

Budapest XVII. Kerületi Kőrösi Csoma Sándor Általános Iskola és Gimnázium

Vidám Tanár

A Jobb nyelvtudással a
sikerért c. projekt legjobb
gyakorlatai

ű



**Az Európai Unió
támogatásával**

Tartalom

Bevezető.....	3
Ismerkedős játék	5
Tabu / Chutomos	7
Alibi.....	8
Piramis-játék.....	9
A Mentimeter	11
Zenével tanítsd a németet!	14
Fejlődés fókuszú szemléletmód	15
Mesélj még!	19
Nyelvtanulást segítő dalok	20
Otthonról tanítunk	22
Fejtsd meg a szabályt!	23
Történetmesélés.....	24
Der Statista Infografik.....	25
Fiatal nyelvtanulóknak	26
Matektanároknak	27
Fiatal nyelvtanulóknak 2.....	28
Országismereti feladat, ezúttal németeseknek.....	29
Feleletválasztós teszt vagy játék	30
Papírsárkány	31
A Flippity.....	33
Helyhatározók gyakorlása	34
The Game Gal	36
Tabu-kártyák.....	37
A Baamboozle.....	38
A szókincs gyakorlása nyelvórán	41
A Webquest	42
A múzeum, mint díszlet.....	44
Német nyelvű dalok gyerekeknek	45
Hangszerek felismerése.....	46
Read Aloud! Olvasd fel!.....	47
Folyékony beszéd fejlesztése	49
A folyékony beszéd fejlesztése – online.....	50

Definíciók.....	51
Új szerkezet begyakorlása	52
Black-out poetry	53
A beszédkésztség fejlesztése	54

Bevezető

Gyűjteményünk elsődleges célja a 2019-2021. között megvalósuló Jobb nyelvtudással a sikerért c. Erasmus+ KA1 projektben szerzett tapasztalatok, eredmények megosztása volt.

A projektet a Budapest XVII. Kerületi Általános Iskola és Gimnázium tanárai valósították meg.

A mobilitások során számos olyan módszertani fogást sajátítottak el, melyek nemcsak a nyelvtanárok, hanem más szakos pedagógusok munkáját is segíthetik, ezért indokoltnak tűnt egy általános formában való megosztásuk is. Az új szakmai ötletekhez megjelentettük a [Vidám Tanár blogon](#) is, ahol korábbi projektjeink eredményeit is olvasni lehet.

Már a projekt alatt számos olyan kolléga kapcsolódott be a munkánkba, akik ugyan közvetlenül nem vettek részt a képzésekben, ötleteikkel, tapasztalatukkal mégis gazdagították gyűjteményünket. A Facebookon is van egy csoportunk, melynek neve szintén [Vidám tanár](#). Szerte az országból több száz kolléga kapcsolódott be beszélgetéseinkbe, és szívesen fogadjuk az új érdeklődőket is. A megvalósításban és a kiadvány anyagának összeállításában részt vett

Androsits Anna
Kiss Edina
Lakos Erika
Qinan Lulah
Szántai Krisztina
Tóth Katalin

A projektet az Európai Unió támogatta.

A kiadványban (közleményben) megjelentek nem szükségszerűen tükrözik az Európai Bizottság nézeteit.

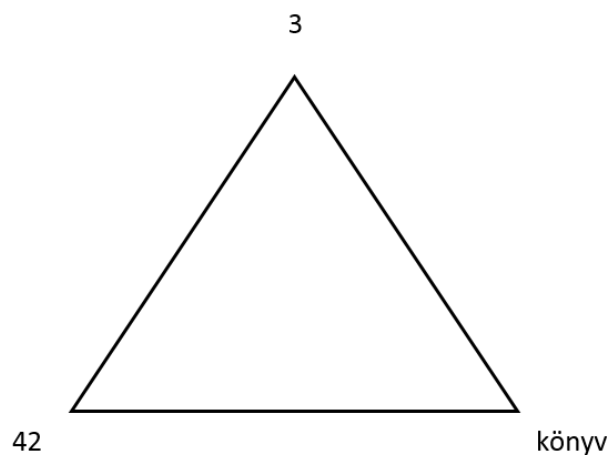


Ismerkedős játék



A közelgő tanévre készülve, az első szeptemberi napon is hasznos időtöltés lehet ez a játék. Magyarul osztályfőnöki órán, idegen nyelven pedig a nyelvórákon alkalmazható.

Minden tanulót kérjünk meg arra, hogy rajzoljon egy háromszöget / csillagot (attól függően, hogy 3 vagy 5 információt szeretnénk megtudni valakiről). A csúcspontokra 1-1 számot vagy szót szabad írni. Ezeknek valamilyen módon jellemeznie kell az adott tanulót.



Ezután párokat alkotunk, a pároknak pedig kérdezz-felelekkel meg kell tudniuk miért írta a társuk az adott információt a csúcsokra.

- Van 42 üveggolyód?
- Nem , nincs 42 üveggolyóm.
- Hány éves vagy?
- 42.
- A harmadik kerületben laksz?
- Nem, nem a 3. kerületben lakom, a 11. kerületben élek.
- Hárman vagytok testvérek?
- Nem, egy testvérem van.
- 3 gyereked van?
- Igen 3 gyerekem van. stb.

Ha nem a tanév elején hanem később játszunk, akkor is érdekes lehet, hiszen az osztálytársak 1/2/3 év után sem tudnak egymásról mindent.

Kissné Szabó Edina



Ezzel a játékkal a figyelmet, a szókincset, a memóriát fejlesztjük.

Időtartam: 15-20 perc

Nyelvi szint: A2-B1

Létszám: 6+

Célkitűzés: a körülírás gyakorlása

Eszköz: kártyák (tetszés szerint) A kártyán szerepel egy szó, amit a tanulóknak ki kell találniuk, ezen kívül még szerepel 3 szó, amit tilos kimondani a körülírás során.

A játékosokat két csapatra osztjuk. A kártyákat fejjel lefelé az asztalra helyezzük. A csapattagok egyenként felemelnek egy kártyát és körülírják a kártyán szereplő szót, anélkül, hogy a 3 tiltott szót kimondanák. A cél az, hogy minél több szót találjanak ki. Az a csapat győz, aki a legtöbb szót kitalálta.

Nemcsak nyelvórán használható!!!

Androsits Anna

Alibi



Ez a játék kimondottan nyelvtanuláshoz, a múlt idők gyakorlásához kihagyhatatlan.

A játékosok száma megegyezik a csoportunk létszámával.

Szereplők: 2-3 gyanúsított, 2 bíró, 4-6 nyomozó

Idegen nyelvi szint: B1+

Célkitűzés: a múlt idők használata

A játék menete:

A tanár bejelenti a bűncselekményt (pl. tegnap eltűntek a dolgozatok a tanáriból).

A gyanúsítottak kimennek a teremből, és megpróbálják a lehető legbiztosabb alibit kitalálni, kitérnek minden apró lehetséges részletre (pontos idő, időjárás leírása, személyek, helyszín leírása stb.). A nyomozók a maguk részéről kérdéseket fogalmaznak meg, szintén minden részletre kitérően. Minderre 3-5 percet hagyunk a szereplőknek. Az idő leteltével a gyanúsítottak egyenként bejönnek és válaszolnak a kérdésekre. A nyomozók és a bírók lejegyzik a válaszokat, hogy később össze tudják őket hasonlítani.

A végén az a páros/csoport lesz a bűnös, akiknek az alibije a legkevésbé egyezett.

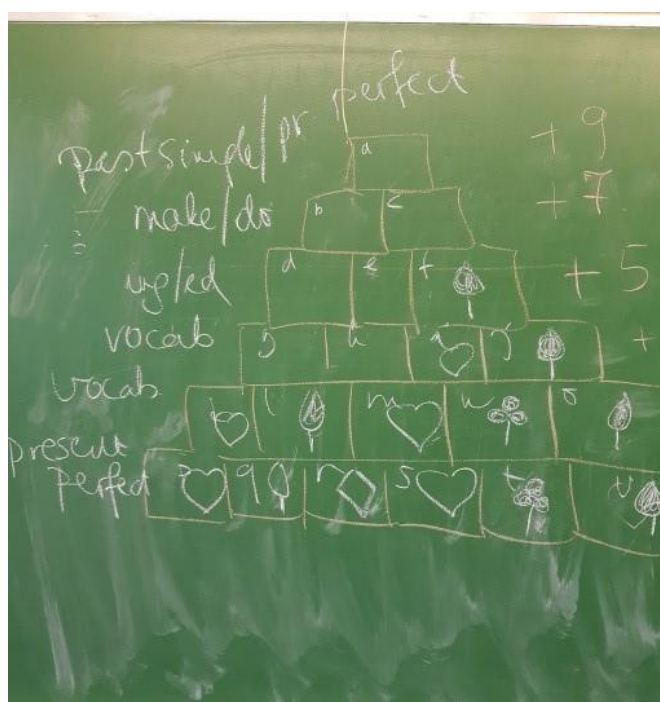
Androsits Anna

Piramis-játék



A következő játékot egy videón láttam.

Azért szuper, mert igazán bármire használható, és mindössze egy legalább négy színből álló pakli kártya kell hozzá (na meg persze a tábla). Ahogy a képen is látszik, egy hat emeletből álló piramist rajzolunk fel a táblára. Az egyszerűség kedvéért, minden „tégla” kap egy számot vagy betűt.



A tanulók csoportokban fognak játszani. A csoportoknak 6 kártyalapot osztunk. A cél az, hogy minél előbb felérjenek a piramis csúcsára, lehetőség szerint minden kártyát felhasználva.

Ahogy látjátok, én minden sor elé kiírtam, hogy azon a szinten mit fogok kérdezni, de ez nem kötelező, enélkül is működik a játék. Akár egy témakörből is kérdezhetsz, a lényeg, hogy „emeletenként” nehezedjenek a kérdések.

Az első csapat kap egy kérdést, ha jól válaszolt, akkor a kártya jelét /színét felírjuk az általuk választott téglára, majd jön a következő csapat. Azonban, mivel ez egy építmény, csak alulról építkezhetnek, és csak akkor tudnak sort ugrani, ha az alsó szinten van legalább két téglá egymás mellett, ami tartja a felsőt. Ráadásul, ha például egy kör és egy treff van alul, akkor a középen felette levő téglába, csak treff vagy kör kerülhet. (Ha Unoval játszunk, akkor nyilván színeket fogunk rajzolni, de a szabály itt is ugyanaz.) Az nem számít, hogy ki rakta oda a jelet, ha az ellenfél csapata jön, és van olyan kártyájuk, valamint jól válaszoltak, kihasználhatják, hogy feljebb léphetnek. Az igazán rutinos játékosok mindig figyelnek arra is, hogy a másik csapatot hátráltassák.

Ha a csapat nem jól válaszol, akkor természetesen nem kerül jel a téglára. Ha nincs megfelelő színű kártyájuk, akkor vagy várnak egy következő lehetőségre, vagy kiesnek (ezt nem szokták választani), vagy húzhatnak egy új kártyát. A csavar ebben az, hogy a játék végén a végső pontszámból kivonjuk a náluk maradt kártyák számát, tehát, ha kártyát húznak, akkor nemcsak előnyük, de hátrányuk is származhat belőle.

Az emeleteken lévő téglák pontokat érnek. Az első emelet 0, a második 1, a harmadik 3, a negyedik 5, az ötödik 7, míg az utolsó téglá 9 pontot ér. Amikor egy csapat jelet rak egy téglára, a pontszámukat felírjuk egy külön táblázatba.

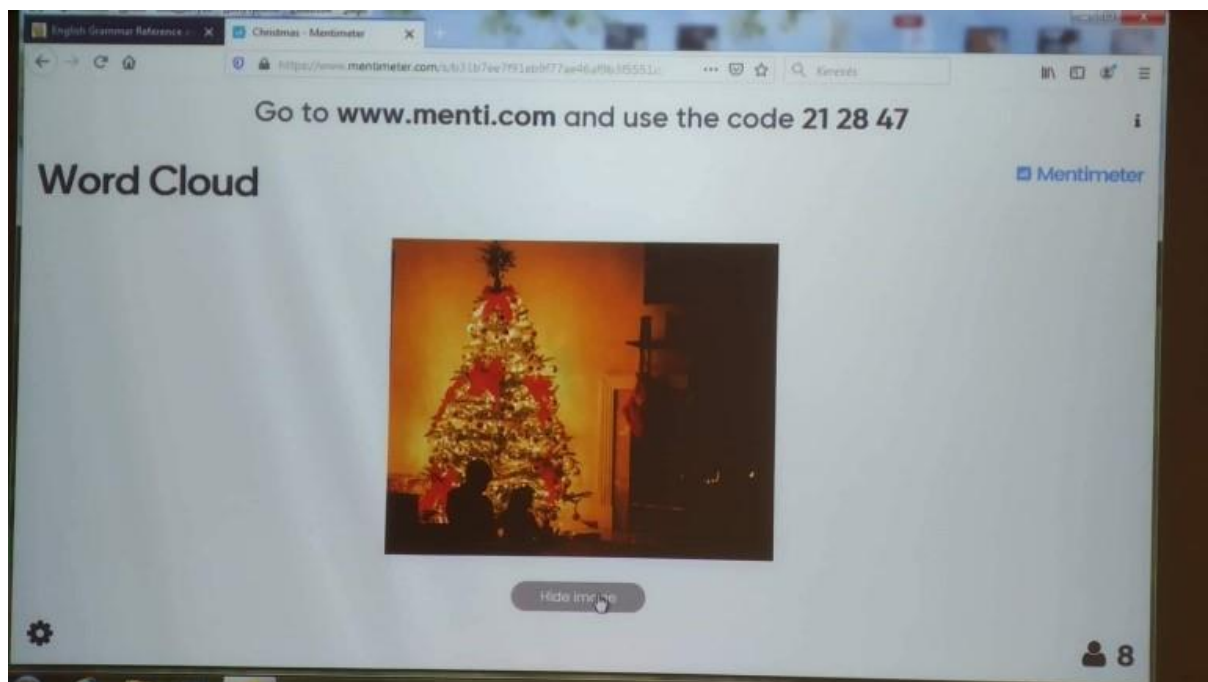
A legvégén az nyer, akinek a legtöbb pontja van. Nyilván, erre annak van a legnagyobb esélye, aki eléri a piramis legtetejét.



Forrás: Youtube

Palkovits Petra írása

A Mentimeter



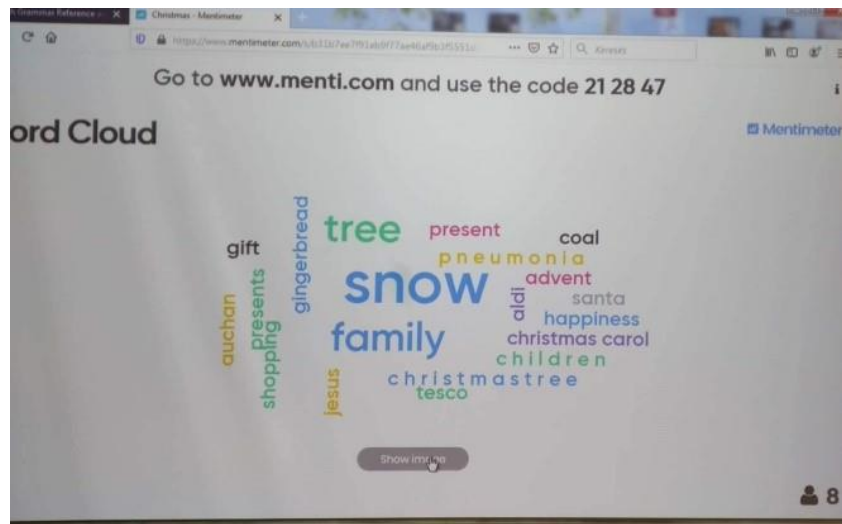
A **Mentimeter** nevű alkalmazás egy továbbképzésen jött velem szembe. Azóta sokszor használom, mert könnyű, gyors és látványos. A tanulók is szeretik, mert „mobilizhatnak” órán.

Ami kell hozzá, az internet (Wifi hálózat), kivetítő, és a gyerekeknél okostelefon.

Nekünk, tanároknak regisztrálni kell az oldalra, a gyerekeknek elég egy oldalt megnyitni, és egy kódot beírni, éppen úgy, mint a Kahootnál.

Én két dologra szoktam használni, ezek teljesen ingyenesek. (Vannak extra funkciók is, ezekért azonban fizetni kell.)

Az első a szófelhő-készítés. Ez nagyon egyszerű, csak megnyitjuk az alkalmazást, ott kiválasztjuk, hogy „New presentation”, majd azt, hogy „word cloud”. Itt adhatunk hozzá leírást, és beállíthatjuk, hogy szeretnénk-e azonnal mutatni a szófelhőt, vagy egy képpel eltakarjuk. Azt is irányítani tudjuk, hogy elfogadjuk-e az emojiakat, vagy, hogy hány szót írhatnak be a gyerekek.

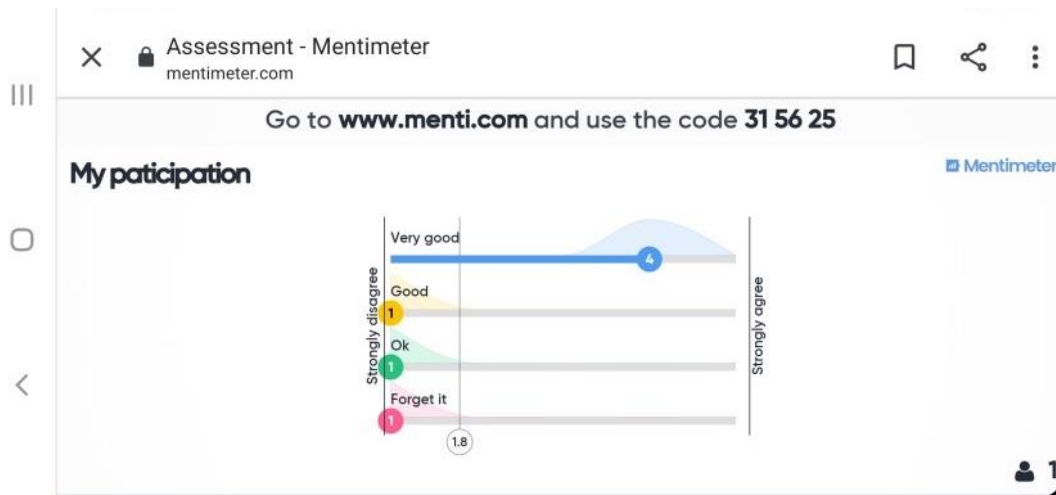


Ha ezzel megvagyunk, már csak arra kell nyomnunk, hogy „Present”, és megjelenik egy üres felület, amin egy kód van. A tanulók ekkor belépnek a menti.com oldalra (nekik nem is kell regisztrálni), begépelik a kódot, és már írhatják is a szavakat.

Én nagyon szeretem ezt az alkalmazást, hiszen óra elején gyorsan, de nagyon látványosan össze tudjuk rakni a tanulók eddigi háttértudását, ismeretét, amire már építhetünk az órán. Ismétlésnél is nagyon jó, mert ilyenkor a tanult ismereteiket osztják meg másokkal és velünk is.

A másik alkalmazás, amit szoktam használni, az a szavazórendszer. Itt maximum két kérdést rakhatsz fel, beállíthatod a válaszlehetőségeket, majd a fenti eljárással „Present” felíratra kattintunk, és már kezdődhet is a szavazás. A tanulók azért is szeretik, mert név nélküli, rögtön látják az eredményt, ami folyamatosan változik, ahogy küldik be a válaszokat.

Én értékelésnél is használom, pl. a saját munkájukról, az óráról. De lehet vele pl. felmérni, hogy hová mennének osztálykirándulásra stb.



Mindenkinek ajánlom, hogy egyszer próbálja ki, mert tényleg nagyon könnyen használható, percek alatt kész van, és sokkal látványosabb, mint ha a táblán írnánk. Az egyetlen hátrány, hogy az oldal angolul van.

Palkovits Petra írása

Zenével tanítsd a németet!



Szántai Krisztina kolléganőnk 2019. november 25. és 2019. december 7. között egy németországi továbbképzésen vett részt, melyet a Horizonte nyelviskola szervezett Regensburgban. A következő oldalra ott hívták fel a figyelmét.

A [Deutschmusikblog](#) oldalra hetente tesznek fel különféle szintű és témájú német dalokat, melyek lehetnek, akár gyerekdalok, vagy popszámok. A dal alatt mindig található a szintjéhez illő feladat, akár nyelvtant gyakorló, vagy akár országismerettel kapcsolatos feladat. Az oldal jobb oldalán a témákat és a feladatok szintjét tartalmazó gyűjtemény található. A műveket mai modern, kortárs előadók adják elő.

Köszönjük az ötletet Krisztinek!

Fejlődés fókuszú szemléletmód



Külföldi iskolalátogatásaim során ismételten azt tapasztalom, hogy az iskolaépületek folyosóit, a tantermek falait tanulásra buzdító, motivációs poszterek is díszítik – a magatartási szabályokat bemutató vagy az **internet biztonságos használatára** felhívó képek, plakátok mellett.

Legutóbb egy Waterloo-i iskolában találtam olyan motiváló plakátot, amely a Carol S. Dweck nevéhez fűződő Mindset-elméletre hívja fel a tanulók figyelmét. (Az elmélet lényege az, hogy saját beállítódásunk és sikereink között összefüggés mutatkozik, a kudarcot kerülő szemléletmóddal nehezebb sikereket elérni, például eredményesen tanulni.)

Az Angliában látott példa alapján készítettem egy infografikát, melyet nyomtatás után mi is használhatunk dekorálásra.

Rögzült szemléletmód

**Az intelligencia
nem változik.**

Azt a vágyat
táplálja,
hogy okosnak tűnj,
ezáltal arra
ösztönöz, hogy...



... elkerüld a
kihívásokat



... könnyen
feladd a dolgokat



... a nehézségeket
kudarcként éld meg

Fejlődés fókuszú szemléletmód

**Az intelligencia
változhat.**

Azt a vágyat
táplálja,
hogy tanulj,
ezáltal arra
ösztönöz, hogy...



... megragadd a
kihívásokat



... akkor is kitarts, ha
pillanatnyilag nem
találod az utad



... a nehézségeket
a tudáshoz
vezető útnak tekintsd



... ne vedd figyelembe
a visszajelzéseket



... félj mások sikerétől



**Az eredmény:
Túl korán
abbahagyod a
tanulást,
és valószínűleg
nem fogod
kibontakoztatni a
benned rejlő
lehetőségeket.**



... tanulj a
visszajelzésekből



... mások sikere téged
is tetterre ösztönözzön



**Az eredmény:
Egyre
többet fogsz tudni,
egyre sikereesebb
leszel.**

Carol Dweck előadását a fejlődésbe vetett hit erejéről [itt](#) nézhetitek meg.
Szeretettel ajánlom a felvételt.

Tóth Katalin

Mesélj még!



Ezzel a tevékenységgel a tanulók képzeletét, mesemondását, fogalmazási készségét fejleszthetjük.

Időtartam: 15-20 perc

Csoport: 6-10 fő (közülük egy lejegyzí, amit a többiek mondanak)

Eszköz: Dixit kártyák

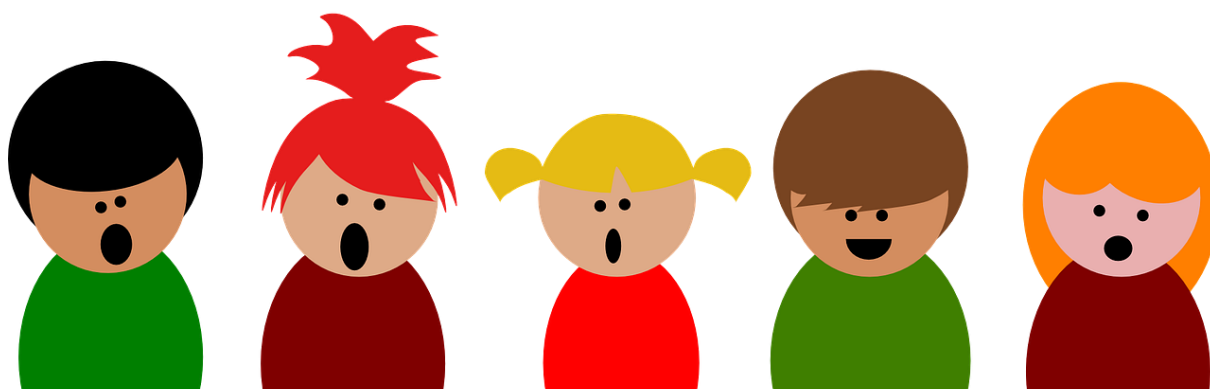
Nyelvi szint: B1+

Célkitűzés: múlt idők együttes használata/ jövő idők használata

A csoportok tagjai egymás után felemelnek egy kártyalapot. Az első a lapon látott kép alapján elkezd mesélni egy történetet, de maximum csak két mondatot mondhat, aztán a soron következőnek folytatnia kell az elkezdett történetet az általa húzott kártyán szereplő tárgyak, személyek beépítésével és így tovább, amíg minden résztvevő sorra nem kerül.

Androsits Anna

Nyelvtanulást segítő dalok



Bizonyára sokan ismeritek a <https://lyricstraining.com/> weboldalt, amelyen rengeteg dal/zene szerepel. Hallgatás közben pedig a dalszöveg hiányzó szavait kell kitalálnia a diákoknak.

Az egyetlen problémám ezzel a feladattal eddig az volt, hogy egyszerre csak egy diák tudja beírni a hiányzó szavakat, tehát egy dolgozik, a többi figyel.

Azonban a weboldalnak van egy olyan kevésbé ismert funkciója is, amellyel kinyomtathatjuk a dalszöveget (így minden diák dolgozhat) és mi magunk választhatjuk ki, hogy melyek legyenek a hiányzó szavak. Ez úgy érhető el, hogy miután kiválasztottuk a dalt, lentebb görgetünk és a „Print Lyrics”-re kattintunk. Ezután megjelenik a dalszöveg, és azokra a szavakra kell kattintani, amelyeket szeretnénk, ha a diákok találnának ki. Utána nyomtathatjuk is.

lyricstraining.com/play/sam-smith/fix-you-cover/HofqYNAfio

Beginner
Fill 18 random words of 182 (10%)

Intermediate
Fill 46 random words of 182 (25%)

Advanced
Fill 91 random words of 182 (50%)

Expert
Fill all the words (182), are you crazy?

Karaoke

Fix You (Cover)
Sam Smith

19 hours | 4728 plays | se

Add Favorite

Print Lyrics

Buy on...

Report a Problem

More Lyrics

Vie

Sam Smith - Fix You (Cover) | M... x

Print Lyrics | LyricsTraining

lyricstraining.com/print?id=HofqYNAfio

KRÉTA Iskolai Alapr... FÖGÁZ - Online Üg... DÜNET UPC Magyarország... ELMŰ-ÉMÁSZ Ener... 100 Most Common... Home | Edmodo Consular Electronic... » További könyvjelzők

Print full lyrics.

Manual selection of the blanks.
5 blanks selected.

Click on the words to put and remove blanks.

Options:

Show line index.

Show missing words.

Show line at the top to enter the name and date.

Print Now

Fix You (Cover)
Sam Smith

_____ you try your best but you don't succeed
When you get what you want but not what you need
When you feel so tired but you _____ sleep
Stuck in reverse
_____ the tears come streaming down your face
'Cause you lose something you can't replace
When you love someone but it goes to waste
What _____ be worse?
Lights will guide you home
And ignite your bones
And I will try to fix you...
But high up above or down below
When you are too in love to let it show
But if _____ never try you'll never know
Just what you're worth
(Oh)
Lights will guide you home

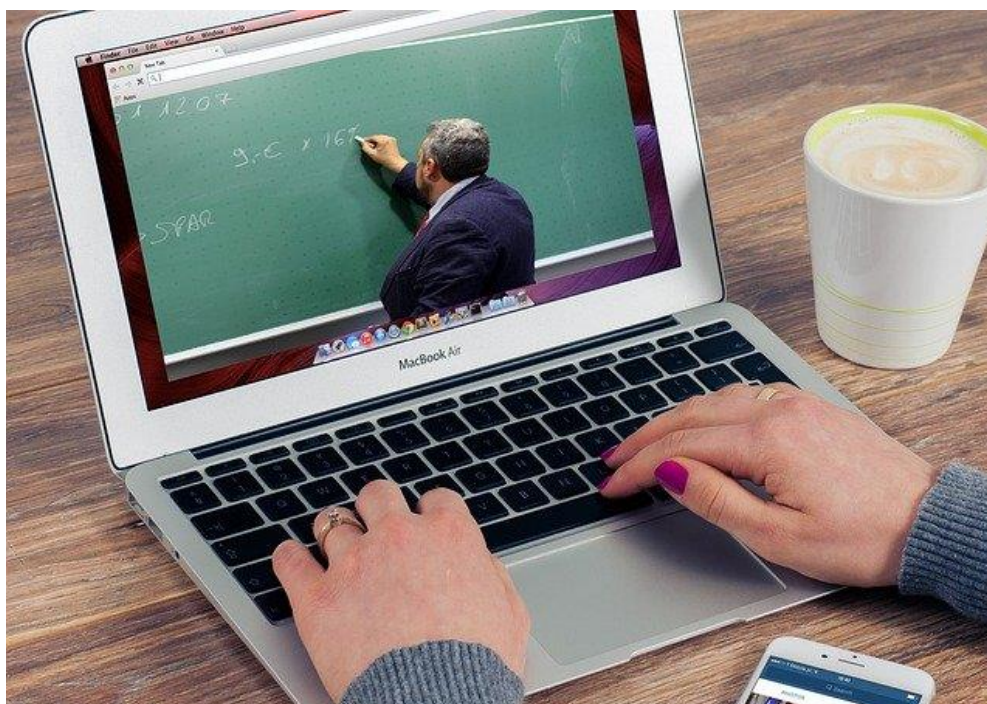
lyricstraining

10:40
2020.07.08.

Próbáljátok ki!

Qinan Lulah

Otthonról tanítunk



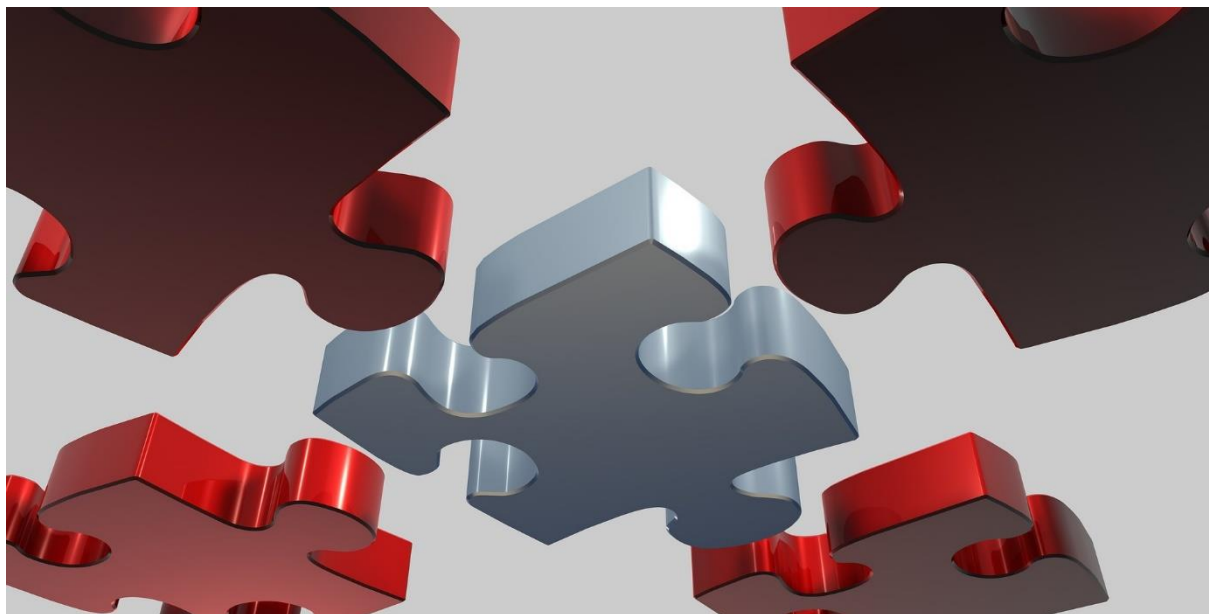
Van egy gyűjteményem olyan internetes alkalmazásokról, amelyek segítségével élvezetesebbé tehetitek az otthoni tanulást.

Szuper játékok, tesztelési lehetőségek, prezentációs appok állnak a rendelkezésünkre. Használjátok őket kedvetekre. Remélem, nem kell sokáig csak az online eszközöket használnunk.

A gyűjteményt [itt éritek el](#).

Tóth Katalin

Fejtsd meg a szabályt!



Ez a játék nagyszerűen segíti a figyelem, a logika fejlesztését, támogatja egymás megismerését és az anyanyelvi vagy idegennyelvi készségeket. Egy angolórai példán keresztül mutatom be.

A következő mondatot felírjuk a táblára:

'I like coffee but I don't like tea.'

A diákok feladata az, hogy megfejtsék a szabályt (mi az, amit szeretek és mi az, amit nem). Ők is mondanak hasonló mondatokat, például *'I like dogs but I don't like tigers'*. Minden mondatuk után elmondom, hogy eltalálták-e a szabályt, ez esetben azt, hogy a szabály második részét sikerült csak eltalálni. Sok-sok példamondat után általában rájönnek a szabályra, amely jelenleg az, hogy azokat a dolgokat szeretem, amelyekben dupla betű van, például *'coffee, beer, football, books'*, de nem szeretem azokat a szavakat, amelyekben nincs hosszú magán- vagy mássalhangzó. *'tea, cats, tigers'*.

Természetesen kitalálhatunk más szabályt is.

Qinan Lulah

Történetmesélés



Ez a játék a kreatív történetíráson alapul. Magyarul és idegen nyelven is alkalmazható.

A diákok feladata az, hogy elmeséljenek egy történetet. Minden diák 1-2 mondatot fűzhet hozzá a történethez, és az egyik igének az ábécé soron következő betűjével kell kezdődnie.

Diák 1: One day I went to the zoo to **A**DOPT a turtle.

Diák 2: When I got there, they told me that the turtle had **B**BROKEN his leg.

Diák 3: So I was very disappointed that I **C**OULDN'T take it home.

Diák 4: Then I went to the zookeeper to ask him what to **D**O.

Jól fejleszti a játék a képzelőerőt, a szókincset, a memóriát és a figyelmet.

Qinan Lulah



Ismeritek ezt az oldalt?

A <https://de.statista.com/page/newsticker> oldalra fel lehet iratkozni, és naponta küldenek e-mailben különféle témákkal, aktualitásokkal kapcsolatos statisztikai adatokat, leírásokat, melyek hasznosak lehetnek emelt szintű érettségire, közép és felsőfokú nyelvvizsgákra, de az is lehet, hogy egyszerűen csak érdekesnek találjuk az információt és vitainítónak használjuk valamelyik óránkon.

Szántai Krisztina

Fiatal nyelvtanulóknak

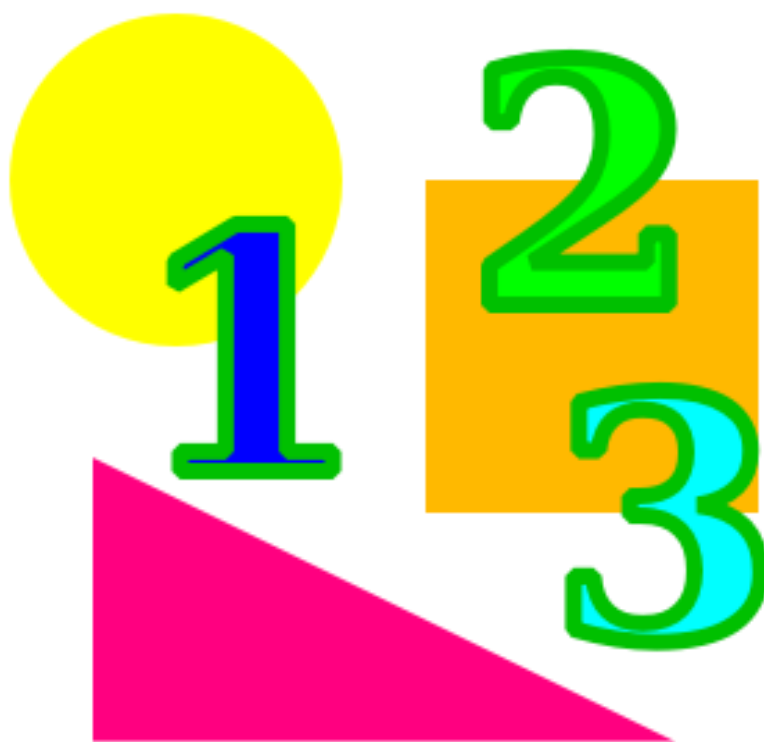
A következő játékos feladatot elsősorban a nyelvtanulás kezdeti fázisában érdemes elvégezni. Ezt a játékot bármilyen nyelven lehet játszani.

A tanulók a tanárral szemben ülnek, vagy állnak. A tanár hangsúlyosan, lassan felolvas mondatonként egy rövid szöveget, közben az arcával és kezével a szöveghez illő mozdulatokat tesz. A tanulók megismétlik mondatonként a szöveget és a hozzátartozó mimikát és kézmozdulatokat. Ha állunk akár a lábunkkal is mozoghatunk.

A játék célja, hogy a megfelelő mozgásokból, és a hangsúlyból a tanulók kitalálják, hogy miről szól a szöveg, illetve hozzászokjanak játékos formában a nyelv ritmusához, hangsúlyához.

Szántai Krisztina

Matektanároknak



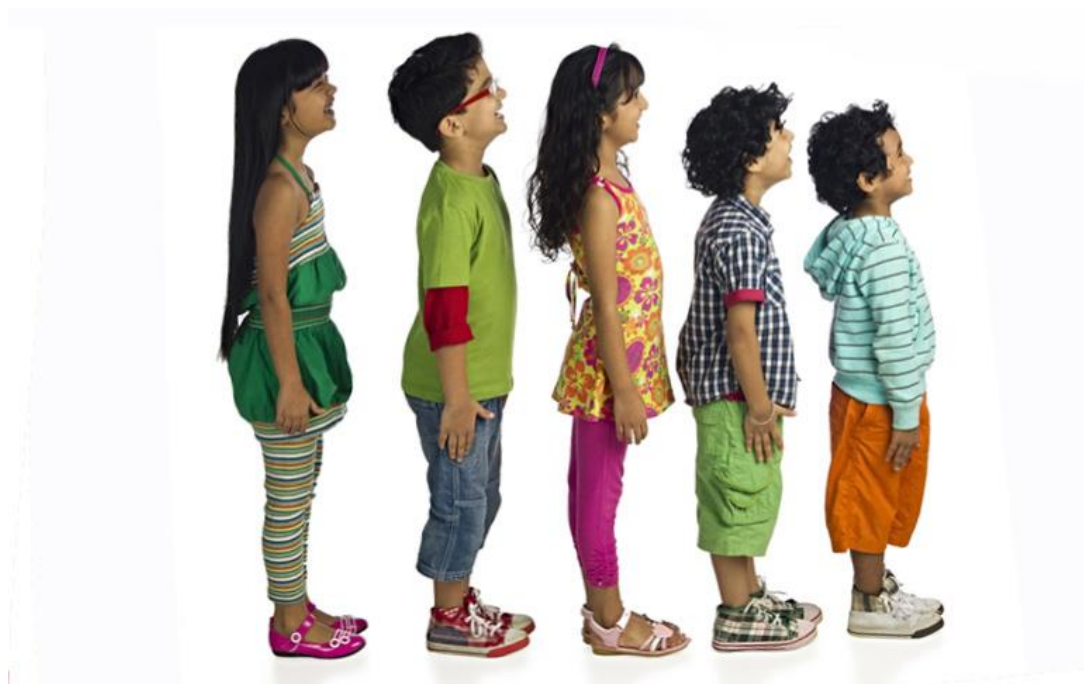
Igaz, hogy hamarosan befejeződik ez a tanév, de mostanában találtam néhány hasznosnak tűnő oldalt, elsősorban matektanároknak. A jövőre is gondolva küldöm most el nektek.

Az első a Pázmány Péter Katolikus Egyetem anyaga, mely [itt érhető el](#).

A másik a mateking.hu, mely a jövőben is [elérhető ingyenesen](#).

Tóth Katalin

Fiatal nyelvtanulóknak 2



A következő feladat kezdő nyelvtanulók számára ajánlott, bármilyen nyelven elvégezhető. Az ABC tudására lesz csak szükség.

A tanulók nevük szerint ABC sorrendbe sorakoznak fel, így gyakorolhatják ezt. A feladat akár vezetéknévvel, vagy keresztnévvel is elvégezhető.

Ha tanulták a számokat, akkor magasság szerint, vagy kor szerint sorakozhatnak fel. Miután felsorakoztak hangosan mindenki elmondja a nevét, a magasságát, vagy a korát.

Szántai Krisztina

Országismereti feladat, ezúttal németeseknek



A Was ist was – Deutschland című film egy részlete a [Youtube-ról](#) is megtekinthető.

Igaz, hogy ez a filmnek csak az eleje, de szerintem így is nagyon jó egy A2 –es szintű csoport részére, amikor Németországról tanulnak. Nagyon sok adatot tartalmaz ez a néhány perc is. Kérdéseket lehet a film előtt feltenni a tanulóknak. A film megnézése után akár igaz–hamis állításokat lehet feltenni.

Már nagyon sok csoportom dolgozott ezzel a filmmel és könnyen meg tudták válaszolni a kérdéseket. A teljes film DVD-n Németországban megvásárolható.

Szántai Krisztina

Feleletválasztós teszt vagy játék



Olyan nyelveknél, ahol létezik hímnem, nőnem vagy akár semleges nem is, jól lehet használni ezt a játékot a nemek gyakoroltatására és a tanórán való mozgás összekapcsolására, hogy felfrissítsük magunkat. A francia nyelvben hímnem és nőnem van, így erre írok példát.

Állítsuk fel a gyerekeket. Elkezdjük hol lassan, hol gyorsabban sorolni a főneveket. Ha hímnemű a szó, állni kell, ha nőnemű, le kell ülni. Ha a szó hímnemű és nőnemű alakja is ugyanaz, akkor fel kell emelni a magasba mind a két kezét. Lehet fokozni a mozgást újabb szempont hozzáadásával is. Pl. ha mindig többes számban használjuk ezt a szót, akkor le kell guggolni :))

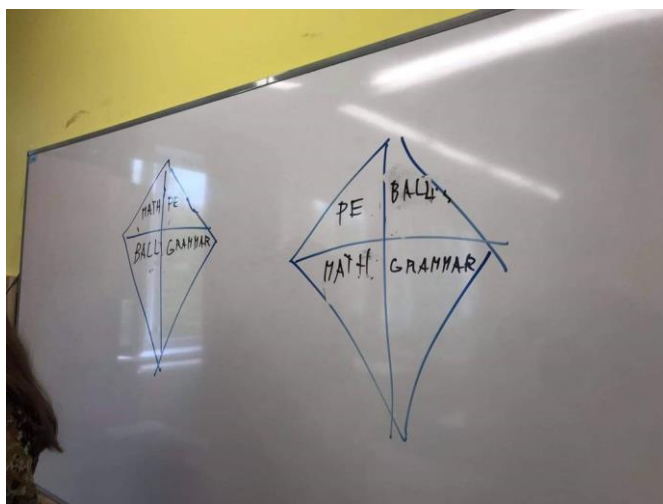
Kissné Szabó Edina

Papírsárkány



Ismét egy pofonegyszerű, készülést nem igénylő játékot szeretnék nektek bemutatni. (Aki tud angolul, a [Youtube-on](#) megtalálja a Guys with Games csatornáján).

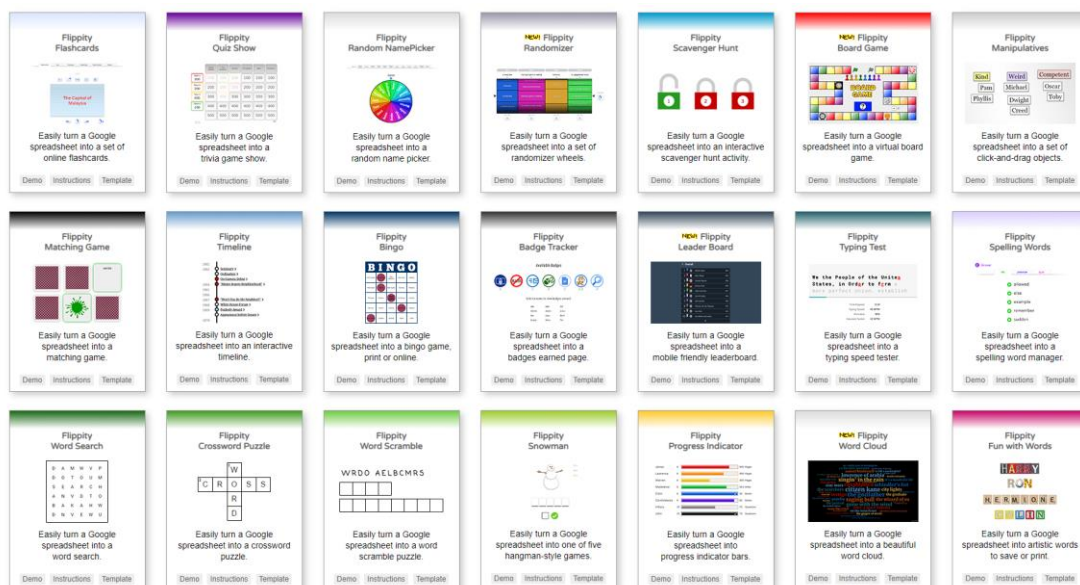
A játék neve: Papírsárkány. Lényege, hogy a táblára felrajzolunk 2 deltoidot, négyfelé osztjuk és minden részbe beírunk egy szót. A szavak közül 3-nak valamilyen közös témához kell kapcsolódnia, a 4. a kakukktojás.



Mindig 2 ember versenyez. Ők háttal állnak a táblának, és adott jelre megfordulnak. Feladatuk, hogy kitalálják, melyik az oda nem illő szó, azt töröljék le, és írjanak be helyette egy újat, ami kapcsolódik a témához. Gyors és bármilyen témához bevethető.

Szabóné Palkovits Petra

A Flippity



A **Flippity** oldal számos online és nyomtatható játék létrehozására és megosztására ad lehetőséget.

Készíthetünk szerencsekereket, társasjátékot, bingót, keresztrejtvényt, szókeresőt és még sok más játékot is. Sőt, a Progress indicator segítségével a tanulók előre haladását is látványosan tudjuk bemutatni.

A játékok neve alatt a Demo gombra kattintva láthatjuk azt, hogy milyen tevékenység létrehozására kapunk lehetőséget. Az Instructions gombra kattintva lépésenként olvashatjuk (angolul) azt, hogy hogyan kell létrehoznunk a saját játékunkat. Ehhez általában egy Google táblázatra lesz szükségünk, melyhez mintát kapunk. A mintából létrehozunk egy másolatot, és a továbbiakban azt szerkesztjük, azaz tananyagunknak megfelelően megváltoztatjuk a megjelenítendő szöveget, képeket. (Figyelem! Képek forrásaként csak olyan linkeket fogad el az alkalmazás, amelyek “.gif”, “.png”, “.jpg”, “.jpeg”, vagy “.webp” végződésűek. A Google Drive-on tárolt képeket nem tudjuk használni ebben az alkalmazásban.) Fontos, hogy a kék háttérű cellák tartalmát ne változtassuk meg.

Amikor végeztünk, a File menüpontra kattintunk, a megjelenő listából kiválasztjuk a Publish to the web lehetőséget, majd a Publish gombra kattintunk.

A Google táblázatunk alján található fülek közül a Get the Link Here-t nyitjuk meg. A táblázat 2. sorában megtaláljuk saját játékunk internetes elérhetőségét, melyet megosztunk tanítványainkkal.

Tóth Katalin

Helyhatározók gyakorlása



a/ Helyhatározók + kérdések

Ebben a tevékenységben pármunkában dolgoztatjuk a gyerekeket.

Két majdnem egyforma, de 5-10 apró különbséget tartalmazó képet adunk nekik. Természetesen nem láthatják egymás képeit. Tegyük fel például,, hogy a képen egy gyerekszoba van, ahol a játékok, könyvek, lámpa, fotel stb. más-más helyen vannak. Kérdéseket kell feltenniük, hogy rájöjjenek mely tárgyak vannak más helyen a társuk képén, és be is kell rajzolniuk azok helyét a saját képükön a társak elmondása alapján.

b/ Helyhatározók + felszólító mód

Két csapatra bontom a csoportot. Mindkét csapat 1-1 tagja kimegy a teremből, a bent maradók pedig labirintust építenek a székekből. A labirintus végén elhelyeznek egy tárgyat (pl. tolltartó). Ezután a kint maradt csapattársaknak bekötjük a szemét, mielőtt a terembe visszajönnének. A cél, hogy a csapatok a lehető legrövidebb idő alatt végig tudják vezetni társaikat a labirintuson, akiknek a végén az adott tárgyat is fel kell venniük.

Ha a bekötött szemű társ hozzáér a székekhez, az hiba (pl. 2 mp plusz időt írunk majd a végeredményhez minden érintésért). Természetesen nem egyszerre vezetik a csapatok a társakat, bár ha van helyünk szimultán pályát építeni... :)) Az időket a célba érésig stopperoljuk, a végén csapatonként összeadjuk.

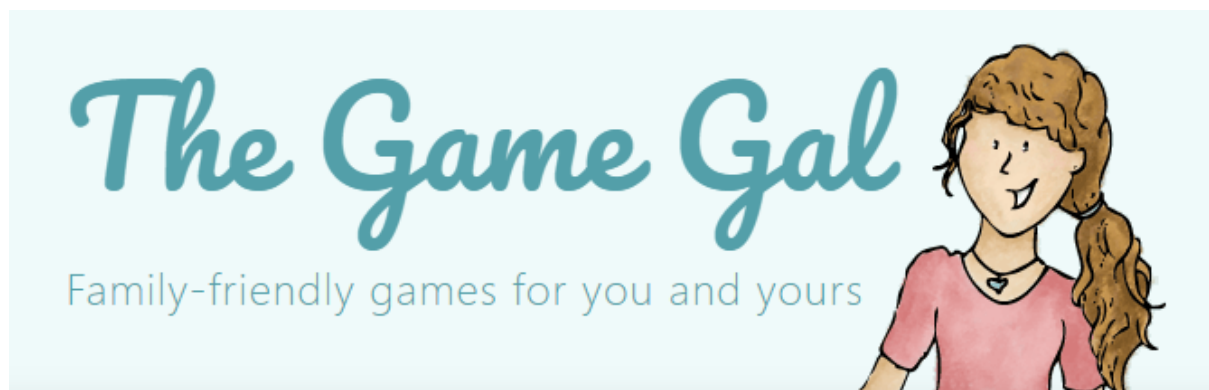
Ebben az évben több gimis osztállyal is játszottam ezt, nagyon élvezték! Nagyokat nevettünk és közben a menni, fordulni, haladni, megállni, egyenesen, jobbra, balra stb. szavakat egy életre megtanultuk :)))

Na és persze a másodpercek és a tizedmásodpercek is nagyon nagy értéket tudtak képviselni, a szurkolásról már nem is beszélve... mintha csak egy sportversenyen lennénk, a feszült csend, az "edzői" instrukciók és a megérkezés utáni üdvözlő váltakozott... :)))

Érdemes 1-2 páros után új pályát építeni, mert ugye a többiek látták az eredetit.

Viszont ha (majdnem) mindenkit szeretnénk megmozgatni, akkor az egész óránk rámelegy.

Kissné Szabó Edina gyűjtéséből



Az angoltanárok és az angolul tanulók munkáját teszi élvezetesebbé és hatékonyabbá a [thegamegal](#) oldal. Rengeteg játékot tartalmaz, ezek közül most egy olyat mutatok be, amely a szótanulást könnyíti meg.

A [word-generator aloldalon](#) rengeteg szó van összegyűjtve szint és kategória szerint. Választhatunk például szófajok szerint, ellentétpárokat, de a haladóbb angolosok számára akár kifejezéseket is.

Mi úgy játszottuk, hogy két csoportot hoztunk létre, és a soron következő csoportból kijött egy diák, akinek feladata az volt, hogy minél több szót magyarázzon el 1 percben, a csapattársainak pedig ki kellett találni az adott szavakat. Annyi pontot kapott a csapat, amennyi szót sikerült kitalálni. A szavakat magyarázó diák kezében volt a mobiltelefon, megnyitva a weboldal, és egyszerűen a 'New Word'-re kattintva már láthatta is az új szót. Ha esetleg olyan szó jött elő, amit nem ismer, nyugodtan átugorhatta a 'New Word' gomb megnyomásával.

A mai időkben akár a digitális oktatásban is használható a játék egy-egy videós kontaktórán.

Az oldalon számos más játék is található, érdemes kicsit elidőzni a böngészéssel.

Qinan Lulah gyűjtéséből

Tabu-kártyák

entertainment	car	teacher
fun show television tonight movie	drive vehicle auto truck motor	school student professor class blackboard

A [thegamegal](http://thegamegal.com) oldal segítségével nyelvórán a szómagyarázatot gyakoroltuk. Ennek kapcsán több kolléga emlékeztetett a méltán népszerű Tabu játékra.

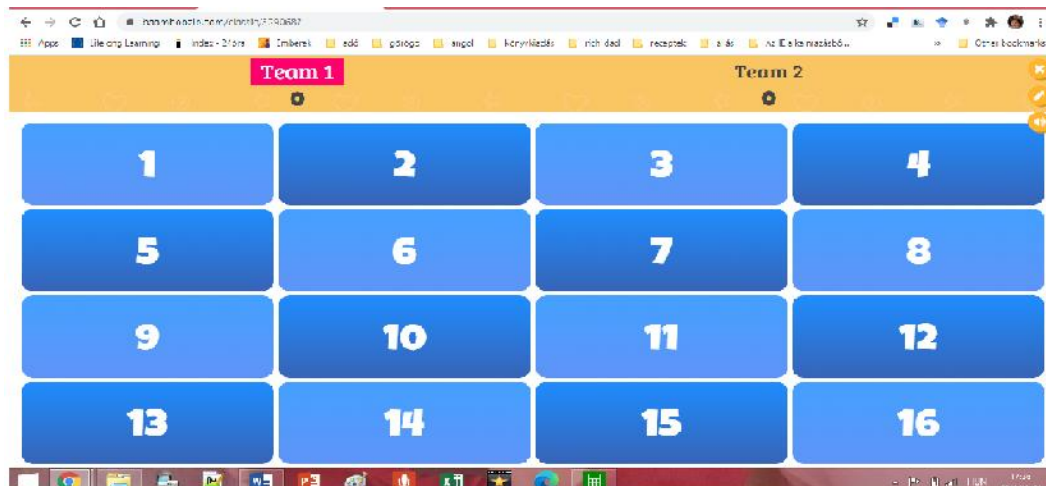
A játék lényege, hogy egy adott szó jelentését úgy kell elmagyaráznunk, és a társunknak kitalálnia, hogy a magyarázatban bizonyos szavakat nem szabad használni. Ezek a tabu szavak, melyeket előzetesen egy kártyán megadunk.

A kártyák készítéséhez igen hasznos segítséget talált Qinan Lulah a vocab.today oldalon. Mindössze be kell írni az adott szót, és az oldal automatikusan generál egy szókérdőívét a kerülendő szavakkal.

Kár, hogy csak angol nyelvű szavakkal működik az oldal.

Qinan Lulah gyűjtéséből

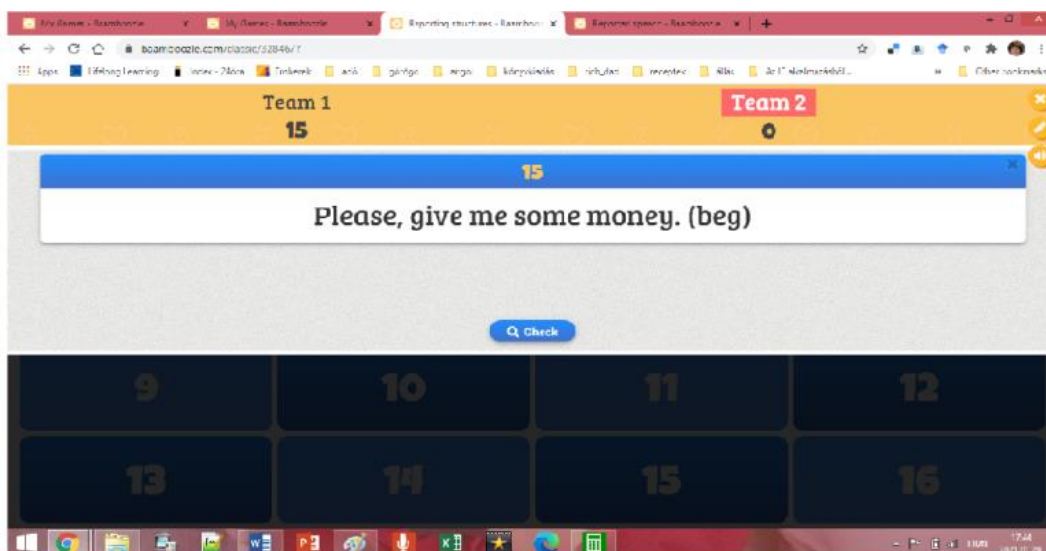
A Baamboozle

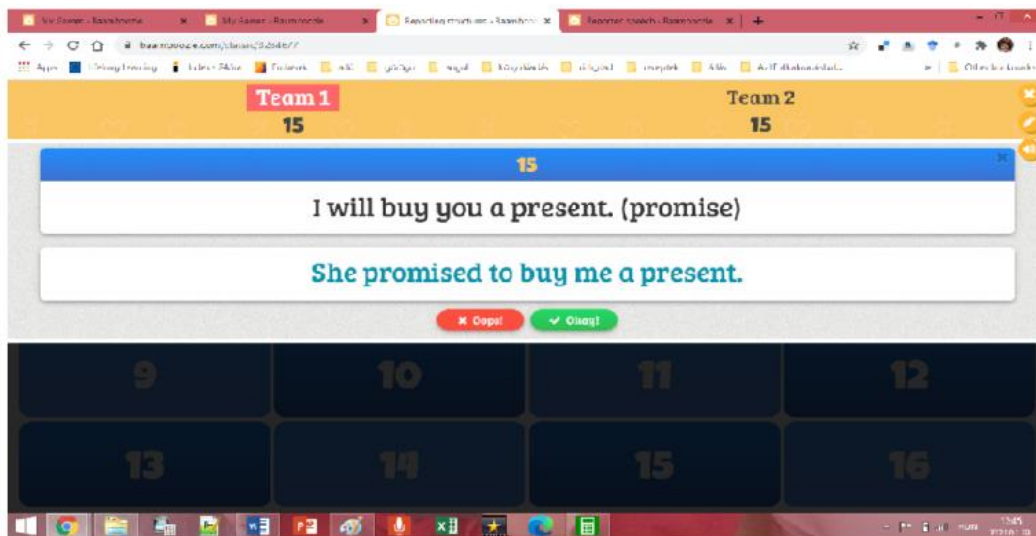


A **Baamboozle** játék hamar a gyerekek egyik kedvence lesz. Használható az online és a jelenléti oktatásban is. Az online oktatásban a pedagógus megosztja a képernyőképét a diákokkal, a jelenléti oktatásban kivetítjük a képernyőt.

A játék menete a következő:

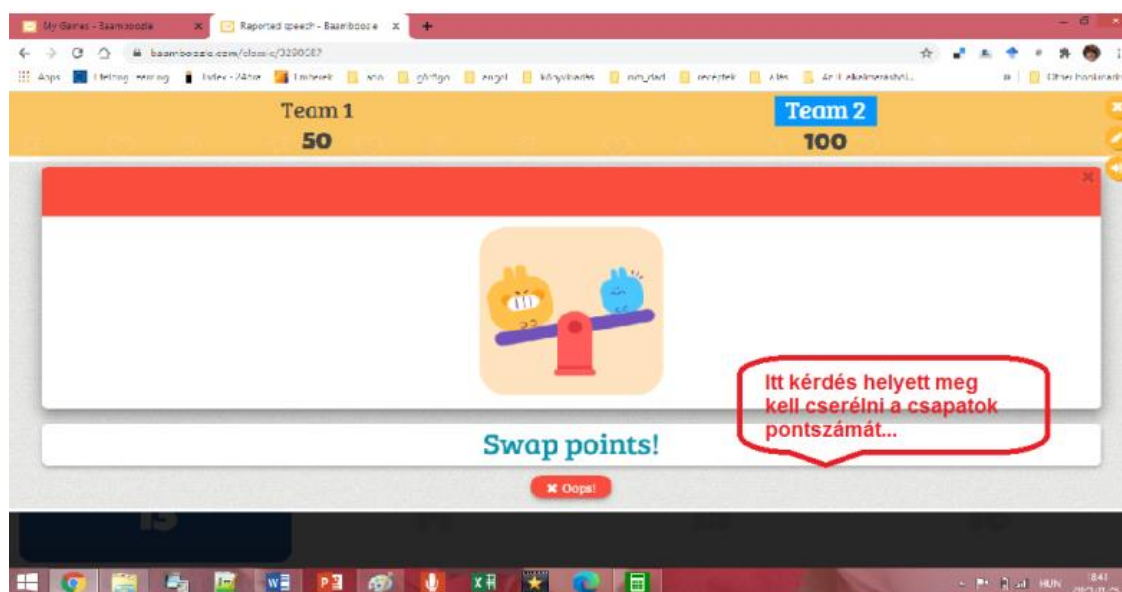
A képernyőn megjelenő kártyák kérdéseket rejtenek. Az első csapat kiválasztja, hogy hányas kérdést kéri. A tanár rákattint az adott kártyára, mire megjelenik a kérdés. A csapat megadja a választ. A „Check” gombra kattintva ellenőrizzük, hogy jó volt-e a válasz. Külön jó a játékban, hogy a tanár dönti el, elfogadja-e jónak a választ (pl. apró hiba vagy több megoldási lehetőség esetén).





Ha az Okay gombra kattintok, a játék automatikusan hozzáadja az elnyert pontszámot az adott csapat eredményéhez.

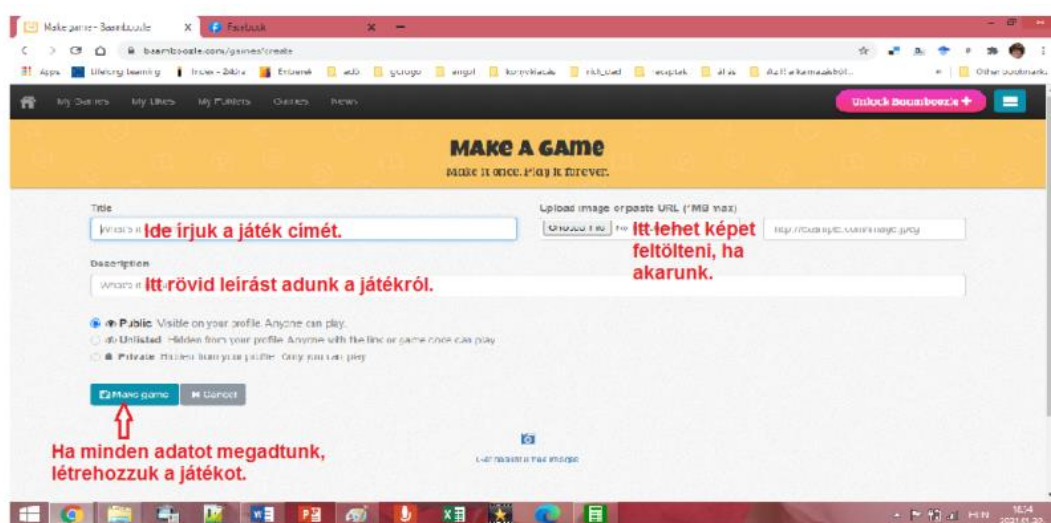
A csapatok felváltva választanak kérdést. Izgalmassá és szórakoztatóvá teszik a játékot az automatikusan beállított szerencseelemek. Egyes kártyák ugyanis nem kérdéseket rejtenek, hanem meglepiket: például ajándékba adnak 15 pontot, vagy akár elvesznek 20 pontot az adott csapattól, de még az is előfordulhat, hogy lehetőséget adnak arra, hogy a csapat egy másik csapat pontjaiból vegyen el, vagy akár az is lehet, hogy minden csapat pontját lenullázza. Szóval sok az izgalom.



Nagyon sok játék érhető el az oldalon, de ezek angol nyelven vannak. Sebj, elkészíthetjük a saját játékunkat is!

Ehhez először regisztrálunk: a jobb felső sarokban a **Sign up for free** gombra kattintunk, majd megadjuk az email-címünket, a jelszavunkat, az utóbbit meg is erősítjük, és választunk egy felhasználónevet. Kapunk egy megerősítő emailt, a benne megadott linkre kattintunk, és bejelentkezünk az adatainkkal az oldalra.

A bal felső sarokban a **My Games**-re kattintva jön elő a saját játékaink oldala. A New Game-re kattintva tudunk új játékot létrehozni.



Amikor a **Close** gombra nyomunk, befejezzük a szerkesztést, kész a játék, amivel nemcsak játszani, versenyezni lehet, hanem gyakorolni is! Próbálgassátok bátran a bal oldali gombokat!

Ha a játék mellett döntötök, be lehet állítani, hogy hány csapat játszik, hány kérdés jelenik meg (8 vagy 16) és azt is, hogy milyen típusú játékot választotok. Én a Classicot kedvelem a legjobban!

Meg lehet adni azt is, hogy mennyi idő alatt kell megérkeznie a válasznak, hogy milyen sorrendben következzenek a csapatok (automatikusan vagy a mi döntésünk alapján), hogy mi történjen rossz válasz esetén (semmi, pontcsökkenés vagy a pontok lenullázása).

Amikor én játszottam a csoportjaimmal, már az óra előtt eldöntöttem, hogy kik lesznek egy csapatban, és megmondtam nekik. Online órákat tartok, nem akartam, hogy ezzel menjen az idő. Amikor az adott csapatra került a sor, akkor minden csapattag bekapcsolhatta a mikrofonját, és megbeszélhették a helyes választ. Már a játékok összeállításánál is éreztem, hogy tetszeni fog a gyerekeknek, de a végén akkora sikere lett, amekkorára nem számítottam. Bátran próbáljátok ki ti is, tényleg megéri!

Tóth Katalin

A szókincs gyakorlása nyelvórán



Egy helycserés játék, mellyel gyakoroljuk a szókincset, és közben át is mozgatjuk a gyerekeket.

Álljunk fel egy körben a gyerekekkel. A tanár állításokat mond, melyek igazak lehetnek néhány gyerekre. Pl.:

Ez a személy farmert visel. / Ez a személy fehér cipőben van. stb.

Akikre igaz az állítás, helyet cserélnek.

Ugyanezt játszhatjuk állatokkal, sporttal, hobbyval, tulajdonságokkal stb.

- Pl.
- Akinek van kutyája / szereti a papagájokat.
 - Szeret fényképezni / úszni.
 - Aki ma vidám/szomorú. / Aki szeret enni/ lustálkodni.

Több témakör szókincsének gyakorlására is kiváló a játék, közben pedig egymást is jobban megismerik a tanulók.

Kissné Szabó Edina gyűjtése

A Webquest



A WebQuest egy olyan tanulási módszer, amelynek során a tanulók önálló vagy csoportos kutatással oldanak egy előzetesen kitűzött problémát, helyzetet. Fontos, hogy a megoldandó feladat játékos legyen, de kötődjön a valósághoz is.

A megoldáshoz a tanár előzetesen forrásokat állít össze, sőt, esetleg a megoldás lépéseit, a hozzá vezető utat is megadhatja egy online felületen, például a Google Docsban. A logikus felépítéshez érdemes az alábbi sorrendű tartalmat megadni:

1. Bevezetés (Mik a játékszabályok?)
2. A feladat bemutatása (Legyen izgalmas, és törekedjünk arra, hogy a tudásszintnek megfelelő nehézségi szintje legyen.)
3. Az információforrások megadása (pl. internetes linkek, adatbázisok stb.) Idősebb és az internetet otthonosan és biztonságosan használó tanulókra rá is bízhatjuk a forráskeresést. Fiatalabbaknak mindenképpen adjuk meg az információforrásokat, nehogy nem nekik való vagy nem hiteles tartalmakba ütközzenek.
4. A megoldás lépéseinek bemutatása (Könnyen követhető, apróbb, emészthető lépésekre bontva.)

5. További információk a folyamathoz (Pl. mennyi idő alatt, milyen formátumban kell elkészíteni a megoldást.)
6. Értékelés (Jó, ha előre megadjuk az értékelés szempontjait.)

A következő oldalakat ajánlom egy jó webquest elkészítéséhez:

[Zunal](#)

[Webquest](#)

[Bookwidgets](#)

[Createwebquest](#)

Kész, angol nyelvű feladatok találhatóak az [Educationworld](#) oldalán és matematikából a [Mathgoodies](#) oldalon.

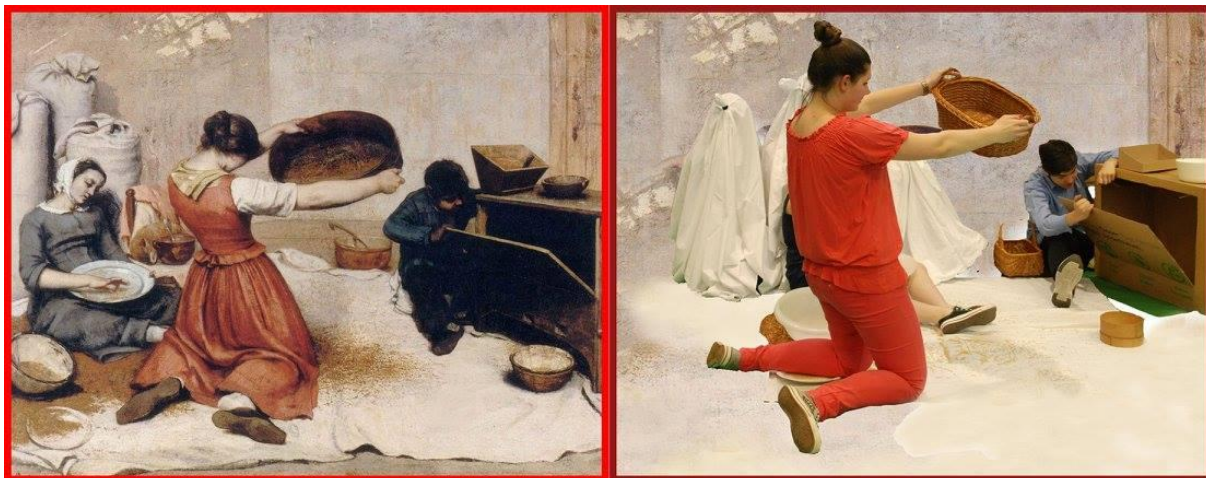
Néhány magyar nyelvű példa:

[Papp Dániel](#) készítette történelemből.

[Szűcs Ágnes Emese](#) webquestje magyar nyelv és irodalomból.

Tóth Katalin

A múzeum, mint díszlet



Gustave Courbet: Gabonaszítók 1854

A tanulók művészeti ismereteit és kreativitását is próbára tevő csoportos tevékenységet ajánlok, mely a tanulás mellett minden bizonnyal igen jó szórakozás is lesz.

A tevékenységet több fázisban végezzük, minden csoportban 3-6 fő dolgozik. Ha idegen nyelv órán akarjuk felhasználni a játékot, akkor legalább B1 szinten legyenek a tanulók.

Célkitűzés: kisfilm létrehozása célnyelven, a szerepjáték időtartama 3X45 perc + egy délelőtt a múzeumban.

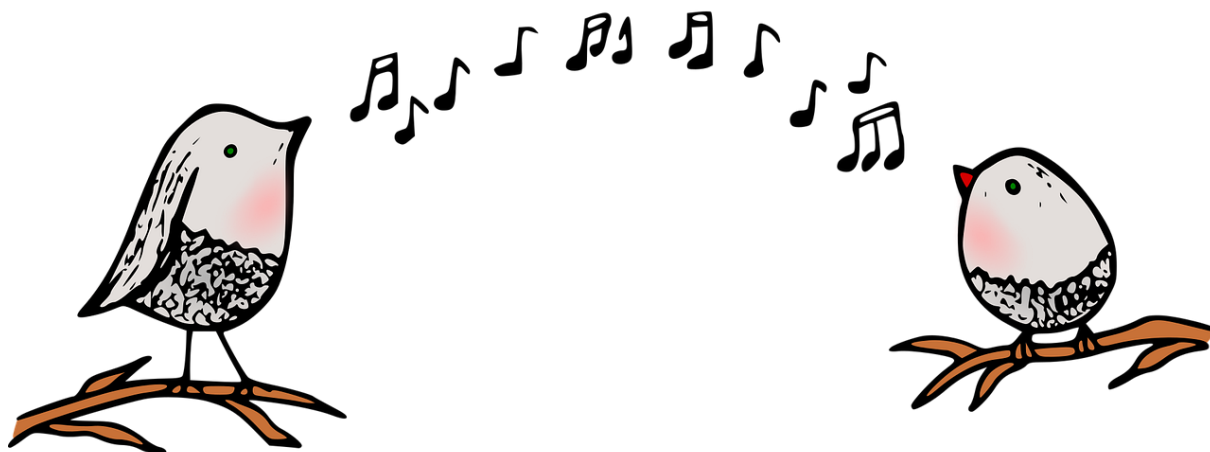
Előzetes munka: A diákok (még az osztályteremben) a múzeum honlapjáról kiválasztanak egy mindenki által elfogadható képet. (Kikötés lehet, hogy a képen látható szereplők száma megegyezzen a csoport létszámával (3-6), vagy témájában illeszkednie kell az éppen tanult témakörhöz stb. A következő feladat megírni a képen ábrázolt személyek történetét, narratívával és párbeszéddel együtt. Itt is adhatunk konkrét utasításokat pl: magázzák/tegezzék egymást a szereplők, különböző beszédszándékok érvényesüljenek stb.

Az utolsó előtti fázis az, hogy elmegyünk a múzeumba, ahol leforgatják a filmet úgy, hogy a kép szereplőit beszélgetik a csoport tagjai, miközben a kamera a műalkotást mutatja.

Az utolsó mozzanat egy mozi délutánt szervezni, ahol megnézhetik egymás kisfilmjeit. Tetszés szerint díjakat is lehet kiosztani a legjobb alkotások között.

Androsits Anna

Német nyelvű dalok gyerekeknek



A [Deutschmusikblog](#) oldal a némettanárok munkáját könnyíti meg, a kisgyerekekét pedig élvezetesebbé teszi.

Hetente kerülnek fel az oldalra különféle szintű és témájú német dalok, melyek lehetnek akár gyerekdalok, akár popszámok. A dal alatt mindig található a szintjéhez illő feladat. Ezek a feladatok szókincsetis és nyelvtant is gyakoroltatnak, de némelyikük országismerettel, kultúrával kapcsolatos.

Az oldal jobb oldalán a témákat és a feladatok szintjét tartalmazó gyűjtemény található. A műveket mai modern, kortárs előadók adják elő.

Egy jó éneklés mindig feldobja a hangulatot!

Szántai Krisztina írása

Hangszerek felismerése



A következő tevékenység egyrészt a zenei műveltséget, másrészt az idegen nyelvi szókincset is gyarapítja.

Válasszunk ki 2 – 4 komolyzenei ill. könnyűzenei művet. A diákok írják le azoknak a hangszereknek a nevét, amelyeket az adott műben hallanak megszólalni.

Érdemes időnként olyan darabot választani, amelyről tudjuk, hogy aktuálisan igen népszerű a gyerekek között. Ezzel a jó hangulatukat is meg tudjuk alapozni.

Kissné Szabó Edina gyűjtése

Read Aloud! Olvasd fel!



Előfordult már veled, hogy találtál egy érdekes cikket, de nem volt idő elolvasni, mert éppen főzni kellett vagy takarítani? Gondoltál arra, hogy bezzeg, ha meg lehetne hallgatni, két legyet üthetnél egy csapásra? Íme, a megoldás, ami nemcsak elfoglalt pedagógusoknak, hanem nyelvtanulóknak is hasznára válik, hiszen bármely weblapot képes felolvasni, sőt, olvasás közben a szövegben aláfestéssel kiemeli, hogy éppen hol tart a felolvasásban.

Igaz, hogy automata, gépi hangot hallunk, így nem teljesen tökéletesen a kiejtés, az intonáció, de még így is élvezetes. A nagy nyelvek esetében egészen jó a minőség, ezért javaslom angol-, német- és franciatanároknak és tanulóknak. Ha nem értek valamit, bármikor leállíthatom, visszatekerhetem a szöveget, így az olvasás és a hallás utáni szövegértés gyakorlására is kiváló.

Hogyan lehet hozzájutni? A Read Aloud bővítmény a Google Chrome és a Firefox böngészőhöz telepíthető, én **innen** töltöttem le. Letöltés után azonnal megjelenik a böngészőben a bővítmény ikonja.

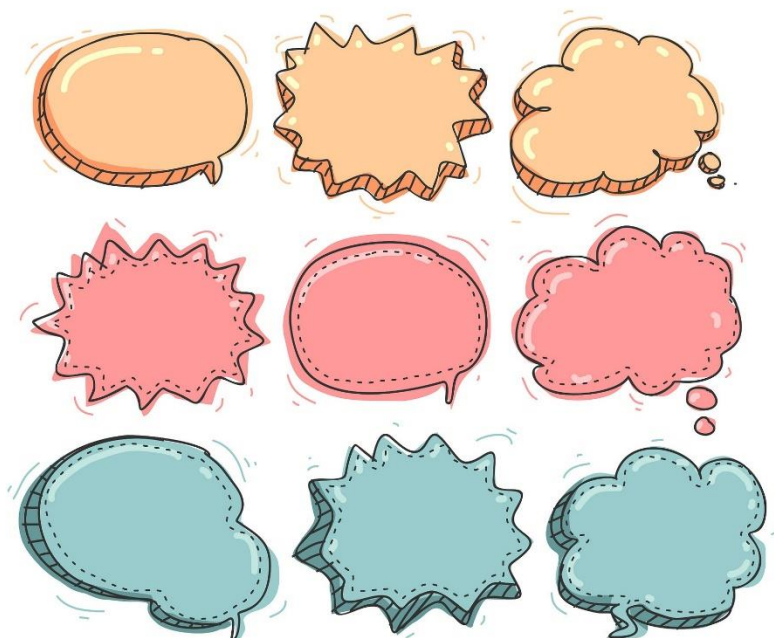


Beállíthatom, hogy milyen hangot szeretnék hallani, milyen gyorsan olvassa fel a szöveget, milyen legyen a hangmagasság és a hangerő, és azt is ki lehet választani, hogy jelölje-e aláfestéssel a z alkalmazás a szövegben, hogy hol tart. Ehhez az ikonra kell kattintani a jobb egérgombbal, ott az “Options”-t választani, és már meg is lehet tenni a beállításokat.

Ezután már csak megnyitom a számomra érdekes oldalt, rákattintok az ikonra, és már hallom is a szöveget. Próbáljátok ki!

Tóth Katalin

Folyékony beszéd fejlesztése



Egy igazán élvezetes játék, mellyel a beszédkésztséget tudjuk fejleszteni.

A táblára azok a témák kerülnek fel, amelyeket ismételni, vagy bevezetni szeretnénk.

Kis csoportokat alakítunk. A feladat: minden csoporttag választ egy témát, amit letöröl a tábláról, majd egy percig folyamatosan, hezitálás és ismétlés nélkül beszél róla a csoporttársainak, akik mérik az időt.

Ezután a következő csoporttag szalad a táblához és törli le az általa választott témát (gyorsan, nehogy valaki más hapholja el előle) és beszél róla szintén egy percig. Akkor van vége a feladatnak, ha elfogytak a táblán lévő témák.

Lakos Erika

A folyékony beszéd fejlesztése – online



A tanulónak egy adott vagy választható témáról kell beszélnie egy percig folyékonyan, amit hangrögzítővel felvesz.

A tevékenység előnye: jellemző, hogy amikor felvételt készítünk, többször is nekifutunk, kijavítjuk magunkat és törekszünk a lehető legjobbat alkotni, jobban utánanézni nyelvhelyességi problémáknak, szókincsnek, ellenőrizni a minőséget ellentétben egy írásos feladattal.

Lakos Erika

Definíciók



Hiába értünk egy szót, fogalmat, annak definiálása nagy kihívást jelent.

Ebben a tevékenységben egy adott szónak, kifejezésnek, fogalomnak (például: 'nyelvtanulás') a meghatározását kiscsoportban fogalmazzák meg a diákok a meghatározását.

Amikor lejár az erre szánt idő, körbeadják egymás munkáját, és a többi csoport hozzátehet, kihúzhat vagy átírhat benne részeket.

Amikor visszaér mindenkihez a saját munkája, felolvassák, megbeszélik, vitáznak a kapott eredményen. Végül összehasonlítják saját munkájukat egy egynyelvű szótár definíciójával.

Lakos Erika

Új szerkezet begyakorlása



Haladó nyelvtanulóknál gyakran előfordul, hogy egy új nyelvtan gyakorlásánál a már biztosabban használt szerkezetet használják, nem a még döcögősen összerakott újat. Erre lehet megoldás ez az egyszerű ötlet:

Ha egy szuper táblázat kerül a táblára, mondjuk egy új igeidő különböző formái (kijelentő, kérdő, tagadó, folyamatos stb) beszámozzuk a különböző rubrikákat. Majd a diákok csoportonként/páronként kapnak egy-egy dobókockát. A szám, amit dobnak a táblázat rubrikáját azaz, azt a nyelvi szerkezetet jelenti, amit használnia kell egy olyan mondatban, ami igaz saját magára, vagy egyik csoporttagra. Pár mondatot le is írnak, amit felolvasnak az egész csoportnak. A mondatokkal kapcsolatban a többieknek további kérdéseket kell feltenniük.

Lakos Erika

Black-out poetry



Minden korosztályban használható kreativitást igénylő feladat: egy nyomtatott újságra van szükségünk az adott nyelven, aminek a lapjaiból, cikkeiből a diákok válogathatnak.

Kivágnak egy nekik tetsző részletet (az sem baj, ha nem értik az egész cikket), amin fekete filccel kihúzzák a szöveget egy-egy szó, kifejezés kivételével, úgy hogy a megmaradt szavakból egy új mondat, történet vagy vers alakul ki.

Hogy mindenki alkotását megcsodálhassuk, ragasszuk ki ezeket a terem különböző pontjaira. Érdeemes rákeresni a neten, rengeteg példát találhatunk.

Lakos Erika

A beszédkésztség fejlesztése

Minden korosztályban alkalmazható feladat:

Kivetítünk egy festményt, amin sok alak látható, mint például Jan Steen: Egy iskola lányoknak és fiúknak című festménye.



A kérdés, amit párban beszélnek meg a diákok:

Milyen hasonlóságokat és különbségeket fedeznek fel a festményen látható és a mai iskolai élettel kapcsolatban? Majd egy-egy pár egy 4 fős kiscsoportot alkotva megosztják egymással ötleteiket 'ping-pongot' játszva: egy hasonlóság után egy különbséget kell mondani.

Ezután a csoport együtt dolgozik egy párbeszéden. Mindenki választ a képről egy szereplőt, akit megszemélyesít és megírnak egy dialógust, ami vagy csökkenő szószámból áll (első beszélő 6 szavas mondatot mond, második 5 szavasat, stb.) vagy emelkedőből. Ilyen keretek közé szorítva a dialógus megalkotása szórakoztatóbbá és könnyebbé, mindenki számára megoldhatóvá válik. Ezután már csak a próbálás és az előadás marad csak.

Lakos Erika

