatja. Hihetetlenül népszerűvé vált a tanulók körében, hogy saját kis produkciókat készítenek, szabadidejükben is, hogy ezek a hangfájlok bekerülhessenek az iskolarádióba. Nagyon sokféle program születik. Van köztük szigorúan szakmai jellegű, de vannak olyanok is, melyek csak meg akarják nevetetni a többieket.

Értékelés/összegzés:

A fent bemutatott tevékenység nagyon sikeresen és ösztönző módon használható módszer a pedagógiában. A legtöbb diák nagyon mulatságosnak és motiválónak találja, ha ilyen fajta feladatokat kap, és az első és a második elkészült produkció után a diákok egyre jobban összpontosítanak, és egyre inkább foglalkoztatja őket a hangfájlok minősége, hogy mi volt jó, mi nem működött, mikor világos a történetmesélés, és mikor nem. A diákok majdnem önellátóvá váltak alkotó munkájukban, egyre jobban építették fel hangfelvételeiket/rádiós produkcióikat, egyre több különféle hang felhasználásával, saját hangjukat sokféleképpen használva, ugyanazt a tárgyat a legkülönbözőbb módokon bemutatva.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

Tanárként figyelniük kell egyfelől arra, hogy a diákok ötletei megvalósíthatóak legyenek, és hogy el lehessen készíteni a projekteket a rendelkezésre álló tanórák alatt. Másfelől viszont az a tapasztalat, hogy ha a diákok annyira belevetik magukat a munkába, ahogy ezek a diákok tették, akkor nem számolják az órákat/tanórákat, ahogy talán egyébként tennék.

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

A hangfájlkészítés mint egy projekt végterméke gyakorlatilag minden tantárgy/téma esetében alkalmazható, és sikeresen használható bármilyen tanulmányi szinten és témakörben.

Az 5. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
MS PowerPoint, Mindmeister			
			Érintett nevelési szintér
IKT készségszint			Nem formális
Járatlan kezdő			Szakképzés
Alapszint			Középiskola
Haladó szint	x		Egyetem x

8. táblázat: Az 5. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: MS PowerPoint, és Mindmeister; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A kitűzött célcsoport mesterszakos ipari mérnökhallgatók voltak. Ők általában nagyon jártasak az IKT használatában. A hallgatók legnagyobbbrészt motiváltak és elkötelezettek. A diákok nagy többsége huszonéves. Vannak ismereteik különböző kreatív módszerekről.

Tanulmányi célok

A modul legfőbb célja, hogy a kreativitást támogató eszközökkel segítse az ötletelés folyamatát. Hogy ismeretet közöljön a rendelkezésre álló, az ötletelés során a kreativitást támogató eszközökről.

Hogy megtanítsa az egyes eszközök alkalmazását és használatát az ötletelés kontextusában.

A tanár szerepe

A tanár bemutatja a témát; ebben az esetben az IKT eszközökkel támogatott kreatív módszerek használatát a termékfejlesztésben, valamint azon eszközök listáját, melyek használatát szívesen látná. A munka elindításához be is mutat egy prezentációt. Ez után a bevezetés után a továbbiakban segítő, mentor szerepet játszik.

A hallgatók szerepe

A diákok csoportokban dolgoznak, leginkább 3-6 fős csoportokban. A cél új termékek kifejlesztése bizonyos eszközök használatával, melyek a mi esetünkben IKT alapúak, de ez akár az IKT használata nélkül is elképzelhető. A feladat kreatív módszerek használatával kifejlesztteni egy terméket egy bizonyos környezetre. A diákok önszerveződő csapatokban hajtják végre a feladatot, de kaphatnak tippet mentoruktól/tanáruktól. Végül a hallgatók bemutatják a megszületett ötleteket, és megvitatják a használt módszereket. Minderről írásos tanulmányt kell készíteniük.

Szükséges óraszám

Ez azon múlik, hány különböző módszert szeretnének alkalmazni. A bevezetésre két órát kell szánni, és aztán alkalmazott módszerenként további két órát.

Eszközök/források

- Laptop a szükséges programokkal

Szociális és fizikai környezet

- Ha IKT eszközöket használunk, akkor a labor 20-48 hallgatót képes befogadni.

- Minden hallgatónak hozzáférésre van szüksége egy számítógéphez.

Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?

A hallgatók stratégiákat fejlesztenek ki kreativitásuk növelésére, olyan módszereket és eszközöket ismernek meg, melyeket mindennapi munkájuk során használhatnak majd.

Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?

A hallgatók egy helyzettel vagy egy termékkel szembesülnek, mely új termék fejlesztésére irányuló ötleteket ébreszt bennük. Ahogy az ötletek száma növekszik, és ahogy megtanulják, hogyan használhatnak különböző módszereket, hogy megfeleljenek a kihívásoknak, úgy erősödik a hallgatók önbecsülése, és úgy lesznek egyre biztosabbak abban, hogy megvan bennük a képesség új ötletek kigondolására és az innovatív gondolkodásra.

A tevékenység

Mi történt valójában?

- A tanár röviden bevezette a témát: körülbelül két órán át mutatott be kreatív módszereket és eszközöket.
- A diákok csoportokba szerveződtek (3-6 fő csoportonként).
- A diákok megkapták a kiinduló helyzetet: „Peter Haney 25 éves és egy nagy telekommunikációs cégnél dolgozik. A piac gyorsan változik, és az ő részlege új internetes szolgáltatások kifejlesztésén dolgozik a 8 és 12 év közöttiek célcsoportja számára. Ez azt jelenti, hogy a szolgáltatásoknak olcsónak kell lenniük, de nagy piaci potenciállal bírnak. Az első gondolat, mely felöltik Peterben, hogy olyan szolgáltatást kell nyújtani, mely a társasági média nagy részével egyenértékű, mivel e platformok legtöbbször nem nyitott a korcsoport számára.”
- A hallgatók nekiláttak, hogy saját ötletekkel álljanak elő a gondolattérkép és a PowerPoint használatával. 15-20 perc után megvitatták ötleteiket csapattársaikkal, és elkezdték azokat továbbfejleszteni.
- Értékelték is az ötleteket, és elhatározták, melyiket fejlesszék tovább.
- Végül a PowerPoint használatával bemutatták az ötleteket és magát a folyamatot a többieknek.
- Ezután újra megvitatták az ötleteket.
- A hallgatók formális tanulmányt készítettek a tárgyról.

Értékelés/összegzés:

A hallgatók számos ötlettel álltak elő. A javasolt módszereket használták és később megvitatták a különböző módszerek előnyeit és hátrányait a termékfejlesztés folyamatában.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

Nem szabad túl összetett terméket alapul venni, amihez a hallgatók nem tudnak kapcsolódni. Az ötletek hiánya frusztrációhoz és elkedvetlenedéshez vezethet. Néha a kezdet nehéz a hallgatók számára, nem jönnek az új ötletek (különösen, ha kényelmetlenül érzik magukat), ilyen esetekben gyakran segít, ha egészen más termékeket vagy más szolgáltatásra kitalált ötleteket hozunk fel példának.

Hivatkozások: Videók / PowerPoint prezentációk

- <http://www.mindmeister.com/de/>

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

Az eszköz lehet bármelyik más hasonló szoftver, nagyon gyakran nyílt forráskódú termékek éppúgy használhatók, mint a kereskedelmi forgalomban lévők. Másodsorban, a kiindulási történet, a mi esetünkben a termékfejlesztés, jó, ha olyan kontextushoz vagy problémához illeszkedik, amint a hallgatók ismernek. Az ez esetben használt eszközök szintén lehetnek IKT-től függetlenek. Az alapvető módszerek a brainstorming, a 6-3-5 vagy a gondolkodó kalapok. Ugyanazokat a feladatokat akár együttműködésen alapuló munkakörnyezetet segítő szoftver használatával is meg lehet oldani,

vagy egy erre a célra tervezett komoly játékkal. Az utolsó két esetben azonban haladó szintű IKT-készségre van szükség.

A mi esetünkben a hallgatók egy szöveget kaptak kiindulópontként, de erre képek, videók vagy akár hangfájlok is használhatók. Az a fontos, hogy a hallgatók képzeteket tudjanak társítani a kifejlesztendő termék ötletéhez.

Példa: Ha egy új zöld logisztikai szolgáltatás fejlesztése a feladat, segíthet, ha zöld tájról mutatunk képeket, a közlekedés zaját hallgatjuk, vagy egyablakos videót nézünk a tömegközlekedésről. De nem szabad vonatot, hajót vagy autót mutatni, mert ezek túl konkrét irányba terelik képzeletüket.

A 6. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
MS Word, Old Titan, MS PowerPoint, MS Excel			
			Érintett nevelési szintér
IKT készségszint		Nem formális	
Járatlan kezdő		Szakképzés	x
Alapszint	x	Középiskola	
Haladó szint		Egyetem	x

9. táblázat: A 6. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: MS Word, Old Titan, MS PowerPoint, MS Excel; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A célcsoportot másodéves alapképzős (bachelor) hallgatók képezték egy pénzügyi, banki és befektetési, közigazgatási és regionális fejlesztési tanulmányi programban. Alapszintű IKT-készséggel rendelkeznek. A hallgatók legnagyobb részt huszonévesek.

Tanulmányi célok

A feladat legfőbb célja, hogy növelje a hallgatók érdeklődését a tantárgyuk iránt, és ugyanakkor megközelítést kínáljon reális, létező problémák kreatív megoldása felé. A hallgatók számos különböző IKT eszközt vesznek igénybe ötleteik bemutatására és a kis- és középvállalkozások vezetésének versenyhelyzetben történő gyakorlásához.

A tanár szerepe

A tanár felvezeti a témát, bemutatja az alap gondolatot és az elérni kívánt célokat, valamint ismerteti, hogyan lehet bizonyos IKT-eszközöket használni kis- és középvállalkozások irányítására.

A hallgatók szerepe

A hallgatók csoportokban dolgoznak – csoportonként két hallgatóval.

Meg kell választaniuk a csapat szerepét, például az egyik csapat a reklámért felel, egyik hallgató a finanszírozásért stb. A cél, hogy megtalálják a legjobb megoldást a vállalat életciklusa alatt a piacon. Ezután ki kell dolgozniuk az üzleti tervet részletes marketing tervvel, különösen marketing kommunikációs tervvel, finanszírozási tervvel, és a termék kutatási és fejlesztési tervével. A hallgatóknak kreatívnak kell lenniük, ha például hologenerátort akarnak létrehozni. Meg kell határozniuk a piac számukra lényeges szegmensét, érdekes és versenyképes üzleti tervet és stratégiát kell kidolgozniuk cégük számára. Grafikus szoftvert használhatnak a termék tervezéséhez vagy reklámozásához, MS Word szövegszerkesztőt az üzleti terv és az éves jelentés elkészítéséhez az időszak (egy év) végén.

Szükséges óraszám

A tevékenység hosszabb időt vesz igénybe (egy teljes félévet – mintegy 4 hónapot) a feladat összetett célkitűzései miatt. A projektről, az IKT-eszközökről és az üzleti stratégiákról elsajátítandó alapvető ismeretek közlésére 8 frontális órát kell betervezni. A munka legnagyobb része a vizsgaidőszakban készül el; erre 10 órát kellene fordítani. Ha felmerül az igény az IKT-eszközökkel való munka behatóbb tanulmányozására, lehetőség van ezeket az anyagokat otthonról, online vagy offline tanári segítséggel megismerni az e-learning keretrendszeren (LMS) keresztül.

Eszközök/források

- Laptop/PC a következő programokkal: MS Word, MS Excel, MS PowerPoint, Old Titan
- Elektronikus tananyagok az e-learning (LMS) keretrendszeren keresztül

Szociális és fizikai környezet

- Ha IKT eszközöket használunk, akkor a labor 20-24 hallgatót képes befogadni.
- A labortól függően vagy mindenkire, vagy minden kétfős csoportra jut egy számítógép.

Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?

A hallgatók látásmódot fejlesztenek ki az előttük álló ügyszö és a megoldáshoz vezető kreatív utakhoz. Olyan módszereket és eszközöket ismernek meg, melyeket mindennapi munkájuk során használhatnak majd.

Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?

A hallgatók egy helyzettel vagy termékkel szembesülnek, melyre új stratégiákat dolgoznak ki: termékfejlesztési vagy más összetett marketing stratégiákat, költségvetést, és az igényt, hogy megoldják az őket körülvevő üzleti környezetből érkező problémákat (versenytársak, új gazdasági körülmények stb.)

A tevékenység

Mi történik valójában?

- A tanár prezentációt készít a projekt célkitűzéseiről, lehetséges kockázatairól, és leírja, hogyan lehet kreatív megközelítést alkalmazni, és milyen jellegű szoftvereket és stratégiákat ajánlott használni a projekt kidolgozásának egyes fázisaiban. (kb. 3 óra)
- A hallgatók belekezdenek a projektjük kidolgozásába – elkészítik az üzleti tervet (kb. 2-3 óra)
- A hallgatók döntéseket hoznak az első ütemre a következő területeken: termék (funkció és dizájn), reklámozás (milyen jellegű promóciós eszközöket használnak, hányszor stb.), ár és termelés, tőkebefektetés.
- Megvitatják az első ütemet a tanárral.
- A hallgatók ugyanilyen döntéseket hoznak minden területen a következő ütemre vonatkozóan is (ez a tevékenység jellegétől függ, pl. termékinnováció stb.)
- A hallgatók megtervezik projektjük bemutatását kétféleképpen: weboldalon és elektronikus prezentációval (3-8 óra – a hallgatók IKT készség szintjétől függően).
- A hallgatók a közös órán bemutatják prezentációjukat, melynek megbeszélése során a többi hallgató megjegyzéseket fűz a hozzá, és értékeli a munkát. Ezek a hozzászólások is témáját képezik a tanár a hallgatók projektjeiről alkotott végső értékelésének.
- A hallgatók éves jelentést készítenek, melybe belefoglalják a játék eredményeit.
- A hallgatók a közös órán mutatják be prezentációjukat.

Értékelés/összegzés:

A hallgatók bemutatják végső piaci pozíciójukat, pénzügyi eredményeiket (teljesítményindex, kiegyensúlyozott üzleti mutatószám – BSC) az összes kollégájuk között. Az értékelés több nézőpontból történik – hogyan sikerült a hallgatónak alkalmaznia az IKT-eszközöket (ezt a tanár értékeli), a választott terület kezelése és a javasolt megoldások, valamint a projekt bemutatása és a többi diák értékelése is nyom a latban. A prezentáció PowerPointban készül.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

Nem szabad túl összetett terméket alapul venni, amihez a hallgatók nem tudnak kapcsolódni. Az ötletek hiánya frusztrációhoz és elkedvetlenedéshez vezethet. Néha a kezdet nehéz a hallgatók számára, nem jönnek a megoldások a problémára. Ilyen esetekben gyakran segít, ha példákat mutatunk arra, hogyan lehet tovább jutni. Akkor jelent nehézséget a megoldás megtalálása, ha az előző ütem eredmény nélkül zárult.

A projekt nagyfokú összetettsége miatt lényeges, hogy a termékfejlesztés összes fázisát és követelményeit nagyon precízen elmagyarázzuk, hogy mutassunk példákat és folyamatos visszajelzést adjunk a hallgatók tevékenységéről.

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

Az IKT eszközök szükség esetén módosíthatók az oktatási intézmény jogosultságai, az adott ország és a felhasználók IKT készségszintje szerint. A projekt bármilyen területre kiterjedhet, amivel a hallgató tanulmányai során foglalkozik. Ez a projekt egyéni, de a hallgatók csoportokat vagy csapatokat is alkothatnak. Ennek a formátumnak a használatával megtanulhatják, hogyan irányítsák a rendelkezésre álló erőforrásokat (emberek, idő), és hogyan működjenek együtt. A projekt kiterjeszhető úgy, hogy az ötletek születése különböző brainstorming technikák során történjen, ahol mások értékelik az ötleteket, és a hallgatók a legjobbnak ítélt ötlet alapján valósítják meg/dolgozzák ki a projektet.

A 7. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
MS Word, NVU, MS PowerPoint, MS Excel			
			Érintett nevelési szintér
IKT készségszint		Nem formális	
Járatlan kezdő		Szakképzés	x
Alapszint	x	Középiskola	
Haladó szint		Egyetem	x

10. táblázat: A 7. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: MS Word, NVU, MS PowerPoint, MS Excel; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik a diákok?

A célcsoportot elsőéves alapképzős (bachelor) hallgatók képezik egy közigazgatási és regionális fejlesztési tanulmányi programban. Alapszintű IKT-készséggel rendelkeznek. A hallgatók motiváltak, de nem igazán érdeklődnek a közigazgatás és a regionális fejlesztés iránt. Legnagyobb részt huszonévesek.

Tanulmányi célok

A feladat legfőbb célja, hogy növelje a hallgatók érdeklődését a tantárgyuk iránt, és ugyanakkor megközelítést kínáljon reális, létező problémák kreatív megoldása felé. A hallgatók számos különböző IKT eszközt vesznek igénybe ötleteik bemutatására. A cél, hogy megmutassuk: ezek a szoftvereszközök a hagyományostól eltérő módon is használhatók, és hogy milyen különböző eszközök használhatók milyen célokra.

A tanár szerepe

A tanár felvezeti a témát, bemutatja az alapgondolatot és az elérni kívánt célokat, valamint ismerteti, hogyan lehet bizonyos IKT-eszközöket használni a végső termék kifejlesztésében. A termék tervezése és fejlesztése alatt a tanár segítő, mentoráló szerepet lát el.

A hallgatók szerepe

A hallgatók önállóan dolgoznak. Feladatuk, hogy keressenek meglévő problémákat közvetlen lakókörnyezetükben (például a tömegközlekedés alacsony színvonala, nincs hozzáférés IKT-szolgáltatásokhoz, melyek rontják az emberek életminőségét). Ezután világosan meg kell határozniuk problémát, és különféle lehetséges megoldási javaslatokkal kell előállniuk. Hogy meggyőződhetnek arról, hogy a választott probléma a vizsgált környezetben élő emberek számára nagy jelentőségű, és hogy az általuk javasolt megoldások érdekesek számukra, a hallgatóknak kérdőíves felmérést kell tervezniük és kivitelezniük papíron vagy elektronikusan. A kérdőívek kiértékelése az MS Excel használatával történik. Az eredményeket, minden projektet kétféleképpen kell bemutatni – a nyilvánosságnak weblap formájában, és a hallgatótársak és a tanár számára MS PowerPoint prezentációval. Az egész termékfejlesztési folyamat alatt a hallgatóknak meg kell vitatniuk magát a folyamatot és az ötleteiket a tanárral és hallgatótársaikkal.

Szükséges óraszám

A tevékenység hosszabb időt vesz igénybe (különösen, ha a termékfejlesztés fázisai eloszlanak az egész félévben – mintegy 4 hónapot) a feladat összetett célkitűzései miatt. A projektről, az IKT-eszközökről és az üzleti stratégiákról elsajátítandó alapvető ismeretek közlésére 8 frontális órát kell

betervezni. A munka legnagyobb része a vizsgaidőszakban készül el; erre 10 órát kellene fordítani. Ha felmerül az igény az IKT-eszközökkel való munka behatóbb tanulmányozására, lehetőség van ezeket az anyagokat otthonról, online vagy offline tanári segítséggel megismerni az e-learning keretrendszeren (LMS) keresztül.

Eszközök/források

- Laptop/PC a szükséges programokkal: MS Word, MS Excel, MS PowerPoint, NVU (WYSIWYG – ingyenes szoftver statikus HTML-oldal fejlesztésére)
- Elektronikus tananyagok az e-learning (LMS) keretrendszeren keresztül
-

Szociális és fizikai környezet

- Ha IKT eszközöket használunk, akkor a labor 20-24 hallgatót képes befogadni.
- A labortól függően vagy mindenkire, vagy minden kétfős csoportra jut egy számítógép.

Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?

A hallgatók látásmódot fejlesztenek ki az előttük álló ügyhöz és a megoldáshoz vezető kreatív utakhoz. Olyan módszereket és eszközöket ismernek meg, melyeket mindennapi munkájuk során használhatnak majd.

Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?

A hallgatók egy helyzettel vagy termékkel szembesülnek, melyre új termékötleteket dolgoznak ki. A probléma iránti érdeklődés és a probléma fontosságának (kérdőíves) visszaigazolása esetében a hallgatók jobban érintettek a megoldási javaslatokban, és motiváltabbak, hogy lehetséges megoldási módokat találjanak. Sok esetben kifüggesztik a megoldási javaslatokat a hivatalokban, melyek hatáskörébe a probléma tartozik.

A tevékenység

Mi történik valójában?

- A tanár prezentációt készít a projekt célkitűzéseiről, lehetséges kockázatairól, és leírja, hogyan lehet kreatív megközelítést alkalmazni, és milyen jellegű szoftvereket és stratégiákat ajánlott használni a projekt kidolgozásának egyes fázisaiban. (kb. 3 óra)
- A hallgatók belekezdenek a projektjük kidolgozásába – kutatásokat végeznek a lakókörnyezetben, az újságokban, az érdeklődési körüket érintő internetes oldalakon, és beszélgetéseket kezdeményeznek a helyi lakosokkal (kb. 2-3 óra)
- A hallgatók kidolgozzák a kérdőívet (kb. 1 óra)
- Megvitatják az első ütemet a tanárral.
- A hallgatók elvégzik a kérdőíves felmérést a választott problémájukról. (A szükséges idő a kérdőív formájától függ: digitális kérdőív esetén egy órát vesz igénybe annak elkészítése, és mivel a válaszadók önállóan töltik ki, e-mailben vagy Facebook-on kell velük kapcsolatot tartani. Papír alapú kérdőív esetén személyesen kell kommunikálni a válaszadókkal, ami több időt vesz igénybe – 4 órát.) A válaszadók száma minimálisan 25 kell, hogy legyen. De a hallgatók legtöbbje ennél több kérdőívet töltet ki.
- A hallgatók kiértékelik a kérdőíveket, és az eredményt összevetik a valósággal (a kitöltött kérdőívek számától függően – ½ - 2 óra).
- A hallgatók megtervezik prezentációjukat kétféle formában – weblapon és elektronikus prezentáció útján (3-8 óra – a hallgatók IKT készség szintjétől függően).
- A hallgatók bemutatják munkájukat a közös tanórán, melynek megbeszélése során a többi hallgató megjegyzéseket fűz a prezentációkhoz, és értékeli a munkát. Ezek a hozzászólások is témáját képezik a tanár a hallgatók projektjeiről alkotott végső értékelésének.

Értékelés/összegzés:

A hallgatók összes hallgatótársuk előtt mutatják be munkájukat. Az értékelés több nézőpontból történik – hogy hogyan sikerült a hallgatónak alkalmaznia az IKT-eszközöket (ezt a tanár értékeli), a

választott terület kezelése és a javasolt megoldások, valamint a projekt bemutatása és a többi diák értékelése is nyom a latban.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

Nem szabad túl összetett terméket alapul venni, amihez a hallgatók nem tudnak kapcsolódni. Az ötletek hiánya frusztrációhoz és elkedvetlenedéshez vezethet. Néha a kezdet nehéz a hallgatók számára, elakadnak a probléma és a megoldási javaslatok keresésénél. Ilyen esetekben gyakran segít, ha példákat mutatunk arra, hogyan lehet tovább jutni.

A projekt nagyfokú összetettsége miatt lényeges, hogy a termékfejlesztés összes fázisát és követelményeit nagyon precízen elmagyarázzuk, hogy mutassuk példákat és folyamatos visszajelzést adjunk a hallgatók tevékenységéről.

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

Az IKT eszközök szükség esetén módosíthatók az oktatási intézmény jogosultságai, az adott ország és a felhasználók IKT készségszintje szerint. A projekt bármilyen területre kiterjedhet, amivel a hallgató tanulmányai során foglalkozik. A projekt nem kell, hogy egyéni legyen, a hallgatók csoportokat vagy csapatokat is alkothatnak. Ennek a formátumnak a használatával megtanulhatják, hogyan irányítsák a rendelkezésre álló erőforrásokat (emberek, idő), és hogyan működjenek együtt. A projekt kiterjeszhető úgy, hogy az ötletek születése különböző brainstorming technikák során történjen, ahol mások értékelik az ötleteket, és a hallgatók a legjobbnak ítélt ötlet alapján valósítják meg/dolgozzák ki a projektet.

A 8. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
MS Word, ARIS Express, MS PowerPoint, MS Access			
		Érintett nevelési szintér	
IKT készségszint		Nem formális	
Járatlan kezdő		Szakképzés	x
Alapszint		Középiskola	
Haladó szint	x	Egyetem	x

11. táblázat: A 8. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: MS Word, ARIS Express, MS PowerPoint, MS Access; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A célcsoportot elsőéves alapképzős (bachelor) hallgatók képezik egy pénzügyi, banki és befektetési tanulmányi programban. Alapszintű IKT-készséggel rendelkeznek. A hallgatók motiváltak, de nem igazán kötődnek a valós üzleti élet (erőforrások vagy ügyfélkapcsolatok) irányításának problémáihoz.. Legnagyobb részt huszonévesek.

Tanulmányi célok

A feladat legfőbb célja, hogy növelje a hallgatók érdeklődését az IKT KKV-kben (kis- és középvállalkozásokban) történő alkalmazása iránt. Hogyan segíthet az IKT nagy mennyiségű üzleti információ kezelésében és feldolgozásában – és ezzel egy időben hogyan lehet kreatív módja néhány általuk is ismert fennálló probléma megoldásának? Ötleteik bemutatásához és mini információs rendszerük létrehozásához számos különféle IKT-eszközt használhatnak.

A tanár szerepe

A tanár felvezeti a témát, bemutatja az alapgondolatot és az elérni kívánt célokat, valamint ismerteti, hogyan lehet bizonyos IKT-eszközöket használni a végső termék kifejlesztésében. A termék tervezése és fejlesztése alatt a tanár segítő, mentoráló szerepet lát el.

A hallgatók szerepe

A hallgatók önállóan dolgoznak. Feladatuk, hogy keressenek meglévő problémákat közvetlen lakókörnyezetükben olyan területeken, mint a kis- és középvállalkozások irányítása, egy bizonyos területhez kapcsolódó információszerzés stb. Fő feladatuk, hogy „mini információs rendszert” hozzanak létre. A projektben való munka során a hallgatók az információs rendszerek működési ciklusának minden fázisán keresztülmennek (problémaelemzés, diagram és munkamenet ábra tervezése, adatbázis tervezése az információs rendszerhez és a kifejlesztett információs rendszer bemutatása). Az eredményeket, minden projektet MS PowerPoint prezentációval kell bemutatni. Az egész termékfejlesztési folyamat alatt a hallgatóknak meg kell vitatniuk magát a folyamatot és az ötleteiket a tanárral és hallgatótársaikkal.

Szükséges óraszám

A tevékenység hosszabb időt vesz igénybe (különösen, ha a termékfejlesztés fázisai eloszlanak az egész félévben – mintegy 4 hónapot) a feladat összetett célkitűzései miatt. A projektről, az IKT-

eszközökről és az üzleti stratégiákról elsajátítandó alapvető ismeretek közlésére 8 frontális órát kell betervezni. A munka legnagyobb része a vizsgaidőszakban készül el; erre 10 órát kellene fordítani. Ha felmerül az igény az IKT-eszközökkel való munka behatóbb tanulmányozására, lehetőség van ezeket az anyagokat otthonról, online vagy offline tanári segítséggel megismerni az e-learning keretrendszeren (LMS) keresztül.

Eszközök/források

- Laptop/PC a szükséges programokkal: MS Word, MS Access, MS PowerPoint, ARIS Express (ingyenes eszköz üzleti folyamatok modellezéséhez – <http://www.ariscommunity.com/aris-express>)
- Elektronikus tananyagok az e-learning (LMS) keretrendszeren keresztül

Szociális és fizikai környezet

- Ha IKT eszközöket használunk, akkor a labor 20-24 hallgatót képes befogadni.
- A labortól függően vagy mindenkire, vagy minden kétfős csoportra jut egy számítógép.

Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?

A hallgatók látásmódot fejlesztenek ki az előttük álló ügyszö és a megoldáshoz vezető kreatív utakhoz. Olyan módszereket és eszközöket ismernek meg, melyeket mindennapi munkájuk során használhatnak majd.

Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?

A hallgatók egy helyzettel vagy termékkel szembesülnek, melyre új termékötleteket dolgoznak ki. Néha családjukon keresztül kapcsolódnak a KKV-k világához, adott problémákat próbálnak megoldani, és úgy tervezik információs rendszerüket, hogy az ezekhez a problémákhoz illeszkedjen.

A tevékenység

Mi történik valójában?

- A tanár prezentációt készít a projekt célkitűzéseiről, lehetséges kockázatairól, és leírja, hogyan lehet kreatív megközelítést alkalmazni, és milyen jellegű szoftvereket és stratégiákat ajánlott használni a projekt kidolgozásának egyes fázisaiban. (kb. 3 óra)
- A hallgatók belekezdenek a projektjük kidolgozásába – kutatásokat végeznek a lakókörnyezetben, és beszélgetéseket kezdeményeznek a helyi lakosokkal (kb. 2-3 óra)
- A hallgatók elkészítik az első változatot a probléma leírásával, a főbb folyamatok rövid magyarázatával melyeket a mini információs rendszer támogatni hivatott (kb. 1 óra)
- Megvitatják az első ütemet a tanárral.
- A hallgatók kivitelezik az első ütemet – folyamatmodellt terveznek, összegyűjtik a jövőbeni felhasználók igényeit, és elemzik az adatbázis adatait (Az időigény a munkaformától függ... digitális elemzés esetén 4-5 óra).
- A hallgatók megtervezik az adatbázist – a mini információs rendszer magját (ebben az ütemben a diákok szembesülnek az általuk az első ütemben összegyűjtött igényekkel, különféle lekérdezéseket, sablonokat stb. alkotnak) (12 óra).
- A hallgatók megtervezik bemutatójukat elektromos prezentáció formájában (1½ óra)
- A hallgatók bemutatják munkájukat a közös tanórán, melynek megbeszélése során a többi hallgató megjegyzéseket fűz a hozzá, és értékeli a munkát. Ezek a hozzászólások is témáját képezik a tanár a hallgatók projektjeiről alkotott végső értékelésének.

Értékelés/összegzés:

A hallgatók összes hallgatótársuk előtt mutatják be munkájukat. Az értékelés több nézőpontból történik – hogyan sikerült a hallgatónak alkalmaznia az IKT-eszközöket (ezt a tanár értékeli), a választott terület kezelése és a javasolt megoldások, valamint a projekt bemutatása és a többi diák értékelése is nyom a latban.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

Nem szabad túl összetett terméket alapul venni, amihez a hallgatók nem tudnak kapcsolódni. Az ötletek hiánya frusztrációhoz és elkedvetlenedéshez vezethet. Néha a kezdet nehéz a hallgatók

számára, elakadnak a probléma és a megoldási javaslatok keresésénél. Ilyen esetekben gyakran segít, ha példákat mutatunk arra, hogyan lehet tovább jutni.

A projekt nagyfokú összetettsége miatt lényeges, hogy a termékfejlesztés összes fázisát és követelményeit nagyon precízen elmagyarázzuk, hogy mutassuk példákat és folyamatos visszajelzést adjunk a hallgatók tevékenységéről.

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

Az IKT eszközök szükség esetén módosíthatók az oktatási intézmény jogosultságai, az adott ország és a felhasználók IKT készségszintje szerint. A projekt bármilyen területre kiterjedhet, amivel a hallgató tanulmányai során foglalkozik. A projekt nem kell, hogy egyéni legyen, a hallgatók csoportokat vagy csapatokat is alkothatnak. Ennek a formátumnak a használatával megtanulhatják, hogyan irányítsák a rendelkezésre álló erőforrásokat (emberek, idő), és hogyan működjenek együtt. A projekt kiterjeszhető úgy, hogy az ötletek születése különböző brainstorming technikák során történjen, ahol mások értékelik az ötleteket, és a hallgatók a legjobbnak ítélt ötlet alapján valósítják meg/dolgozzák ki a projektet.

A 9. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
OpenOffice Writer vagy Google dokumentumok			
			Érintett nevelési szintér
IKT készségszint		Nem formális	x
Járatlan kezdő		Szakképzés	
Alapszint	x	Középiskola	
Haladó szint		Egyetem	

12. táblázat: A 9. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Open Office Writer vagy Google dokumentumok; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A célcsoportot munkaidő után képzésekre járó felnőttek vagy nyugdíjasok alkotják. Ezek az emberek alapszintű tudással rendelkeznek az IKT-eszközökről és szoftverekről. 35 és 70 év közöttiek, és nagyon motiváltak, hogy korszerű tudást szerezzenek az IKT legújabb vívmányairól.

Tanulmányi célok a modul hallgatói számára:

- Az tudatosság növelése
- Az önbecsülés erősítése
- Hogy új kontextusban, kreatív módon tekinthessenek önmagukra, és ez által erősödjenek.

A tanár szerepe

A tanár irányít, és bevezeti a modult egy jól ismert történet elmesélésével, mely példaként szolgál, szerkezetet és karaktereket nyújt. Ez után a tanár rögzíti, hogy milyen módokon fogják a hallgatók kidolgozni saját történetüket írott formában, e folyamatban pedig támogatást és segítséget nyújt.

A hallgatók szerepe

A hallgatók egyénileg vagy 3-6 fős csoportban dolgozhatnak. A cél, hogy kétoldalmi hosszúságú történetet alkossanak önmagukról (egyszeres sorközzel és 12-es méretű Georgia betűtípussal), maguk legyenek történetük hősei, amely valamilyen végső felfedezéssel és egyensúllyal záruljon (lásd függelék). A történet szerkezetének tartalmaznia kell a következőket:

- Vágy
- Probléma
- Ellenség
- Terv
- Konfliktus
- Felfedezés
- Egyensúly

Szükséges óraszám

Egy négyórás vagy két kétórás alkalom.

Eszközök/források

- Laptop a szükséges programokkal

Szociális és fizikai környezet

- Egy számítógépes labor, ami képes legalább 20 hallgatót befogadni.
- Minden hallgatónak hozzá kell jutni egy számítógéphez.

Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?

A hallgatók új kontextusban újragondolják életüket, ily módon új nézőpontokat és szubjektív élményeket kénytelenek felfedezni.

Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?

A hallgatók történeteik pozitív főhősvé válnak, és ezek a történetek mintegy metaforái saját életüknek.

A tevékenység

Mi történt valójában?

A tanár bevezette a modult azzal a kérdéssel, hogy látták-e hallgatók a „Rocky” című filmet Sylvester Stallone főszereplésével. A hallgatók mindannyian látták a filmet. A tanár röviden összefoglalta a film alapkoncepcióját, és elmagyarázta, hogy a nyugati kultúrában a legtöbb mese ugyanazokból az elemekből áll:

- A vágy
- A probléma
- Az ellenség
- A terv
- A konfliktus
- A felfedezés
- A végső egyensúly

Szemléltetésként a tanár bemutatta ezt a hét elemet Hófehérke meséjében, és megkérdezte a hallgatókat:

Észrevették már, hogy néha az emberek úgy beszélnek magukról, mint egy történet főhőseiről? Vagy úgy, mint valódi „hősökről”?

Látták-e már ezeket a „hősöket” az ellenségükkel harcolni?

Észrevették már, hogy a „hősök” úgy írják le ellenségüket, mint a legkeményebb ellenfelet, akivel valaha megküzdöttek?

Ez után a tanár arra kérte a hallgatókat, hogy találják meg a hét elemet a „Rockyban”, és megmutatta, hogyan lel a hős belső békére ebben az esetben, amikor a végső felfedezés után megtalálja az egyensúlyt; a nagy különbség itt Hófehérke történetéhez képest az, hogy a boldog befejezés felelőssége teljes egészében a főhős kezében van.

Majd a tanár kiadta a feladatot a hallgatóknak: mondják el életük történetét két oldalban, belefoglalva a hét alkotóelemet.

Értékelés/összegzés:

A hallgatók megírták történeteiket, és beadták a tanárnak. A legtöbb hallgató meglepődve tapasztalta, hogy a hét elem saját életünkben is jelen van, és a történetekben, melyeket másoknak és magunknak mesélünk, néha azért, hogy igazoljuk viselkedésünket és elhárítsuk a felelősséget magunktól.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

Ne írjunk olyan történeteket, ahol van egy Szőke Herceg, aki segít rátalálni a megoldásra, vagy aki helyre teszi a dolgokat. A tanárnak segítenie kell azokat a hallgatókat, akiknek nehezebb esik géppel írni a szöveget, és arra kell törekednie, hogy a résztvevők képességeik legjavát tudják nyújtani.

Hivatkozások: OpenOffice.org, google.com/docs

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

Mutassuk meg a hallgatóknak a film azon részét, amikor a felfedezés történik!

A 10. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
OpenOffice Impress/MS PowerPoint vagy Google dokumentumok			
		Érintett nevelési szintér	
IKT készségszint		Nem formális	x
Járatlan kezdő		Szakképzés	
Alapszint	x	Középiskola	
Haladó szint		Egyetem	

13. táblázat: A 10. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Open Office Impress/ MS PowerPoint/ Google dokumentumok; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A célcsoportot munkaidő után képzésekre járó felnőttek vagy nyugdíjasok alkotják. Ezek az emberek alapszintű tudással rendelkeznek az IKT-eszközökről és szoftverekről. 35 és 70 év közöttiek, és nagyon motiváltak, hogy korszerű tudást szerezzenek az IKT legújabb vívmányairól.

Tanulmányi célok

A modul hallgatói számára a következő célok fogalmazhatók meg:

- A szintetizáló készség növelése
- A kreativitás serkentése
- Különböző befogadói módszerek együttes alkalmazása

A tanár szerepe

A tanár kétperces elektronikus prezentációval vezeti be a témát, mely szándékosan úgy készült, hogy nagyon unalmas legyen, melyet a következőkkel ér el:

- 10 soros szöveg minden dián
- Times New Roman vagy Comic Sans betűtípus
- Sima fehér háttér
- Legalább hét szó minden mondatban

Tíz perc elteltével a tanár egy másik elektronikus prezentációt mutat az előzőhöz hasonló tartalommal, de más jellemzőkkel (lásd A hallgatók szerepe fejezetet)

A tanár útmutatást nyújt a hallgatóknak, hogyan léphetik át határaikat, és támogatja őket a folyamat során.

A hallgatók szerepe

A diákok bemutatnak egy témát, melyet az általuk látogatott kurzus során tanulmányoztak; ezt elektronikus prezentáció formájában teszik a következő megkötésekkel:

- 20 dia
- 3 különböző betűtípus alkalmazása
- tartalmaz egy négyperces videót
- tartalmaz hangfájlt
- legalább egy kép szerepel diánként
- a háttérszín különböző a
 1. bevezetés
 2. tárgyalás

- 3. befejezés
bemutatásakor

Szükséges óraszám

Egy négyórás vagy két kétórás alkalom.

Eszközök/források

- Laptop a szükséges programokkal

Szociális és fizikai környezet

- Egy számítógépes labor, ami képes legalább 20 hallgatót befogadni.
- Minden hallgatónak hozzá kell férnie egy számítógéphez.

Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?

A hallgatók különböző befogadói mechanizmusokat tapasztalnak egyszerre, és a kommunikáció új lehetőségeit alkotják meg az elektronikus prezentáció hagyományos sémáin túl.

Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?

A hallgatók kilépnek komfortzónájukból azzal, hogy a különféle kommunikációs módszereken keresztül személyesebb színezetet adnak a témának.

A tevékenység

Mi történt valójában?

Mielőtt a hallgatók beléptek a tanterembe, a tanár bekapcsolta a számítógépet és a projektort, mely egy hét soros szöveget mutatott. Mikor az összes hallgató belépett a terembe, ő is bejött, köszöntésül közömbös hangon annyit mondott: „jó estét”, és belekezdett egy unalmas kétperces prezentációba. Ezután a tanár kiment, majd újra bejött, ezúttal hangosan „jó estéttel” köszönt, és egy szórakoztató kétperces prezentációt mutatott be ugyanarról a témáról, amiről az előző is szólt. Ezután azt kérdezte a hallgatóktól, milyen különbségeket tapasztaltak és éreztek a két különböző prezentáció során; azt mondta a hallgatóknak, hogy rajtuk áll, hogyan érez majd a közönségük, ha egy prezentációt kell bemutatniuk. A hallgatók számára adott feladat a következő volt:

- Jellemezze, hogyan működik az Open Office Suite Express program copy and paste (másolás és beillesztés) funkciója a következőkkel:
 2. 10 dia
 3. 3 különböző betűtípus
 4. egy beillesztett kétperces videó
 5. egy beillesztett hangfájl
 6. legalább egy kép diánként
 7. a háttérszín különböző a
 1. bevezetés
 2. tárgyalás
 3. befejezés
 bemutatásakor

Értékelés/összegzés:

A hallgatók megtanulták, hogyan befolyásolhatják a közönség figyelmét azzal, ha különböző kommunikációs csatornákat egyidejűleg használnak, és közben kreatívak és szórakoztatóak is.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

A témának megfelelően válasszuk meg a diák számát: minél egyszerűbb a téma, annál kevesebb dia. Fontos, hogy támogassuk azokat a hallgatókat, akik úgy érzik, nem tudnak elég kreatívak lenni.

Hivatkozások

- Openoffice.org (impress)/ slideshare.com

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

Ha a hallgatók már készítettek diákat, átalakíthatják azokat a fenti kritériumok szerint.

A 11. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
MS Hangrögzítő			
			Érintett nevelési szintér
IKT készségszint		Nem formális	x
Járatlan kezdő		Szakképzés	
Alapszint	x	Középiskola	
Haladó szint		Egyetem	

14. táblázat: A 11. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: MS hangrögzítő; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A célcsoportot munkaidő után képzésekre járó felnőttek vagy nyugdíjasok alkotják. Ezek az emberek alapszintű tudással rendelkeznek az IKT-eszközökről és szoftverekről. 35 és 70 év közöttiek, és nagyon motiváltak, hogy korszerű tudást szerezzenek az IKT legújabb vívmányairól.

Tanulmányi célok

A modul hallgatói számára a következő célok fogalmazhatók meg:

1. önmaguk megmutatása/kitárulkozás
2. csapatépítés
3. olyan érzelmi állapot elérése, mely segíti a konstruktív tanulást

A tanár szerepe

A tanár felvesz egy rövid hangfájlt a hangrögzítő segítségével, és ezt lejátsza a tanteremben. A tanár elmondja a hallgatóknak, hogy az emberek általában nem szeretik saját hangjukat felvételről hallani, mert úgy érzik, hogy ez nem az a hang, amit hallani szoktak beszéd közben. A tanár útmutatást ad és támogatást nyújt a teljes folyamat során.

A hallgatók szerepe

Minden hallgató rövid (egyperces) felvételt rögzít a saját hangjáról, melyben a következőket mondja el:

1. Vezeték- és keresztnév;
2. Mit gondol arról, hogyan fogja magát érezni, és mit fog tanulni a kurzus végére;
3. Mik személyes fejlesztendő területei;
4. Hogyan fog érezni, ha eléri a 2. pontban leírtakat;
5. Mit fog tenni, hogy erősítse és fejlessze a 3. pontban leírt területeket.

Az egész tanulócsoport meghallgatja az összes felvételt és visszajelzést ad minden egyes hallgatónak a következőkről:

1. Mi tetszett nekik a legjobban (hangszín, ritmus, tartalom stb.)
2. Szerintük miben lehetne fejlődni

Végül a hallgatók visszajelzést adnak a tanulócsoportnak az egész élményről.

Szükséges óraszám

Egy négyórás vagy két kétórás alkalom.

Szociális és fizikai környezet

- Egy számítógépes labor, ami képes legalább 20 hallgatót befogadni.
- Minden hallgatónak hozzá kell férnie egy számítógéphez.

Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?

Didaktikai szempontból a tevékenység előnye a tanulási folyamat kiteljesítése, mert az önbecsülés és a hibáktól való csökkenő félelem (önmagunk elfogadásával) azt eredményezi, hogy a hallgatók kevésbé tartanak a lehetséges kudartól.

Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?

A hallgatók kilépnek komfortzónájukból, és segítséget kapnak abban, hogy elfogadják saját hangjukat olyan helyzetben, amikor a többi hallgató ugyanezen a folyamaton esik át. Ezen felül az, ahogy a hallgatók magukról beszélnek, és a visszajelzés, amit kapnak, a hallgatók jó tulajdonságaira koncentrálnak, és olyan érzelmi állapotot hoz létre, mely segít fejlesztendő területeik kiteljesítésében.

A tevékenység

Mi történt valójában?

Az óra kezdete előtt a tanár felvett egy hangüzenetet a hangrögzítővel a hallgatók szeme láttára. Ennek tartalma a következő volt:

„Helló, a nevem Andrea, és nagyon kíváncsi, kreatív és őszinte ember vagyok. Az a célom ezzel a kurzussal, hogy jobb tanár legyek, és hogy a hallgatóim önállóak legyenek a számítógép használatában, mire a kurzus véget ér.”

Mielőtt folytatta volna, a tanár megkérdezte a hallgatókat, hogy amit az imént csinált, az egyszerű dolog volt-e. Ezután elmentette a fájlt, és lejátszotta az osztályteremben, hozzáfűzve, hogy a hangja nagyon különbözik attól, amit a saját hangjának gondolt, és bár nem tetszik neki, ez a valódi hangja, hát el kell fogadnia.

Ezen a ponton a tanár azt kérte a hallgatóktól, hogy tegyenek ők is ugyanígy, és:

- Mondják meg nevüket!
- Három szóval jellemezzék magukat!
- Írják le a célt, melyet el akarnak érni!

Miután a hallgatók rögzítették saját üzenetüket, lejátszották azokat az egész csoport előtt. A legtöbb hallgató zavarban volt, sokan nyugtalanok voltak, amikor fel kellett venni a hangjukat, és három szóval jellemezni kellett magukat. Néhány hallgató úgy fejezte ki célját, hogy mit nem szeretne, például nem akar lemaradni. Aztán a hallgatók visszajelzést adtak a csoporttársaiknak arra vonatkozóan, hogy:

1. Mi tetszett nekik a legjobban
2. Szerintük miben lehetne még fejlődni
3. Milyen volt a visszajelzés

A végén a legtöbb hallgató kifejezte, hogy sikerült elfogadnia saját hangját, és rájött, hogy öntudatosabbá vált.

Értékelés/összegzés:

A folyamat nagy kihívást jelentett, és kezdetben a tanár ellenállásba ütközött. Végül azonban a hallgatók megmutatták és meg is erősítették, hogy tudatosabbá váltak saját érzékelt gyengeségeik elfogadásában és kezelésében.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

- Nem szabad úgy nekilátni a munkának, hogy előtte el ne magyaráznánk, hogy ez egy egyszerű művelet.
- Fogadjuk el, ha bizonyos hallgatók nem kívánnak rész venni a folyamatban.

Hivatkozások

- MS Hangrögzítő

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

A tevékenység rövidebb változata lehet, ha a hallgatók nagyon rövid (30 másodperces) bemutatót rögzítenek valami olyanról, amit az órán tanultak.

A 12. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
Windows movie maker / webkamera / filmfelvevő / fényképezőgép			
		Érintett nevelési szintér	
IKT készségszint		Nem formális	x
Járatlan kezdő		Szakképzés	
Alapszint	x	Középiskola	
Haladó szint		Egyetem	

15. táblázat: A 12. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Windows Movie Maker/webkamera/filmfelvevő/fényképezőgép; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A célcsoportot munkaidő után képzésekre járó felnőttek vagy nyugdíjasok alkotják. Ezek az emberek alapszintű tudással rendelkeznek az IKT-eszközökről és szoftverekről. 35 és 70 év közöttiek, és nagyon motiváltak, hogy korszerű tudást szerezzenek az IKT legújabb vívmányairól.

Tanulmányi célok:

A modul hallgatói számára a következő célok fogalmazhatók meg:
 csapatépítés
 önmaguk megmutatása/kitárulkozás
 olyan érzelmi állapot elérése, mely segíti a konstruktív tanulást

A tanár szerepe

A tanár felvesz egy rövid videofájlt a webkamera segítségével, és ezt lejátssza a tanteremben. A tanár elmondja a hallgatóknak, hogy az emberek általában nem szeretik saját magukat videofelvételen látni. A tanár útmutatást ad és támogatást nyújt a teljes folyamat során.

A hallgatók szerepe

Minden hallgató rövid (egyperces) videót rögzít a saját magáról, melyben a következőket mondja el:

Vezeték- és keresztnév;

Mit gondol arról, hogyan fogja magát érezni, és mit fog tanulni a kurzus végére;

Mik személyes fejlesztendő területei;

Hogyan fog érezni, ha eléri a 2. pontban leírtakat;

Mit fog tenni, hogy erősítse és fejlessze a 3. pontban leírt területeket.

Az egész tanulócsoport megnézi az összes felvételt és visszajelzést ad minden egyes hallgatónak a következőkről:

Mi tetszett nekik a legjobban (hangszín, ritmus, tartalom stb.)

Szerintük miben lehetne fejlődni

Végül a hallgatók visszajelzést adnak a tanulócsoportnak az egész élményről.

Szükséges óraszám

Egy négyórás vagy két kétórás alkalom.

Eszközök/források

- Laptop a szükséges programokkal
- Projektor

Szociális és fizikai környezet

- Egy számítógépes labor, ami képes legalább 20 hallgatót befogadni.
- Minden hallgatónak hozzá kell férnie egy számítógéphez.

Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?

Didaktikai szempontból a tevékenység előnye a tanulási folyamat kiteljesítése, mert az önbecsülés és a hibáktól való csökkenő félelem (önmagunk elfogadásával) azt eredményezi, hogy a hallgatók kevésbé tartanak a lehetséges kudarcától.

Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?

A hallgatók kilépnek komfortzónájukból, és segítséget kapnak abban, hogy elfogadják saját látványukat egy videofelvételen olyan helyzetben, amikor a többi hallgató ugyanezen a folyamaton esik át. Ezen felül az, ahogy a hallgatók magukról beszélnek, és a visszajelzés, amit kapnak, a hallgatók jó tulajdonságaira koncentrál, és olyan érzelmi állapotot hoz létre, mely segít fejlesztendő területeik kiteljesítésében.

A tevékenység

Mi történt valójában?

Az óra kezdete előtt a tanár egy iPad-et adott egy hallgató kezébe, és arra kérte, hogy filmezze le, ahogy röviden bemutatkozik. A bemutatkozás így szólt:

„Helló, a nevem Andrea, és nagyon kíváncsi, kreatív és őszinte ember vagyok. Az a célom ezzel a kurzussal, hogy jobb tanár legyek, és hogy a hallgatóim önállóak legyenek a számítógép használatában, mire a kurzus véget ér.”

Mielőtt folytatta volna, a tanár megkérdezte a hallgatókat, hogy amit az imént csinált, az egyszerű dolog volt-e. Aztán összekötötte az iPad-et a projektorral, és levetítette a filmet a tanulócsoporthoz, arra kérve őket, erősítsék meg, hogy a művelet nagyon egyszerű.

Ekkor a tanár elárulta, hogy le fogja filmezni a hallgatókat, miközben ők:

- Megmondják nevüket
- Három szóval jellemezik magukat
- Leírják a célt, melyet el akarnak érni.

A filmzés után a tanár levetítette a videókat a tanulócsoporthoz, aztán a hallgatók visszajelzést adtak a csoporttársaiknak arra vonatkozóan, hogy:

1. Mi tetszett nekik a legjobban
2. Mik a hallgató erősségei
3. Szerintük miben lehetne még fejlődni
4. Milyen volt a visszajelzés.

Értékelés/összegzés:

Majdnem az összes hallgató elmondta, hogy nem szerette önmagát látni a videón, és hogy féltek nyilvánosság előtt beszélni. Attól is féltek és zavarba jöttek, hogy megnézték magukat a videón, mert majdnem képtelenek voltak elfogadni önmagukat. Néhány hallgató azt mondta, hogy még a tükörbe se szeret belenézni. De a tevékenység végére céljaik megosztásának és más emberek véleményétől (és az önmagukról alkotott véleményüktől) való félelmük megvállásának, valamint a visszajelzés után teljesítményük átértékelésének köszönhetően a hallgatók egyértelműen előbbre jutottak önmaguk elfogadásnak folyamatában.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

A bemutatás nem tarthat egy percnél hosszabb ideig. A tanárnak követnie és irányítania kell feladat menetét és a visszajelzéseket, hogy a teljesítmény átértékelődése maximálisan megvalósuljon.

Hivatkozások

- Videók/PowerPoint prezentációk

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

A tevékenység rövidebb változata lehet, ha a hallgatók nagyon rövid (30 másodperces) bemutatót rögzítenek valami olyanról, amit az órán tanultak.

A 13. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
blogger.com vagy wordpress.com			
			Érintett nevelési szintér
IKT készségszint		Nem formális	x
Járatlan kezdő		Szakképzés	
Alapszint	x	Középiskola	
Haladó szint		Egyetem	

16. táblázat: A 13. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Blogger.com vagy wordpress.com; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A célcsoportot munkaidő után képzésekre járó felnőttek vagy nyugdíjasok alkotják. Ezek az emberek alapszintű tudással rendelkeznek az IKT-eszközökről és szoftverekről. 35 és 70 év közöttiek, és nagyon motiváltak, hogy korszerű tudást szerezzenek az IKT legújabb vívmányairól.

Tanulmányi célok:

A modul hallgatói számára a következő célok fogalmazhatók meg:

- A kifejezőkészség fejlesztése írással;
- A véleménynyilvánítás képességének fejlesztése;
- Az órán megbeszélte téma elmélyítése;
- A szintetizáló készség fejlesztése.

A tanár szerepe

A tanár példaként mutat egy blogot a tanulócsoporthoz, melynek fő jegyei és alapszabályai az olvashatóság és a felhasználóbarát kialakítás.

A hallgatók szerepe

Minden hallgató saját blogot hoz létre, ahol egy bizonyos témáról értekeznek és nyit vitát. A téma különböző vetületeit mélyítik el, és hetente publikálnak egy-egy cikket a következő szabályok szerint:

- A terjedeleme 100 és 200 szó között kell, hogy legyen;
- A hallgató saját reflexióit tartalmazza;
- A blog elején a témához kapcsolódó kép szerepel;
- 10 körüli megjegyzésnek kell rá érkeznie a publikálás utáni első héten.

Szükséges óraszám

Heti egy óra a kurzus egy részében vagy teljes egészében.

Eszközök/források

- Laptop a szükséges programokkal

Szociális és fizikai környezet

- Egy számítógépes labor, ami képes legalább 20 hallgatót befogadni.
- Minden hallgatónak számítógéphez és internethez kell tudni jutnia.

Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?

A hallgatók saját reflexióikat publikálják egy bizonyos témáról, melyet a tanulócsoporthoz megvitattak, és figyelembe veszik a megjegyzésként érkező visszajelzéseket.

Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?

A hallgatók kilépnek komfortzónájukból, és kihívással szembesülnek olyan emberekkel együtt, akik ugyanezt a folyamatot élik meg.

A tevékenység

Mi történt valójában?

A kurzus minden hallgatója indított egy blogot. Minden egyes bejegyzés, melyet írnak a következő tulajdonságokkal kell, hogy rendelkezzen:

- Egy oldalon legyen olvasható (ne kelljen lejjebb görgetni)
- Legyen egy kép a lap tetején
- Alternatív elméletet fejtsen ki az órán tanultakhoz, még akkor is, ha értelmetlenség
- Mintegy tíz megjegyzésnek kell beérkezni a cikkhez.

A tanár elmagyarázza, mit ért alternatív elmélet alatt azzal, hogy elmeséli Ptolemaiosz világméretű elméletét, melyben a föld állt a világegyetem középpontjában, és ez volt az elfogadott elmélet századokon át. A tanár rámutat, hogy ehhez a világméretű elmélet fel lehet sorakoztatni néhány nagyon erős bizonyítékot, melyeknek köszönhetően ez tűnt az egyetlen lehetséges igaz elméletnek. Egy hét után csak a hallgatók fele írt bejegyzést alternatív elmélettel, és csak kevesen kaptak jó megjegyzéseket (melyeket főleg csoporttársak írtak). A második óráig néhány hallgató nem merté közzé tenni kommentjeit, legfőképpen kreativitásuk és íráskészségük hiányosságai miatt. Ekkor a tanár arra kérte az egyik hallgatót, akinek nehézségei voltak, hogy találjon ki és mondjon el az osztálynak egy alternatív egyszersmind abszurd elméletet egy olyan keresőmotorról, ahol az üres mező valójában „az igazság szája”, és ha ráhelyezzük kezünket és közben hazudunk, le fogja harapni.

Az elmélet elemzésére koncentrálna a hallgatók a következőket vitatják meg:

1. Mik a jó ötletek?
2. Mit lehet még fejleszteni?
3. Milyen érzés tölti el őket, amikor a jó ötletekre gondolnak?
4. Hogyan lehet a következő bejegyzést jobbá tenni?

A következő hétre már csak három diák nem írt bejegyzést a fent említett okokból, és az egyik hallgató számára a tanár megismételte az elemzést. Négy hét után minden hallgató közzétette bejegyzéseit, elfogadva a tény, hogy lehet, hogy ezek nem tökéletesek, és tartalmazhatnak hibákat. Ezen felül a hallgatók kurzuson kívülieket is bevontak.

Értékelés/összegzés:

Ez a gyakorlat nagyon sokat követelt a hallgatóktól és a tanártól egyaránt. De négy hét alatt az egész tanulócsoporthoz kreatív folyamatot élt meg, és elfogadták, hogy ki vannak téve a többiek véleményének.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

Az első órán fontos, hogy egy egyszerű példát hozzunk, mely abszurd alternatív elméletet mutat be az egyik órán megvitattott témával kapcsolatban. Fontos keretet teremteni a munkához, melyben a tanár világossá teszi a hallgatók számára, hogy a helyesírás és mondat szerkesztés nem lényeges. Tesztelni kell a hallgatók ellenállását, és megszüntetni azt.

Hivatkozások:

blogger.com

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

A hallgatók együtt is készíthetnek egyetlen blogot, ahova bejegyzéseket írnak és a tanulócsoporthoz hozzászólásokkal támogatja a folyamatot.

A 14. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
Skype			
		Érintett nevelési szintér	
IKT készségszint		Nem formális	x
Járatlan kezdő		Szakképzés	
Alapszint	x	Középiskola	
Haladó szint		Egyetem	

17. táblázat: A 14. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Skype; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A célcsoportot munkaidő után képzésekre járó felnőttek vagy nyugdíjasok alkotják. Ezek az emberek alapszintű tudással rendelkeznek az IKT-eszközökről és szoftverekről. 35 és 70 év közöttiek, és nagyon motiváltak, hogy korszerű tudást szerezzenek az IKT legújabb vívmányairól.

Tanulmányi célok:

A modul hallgatói számára a következő célok fogalmazhatók meg:

- Nézőpontváltás az tanórán megvitatott témákkal kapcsolatban
- Csapatépítés és csapatmunka
- Szabad önkifejezés

A tanár szerepe

A tanár szemléltető példaként mesél Kopernikusz forradalmáról, és arról, hogy előtte az emberek úgy hitték, hogy a föld a világegyetem középpontja. Ez után megkérdezi a hallgatókat arról, hogy szerintük miért hisznek a gyerekek a Téralpó létezésében, ezzel vezetve be a hit/hiedelem témáját. A tanár segítő szerepet játszik.

A hallgatók szerepe

A hallgatók virtuálisan érintkeznek egymással a Skype programon keresztül (hanghívásokkal és csevegéssel (chat)), így alkotnak egy alternatív elméletet az órán elhangzottakhoz kötődően.

- Az új elméletet 45 perc alatt kell megalkotni;
- A csoporttársak a chat-en döntenek el, ki mutassa be az elméletet (öt percben);
- A kiválasztott szóvivő a Skypon keresztül ismerteti a többi hallgató számára az elméletet (öt percben);
- A tanár öt percben összefoglalja és értékeli a munkát.

Szükséges óraszám

Egy tanóra.

Eszközök/források

- Laptop a szükséges programokkal

Szociális és fizikai környezet

- Minden hallgatónak számítógép-közelben kell lennie

- A tantermen kívül, nem egy térben egymással

Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?

A hallgatók a „dobozon kívüli” gondolkodást gyakorolva alkotnak új, alternatív elméletet.

Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?

A hallgatók rájönnek, hogy magukról alkotott képük módosulhat, és ebből erő és lehetőség származik.

A tevékenység

Mi történt valójában?

Az első órán a tanár néhány hardverrel és szoftverrel kapcsolatos fogalmat ismertetett a hallgatókkal, megmutatva a számítógép bizonyos részeit illetve a rajta lévő programokat. Aztán hirtelen a ptolemaioszi világméretekre terelte a szót, melyben a Föld áll az univerzum középpontjában, és amely évszázadokon át elfogadott elmélet volt. A tanár rámutatott, hogy ehhez a világméretű fel lehet sorakoztatni néhány nagyon erős bizonyítékot, melyeknek köszönhetően ez tűnt az egyetlen lehetséges igaz elméletnek, és ezután újra megmutatja a számítógép részeit és a programokat, melyek látszólag megcáfolhatatlanok. Az óra után pedig azt a házi feladatot adta a hallgatóknak, hogy hozzanak létre alternatív elméletet a szoftver és a hardver meghatározására, a Skype-on keresztül, a tanterven kívül, a következő megkötésekkel:

- A tanár segítő szerepben van
- Minden hallgatónak hozzá kell járulnia az elmélet megalkotásához
- Az új elméletnek 45 perc alatt kell megszületnie
- A hallgatók a chat-en keresztül döntenek el, ki fogja bemutatni az elméletet (öt perc alatt)
- A kiválasztott szóvivő a Skype-on keresztül ismerteti a többi hallgatóval az elméletet (öt percen belül);
- A tanár öt percen belül összefoglalja és értékeli a munkát.

A Skype-találkozón nyolc hallgató vett részt, és a következő elméletet dolgozták ki: Hardver és Szoftver két földönkívüli testvér, és a számítógépet eszközként használják, hogy az emberekkel kísérletezzenek, és idegsejtekké alakítsák őket, melyek egy nagy, emberiségnek nevezett aggyá állnak össze. A tanár terelgette az alkotás folyamatát, és rávezető kérdésekkel gondoskodott arról, hogy minden hallgató kivegye a részét belőle.

Értékelés/összegzés:

A csoport mélyen bevonódott az elmélet megalkotásába, és az elő pillanatok után, amikor minden hallgató többé-kevésbé ugyanazzal az elgondolással állt elő, elengedték magukat és egyéni gondolatokat dobtak be, melyek megtörték a hagyományos sémákat, nem félve mások véleményétől.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

Fontos, hogy ne hagyjuk a csoport vezetőjét önállóan előállni egy elmélettel, melyet a többiek követnek. A tanárnak kísérelnie kell a csoportot az alkotó folyamatban, és gondoskodnia kell arról, hogy mindenki hozzátegye saját egyéni gondolatait. A hallgatóknak a közös célra kell összpontosítaniuk, nem arra, hogy megpróbáljanak jó benyomást kelteni.

Hivatkozások:

Skype.com

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

A Skype-találkozóknak más célja is lehet: nem új elmélet kidolgozása, hanem egy létező, a tanórán megvitattott téma új kontextusba helyezése.

A 15. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
Facebook.com			
		Érintett nevelési szintér	
IKT készségszint		Nem formális	x
Járatlan kezdő		Szakképzés	
Alapszint	x	Középiskola	
Haladó szint		Egyetem	

18. táblázat: A 15. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Facebook.com; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A célcsoportot munkaidő után képzésekre járó felnőttek vagy nyugdíjasok alkotják. Ezek az emberek alapszintű tudással rendelkeznek az IKT-eszközökről és szoftverekről. 35 és 70 év közöttiek, és nagyon motiváltak, hogy korszerű tudást szerezzenek az IKT legújabb vívmányairól.

Tanulmányi célok:

- A modul hallgatói számára a következő célok fogalmazhatók meg:
 - A kifejezőkészség fejlesztése írással;
 - A másokkal való interakció készségének fejlesztése;
 - A tanórán megvitatott téma elmélyítése;
 - A szintetizáló készség iskolázása.

A tanár szerepe

A tanár csoportot hoz létre a Facebook.com-on, ahol hetente megjelenik egy bejegyzés (post) az órán megvitatott téma összefoglalásával. Olyan közösségi tér jön létre, ahol kérdéseket lehet feltenni és megválaszolni, és ahol a hallgatók hozzátehetnek a témához és párbeszédet folytathatnak egymással. A tanár segíti a folyamatot.

A hallgatók szerepe

A hallgatók arra használják a közösségi oldalt, hogy a tanár által írt bejegyzésre reagáljanak megjegyzések (commentek) formájában. A commentek lehetnek:

- A tanár bejegyzéséhez kapcsolódó gondolatok vagy reflexiók;
- Eszmecserék a többi hallgatóval.

Szükséges óraszám

Akár az egész kurzust kitöltheti

Eszközök/források

- Laptop internet kapcsolattal

Szociális és fizikai környezet

- Otthonról, internetkávéházból vagy bárholonnan, ahol van internet
 - Minden hallgatónak hozzá kell férnie számítógéphez vagy okostelefonhoz internet kapcsolattal.

Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?

A hallgatók megpróbálják élővé tenni mindazt, amit elméletben megtanultak.

Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?

Azzal, hogy személyes gondolataikat és megjegyzéseiket közzétehetik, és hogy konfrontálódhatnak másokkal, a hallgatók magabiztossá válnak a csapatmunka-versenyben.

A tevékenység

Mi történt valójában?

A tanár létrehozott egy csoportot a Facebookon, ahol minden héten közzétette a kurzus témájának összefoglalóját. Minden bejegyzésben volt egy kép, mely a témát képviselte, és mintegy 150 szó. Minden hallgatónak az volt a feladata, hogy saját reflexióival szóljon hozzá a bejegyzéshez, aztán reagáljon a többi hallgató megjegyzéseire is. A tanár minden hozzászólásra reagált, egyes hallgatókat nagyobb mélységek, teljesebb értés felé terelve. Az első három hozzászólásban még csak annyit írtak az emberek, hogy „érdekes”, „jó óra”, „mély nyomot hagy”. A tanár így válaszolt az első megjegyzésre: „Mi volt érdekes számodra?” Néhány üzenetváltás után a hallgató megvallotta, hogy azért írta ezt a megjegyzést, hogy ne tegye ki magát túlságosan a többieknek, de ne higgye róla a tanár és a tanulóársak, hogy nem értette a témát. A csoport többi tagja is hasonlóan érzett: a hallgatók jó benyomást akartak kelteni a tanárban magukról. Három hét után a hozzászólások mélyenszántóbbak lettek, és maguk a hallgatók is szabályozták egymást reflexióik mélységét és kidolgozottságát illetően.

Értékelés/összegzés:

Ez az élmény lehetőséget adott a hallgatóknak a gondolataikban való megerősödéssre és azok világos kifejezésére, és arra is, hogy segítséget tudjanak kérni csoporttársaiktól, ha kételyeik támadtak. A csoport egyszerre vált csapatá és a csapat segítőjévé.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

Nem szabad a félénk embereket arra kényszeríteni, hogy kitárulkozzanak, mert ellenállhatnak és bezárkóznak önmagukba. Fontos, hogy az első hetekben a tanár csak azzal vezetheti rá az ilyen hallgatókat a megnyílásra, ha az egész csoport reflektív tevékenységét serkenti.

Hivatkozások:

facebook.com

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

A hallgatók is írhatnak heti bejegyzéseket. Ebben az esetben a hozzászólások gazdagíthatják a bejegyzés tartalmát.

A 16. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
Képszerkesztő programok/Paint			
		Érintett nevelési szintér	
IKT készségszint		Nem formális	
Járatlan kezdő		Szakképzés	
Alapszint	x	Középiskola	x
Haladó szint		Egyetem	

19. táblázat: A 16. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Képszerkesztő programok/Paint; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A középiskolások az idegennyelvi órákon 15 és 19 év közötti fiatalok. Ezekre a diákokra nagyobb motiváció jellemző a tanulási folyamat iránt. Mindegyikük sikeresen teljesítette az idegennyelvi képzéshez szükséges felvételi vizsgát a 7. évfolyam után. Némelyikük az informatikát is felvette a tantárgyai közé, és haladó szinten tanulmányozza az IKT-t.

Tanulmányi célok:

A diákoknak magas szinten el kell sajátítaniuk a képszerkesztő programok (Paint) használatát, hogy képet dolgozhassanak ki, szöveget tudjanak hozzáadni, rajzolni tudjanak rá, meg tudják változtatni a kép beállításait, deformálni tudják stb.

A tanár szerepe

A tanár röviden bevezette a témát, bemutatta a programot, és végrehajtotta az oktatási programot azzal a céllal, hogy a diákoknak haladó szinten megtanítsa a program összes funkciójának használatát.

A diákok szerepe

A diákok az osztálytól függő létszámú csoportokba szerveződnek, minden diák külön dolgozik egy számítógépen. A feladattól függően lehet őket csoportokba osztani. Figyelmesen kell hallgatniuk a tanár utasításait, követniük kell azokat, és önállóan kell dolgozniuk a programmal.

Szükséges óraszám

A téma feldolgozásához tervezett idő 8 tanóra volt. De persze lehet ennél több is. Minden tanóra 40 perc hosszú. Az iskola tanrendje szerint 2 órájuk van egy héten. A diákok általában kapnak feladatokat otthoni kidolgozásra.

Eszközk/források

- Számítógép Windows operációs rendszerrel

Szociális és fizikai környezet

- Az órák egy átlagos, 25 fős osztályban zajlottak, számítógépekkel felszerelt termekben.

Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?

Azzal fejleszti a tevékenység a diákok kreativitását, hogy lehetőséget ad önmaguk fejlesztésére, hogy felkészülhessenek jövőbeni munkájukra, és magabiztosan kezeljenek és szerkesszenek táblázatokat.

Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?

A diákok változatos tudásra tesznek szert, nem csak csevegnek és barátokat keresnek a társasági oldalakon. Szabadon tudnak ábrákkal, grafikákkal és táblázatokkal bánni.

A tevékenység

Mi történt valójában?

- A tanár ismereteket közöl a programról és funkciójáról.
- A diákok figyelnek; jegyzetelnek a füzetükben, melyet később a gyakorlatban is használnak.
- A tanár konkrét feladatot ad a diákoknak: készítsenek naptárt az iskola számára következő tanévre! Válogassanak képeket, szerkesszék meg azokat, tegyenek feliratokat és egyéb részleteket a képekre! A változatos kivitel a cél és az örült ötletek is örövendeteseek.
- A diákok egyénileg dolgoznak, vagy alakíthatnak alkotócsoportokat.
- A diákok a tanártól kapják a feladataikat, beleértve az utasításokat és a segédleteket is.
- Aztán előre meghatározott időt kapnak az egyéni munkára (kb. 1-2 óra)
- Ezután megbeszélik a teljesített feladatokat.
- A tanár, ahol szükséges, további magyarázatokat ad és javításokat végez.
- Ezután a tanár értékeli a diákok munkáját.
- A legkreatívabb és legjobban kivitelezett ötletet megvalósító diák vagy csapat jutalmat kap az iskolaigazgatótól.

A téma kidolgozására 8 tanóra szerepel az iskola tanmenetében, melyet az Oktatásügyi Minisztérium helyi képviselője fogadott el.

Értékelés/összegzés:

Ez egy igen sikeres folyamat. A diákok nagyobb tudásra tesznek szert, kreatívabb ötleteket hoznak létre, és képesek lesznek látásmódjuk vizuális kifejezésére. Megtanulnak kreatív csoportokat alkotni, és legjobb tudásuk szerint kiosztani egymás között a feladatokat.

A 17. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
MS Excel			
			Érintett nevelési szintér
IKT készségszint		Nem formális	
Járatlan kezdő		Szakképzés	
Alapszint	x	Középiskola	x
Haladó szint		Egyetem	

20. táblázat: A 17. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: MS Excel; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A középiskolások az idegennyelvi órákon 15 és 19 év közötti fiatalok. Ezekre a diákokra nagyobb motiváció jellemző a tanulási folyamat iránt. Mindegyikük sikeresen teljesítette az idegennyelvi képzéshez szükséges felvételi vizsgát a 7. évfolyam után. Némelyikük az informatikát is felvette a tantárgyai közé, és haladó szinten tanulmányozza az IKT-t.

Tanulmányi célok:

A diákoknak el kell sajátítani az MS Excel magas szintű használatát.

A tanár szerepe

A tanár röviden bevezette a témát, bemutatta a programot, és végrehajtotta az oktatási programot azzal a céllal, hogy a diákoknak haladó szinten megtanítsa a program összes funkciójának használatát.

A diákok szerepe

A diákok az osztálytól függő létszámú csoportokba szerveződnek, minden diák külön dolgozik egy számítógépen. A feladattól függően lehet őket csoportokba osztani. Figyelmesen kell hallgatniuk a tanár utasításait, követniük kell azokat, és önállóan kell dolgozniuk a programmal.

Szükséges óraszám

A téma feldolgozásához tervezett idő 10 tanóra volt. De persze lehet ennél több is. Minden tanóra 40 perc hosszú. Az iskola tanrendje szerint 2 órájuk van egy héten. A diákok általában kapnak feladatokat otthoni kidolgozásra.

Eszközök/források

- Számítógép Windows Office programcsomaggal

Szociális és fizikai környezet

- Az órák egy átlagos, 25 fős osztályban zajlottak, számítógépekkel felszerelt termekben.

Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?

Azzal fejleszti a tevékenység a diákok kreativitását, hogy lehetőséget ad önmaguk fejlesztésére, hogy felkészülhessenek jövőbeni munkájukra, és magabiztosan kezeljenek és szerkesszenek táblázatokat.

Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?

A diákok változatos tudásra tesznek szert, nem csak csevegnek és barátokat keresnek a társasági oldalakon. Szabadon tudnak ábrákkal, grafikákkal és táblázatokkal bánni.

A tevékenység

Mi történt valójában?

- A tanár ismereteket közöl a programról és funkcióról.
- A diákok figyelnek; jegyzetelnek a füzetükben, melyet később a gyakorlatban is használnak.
- A tanár konkrét feladatot ad a diákoknak: készítsenek táblázatot mellyel ki lehet számítani az osztály átlagosztályzatát az adott tanév minden tantárgyából!
- A diákok egyénileg dolgoznak.
- A diákok a tanártól kapják a feladataikat, beleértve az utasításokat és a segédleteket is.
- Aztán előre meghatározott időt kapnak az egyéni munkára (kb. 1-2 óra)
- Ezután megbeszélik a teljesített feladatokat.
- A tanár, ahol szükséges, további magyarázatokat ad és javításokat végez.
- Ezután a tanár értékeli a diákok munkáját.
- A legkreatívabb és legjobban kivitelezett ötletet megvalósító diák vagy csapat jutalmat kap az iskolaigazgatótól.

A téma kidolgozására 10 tanóra szerepel az iskola tanmenetében, melyet az Oktatásügyi Minisztérium helyi képviselője fogadott el.

Értékelés/összegzés:

Ez egy igen sikeres folyamat. A diákok nagyobb tudásra tesznek szert, és jártasságot a táblázatkezelés, a táblázatok kitöltése és grafikonok készítése terén.

A 18. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
MS Word			
		Érintett nevelési szintér	
IKT készségszint		Nem formális	
Járatlan kezdő		Szakképzés	
Alapszint	x	Középiskola	x
Haladó szint		Egyetem	

21. táblázat: A 18. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: MS Word; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A középiskolások az idegennyelvi órákon 15 és 19 év közötti fiatalok. Ezekre a diákokra nagyobb motiváció jellemző a tanulási folyamat iránt. Mindegyikük sikeresen teljesítette az idegennyelvi képzéshez szükséges felvételi vizsgát a 7. évfolyam után. Némelyikük az informatikát is felvette a tantárgyai közé, és haladó szinten tanulmányozza az IKT-t.

Tanulmányi célok:

A diákoknak el kell sajátítani az MS Word magas szintű használatát.

A tanár szerepe

A tanár röviden bevezette a témát, bemutatta a programot, és végrehajtotta az oktatási programot azzal a céllal, hogy a diákoknak haladó szinten megtanítsa a program összes funkciójának használatát.

A diákok szerepe

A diákok az osztálytól függő létszámú csoportokba szerveződnek, minden diák külön dolgozik egy számítógépen. A feladattól függően lehet őket csoportokba osztani. Figyelmesen kell hallgatniuk a tanár utasításait, követniük kell azokat, és önállóan kell dolgozniuk a programmal.

Szükséges óraszám

A téma feldolgozásához tervezett idő 10 tanóra volt. De persze lehet ennél több is. Minden tanóra 40 perc hosszú. Az iskola tanrendje szerint 2 órájuk van egy héten. A diákok általában kapnak feladatokat otthoni kidolgozásra.

Eszközök/források

- Számítógép Windows Office programcsomaggal

Szociális és fizikai környezet

- Az órák egy átlagos, 25 fős osztályban zajlottak, számítógépekkel felszerelt termekben.

Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?

Azzal fejleszti a tevékenység a diákok kreativitását, hogy lehetőséget ad önmaguk fejlesztésére, hogy felkészülhessenek jövőbeni munkájukra, és magabiztosan kezeljenek és szerkesszenek szövegeket.

Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?

A diákok változatos tudásra tesznek szert, nem csak csevegnek és barátokat keresnek a társasági oldalakon.

A tevékenység

Mi történt valójában?

- A tanár ismereteket közöl a programról és funkcióról.
- A diákok figyelnek; jegyzetelnek a füzetükben, melyet később a gyakorlatban is használnak.
- A tanár konkrét feladatot ad a diákoknak: írjanak szakmai önéletrajzot és motivációs levelet!
- A diákok egyénileg dolgoznak.
- A diákok a tanártól kapják a feladataikat, beleértve az utasításokat és a segédleteket is.
- Aztán előre meghatározott időt kapnak az egyéni munkára (kb. 1-2 óra)
- Ezután megbeszélik a teljesített feladatokat.
- A tanár, ahol szükséges, további magyarázatokat ad és javításokat végez.
- Ezután a tanár értékeli a diákok munkáját.
- A legkreatívabb és legjobban kivitelezett ötletet megvalósító diák vagy csapat jutalmat kap az iskolaigazgatótól.

A téma kidolgozására 10 tanóra szerepel az iskola tanmenetében, melyet az Oktatásügyi Minisztérium helyi képviselője fogadott el.

Értékelés/összegzés:

Ez egy igen sikeres folyamat. A diákok nagyobb tudásra tesznek szert, és jártasságot önmaguk kifejezésében úgy, hogy az megfeleljen a hivatalos európai szabványoknak.

A 19. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
Blogok			
		Érintett nevelési szintér	
IKT készségszint		Nem formális	
Járatlan kezdő		Szakképzés	x
Alapszint	x	Középiskola	
Haladó szint		Egyetem	

22. táblázat: A 19. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: BLOGOK; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A célcsoportot olyan 16-18 éves fiatalok alkotják, akik nem szereztek bizonyítványt a kötelező iskolai éveik lezárásaként (16 éves korig kötelező az oktatás). A diákok egy hivatalos oktatási program első tanfolyamán vesznek részt, melynek neve Kezdő Szakmai Képesítési program (Initial Vocational Qualification Program). A program célja megtartani ezeket a fiatalokat az oktatási rendszer/munkaerőpiac számára, és megakadályozni szociális elszigetelődésüket.

Tanulmányi célok:

A fő célkitűzések a következők:

- Bevonni a diákokat az iskolai információk nyilvános terjesztésébe.
- Megismeretni azokat a tevékenységeket, melyeket a különböző iskolai bizottságokban végeznek.

A tanár szerepe

A tanár röviden leírja a témát és a célt. Azt mondja a diákoknak, hogy az ő feladatuk lesz „élővé tenni” az iskola blogját: bemutatni a különféle tevékenységeket, amelyen az egyes műhelyek vagy bizottságok tagjaiként dolgoznak (Minőségi Bizottság, Környezetvédelmi Bizottság ...)

A diákok szerepe

8-10 fős csoportokra osztva a diákoknak fenn kell tartaniuk az iskola blogját, melyen híreket, fotókat és kommentárokat közölnek mindennapi iskolai tevékenységeikről. Kreatívnak kell lenniük annak érdekében, hogy a blog a közönség számára vonzó, hasznos és naprakész legyen.

Szükséges óraszám

Ez a tevékenység a kurzus teljes ideje alatt zajlik. A feladat több tevékenységi kört is érint, ezért a diákoknak hetente mintegy két órára van szükségük, hogy megírják a híreket és fotókat készítsenek a blogra.

Eszközök/források

- Laptop internet kapcsolattal
- Fényképezőgép
- Videokamera

Szociális és fizikai környezet

- A tevékenység nem a rendes tanórákon zajlik, hanem a tantárgyközi műhelyeken.

- Minden csoportnak 8-10 résztvevője van. A blogra írás felelőssége megoszlik az összes diák között (minden alkalommal más írja a híreket).
- Internet kapcsolatra és számítógépre szükség van.

Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?

Kreatívnak kell lenniük, hogy egy figyelemfelkeltő blogot tudjanak kidolgozni. Ezért újítaniuk kell és különféle eszközöket használni (fotók, videók)

Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?

A diákok az iskoláról szóló információk nyilvános terjesztésében vesznek részt, megmutatva a kurzus során végzett tevékenységeiket és a feladatokkal járó felelősséget, melyeket a különféle bizottságokban vállalnak. A diákok ráébrednek arra, hogy munkájuk hasznos, és lehetőségük van eredményt felmutatni.

A tevékenység

Mi történt valójában?

- A diákok különböző munkacsoportokra és bizottságokra oszlanak (pl. minőségi, környezetvédelmi...), minden csoport 8-10 főből áll.
- A tanár (1 óra alatt) ismerteti: a tevékenység célját, a használható eszközöket, és hogy minimum mennyire gyakran kell a blogra tartalmakat feltölteniük.
- A tanár elmagyarázza, hogyan kell működtetni a blogot. Együtt tekintik meg a blogot a tanárral, és kérdéseket tesznek fel neki. (2 óra)
- A diákoknak két óra áll a rendelkezésükre, hogy előkészítsék az információkat (híreket, fotókat stb.), melyeket fel kívánnak tölteni a blogra. Ha videót szeretnének feltölteni óráikról és műhelyeikről, megkérhetik a tanárt, hogy engedje őket filmezni a hagyományos tanórákon.
- A blognak az egész kurzus ideje alatt élnie kell, ezért minden héten dolgozniuk kell rajta.
- A tanár figyelemmel kíséri, hogy a diákok mekkora munkát fektetnek a feladatba.

A tevékenység eredményei a következő webhelyen tekinthetők meg:

<http://pcpibarakaldo.blogspot.com.es/>

Értékelés/összegzés:

A diákok nagyon motiváltak és erősen bevonódnak a tevékenységbe, hiszen az módot ad arra, hogy megmutassák, mivel foglalkoznak, és milyen eredményeket érnek el.

Ha a blog rendszeresen frissül, az azt jelenti, hogy a diákok dolgoznak. Persze fontos ellenőrizni, ki ír a blogra, mennyire megformált a szöveg, milyen eszközöket használnak, és hogy milyen gyakorisággal töltenek fel híreket.

Mit ne tegyünk / figyeljünk az alábbiakra:

Fontos, hogy a legelején felmérjük, tudnak-e a diákok blogot szerkeszteni, hiszen a feladathoz rendelkezniük kell ezzel az ismerettel.

Fontos, hogy ellenőrizzük tevékenységüket: hogy megvalósítják-e a tevékenység célját, és hogy mindannyian részt vesznek-e a tevékenységben.

Hivatkozások:

- Videók/PowerPoint prezentációk
- <http://www.youtube.com/watch?v=NN2l1pWXjXI&feature=fvst>
- http://www.youtube.com/watch?v=rA4s3wN_vK8

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

A blogszerkesztés más kontextusban is használható: egy tantárgyon belül egy adott feladatra vagy tantárgyközi tevékenységekre.

A 20. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
Google+			
			Érintett nevelési szintér
IKT készségszint		Nem formális	x
Járatlan kezdő		Szakképzés	
Alapszint		Középiskola	
Haladó szint	x	Egyetem	

23. táblázat: A 20. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök GOOGLE+; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A hallgatók egy „tudásmenedzsmentről” tartott nem formális kurzuson részt vevő dolgozók. Motiváltak, mert a képzési tevékenység fejleszti tudásukat, és ez hatással lesz mindennapi munkájukra.

Tanulmányi célok:

A tanulmányi célok a következők:

- Ismeretek/tudás megosztása a résztvevők között (ugyanazon vállalat dolgozói)
- Aktívnak, innovatívnak és kreatívnak lenni a vállalaton belül.

A tanár szerepe

A tanár bemutatja a Google+-t, és megmutatja, mi a haszna, és hogyan lehet használni.

A tanár megállapít egy témát: „keressünk olyan híreket az ügyfelekről, a piacról, új eszközökről vagy tevékenységekről, melyek érdekesek lehetnek a vállalat számára”. A hallgatók létrehoznak egy Google+ profilt, mellyel kapcsolatot létesítenek kollégáikkal, és megosztják az információikat.

A profil használata mindennapos szokássá kell, hogy váljon, ezért kezdetben fontos, hogy kötelezővé tegyünk a tevékenységet. Később minden habozás nélkül, maguktól foglalkoznak majd vele.

Az első foglalkozáson a tanár két órát fordít arra, hogy elmagyarázza a Google+ fogalmát és használatát. A következő foglalkozásokon minden diák 15 percet tölt információkereséssel és megosztással.

A tanár segíti a folyamatot.

A hallgatók szerepe

A hallgatók önállóan dolgoznak.

Minden hallgató napi 15 percet szentel az óra elején arra, hogy információkat osszon meg a Google+ rendszerén keresztül. Ez a tevékenység napi rutinjuk részévé válik majd.

Szükséges óraszám

Az elején fontos, hogy két óra legyen betervezve a Google+ használatának és a tevékenység céljának ismertetésre. A készség és a szokás elsajátítására napi 15 perc szükséges.

Eszközök/források

- Fejenként egy számítógép internet kapcsolattal

Szociális és fizikai környezet

- A tevékenységet a hallgatók egyénileg végzik.
- Lényeges, hogy minden hallgató rendelkezzen egy számítógéppel és internet hozzáféréssel.

Hogyan fejleszti a hallgatók kreativitását?

A hallgatóknak híreket, információkat, eszközöket, termékeket kell keresniük a neten, és meg kell ezeket osztani társaikkal. Ez jó módja a kreativitás fejlesztésének és az információáramlás kezelésének.

A Google+ a dolgozók napi munkájához is hasznos eszköz lehet.

Hogyan erősíti a hallgatók önbecsülését?

A hallgató (dolgozó) felismeri, hogy az információ és a hírek megosztása hasznos lehet kollégái és a cég számára.

A tevékenység

Mi történt valójában?

- A tanár röviden bemutatja az eszközt (Google+), a tevékenység célját, és a feladatot, melyet minden résztvevőnek el kell végeznie.
- A hallgatók egyénileg dolgoznak, mindegyikük a maga számítógépén. Jártasnak kell lenniük az eszköz használatában, és ez szokásukká kell, hogy váljon napi munkájuk során. A Google+ használata a tudásmenedzsment eszközzé válhat a cégben.
- Minden nap 15 percet kell szentelniük annak, hogy cégük érdekei szempontjából fontos információkat, híreket keressenek az interneten. Miután megtalálják az információt, megosztják azt kollégáikkal.
- Fontos, hogy mindenki (hallgatók-dolgozók) vegyen részt a tevékenységben, és ossza meg az információkat a Google+ rendszer segítségével.

Értékelés/összegzés:

Az értékelés vagy a végső következtetések levonása annak alapjánt történik, hogy a résztvevők ismerik-e, tudják-e kezelni, és használják-e a Google+ rendszert tudás és információk megosztására munkatársaikkal a vállalat érdekében. Fontos, hogy minden résztvevő használja az eszközt.

Mit ne tegyünk / figyeljünk az alábbiakra:

- Fontos, hogy minden résztvevő megismerje az eszközt és a tevékenység célját.
A tanárnak nyitottnak kell lennie minden kérdés megválaszolására.

Hivatkozások:

- Videók/PowerPoint prezentációk
- <https://accounts.google.com/ServiceLogin>
- http://www.youtube.com/watch?v=hC_M6PzXS9g
- <http://www.youtube.com/watch?v=T6OG06vGixc>

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

A Google+ használata más célcsoport számára és más kontextusban is lehetséges, a Google+ az információ megosztás eszköze, ezért különböző tevékenységekre is használható.

A 21. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
Google dokumentumok			
			Érintett nevelési szintér
IKT készségszint		Nem formális	
Járatlan kezdő		Szakképzés	
Alapszint	x	Középiskola	x
Haladó szint		Egyetem	

24. táblázat: A 21. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Google dokumentumok; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A célcsoportot történelmet tanuló 14 év körüli középiskolás diákok képezik. Kötelező oktatásban vesznek részt, és általában nem különösebben motiváltak. A középiskolában az egyik legfontosabb célkitűzés, hogy a diákok motiválására új eszközöket, új technikákat keressünk.

Tanulmányi célok:

Az osztály 4-5 fős kiscsoportokra oszlik, és a csoportoknak kik kell dolgozniuk egy tanulmányt az egyik fontos európai vagy világháborúról. Nekik kell kiválasztaniuk, hogy melyikről, elmagyarázni, kik voltak résztvevők, hány évig tartott, és mi volt a konfliktus eredete.

A tanulmányi célok a következők:

- Csoportmunka
- Információkeresés adott témában
- Információ megosztás
- Az ismeretek rendezése
- A tanulmány megírása (Google dokumentumok használatával)

A tanár szerepe

A tanárnak két szerepe van:

- A tevékenység kezdetén kis (4 fős) csoportokba osztja a diákokat, és ismerteti a tevékenység célját, az elvégzendő feladatokat, a használandó eszközöket (internet, Google dokumentumok) és a munkamódszert.
- A tevékenység elvégzése során a tanár segít és mentorál.

A hallgatók szerepe

A diákok csoportokban dolgoznak. Meg kell szervezniük a munkát a csoporton belül, információt kell gyűjteniük, az ismereteket megosztani és rendezni.

A diákoknak arra kell használniuk az internetet, hogy információt keressenek, dokumentum fájlt hozzanak létre és a megosszanak egymással információkat a Google dokumentumok segítségével.

Szükséges óraszám

Egy egyórás foglalkozásra van szükség a tevékenység ismertetésére, a csoportalakításra, a célok és időkeretek stb. meghatározására. Azért osztják szét a diákok egymás között a feladatokat, mert otthon dolgoznak (két héten át, önállóan). Dokumentum fájlt kell alkotniuk, és megosztani azt

egymással Google dokumentum formában. Minden információt bele kell írniuk, amit érdekesnek tartanak. Ehhez a munkához internet kapcsolatra van szükségük.

A két hét alatt lehetőségük van az osztályban találkozni (3 óra), és megvitatni a végső tanulmány szerkezetét.

Két hét után a végső tanulmányt be kell mutatniuk az osztálynak.

Eszközök/források

- Számítógép
- Internet kapcsolat

Szociális és fizikai környezet

- A tevékenység egy hagyományos történelemóra keretein belül zajlik, 25-30 diákkal.
- A tevékenységet csoportokban végzik, de az idő egy részében önállóan dolgoznak (információt gyűjtenek, a tanulmány különböző részeit írják).

Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?

A történelem tanulásának új útjait ismerik meg; olyan anyagot hoznak létre, ami hasznos lehet később, más diákok számára.

Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?

Tevékenyen vesznek részt a tanulási folyamatban azzal, hogy maguk építik fel a tananyagot, nem csak passzívan befogadják az információt.

Felismerik, hogy az általuk kidolgozott anyagnak haszna van.

A tevékenység

Mi történt valójában?

- A tanár röviden bemutatja a tevékenységet, a célokat, az eszközt (Google dokumentumok) 1 óra.
- A diákokat külön csoportokba osztja (4-5 diák van egy csoportban).
- A csoportok két órát dolgoznak az osztályteremben, hogy meghatározzák a tanulmány szerkezetét és tartalmát.
- A diákok egyénileg dolgoznak otthon, mindegyikük a saját számítógépén: információkat gyűjtenek, azokat elemzik, és eldöntik, melyik a legmegfelelőbb.
- Két hetük van a végső tanulmány megírására, és ezalatt három órájuk van az osztályban arra, hogy beszéljenek a folyamatról és az elkészült anyagokról. Ez a három óra három történelemórát jelent elosztva a két hétben.
- A többi munkát házi feladatként végzik el.
- Két hét után be kell mutatniuk a tanulmányt.

Értékelés/összegzés:

A tanár az egész folyamat során hozzáfér a dokumentumokhoz, hogy láthassa a haladást. Ezen felül a folyamatokat is ellenőrzi.

A csoport minden tagjának tevékeny részt kell vállalnia a folyamatban.

Mit ne tegyünk / figyeljünk az alábbiakra:

Fontos, hogy a tevékenység kezdetén tudjuk, hogy a diákok ismerik-e a Google dokumentumok használatát, mivel ennek ismerete elengedhetetlen a további munkához.

Fontos ellenőrizni a diákok által végzett tevékenységeket: hogy értik-e a tevékenység célját, és hogy mindannyian részt vesznek-e a munkában.

Hivatkozások:

- Videók/PowerPoint prezentációk

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

Ez a tevékenység más tantárgyaknál, más célokra is használható.

A 22. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
Videók és LMS Moodle			
			Érintett nevelési szintér
IKT készségszint			Nem formális
Járatlan kezdő			Szakképzés
Alapszint	x		Középiskola
Haladó szint			Egyetem x

25. táblázat: A 22. számú tevékenység során használandó IKT-eszközök: Videók és Moodle; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

Felsőoktatásban résztvevő 19-22 éves hallgatók a közgazdaságtudományi tanszékről. A portoi egyetem angol tansegédlettel működő képzésében vettek részt az Erasmus program keretében. Az ilyen helyzetben lévő diákokat általában nem igazán a tanulás köti le, és nem különösebben motiváltak.

Tanulmányi célok:

A kurzus címe Információs rendszerek vezérlése, és nagymértékben alapul az információs technológián.

A legfőbb tanulmányi cél valódi vállalatok tényleges példái által megmutatni, hogyan javíthatják az informatikai eszközök a vállalatvezetést.

A tanár szerepe

A tanár biztosította a videókat, és arra kérte a diákokat, hogy otthon nézzék meg azokat. A tanórán ezeket vitatják meg, és a filmekkel kapcsolatos feladatokat kapnak.

A hallgatók szerepe

A hallgatóknak a tanóra előtt meg kell nézniük az összes videót, melyeket aztán megvitatnak és elemeznek. A videók nézése közben bármilyen felmerülő kételyt vagy ötletet le kell jegyezniük.

Szükséges óraszám

Hét tanóra felvételei voltak az összesen 35 videón. A videók mindegyike körülbelül 20 perces volt.

Eszközök/források

- Laptop Windows Movie Maker programmal
- Videokamera.
- Hangrögzítő – az internetről letöltve
- Mikrofon
- Microsoft PowerPoint
- GIMP
- Macromedia Flash 8

Szociális és fizikai környezet

A felvételek a rektori videokonferencia stúdióban készültek csendes környezetben, időt hagyva a tanárnak, hogy a saját tempójában dolgozzon. A felvételek különböző napokon készültek

Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?

Ebben a munkafolyamatban benne rejlik a lehetőség a vita ösztönzésére és annak elkerülésére, hogy a diákok túl szégyellősek legyenek jegyzetelni a tanár órai magyarázatai alatt. Ez a folyamat az ötletek születésére összpontosít akár egyénileg, akár közösségi úton, az osztályban.

Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?

A folyamat erre is kihat, mivel a lehetőséget teremt a diákok számára, hogy megvitassák a projektet az órán, majdnem úgy, mintha ők lennének a tanár szerepében. Saját értelmezéseiket a témáról megoszthatják tanuló társaikkal.

A tevékenység

Mi történt valójában?

- A tanár előre elkészítette a videókat a Porto-i Egyetem tanítástechnikai irodájának infokommunikációs technológiai segítségével.
- A videókat feltöltötték a Moodle felületre.
- A hallgatók saját tempójukban, otthon nézhették meg a filmeket.
- A hallgatók és a tanár együtt vitatták meg a témákat az osztályteremben.

Értékelés/összegzés:

Nagyon sikeres tapasztalat volt ez. A hallgatók hálásak voltak a videók könnyű elérhetőségéért. Ez lehetőséget adott számukra, hogy annyiszor nézzék meg azokat, amennyiszer szükségük volt rá ahhoz, hogy ténylegesen megértsék a témákat, és átlépjenek nyelvi korlátaikon, ami általában jellemzi tantermi munkájukat.

Miután alaposan megértették az igazgatási rendszerek tantárgy mögött húzódó elméleteket, nagyobb magabiztossággal tudták kifejteni ötleteiket a tanteremben.

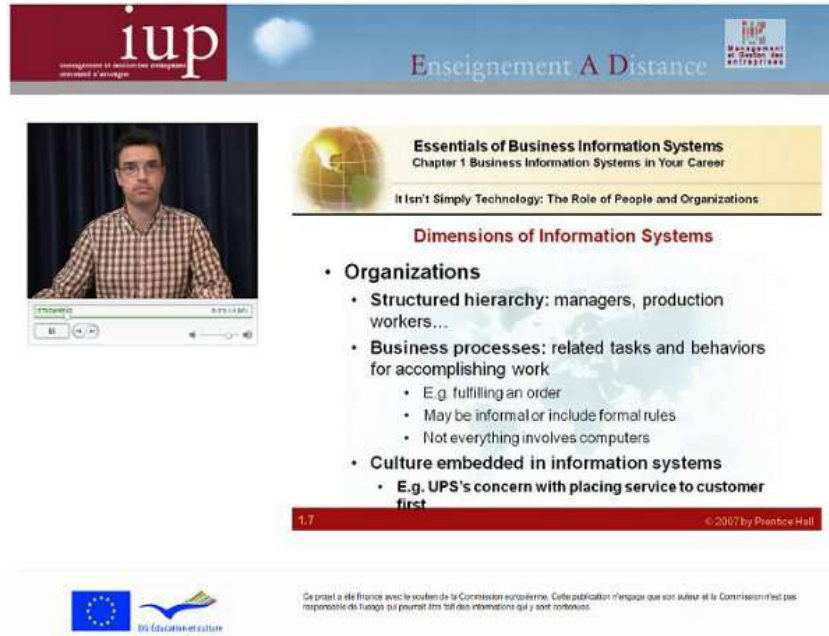
Mit ne tegyünk / figyeljünk az alábbiakra:

Figyelni kell arra, hogy a videók hangminősége jó legyen, ne legyenek túl hosszúak, és szükség esetén feliratozhatjuk azokat.

Gondoskodjunk róla, hogy a hallgatók tényleg megnézzék a videókat a tanóra előtt, ami persze azt is jelenti, hogy a hallgatóknak számítógéppel és internet hozzáféréssel kell rendelkezniük.

Hivatkozások:

- Videók/PowerPoint prezentációk



The screenshot shows a video player interface on the left with a presenter. The main content is a slide titled "Essentials of Business Information Systems" with the following text:

Essentials of Business Information Systems
Chapter 1 Business Information Systems in Your Career
It Isn't Simply Technology: The Role of People and Organizations

Dimensions of Information Systems

- **Organizations**
 - **Structured hierarchy:** managers, production workers...
 - **Business processes:** related tasks and behaviors for accomplishing work
 - E.g. fulfilling an order
 - May be informal or include formal rules
 - Not everything involves computers
 - **Culture embedded in information systems**
 - E.g. UPS's concern with placing service to customer first

1.7 © 2007 by Prentice Hall

At the bottom, there are logos for the European Union and the Ministry of Education and Culture, along with a small disclaimer in French.

12. Táblázat: Képernyőfotó az egyik videóról

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

Ezek a videók újrahasznosíthatók az Információs rendszerek kurzushoz a közgazdaságtani, természettudományos és mérnöki karokon. Posztgraduális kontextusban is használhatók, bármikor, amikor külföldi diákoknak van szüksége külön tanulmányokra a nyelvet illetően.

A 23. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
MS PowerPoint, nagy papírlapok, festék vagy filctollak			
			Érintett nevelési szintér
IKT készségszint		Nem formális	x
Járatlan kezdő	x	Szakképzés	x
Alapszint		Középiskola	x
Haladó szint		Egyetem	x

26. táblázat: A 23. számú tevékenység során használandó-eszközök: MS PowerPoint, nagy papírlapok, festék vagy filctollak; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A célcsoport lehet tanulók kis vagy nagy csoportja bármilyen háttérrel ugyanarról a tantárgyról vagy témáról, mivel a tevékenység alkalmazható műhelymunkára, felnőttoktatásra, középiskolában, akárhol, ahol el akarunk térni a tanítás hagyományos, akadémikus útjától. Ebben a konkrét esetben egy csapatépítő műhely 21 és 35 év közötti nemzetközi diákjai vettek részt a tevékenységben, a legkülönbözőbb országokból. A műhely után eldönthették, kivel akarnak a továbbiakban dolgozni különböző témákon. A mentor gondoskodni kíván arról, hogy párbeszéd alakuljon ki közöttük, és új IKT eszközöket is szeretne bemutatni a csoportnak.

Tanulmányi célok:

Ennek a csoportmunkának a legfőbb célja a csapatépítés, és annak feltárása, hogy az egyes hallgatók milyen tudással rendelkeznek egy bizonyos területen, melyet kifejezetten szeretnek, mely iránt lelkesek, vagy mellyel a továbbiakban foglalkozni akarnak. Ez a gondolatok integrálásának és egy csapat kialakításának kreatív és játékos módja.

A tanár szerepe

A tanár itt mentori vagy segítő szerepben van. Ő osztja a csoportot kisebb csapatokra (pl. a hallgatóknak gyermekkoruk kedvenc hőst kell felidézni, majd sorba állni a hősök nevének ábécé sorrendje szerint, ami után a tanár 3-5 (vagy maximum 8) fős csapatokat jelöl ki az egymás mellett állókból). Az utasításokat ppt prezentációról vagy fejből osztja ki.

A hallgatók szerepe

A hallgatók csapatban dolgoznak, együttműködve egymással. Legkevesebb 10, legfeljebb 100 ember dolgozhat egyszerre ebben a tevékenységben. A gyakorlat alatt háromszor formálnak csapatot. A hallgatók feladata, hogy megteremtsék saját világukat saját képzeletbeli bolygójukon, bemutatva egy bizonyos tanulási témát (a bolygó kultúrája, társadalom, éghajlat, művészet, jog, filozófia stb.) Mindegyik csapat öt pontban határozhatja meg a bolygó természetrajzát és szabályait, és le is rajzolhatja vagy festheti azt. Aztán a tevékenységvezető által meghatározott erővel lerombolnak egy bolygót. Romboló akciójukat 5 pontban írják le. A feladat harmadik részében újra egy másik bolygóra látogatnak, most barátságos szándékkal, és rendbe hozzák a bolygót, megpróbálva jobbá tenni azt, mint előtte volt. Akciójukat 5 pontban írják le. A negyedik részben visszautaznak eredeti bolygójukra, és megpróbálják feltérképezni, mi történt, és értelmezni ezeket az eredményeket.

Szükséges óraszám

Összesen két órát vesz igénybe tevékenység, mert körülbelül 10 percre van szükség a csapatalakításra, 30 perc alatt készül el a bolygó plakátja szabályai és környezetrajza, 15 perc, míg az összes csapat bemutatja bolygóját, aztán 15 perc kell arra, hogy az új csapatok megtámadják a bolygókat, 15 perc a helyreállítás, és végül 15 perc alatt végig kell venni újra a bolygókat.

Eszközök/források

- Laptop + projektor (választható)
- Nagy papírlapok / plakátok egy-egy hatalmas körrel és 5 ponttal és vonalakkal, ahova a bolygó szabályait és környezetrajzát lehet írni.
- A4-es méretű lapok a támadási és helyreállítási stratégiák leírására
- Filctollak

Szociális és fizikai környezet

- Természetes környezet előre elrendezett asztalokkal a csapatok számára, rajtuk a nagy papírlapok és a filctollak.
- Úgy kell kialakítani a környezetet, hogy barátságos legyen, és bőséges lehetőséget nyújtson az interakcióra.

Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?

A hallgatók maguk tervezik saját bolygójukat a kiválasztott téma szerint, aztán olyan szabályokat és környezetrajzot választanak, melyek illenek hozzá. Láthatják, hogyan gondolkodtak a többiek, és ezt a gondolkodásmódot kell továbbvinniük ugyanarra vagy ellenkező irányba, betartva a bolygó szabályait. Ez a gyakorlat segít abban, hogy egyedülálló, ígéretes ötletekkel álljanak elő, és lehetséges megoldásokat gondoljanak ki egy adott témával kapcsolatban. Megkérdezhetjük: Milyen érzés volt valami újat alkotni, mások szabályait betartani, mégis lerombolva az eredményt, vagy újraalkotni, folytatni azt? Melyik volt könnyebb vagy nehezebb? Melyiket élvezték jobban? Miért? Mennyire voltak a megalkotott bolygók egymáshoz hasonlóak? Mennyire jött létre bolygóközi társadalom?

Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?

A hallgatók olyan helyzetbe kerülnek, ahol a környezet támogató, mégis versenyszerű, ahol a feladat maga élvezetes és nagyon új. Kortárs visszajelzéseket kapnak, és láthatják, mások mennyire építenek az ő ötleteikre. Végül maguknak válaszolják meg a kérdéseket, és ez az egyéni, önreflektáló visszajelzés erősíti az önbecsülést.

A tevékenység

Mi történt valójában?

- A tanár a játékszabályokat papíron vagy dián vagy ppt-n mutatja be. Ha van projektor, ajánlott a diákra képregényekből vett képeket tenni (pl. Futurama), bolygókat vagy más misztikus, mulatságos vagy közismert filmek képkockáit. A diák elmondhatják, mi történik éppen, és mi lesz a következő feladat.
- A tanár kisebb csapatokra osztja a csoportot (pl. a hallgatóknak gyermekkoruk kedvenc hősét kell felidézni, majd sorba állni a hősök nevének ábécé sorrendje szerint, ami után a tanár 3-5 (vagy maximum 8) fős csapatokat jelöl ki az egymás mellett állókból). Az utasításokat ppt prezentációval, vagy prezivel vagy fejből osztja ki.
- A hallgatók csapatban dolgoznak, együttműködve egymással. A gyakorlat alatt háromszor formálnak csapatot. A hallgatók feladata, hogy megteremtsék saját világukat saját képzeletbeli bolygójukon, bemutatva egy bizonyos tanulási témát (a bolygó kultúrája, társadalom, éghajlat, művészet, jog, filozófia stb.) Mindegyik csapat öt pontban határozhatja meg a bolygó természetrajzát és szabályait, és le is rajzolhatják vagy festhetik azt.
- Ezután a csapattagok más bolygókra látogatnak, melyeket el kell pusztítaniuk úgy, hogy közben betartják az adott bolygó szabályait. A tevékenységvezető által meghatározott erővel rombolhatják le a bolygót. Pusztító akciójukat öt pontban írják le.

- A feladat harmadik részében újra egy másik bolygóra látogatnak, most barátságos szándékkal, és rendbe hozzák a bolygót, megpróbálva jobbá tenni azt, mint előtte volt. Mentőakciójukat ismét 5 pontban írják le. A negyedik részben visszautaznak eredeti bolygójukra, és megpróbálják feltérképezni, mi történt, és értelmezni ezeket az eredményeket.
- Végül a tanár arra kérheti a hallgatókat, hogy egyénileg válaszoljanak a következő kérdésekre: Milyen érzés volt valami újat alkotni, mások szabályait betartani, mégis lerombolva az eredményt, vagy újraalkotni, folytatni azt? Melyik volt könnyebb vagy nehezebb? Melyiket élvezték jobban? Miért? Mennyire voltak a megalkotott bolygók egymáshoz hasonlóak? Mennyire jött létre bolygóközi társadalom?

Értékelés/összegzés:

Az értékelést a tevékenységvezető által feltett kérdések önreflektív megválaszolása jelenti. Ezeket a kérdéseket a hallgatóknak egyénileg kell megválaszolniuk. Ha a csoport belelegyez, megoszthatják egymással válaszaikat. Ha húsznál többen vannak a csoportban, vagy olyanok, akik régóta ismerik egymást, akkor az is lehet, hogy csak írnak egy-egy összegzést a feladatról. A tanár ne osztályozza az önreflexiókat, de a plakátokat értékelheti.

Mit ne tegyünk / figyeljünk az alábbiakra:

Ne hozzunk erős ítéletet a hallgatókról csak azért, mert nem találtak megoldást vagy egyedi utat; ennek nem sok értelme lenne. Legyünk nyugodtak és gondoskodjunk arról, hogy mindenkinek legyen lehetősége hozzátenni elgondolásait a bolygó megalkotásához. Az is fontos, hogy ne uraljuk tanárként a tevékenységet túlságosan. A hallgatóknak szükségük van bizonyos térre és szabadságra, hogy igazán aktívak legyenek ebben a feladatban.

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

A feladat lényegében bármilyen tantárgyhoz, témához és bármilyen szakterülethez igazítható. Az öt pontos leírás helyett arra is kérhetjük a résztvevőket, hogy alaposabban dolgozzák ki a témájukat. Kiterjeszthető a gyakorlat arra, hogy a bolygóról alkotott elképzeléseiket az egész tanulócsoporthoz előtt fejtse ki, és így a többiek kapcsolódó ötletekkel tudnak előállni. Az is egy lehetőség, hogy anyagokat, forrásokat adjunk ki, intézményeket, szervezeteket, társadalmi mintákat mutatunk nekik, melyekre építhetnek, kártyákra írhatják az adott forrás főbb vonásait, és hogy hogyan tudják ezeket saját bolygójukra alkalmazni, milyen lehetséges következményekkel. Ezek a források különféle Lego-darabkákként szolgálhatnak, melyekből ők döntenek el, hogy mennyit használnak fel.

A 24. számú tevékenység tartalma

Irányelvek			
A tevékenység során használt főbb IKT-eszközök			
Táblás játékok, együttműködő tanulás			
			Érintett nevelési szintér
IKT készségszint			Nem formális
Járatlan kezdő	x	Szakképzés	x
Alapszint		Középiskola	x
Haladó szint		Egyetem	

27. táblázat: A 24. számú tevékenység során használandó-eszközök: Táblás játékok, együttműködő tanulás; a megcélzott nevelési szintér, valamint a program/ötlet megvalósításához szükséges IKT készségszint megnevezése.

Kik voltak a diákok?

A célcsoport ugyanazt a tárgyat tanuló diákok kis csoportja. A gyakorlat könnyedén alkalmazható akár középiskolában, akár a szakképzésben. Ebben a konkrét esetben egy budapesti középiskola másodéves diákjai angol idegennyelvi tanórájuk keretében vettek részt a tevékenységben. A tanár fél IKT készségét használni, de a diákok között olyanok is akadnak, akik haladó szinten állnak e téren. A diákok legtöbbje 16 éves.

Tanulmányi célok:

Ennek a csoportmunkának a legfőbb célja a tanterv egy új témakörének játékos felfedezése, mely bevonja a diákokat és növeli a tantárgy iránti érdeklődésüket, miközben kreatív módon oldják meg a problémákat.

A tanár szerepe

A tanár adja az utasításokat, vagy úgy is mondhatnánk, hogy ő a „játékmester”. Ő ismerteti a témát, a táblás játék szabályait, és irányítja a csapatokat a játéktábla megalkotásában. Megengedi a diákoknak, hogy IKT eszközökkel javítsák a játéktábla és a kártyák kinézetét.

A diákok szerepe

A diákok csoportban dolgoznak, majd egyénileg játszanak – maximum 20 diák tud egyszerre részt venni a játékban, de az ideális létszám 12-15 fő.

Szükséges óraszám

A tevékenység összesen 2x1,5 órát vesz igénybe, mert másfél órára van szükség a szabályok ismertetésére és megvitatására, a játéktábla elkészítésére, és egy újabb másfél óra a tényleges játék és az ötletek születése. A munka egy része – a tábla és a kellékek elkészítése – házi feladatként készül el: ez 2-3 órát jelent.

Eszközök/források

- Laptop/PC azoknak, akik a tábla címkéit és díszítéseit készítik
- Kartonpapír
- Bábu vagy személyes tárgyak minden résztvevő számára a játékhoz
- Kisméretű üres kártyák az ötletekhez

Szociális és fizikai környezet

- Elegendő helyet kell biztosítani a diákoknak, hogy összegyűlhessenek egy időben egy nagy asztal körül (vagy több összetolt kisebb asztal körül).
- Úgy kell kialakítani a környezetet, hogy barátságos legyen, és bőséges lehetőséget nyújtson az interakcióra.

Hogyan fejleszti a diákok kreativitását?

A diákoknak meg kell egyeznie abban, hogyan járhatják végig a táblát, megoldásokat találva az egyes témákra. A különböző mezőkön keresztülmenve újabb és újabb kihívások elé néznek. Ha a kihívásra három különböző ötletet írnak, dobhatnak a kockával, és továbbmehetnek. Ez a gyakorlat segít abban, hogy egyedülálló, ígéretes ötletekkel álljanak elő, és lehetséges megoldásokat gondoljanak ki egy adott témával kapcsolatban. Amikor mindenki beért a célba, összeszámoljuk, hány egyedi, a többitől teljesen eltérő ötlettel álltak elő a játékosok. Aki a leggyorsabban ért a célba, és volt legalább 10 eredeti ötlete, az nyeri meg a játékot.

Hogyan erősíti a diákok önbecsülését?

A diákok olyan helyzetbe kerülnek, ahol ötleteiket nem ítélik meg, és nem kritizálják; támogató, mégis versenyszerű környezetbe kerülnek, ahol maga a feladat jelent élvezetet. Társaiktól kapnak visszajelzést arra nézve, hány eredeti ötletet tudtak kigondolni egyszerre. Ez az elfogadó, mégis tanulsággal bíró visszajelzés erősíti az önbecsülést.

A tevékenység

Mi történt valójában?

- A tanár előkészíti a tárgyat: vagy kérdéseket tesz fel és nyomtatványokat oszt ki, vagy rövid prezentációt tart. Az adott esetben a környezetvédelem volt a téma. Új civilizációt mutat be, a maják történetét. Elmondja a következő táblás játék céljait, és leírja, hogyan kellene kinéznie a kreatív alkotófolyamatnak, illetve mik lehetnek a játék szabályai.
- A diákok megvitatják a szabályokat, és megegyeznek a célkitűzésekben, együtt találják ki az alapvető kihívásokat, melyekkel a majáknak szembe kell nézniük a tábla egyes mezőin.
- A diákok hozzálátanak a tábla megtervezéséhez. Feladatokat és utasításokat állítanak össze. képekkel is díszíthetik a táblát. Néhány lelkesebb diákot arra is megkérhetünk, hogy nyomtassanak irányjelzéseket és feladatleírásokat a táblához.
- A diákok összegyűlnek a következő órán és mindegyikük fog egy bábut, amit a startmezőre tesz.
- A diákok dobhatnak a kockával, és a megfelelő mezőre lépnek előre. Az a feladatuk, hogy három ötletet találjanak ki, melyet leírnak egy kártyára a nevükkel együtt, és a játéktábla mellé az asztalra teszik.
- A diákok beérnek a célba, és megszámlálják hány eredeti ötletük volt, melyek egyikhez sem hasonlítanak a többi ötlet közül. A hasonlókkal kiüthetik a többiek ötleteit.

Értékelés/összegzés:

Az értékelést ajánlott a csoporttársakkal végeztetni. A diákok elolvassák a leírt ötleteket, és írásos visszajelzést adnak mindegyikre. Természetesen az ötletek törlése és az írásos visszajelzések ügyében a tanárnak vétőjoga van. Tanácsos azonban, hogy ezúttal a tanár ne javítson ki minden nyelvi hibát, mert ezzel elveszi a diákok kedvét, hogy a jövőben megosszák véleményüket. Az értékelés különböző szempontok alapján történik – hogyan sikerült a diákoknak megosztani egyedi ötleteiket, hogyan tudtak együttműködni a tábla megalkotásában, hogyan bátorították egymást, mennyi, és mennyire sikeres feladatot tudtak kitalálni a játékhoz.

Mit ne tegyünk / figyeljünk az alábbiakra:

Ne válasszunk olyan témát, ami különleges szakértelmet igényel vagy eldöntendő kérdésekkel megválaszolható. Az ötletek hiánya ilyen esetben frusztrációhoz és kedvetlenedéshez vezethet. Az is fontos, hogy ne uraljuk tanárként a tevékenységet túlságosan. A hallgatóknak szükségük van bizonyos térre és szabadságra, hogy igazán aktívak legyenek ebben a feladatban.

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

A feladat lényegében bármilyen tantárgyhoz vagy témához igazítható. A projekt témája bármilyen területre alkalmazható, mellyel a diákok tanulmányaik során foglalkoznak. Ennek a stratégiának a használatával megtanulhatják, hogyan irányítsák a rendelkezésre álló erőforrásokat (emberek, idő), és hogyan működjenek együtt. Az is lehet, hogy a diákok az általuk legérdekesebbnek és legígéretesebbnek tartott ötleteket meg is valósítják jövőbeni projektjeikben.

Részösszegzés: A tevékenységek

Az 5. számú leadandó 24 tevékenységet eredményezett, melyek azt mutatják, hogyan használható az IKT a diákok kreativitásának fejlesztésére. Hiszünk benne, hogy a 24 tevékenység együtt igen hasznos termék az inspiráció, a tanárok ötletekkel való ellátása terén, ha a diákok kreatitásnak IKT eszközökkel történő fejlesztéséről és támogatásáról van szó. A tevékenységek a nevelés különböző színtereit célozzák, a nem formális képzést, a szakképzést, a középiskolát és az egyetemet, ugyanakkor három különböző tanári IKT készségszintet is figyelembe vesznek. A 24 tevékenység sok és nagyon különböző eszközt vonultat fel, helyenként ugyanazon eszköz többféle használatával.

A tevékenységek webes felületen történő bemutatásának végleges modellje

Június 12-e körül a vezető partner kidolgozott három modelltervezetet a tevékenység-leírások végleges bemutatására. A modelleket június 29-én elküldte a partnereknek. A partnereket arra kérte, válaszoljanak egy héten belül, hogy valamelyik modellt vagy modelleket használhatónak tartják-e. A partnerek mindhárom modell alkalmatlannak tartották és elutasították. Az elutasítás részben technikai problémáknak volt köszönhető, részben olyan reflexióknak, melyek azt vitatták, mennyire lennének hasznosak a modellek a weboldal jövőbeni látogatói számára. A megjegyzések és visszajelzések figyelembevételével új modell készült MS Word formátumban. A partnerek egyetértettek abban, hogy ez a modell minden igényt kielégít, és annyival több az előző három modellnél, hogy ez: *Egy egyszerű, a webhely jövőbeni látogatói számára könnyen, különleges IKT készségek nélkül is kezelhető modell.*

A projekt webes felületen történő bemutatása tehát az alábbiak szerint fog kinézni:



PRESENTATION OF SCENARIO 1

USING ICT TO STIMULATE STUDENT'S CREATIVITY.

THE MAIN ICT TOOL IN THIS SCENARIO:
VIDEO



PRIMARY TARGET GROUP:
TEACHERS WITH
BASIC LEVEL OF ICT SKILLS.



THIS SCENARIO IS PERFORMED IN
VOCATIONAL EDUCATION



Who were the students?

The Students were at the age of 16 to 19 on introductory education to enter basic social and health education. These students are characterized by normally being not so motivated for the learning process. Most of them failed primary school and many of them have poor literacy skills



Learning objectives

The students are planning to learn about the 4 most important lifestyle factors.

Smoking

Alcohol

Nutrition

Physical exercise



Role of the teacher

The teacher made a short introduction to the subject and told the students to make a creative presentation – where they would introduce the most important factors of lifestyle diseases, asking them also to give some reflections about why we have to fight these factors and why it can be difficult.



Role of the students

The students were grouped and had at the start, to find more information about lifestyle diseases themselves. Then they had to agree on what kind of presentation they would like to produce and start to bring their decision into action.



How many lessons

This theme was set to be finished in 2 x 4 lessons. But of course it could be longer. They were in a hurry. And in fact the students used more hours. One day they stayed at the college until 17.00. 3 hours more than planned. But they became motivated and were very enthusiastic.



Resources

- Laptop with the program named Windows Movie Maker
- A video camera.
- A voice recorder – downloaded from the internet.
- A microphone.

Social and physical environment

It took place in an ordinary class of 22 students. To make videos and to be on video, some students need to feel safe with the people they are was the case in this situation. These students like to play and make foolish things together.

How it develops student creativity

It develops student creativity to transform the knowledge they researched into pictures/recordings that “tell” the story of why it is difficult to make the right decisions. It stimulates the creativity of the students when we need to discuss, how we would like our final product to be.

How it strengthens student self-esteem

Making something you have never believed you would be able to create strengthens self-esteem. These students were so proud of their final product – that they immediately uploaded the video onto YouTube.

The Case









13. Ábra: A 24 tevékenység végleges megjelenése az OpenInn portálon

A tevékenység

Mit csináltak valójában?

- A tanár körülbelül fél órában röviden ismertette a témát.
- A diákok 4-5 fős csoportokba szerveződtek.
- Ezután úgy egy órán át további ismereteket gyűjtöttek a témában.
- Majd elkezdték megvitatni, mit szeretnének bemutatni, és hogyan tudnák megjeleníteni az elmondani kívánt történetet. 1 óra
- Aztán azt vitatták még, hogyan és milyen helyszínen tudják kivitelezni az ötletüket. Kb. 1 óra.
- Utazás a helyszínre, díszletek felállítása, a rap-dal megalkotása. 4 óra.
- A dal felvétele. Másfél óra.
- A felvételek és hangfájlok szerkesztése, 2 óra.

Eredetileg 8 óra volt betervezve a témára, de mint azt már említettük, annyira lelkesek voltak az ötleteikkel kapcsolatban, hogy még további 3 órát maradtak az iskolában a második napon.

Értékelés/tanulságok

Meglehetősen sikeres folyamat volt. Az összes diák nagymértékben belevonódott a munkába, és sokan közülük sokkal koncentráltabban és kitartóbban dolgozott, mint ahogy korábbi írásbeli leadandók kapcsán arra képes volt. A hagyományos papíralapú munkához képest sokkal többet nevettek, és sokkal több ötlettel álltak elő, mint ahogy azt megszoktuk tőlük papíralapú feladatok, például rövid dolgozatok kapcsán.

Mit ne tegyünk / vigyázzunk az alábbiakkal:

Tanárként figyelniük kell egyfelől arra, hogy a diákok ötletei megvalósíthatóak legyenek, és hogy el lehessen készíteni a projekteket a rendelkezésre álló órák alatt. Másfelől viszont az a tapasztalat, hogy ha a diákok annyira belevetik magukat a munkába, ahogy ezek a diákok tették, akkor nem számolják az órákat/tanórákat, ahogy talán egyébként tennék.

Hivatkozások

- Videók/PowerPoint prezentációk
- Ezt készítette és mutatta be az egyik csoport:
http://www.youtube.com/watch?v=kJ_rwOHe2mc



14. ábra: Képernyőfotó a www.lablaering.dk honlapról, mely kreatív diákmunkákat mutat be.

Még ha nem is érthető, mit mondanak a videón (a felvétel Dániából származik), hallani lehet, hogy fiatalok egy rap számot adnak elő, melyet maguk írtak, és a videó használatával illusztrálják a dalt.

Variáció – Hogyan alakítható a feladat más kontextushoz?

A videókészítés mint egy projekt végterméke gyakorlatilag minden tantárgy/téma esetében alkalmazható, és sikeresen használható bármilyen tanulmányi szinten és témakörben.

Összegzés

Általában a partneri együttműködések nehezen tudják betartani az önmaguk számára kijelölt határidőket. Lelassítja a folyamatokat, hogy a kommunikáció nagyon hosszú időt vesz igénybe bizonyos partnerek között, vagy egyáltalán meg sem történik. Ennek a problémának természetesen számos oka lehet, szabadságok, egyéb munkahelyi teendők és így tovább. De bármi is legyen az ok, ez nem használ a projekt kivitelezésének. A késlekedések miatt most belecsúsztunk a szabadságolások időszakába, ami további késéseket okozhat.

Mint felelős partner, felgyorsíthatnánk a folyamatot, de mi úgy gondoljuk, az igazi kihívás az, hogy mikor tegyük. Továbbléphet-e egy projekt, ha csak kettő vagy három partner reagál? Mennyi ideig kell a felelős partnernek várni a többiek reakcióira?

Mindenesetre ezek a problémák nem változtatnak a tényen, hogy a partnerek véleménye az, hogy az 5. számú leadandó magas színvonalat képvisel, és a nagyon nagymértékben hozzájárul ahhoz, hogy az egész projekt elérje átfogó célját.

Hivatkozások listája

- [1] http://www.youtube.com/watch?v=kJ_rwOHe2m
- [2] <http://www.lablaering.dk/>
- [3] Word productions by Jan Gejel. Aarhus Social and Health Care College
- [4] www.skolemateriale.com.
- [5] www.superteachertools.com
- [6] <http://classtools.net/>
- [7] <http://dan.moo0.com/?top=http://dan.moo0.com/software/VoiceRecorder/>
- [8] <http://www.mindmeister.com/de/>
- [9] [http://www.ariscommunity.com/aris-express\)](http://www.ariscommunity.com/aris-express)
- [10] www.skype.com
- [11] www.facebook.com
- [12] <http://pcpibarakaldo.blogspot.com.es/>
- [13] <http://www.youtube.com/watch?v=NN2I1pWXjXI&feature=fvst>
- [14] http://www.youtube.com/watch?v=rA4s3wN_vK8
- [15] <https://accounts.google.com/ServiceLogin>
- [16] http://www.youtube.com/watch?v=hC_M6PzXS9g
- [17] <http://www.youtube.com/watch?v=T6OG06vGixc>