



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

# **„AHÁNY NYELV, ANNYI EMBER”**

## **CÍMŰ PROJEKTÜK MÓDSZERTANI VÁLOGATÁSA**

- **Mobilitásban résztvevő neve:** Simon Márta - könyvtáros
- **Kurzus:** British Culture for Teachers
- **Helyszín:** Excel English, London, Egyesült Királyság

Három érdekes feladat, a kurzusról:

1. 'A Brit irodalom' tanulmányozása során Shakespeare idézetek voltak félbevágva, ezeket osztotta ki a tanár.  
Előbb csoportosan párosítottuk a kis papírokon lévő idézet részleteket.  
Ezután el kellett döntenünk, mely műből származik az adott idézet.  
Végül memorizáltuk a híres sorokat és egymás emlékezőtehetségét teszteltük.  
Ez páros munka volt. Egyikünk elmondta az idézet első felét, a másiknak pedig be kellett fejeznie azt.
2. 'A brit társadalom változó arca' című téma feldolgozásakor kaptuk a következő feladatot:  
Újságcikket olvastunk, de ez is interaktív módon zajlott.  
A párok tagjai más-más cikket olvastak, majd annak tartalmát elmesélték partnerüknek.  
Ezután a bonyolultabb kifejezéseket definíciókkal párosítottuk szintén párban.  
Végül pedig közösen, frontálisan is megbeszéltük a szavak, kifejezések jelentését, és összegeztük az olvasottakat.  
A témához kapcsolódó rövidfilmet is néztünk, majd megbeszéltük a látottakat.
3. 'A Brit ételek' téma megbeszélésekor csináltuk ezt a szellemes feladatot:  
Receptek voltak összevágva. A három különböző receptet kellett csoportokban először egymástól elkülönítenünk, majd az egyes recepteket is sorrendbe raknunk.  
Mindegyik tradicionális angol recept volt.  
Végül mindenkinek el kellett mondania egy saját országára jellemző, tradicionális étel receptjét, melyet a párja leírt, hogy otthon majd esetleg elkészíthesse.

- **Mobilitásban résztvevő neve:** Sipos-Kovács Marianna – intézményvezető-helyettes
- **Kurzus:** Better English for Teachers
- **Helyszín:** IPC Exeter, Egyesült Királyság

### **1. feladat** *Szövegfeldolgozás csoportban mondatonként.*

#### **Fejlesztő hatás:**

- olvasási készség
- szövegértés fejlesztés
- memóriafejlesztés

#### **Alkalmazási terület:**

- idegen nyelv bármely évfolyamon
- olvasás-szövegértés fejlesztése bármely órán
- irányok, színek, formák gyakorlása

**Eszközigény:** rajzlap, rajzeszköz, nyomtatott szöveg

**Játékosok száma:** csoportonként igény szerint variálható a mondatok számát ehhez igazítva.

#### **A játék leírása**

Egy 8-10 mondatból álló szöveget mondatonként leírva elhelyezünk a terem egyik sarkában. A csapattagok egyesével mennek ki a szöveghez, elolvassák, memorizálják, majd visszamennek a helyükre és lerajzolják azt, amit olvastak. Amikor az első csapattag visszaér, már indulhat a második tag, aki szintén olvas és memorizál, majd visszamegy és rajzol. Így haladunk, amíg az összes mondatot el nem olvassuk és le nem rajzoljuk.

#### *A feladat értékelése:*

- Minden információ, ami a szövegben volt és a rajzon megjelenik, 1 pontot ér.

#### *Variációk:*

- Időre játsszuk.
- Ha valaki nem érti a mondatát, pontlevonással mehet helyette más a csapatból.

### **2. feladat** *Játékos szókincsbővítés*

#### **Fejlesztő hatás:**

- szókincsbővítés
- memóriafejlesztés

#### **Alkalmazási terület:**

- idegennyelv tanulása - szókincsbővítés
- bármilyen tantárgyhoz kapcsolódó fogalomtanulás
- memóriafejlesztés

**Eszközigény:** fogalom- vagy képkártyák annyi példányban, ahányan egyszerre játsszák.

#### **A játék leírása:**

Annyi kártyát készítünk minden fogalomból vagy képből, ahányan a csoportban vannak. Összekeverjük őket, majd kiosztjuk mindet. Körbe haladunk. Mindenki dönt, hogy az utána levőtől milyen kártyát szeretne kérni. Ha van neki olyan, azt oda kell adnia. A cél, hogy összegyűjtsük valamennyit, azaz csak különböző kártya legyen nálunk. Ekkor „kész” felkiáltással kiterítjük a lapjainkat.

#### *A feladat értékelése*

Akinek először van meg az összes, az nyert.

### **3. feladat            Készítsünk szörnyet!**

#### **Fejlesztő hatás:**

- szókincsbővítés
- térbeli érzékelés fejlesztése
- formák és színek tanulása, gyakorlása
- finom motorika fejlesztése

#### **Alkalmazási terület:**

- idegen nyelv tanulása
- alsó tagozat képességfejlesztés

**Eszközigény:** színes gyurma, tábla a gyurmázáshoz

#### **A játék leírása:**

Készítsetek megadott idő alatt különböző formák és színek felhasználásával egy aranyos szörnyecskéket! Vigyázzatok, a másik csapat ne lássa! Csak a meghatározott formákat használhatjátok, de azok bármilyen színűek lehetnek!

Amikor készen vagytok, takarjátok le az alkotásokat, majd osszátok ketté a csapatotokat! Az egyik fél a helyén marad, a másik fél menjen át a másik csapathoz! Üljetek le az üres táblához és készítsétek elő a gyurmákat!

Vajon milyen szörnyecskéje van a másik csapatnak? Akik az eredeti helyükön maradtak, azok adjanak utasításokat, milyen formákból és milyen színekből áll a szörnyecske, melyik részt hová helyezték. Az így elkészített figurákat hasonlítsátok össze az eredetivel! Beszéljétek meg az esetleges különbözőségeket!

#### *A feladat értékelése:*

- nincsenek nyertesek és vesztesek, csak a szórakozás.

#### *Variációk:*

- A felhasználható színek és formák számának szabályozásával lehet életkornak megfelelően alakítani a játékot.

- **Mobilitásban résztvevő neve:** Szabó Emese - angoltanár
- **Kurzus:** English for Teachers – Methodology and Language Development
- **Helyszín:** Centre of English Studies, Dublin, Írország

Három érdekes feladat, a kurzusról:

- 1) Beszédgyakorlat bátortalan tanulóknak:

**Texting:** két tanuló üzeneteket ír egymásnak (lapra/füzetbe/táblára/telefonba/számítógépbe) „Hogy vagy? Jól. És te? Remekül. Hány perc van még az órából? 15. Milyen óra lesz a következő?...”

Utána felolvassák.

Segítség: kulcs szavak megadása: Fine, thank you, minutes left, next lesson

- 2) **Kártyajáték:** kifejezések egyik felét egy kártyára írjuk, másik felét másik kártyára. Nyolc kifejezésből 16 kártyát készítünk. A játékot két pár játsza. Mindenki elolvas minden kártyát, utána lefordítjuk, megkeverjük őket. Egyet felfordítunk, és megpróbáljuk megtalálni a párját még egy felfordítással. Egy pár két kártyát fordíthat meg, utána a másik pár jön.

- 3) **Érdekes zenés feladat:** Kérdéseket kaptunk, amelyeket instrumentális zenehallgatás közben kellett megválaszolni.

Milyen madár vagy? (földönkívüli, szörny, focista, stb.)

Hol vagy?

Hogy nézel ki?

Hogy érzed magad?

Min gondolkodsz?

Csoportokban értékeltük egymás 'versét', hogy mennyire szép, drámai, vicces, fantáziadús – pontokkal 1-5-ig.

Variáció: név nélküli írásművek a falon – találjuk ki, ki írta őket. Indokoljuk meg. / Cseréljünk verset, és rajzoljunk a kapott versről képet.

# DRÁMA JÁTÉKOK

## 1. feladat

## képleírás

### Fejlesztő hatás:

- fantázia
- szókincsbővítés
- csapatmunka
- memória
- non-verbális beszéd tudatos használata

### Alkalmazási terület:

- idegen nyelv bármely évfolyamon
- körülírás, fogalmazás

Szükséges: kivetítő vagy esetleg ha nincs akkor a képet érdemes lemásolni ,hogy mindenki lássa, egy festmény vagy kép amit fel tudunk dolgozni (természetesen olyan képet kell választani amin sok szereplő van lehet egy festmény is)

### A játék leírása:

Annyi gyerek játszik ahány szereplő van a képen. Egy- két gyerek aki marad ők a vezetők, rendezők.

A tanár segítőként működik. Nézzük meg a képet alaposan minden kis részletét. Utána elrejtjük mire emlékezünk ? Ezután újrakreáljuk a képet.



Mindenki válasszon magának egy szereplőt. Egyesével helyezzük magunkat a képbe, jelentsük ki én a kutya vagyok, én a férfi vagyok aki a hölggyel beszél. Én a hölggy vagyok. Ezután a földön elhelyezkedem a képben. Ez elég dinamikus kell legyen. Ezt követően senki nem mozdul.

A vezető diákok ezután megállapítják ,hogy jó lett-e a kép , átrendezhetik egy kissé a képet vagy javasolhatják ,hogy ki menjen a festmény( kép) másik oldalára.

Amikor a vezetők szerint teljes a kép akkor dinamikába helyezhetik a képet. 10 ig számolnak és utána tapsolnak és a kép megelevenedik. Az emberek a képen nem mehetnek át a kép másik felébe de beszélhetnek , mozoghatnak. Ezután megbeszélhetjük ,hogy szerintünk mi történt a képen. Mikor készülhetett a kép, mit ábrázolhat, mit beszélhet egy-két szereplő stb.

Ugyanezt a képet fel lehet úgy is használni ,hogy nem beszélünk csak elhelyezkedünk a képben-itt a non-verbális képet próbáljuk jól visszaadni.

Kisgyermeknél lehet egyszerűbb képpel is ráhangolódni – mi vagyunk az „osztályterem” mindenki válasszon egy tárgyat- én vagyok az óra, én vagyok a tanári asztal stb.

## 2. feladat számjáték

Fejlesztő hatás:

- csapatmunka
- fantázia
- számfogalom

Alkalmazási terület:

- idegen nyelv
- matematika

**A játék leírása:**

Eljátszottuk,hogy számok vagyunk és hangok nélkül kell megoldanunk a feladatot. Előtte csapatot alakítunk. A másik csapatnak fel kell ismernie milyen számot alakítottunk ki. Hangok nélkül kell kialakítanunk a számformációkat. Ez is egy nagyon ötletes feladat, az együttműködést, fantáziát fejleszti. ( nem beszélhetjük meg hogy pl. a 3 számot hogyan alakítsuk ki de számunkra a római 3-as formáció egyszerűbb mint az arab hiszen csak 3 oszlopot alakítunk )

## 3. feladat foglalkozások

Fejlesztő hatás:

- szókincsbővítés
- körülírás, fogalmazás
- fantázia

**Alkalmazási terület:**

- idegen nyelv
- nyelvtan
- fogalmazás

**A játék leírása:**

Minden egyes szereplőnek adok egy foglalkozás nevet vagy leírást amit a hátukra ragasztok ,hogy ők saját maguk ne tudják ,hogy nekik mi a foglalkozás. (pl. iskola tanár, művész, rendőrtiszt, író, 8 éves gyermek, menekült, idős személy, miniszter, fogorvos stb.)

Elvegyülünk sétátálunk egy teremben.( ha ez nem megvalósítható akkor oda lehet menni egymás asztalához a diákoknak) Séta közben annyi emberrel beszélünk ahánnyal lehetséges. Fontos hogy az emberek hogyan beszélnek veled, megfigyeled és így kell rájössz ,hogy te ki vagy mi a foglalkozásod.

Természetesen előtte lévő órákon meg lehet beszélni ,hogy melyik foglalkozás mit csinál mit tudnak róla. De nem lehet konkrétan pl. a tanártól kérdezni és milyen az iskolában dolgozni csak ha nem tud rájönni ,hogy ő mi lehet. Pl. ilyen kérdések lehetnek: Szereted a gyerekeket? Gyerekkorodban mi volt a kedvenc tantárgyad? stb.