

Módszertani gyűjtemény

Készítette: Kerekes Edit

Tanfolyam: Kalandra fel! IKT a tanórákon 1.0 - Játék, élmény, tanulás, 2024.07.21-28.
Rovinj, Horvátország

Erasmus+ projekt: A 21. századi kompetenciák fejlesztése a jobb
karrierlehetőségekért, Budapest XIII. Kerületi Vízafogó Általános Iskola



**Az Európai Unió
támogatásával**

„Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő információk és állítások a szerző(k) álláspontját képviselik, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy a(z) Tempus Közalapítvány hivatalos véleményét. Sem az Európai Unió, sem a támogatást nyújtó hatóság nem vonható felelősségre miattuk.”

Genially – Interaktív képes prezentáció készítése

Új Genially létrehozása

Kattints a „Create Genially” gombra, majd válaszd ki a „Presentation” vagy „Interactive Image” típust.

Sablon kiválasztása

Válassz egy látványos, egyszerű sablont – például állatok, iskola, térkép stb. témában.

Kép hozzáadása

Tölts fel egy képet (pl. egy állatkert rajza, egy térkép vagy osztályterem), amelyre interaktív pontokat helyezel.

Interaktív elemek elhelyezése

Kattints a „Insert” > „Interactive elements” gombra. Válassz egy ikont (pl. kis kéz, + jel, nagyító), és helyezd el a képen.

Tartalom csatolása

Az ikonra kattintva választhatsz:

- szöveg beírása (pl. „Ez egy panda.”)
- hang feltöltése (pl. állathang)
- videó vagy kép hozzáadása
- kérdés (quiz) beszúrása

Mentés és megosztás

Kattints a „Done” vagy „Publish” gombra, majd oszd meg a linket a gyerekekkel (pl. Google Classroomon keresztül vagy QR-kóddal).

Goosechase – Mozgásos, játékos tanulás – beltéren vagy szabadban

Új játék létrehozása

Kattints a „Create Game” gombra, majd adj nevet a játéknak (pl. „Tavaszi kaland” vagy „Állatkereső küldetés”).

Küldetések hozzáadása

Kattints az „Add Mission” gombra, és válassz feladattípust:

- **Photo:** pl. „Készítsetek képet valami zöldről az iskolaudvaron!”
- **Video:** pl. „Mondjátok el egy mondókát videóra véve!”
- **Text:** pl. „Írjátok le, melyik a kedvenc állatotok, és miért!”
- **GPS / Location** (ha van eszköz): „Menjetek el a könyvtárhoz és készítsetek ott képet!”

Pontozás és beállítások

Minden küldetéshez adhatsz pontszámot, beállíthatod, hogy melyik mikor jelenjen meg, és a játék időtartamát is megadhatod.

Játék indítása és megosztás

Ha kész vagy, kattints a „Start Game” gombra. A gyerekek a Goosechase appban (telefonon vagy tableten) tudnak csatlakozni a játékhoz a megadott kóddal.

Tricision – Játékos online szavazás és döntéshozás

Lépj be a Tricision oldalára

Nyisd meg: <https://tricider.com>

Adj meg egy kérdést vagy problémát

Írj be egy egyszerű kérdést, amin a gyerekek gondolkodhatnak. Példák:

- „Szerinted melyik a legjobb iskolai ünnep, és miért?”
- „Melyik állatot tanulmányozzuk a következő órán?”
- „Milyen legyen az osztály kirándulása?”

Ossz meg egy linket a gyerekekkel

Miután létrehoztad a kérdést, kapsz egy linket. Ezt másold ki, és küldd el a diákoknak (pl. Google Classroomon vagy QR-kódon keresztül).

A gyerekek válaszokat adhatnak

A gyerekek beírhatják az ötleteiket (egyenként vagy csoportban). Név nélkül is működik.

Érvek hozzáadása

Minden válaszhoz írhatnak „**Pro**” (miért jó) és „**Con**” (miért nem jó) érveket is – ez fejleszti a gondolkodásukat.

Szavazás

Végül a gyerekek szavazhatnak az általuk legjobbnak tartott válaszra.