

Farkas-tanoda meséi – anyanyelvi kompetenciák, olvasás, szövegértés fejlesztése

„Miért van az, hogy önállóan és alkotóan gondolkodó embert szeretnénk gyerekeinkből nevelni anélkül, hogy nevelésük során hagynánk őket önállóan gondolkodni és cselekedni?”

Winkler Márta

Úgy gondolom, hogy pályánk során számunkra fontos ez a gondolat. Nem szabad elfelejtenünk, hogy hivatásunkban óriási a felelősségünk. Egy-egy kisgyermeknek szárnyakat adhatunk, vagy teljesen „komformizálhatjuk”, és letörhetjük természetes kreativitásukat. A mi feladatunk elérni, hogy a gyermekközösség szabad és önálló tagjai legyenek, örömmel járjanak iskolába, örömmel tanuljanak, érzelmileg és szellemileg is egészségesen fejlődjenek. Ezt egyénre figyélssel, szorongásmentes, szeretetteljes légkörrel, alkotó kedvük kibontakoztatásával tudjuk segíteni. Ehhez a munkához nyújtanak óriási segítséget az informatikai eszközök. De ne feledjük, hogy ezek csak eszközök. Önmagukban nem tesznek csodát. Szükség van elkötelezett, megújulni vágyó tanítókra, tanárookra.

Tanítói munkámban három éve van szerencsém interaktív táblát használni. Azóta rengeteg anyagot készítettem. Igaz, hogy az otthoni felkészülési időm jelentősen megnövekedett, de a következő osztályomnál kis átalakítással ezeket az anyagokat újra fel tudom használni. A tábla lehetőséget ad arra, hogy „visszavonuljak” órán és a gyerekeket hagyjam alkotni, gondolkodni. Több „heuréka” élményhez juttathatom őket, mely lelkesít, sikerélményt ad. Az eszköz nagyobb lehetőséget nyújt kooperatív tanuláshoz. A feladatokban az egymásrataltság erősíthető, egyéni felelősség jobban meghatározható. Az egyenlő részvétellel (szerepleosztással, munkamegosztással) kreatívan hozzájárulhatnak az óra menetéhez. Több párhuzamos interakcióra van lehetőség. Pályázatomban néhány „jó gyakorlatot” mutatok be.

1. gyakorlat: Farkas-tanoda meséi –táblaszoftver használatával

Pályázatom címe: Farkas-tanoda meséi. Ez arra utal, hogy az óvodából érkező manókat egy hatalmas plüss farkassal vártam. (A név kötelez!) Azóta Farkas-tanodának hívjuk az osztályt. Tavaly titokban szövetkeztem a szülőkkel és minden tanulóról kértem egy igazolvány és egy játszós képet. Interaktív táblára társasjátékot készítettem. Óriási volt a gyerekek meglepetése és öröme, amikor játszottunk vele. Az alap oldalt egyszer kell elkészíteni.



Piros, kék, sárga csapat van. Bal felső sarokban lévő manókkal lépünk. A jobb oldali korongot forgatjuk. Akinek a képére érkezünk, onnan hiperhivatkozással megnyílik a 'játszós' képe. Minden tanuló oldalán három feladat található. A játék előnyei: figyelemfelkeltő, nagyon motiváló. A megnyíló oldalakon a feladatokat a tananyaghoz és a tanuló haladásához lehet igazítani. Személyre szabottan differenciálhatunk. Minden gyermek sikerélményhez juthat. Harmadik osztályban szófajok tanulásánál remek. Igéket, főneveket, mellékneveket gyűjthetünk a képekről. Használhatjuk fogalmazás órákhoz is. A fotókról történeteket mesélhetünk – fejlesztve ezzel a

Ákos egy vidám kapitány, bátorságban nincs hiány.



A sok herkenytyű nyekereg, ahogy erősen balra tekerek. A tesin kicsit még gyúrok, aztán olajkutat fúrok!



szóbeli kifejezőkészséget. Írhatunk elbeszéléseket róla. Írás órán szintén alkalmazható szavak, szókapcsolatok, mondatok, szövegek írására, gyűjtésére. A mindennapi életüket be tudjuk hozni óráinkra. A bal oldali képen az egyik oldal látható. Minden tanulónak írtam pár sor „verset”, amihez a zöld négyzetekre kattintva feladatok nyílnak meg.

Ez a társasjáték remek: az olvasástechnika, szövegértés, megfigyelőképesség, szókincs fejlesztésére, különböző tulajdonságok, érzelmek kifejezésére. Fogalmazási készség, helyesírási készség fejlesztésére. Mivel osztályomban van Tourette-szindrómás, Asperger-szindrómás, figyelemzavaros, diszlexia gyanús tanuló, nagy hangsúlyt kell fektetnem a differenciálásra. A Farkas-tanoda társasjáték erre remek lehetőség.

2. gyakorlat: Időutazás – Preziben¹

Irodalomból a történelmi olvasmányoknál tartunk. Harmadik osztályban nem tartom kifejezetten feladatnak a történelmi tények megtanítását. Viszont a Preziben készített időutazás remek lehetőséget ad egy játékos versenyre, mely fejleszti a kooperativitást, egymásra figyelmet. Az időszalag megszerkesztéséhez és a képek beszurásához azért választottam a Prezi programot, mert a képeket megfelelő távolságban elhelyezve, elforgatva világoskék háttérrel a vetítésnél olyan, hatást érhetünk el, mintha ténylegesen repülnénk az időben. Csoportmunkában dolgoztunk. A képekhez borítékban minden csoport kapott mondatokat. A kép megjelenése után villámgyorsan meg kellett keresniük a hozzá tartozó meghatározást. Annyira élvezték a versenyt, hogy volt, aki feltérdelt a padra is, hogy jobban odaférjen a mondatokhoz és együtt összebújva válogattak. (Ez az örömteli, buzgó igyekezet majd a mellékelt képeken is megfigyelhető.) Szerintem a munka hevében ilyen fokú „fegyelmetlenség” megengedhető. Remek feladat az ismeretek elmélyítésére, a gyors gondolkodás, olvasás, szövegértés fejlesztésére. Néhány kép az oldalról:

<p>Az időszalagon való „repülés” vizuálisan is segít a tanulóknak elhelyezni az eseményeket időrendben.</p>	<p>Képhez keresendő szöveg: „A magyarok nyilaitól ments meg Uram minket”</p>	<p>A vérszerződés megkötése.</p>
<p>Augusztus körmenet. 20.:</p>	<p>Törökverő hadvezér, aki pestis járványban meghalt.</p>	

¹ <http://prezi.com/ymickqydevvr/idoszalag/>

A Prezibe a youtube-ból filmeket is helyezhetünk be. Így szerkesztettem már „úrutazást” is a Nap körül. A végére NASA filmet illesztettem be a világuírról. Egyetlen tankönyv vagy színes kép sem tudja megteremteni ezt az élményt.

3. gyakorlat: Puzzle – célkitűzések megfogalmazásához, ráhangolódáshoz



Óra elején a célkitűzés megfogalmazására, ráhangolódásra, figyelemfelkeltésre jónak tartom a puzzle készítő programokat. Általában Photoshopban megnyitom az órához kapcsolódó képet. Ráírom, amit szeretnék és úgy mentem el. Utána puzzle készítő programban megnyitom és kész. Mivel az időszalagon Mátyás királyig jutottunk és ott időzünk egy kicsit még a mondáknál, Mátyás képet szerkesztettem a legutóbbi órára. Ehhez a feladathoz örömmel jelentkezik mindenki. <http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=26e01167353e>

4. gyakorlat: Mátyás napja c. mese feldolgozása Hot potatoes programmal

Mesefeldolgozáshoz, differenciáláshoz, rejtvénykészítéshez, kvíz játékokhoz remek ingyenes program. A 'hiányos szöveg' szerkesztőbe a mesét beírom, vagy Word programból

Olvasd el a szöveget és írd be a hiányzó szavakat!

édes őrt állott ballagni Elnevette fulébe jutott a dolog fejedelme galamb ideplántáljuk irányozta különbség megköszöntsem nagy tréfa
vargának

Ez a kő [?] eset is a [?] király körül tarmett, hát megérdemli, hogy [?] stbe a könyvbe.
Bizony az ideig nem volt még olyan [?] a magyaroknak, akit a nép úgy szeretett volna, mint Mátyás királyt. Mert Mátyást a nép úgy szerette, mint [?] a liszta búzát.
Ez az [?] szeretet [?] annak a denék buda [?] a lépéseit is, aki reggel elindult a királyi palotába, és egyenesen fel akart menni a királyhoz.
- Mit akarsz, jóember, a királytól? - kérde a katona, aki [?] a kapuban.
- Mátyás napja vagyok, vitéz uram - azt mondja a varga -, csak azért jöttem, hogy [?] őfelségét, mint atyámfiat, mivel, hogy magamat is Király Mátyásnak hívják. [?] magát a katona.
- Vagyon ám valamennyi [?] Király Mátyás meg Mátyás király közt, éppen annyi, amennyi egy varga meg egy király közt legyen.
- Vissza kellett [?] a palota kapujából a vargának, de mikor Mátyás királyt [?] mindjárt rendeltetett király Mátyásnál egy pár sárga csizmát.

beillesztem. Utána kijelölöm a kihagyandó szavakat. Elmentem HTML formátumban is. Előnye, hogy megnyitás után a hiányos szöveg másolható. Átrakom Word-be és így a teljes és hiányos szöveget is ki tudom nyomtatni a tanulóknak. Jól alkalmazható gyakorlat az olvasástechnika, szövegértés, szókincs fejlesztésére, differenciálásra, helyesírási készség fejlesztésére. A kevésbé jól olvasó tanulóknak a szövegből meg kell keresni a hiányzó szavakat és beírni helyesen. A gyorsabban haladó tanulók már rokon értelmű szavakat kell, hogy keressenek a hiányzó szavak helyére. (A mellékelt fényképeken majd jól látszik, hogy vannak csoportok, akik a Szinonima szótárt használva keresnek, és vannak, akik a terem végében elhelyezett számítógépen Word programba írják be a szavakat és



ott keresik a szinonimákat.) Hiszem, hogy feladatunk alsó tagozaton a tanulni tanítás is. Ehhez többek között el kell sajátítaniuk a szótárak, lexikonok használatát, ill. meg kell tanulniuk a számítógép nyújtotta lehetőségek használatát is.

5. gyakorlat: Ki vagyok én?

Óra elején vagy végén remek szókincsfejlesztő játék. Kihívok néhány tanulót a táblához. Kivetítek mögéjük egy szót, vagy a hátukra ragasztom papíron, hogy 'kik lettek'. A többieknek körülírással kell segíteni, hogy kitalálja társuk a fogalmat. A történelmi témakörben pl. volt, akinek a dereglyét, pajzsot stb. kellett kitalálni. Nagyon kedvelt játék az osztályban. Kép egy Prezis órából: http://prezi.com/f_w6npfd4wbb/szovegertes/

6. gyakorlat: Történelmi kvíz – SuperTeacherTolls program használata

A kvíz készítő program remek segítség a tanítóknak, tanároknak. Flash alkalmazással egyszerűen témaköröket adhatunk meg, a kérdések pontértékét tudjuk meghatározni. Csapatok számát, versenyeredményét egy kattintással vezethetjük. Legutoljára történelmi témakörben készítettem feladatokat.

Forrás: <http://www.superteachertools.com/jeopardyx/jeopardy-review-game.php?gamefile=1299691443>

Az interneten elmentett feladatot jelszóval belépve bármikor átszerkeszthetjük.

A kooperatív tanulás, mindenki aktivizálására remek feladat. A gyerekek írólapokra vezetik a választ. Amikor nyelvtan témakörben dolgoztunk, a helyes megoldást a csoportok minden tagjának le kellett írni. Így a lemaradókat segítették a többiek. A helyes megoldásról mindig más tanuló számol be. Indokolják is a választ. Fejlődik a fogalmazási készségük, szókincsük, 'bátorságuk'. Megtanulnak egymásra figyelni, más véleményét is meghallgatni, elfogadni. A nyelvtan helyesírás témakörben a j-ly gyakorlására a szavakat kellett helyesen, a j vagy ly betűt pótolva leírniuk. Tizenöt szó volt egy feladatban ugyanennyi pontért. Öröm volt nézni, ahogy sietve írtak, egymásnak segítve súgták a megoldásokat, ill. olykor győzködték egymást. A lassabban dolgozó tanulókat segítették, biztatták. Ez a program ilyen kellemes élményeket

ad a tanítónak is. A tanulók mosolya, lelkesedése az, ami pedig minket motivál. Ezért otthon megszállott módjára órákig szerkesztünk programokat, hogy esztétikus, érdekes, fejlesztő és örömet okozó legyen. Ez garantáltan ilyen program.

Honfoglalás	Nándorfehérvár	Tatarjárás	Hunyadiak	Mátyás
10	5	5	20	15
20	10	10	10	5
15	5	5	5	20
5	15	20	10	5
5	15	10	10	5
Záró kérdés				

7. gyakorlat: Szenci mesék – Powerpoint mesék szerkesztése gyerekekkel gyerekeknek

Még 2004-ben szerkesztettünk 3-4. osztályos tanulókkal egy mese CD-t. A tanulók párban dolgoztak. Feladatuk volt irodalmi művet keresni, Powerpoint programban részletenként váltva, egymásnak diktálva, helyesírást figyelve begépelni. Paint programmal illusztrálták. A képeket beillesztették és beállították az animációkat. Zenét szűrtak be a meséhez. Az időzítést úgy állították be, hogy a lassabban olvasó elsősök is tudják majd olvasni. Hatalmas nagy munka volt, de óriási lelkesedéssel dolgoztak. A művek utáni kutakodás olvasásra kényszerítette őket. A gépelés fejlesztette az olvasástechnikát, helyesírást, koncentrációt, kooperatív munkát. A kész Szenci mesék - Esti mesék CD-t alapítványi bálon 'árultuk'. Az elkészült művet olvasás, nyelvtan, fogalmazás órákon azóta is használom. Mióta interaktív táblán is tudom vetíteni, bármikor megállíthatom. Lényegkiemelés tanítására, szófajok válogatására, rokon értelmű, ellentétes jelentésű szavak keresésére remek. Ezt az élményt egy régi diavetítővel nem tudtam nyújtani a gyerekeknek.



8. gyakorlat: Villámolvasás – Powerpoint vagy táblaszoftver kamera segítségével

A villámolvasás fontos olvasástechnikát, szövegértést fejlesztő feladat. Szerkeszthetjük Powerpointban az időzítés gyorsra állításával, vagy kattintással. De a Powerpointban vagy Word-ben gyorsan vetített szöveget a tábla kamerájával fel is vehetjük. Így médiafájlként tudjuk lementeni.

9. gyakorlat: Varázsceruza – a szoftverbe beépített táblakamera felvételét használva



Írni, másolni unalmas és fárasztó. Viszont nekünk feladatunk az íráskészség, helyesírási készség folyamatos fejlesztése. Ehhez remek ötlet, ha a táblára írt szavakat felvesszük. Utána elmentjük a feladatot. Másnap elég annyit mondanunk, hogy elvárásolta valami manó a táblát és magától működik. Tudtok a varázsceruzával együtt írni? A fent mellékelt feladtnál a tanulók rengeteg j-lyt tartalmazó szót írtak, de észre se vették. Olyan lelkesen haladtak a 'varázsceruzával', hogy öröm volt nézni. A feladat felvételénél a ceruzát a végén pirosra váltottam, és a helyes megoldást azzal írtam be. Így az önellenőrzést is fejlesztettük.

j vagy y:

te_j, vaj, farkály, máj, suly, papagáj,
tutaj, olaj, bagoly, sünaly, fogoly, haj,
kanaly, ri_ság, é-el, hi_a, ma_om,
nápó_i, korero_a, bi_eg, ma_onéz.
pétreze_em, -átek, -egyenefa, -ek,
-uh, -igmadár, -igná_a, -ülüs,
-aquár, kulcs_ek, re_té, te_föl

Összegzés

Pályamunkámban (a maximált oldalszám miatt csak) kilenc gyakorlatot mutattam be. *Alkalmazott programok:* táblaszoftver, Prezi, Puzzle készítő, Hot potatoes, SuperTeacherTolls kvíz készítő, Powerpoint. Természetesen a lehetőségeink informatikai eszközökkel végtelenek. A gyerekek már a digitális generációt képviselik. A mi felelősségünk, hogy megtanítsuk őket az informatika megfelelő használatára. Tudniuk kell az értékeket megkeresni. Tudjuk, hogy a tanulók személyiségének fontos vonásai játék során alakulnak. Fontos, hogy örömet szerezzünk számukra, szórakoztatóak legyenek a feladatok. Jelenjen meg az élmény, a vidámság, a verseny. A beszédkészség fejlődésében, a társas kapcsolatok pozitív alakulásában is nagy jelentősége van a kooperatív, játékos tanulásnak. A játék során fejlődik a problémamegoldó gondolkodás, helyzet felismerési-, és döntési képesség, a gyors gondolkodás, figyelemkoncentráció, a kezdeményező- és szervezőkészség, a találékonyság, a kreativitás. Számomra fontos a stressz mentes környezet megteremtése a kisgyermek számára. Akkor tudunk nekik csodákat adni, ha biztosítjuk az örömet, a sikerélményt, növeljük az önbizalmukat. Akkor ők is elhiszik, hogy mindenre képesek és a „csillagokat is lehozzák” nekünk az órákon boldogan. Mi pedig ettől kapunk szárnyakat, és így az 'adok-kapok' elvén egymást motiválva, szeretettel feltöltve folytatódik munkánkban a körforgás Einstein gondolatához hűen:

„Én sosem tanítom a diákjaimat, csak próbálom megteremteni a feltételeket, amelyekben tanulhatnak.”

Albert Einstein

Fényképes melléklet: INFORMATIKA-SZAKMAISÁG-EREDMÉNYESSÉG pályázat

Téma: Informatikai eszközök alkalmazása – „jó gyakorlat”

Készítette: Farkasné Holpert Judit tanító

Cím: Farkas-tanoda meséi – anyanyelvi kompetenciák, olvasás, szövegértés fejlesztése

2. gyakorlatról: Prezi alkalmazása órán

Időutazás kezdete a Prezi segítségével.



Lázasan (feltérdeelve) keresik a megfelelő mondatot a képhez.



3. gyakorlatról: Puzzle alkalmazása



Óra eleji ráhangolódáshoz remek. Az időszalagon Mátyás koráig repülünk.

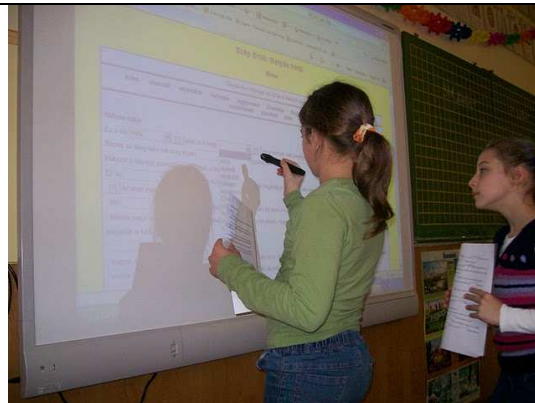
4. gyakorlatról: Hot Potatoes: hiányos szöveg



A „bárányok” a mesébe írják be a hiányzó szavakat. A háttérben a „farkas” csoportból páran számítógépeken Wordben keresik a szinonimákat.



Farkas csoportból néhányan a Szinonima szótárban kutakodnak a rokon értelmű szavak után.



Végül a táblánál is beillesztjük a szavakat. A segítséghez én is rokon értelmű szavakat írtam.

5. gyakorlat: Ki vagyok én?



Szókincsfejlesztő játék. Itt nem kivetíttem mögé, hanem „sárga öntapadós” papíron a hátára tettem.

6. gyakorlat: kvíz –SuperTeacherTolls program használata



A csoport egyik tagja a megbeszéltek szerint éppen témakört és feladatot választ.



A kérdés megjelenése után megbeszéltek a megoldást és mindenki leírja.



A helyes válasz megbeszélése után most a pontokat kapják meg a csapatok.

A pályázatban a programokhoz, órák anyagához felhasznált képek internetről, Wikipédiából szabadon letölthetőek.