



A projektet az Európai Bizottság támogatta.

A közleményben megjelentek nem szükségszerűen tükrözik az Európai Bizottság nézeteit.

Pályázat azonosítója: 2020-1-HU01-KA101-078430

Résztevő: Viski Zoltán

Kurzus neve: Creative use of Technology in the Classroom

Kurzus helye: St. Paul's Bay, Málta

Fogadó intézmény: Aplha School of English

A kiutazás kezdő és befejező dátuma: 2022.07.31 – 2022.08.14.

Kurzus tartama: 40 óra

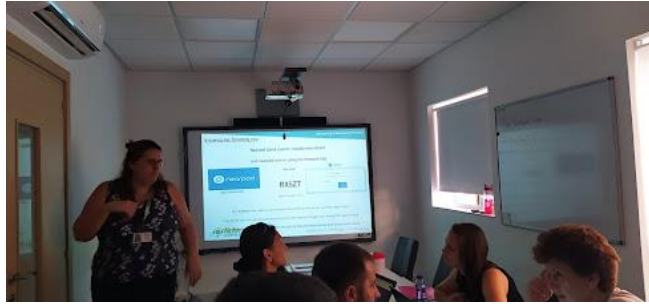
OID kód: E10166514

2022.08.01.

Máltára július 31-én hajnalban indultam, majd a budapesti hűvös időjárás után dél körül érkeztem meg azzal a céllal, hogy részt vegyek egy 10 napos továbbképzésen, melyen az osztályteremben hasznosítható, újszerű módszerekkel, alkalmazásokkal ismerkedhetek meg.

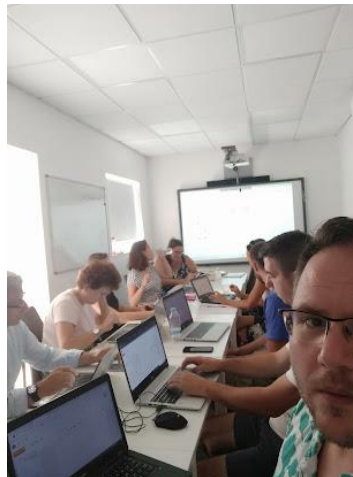
Az út fáradalmait kipihelve a továbbképzés hétfőn reggel vette kezdetét az Alpha School of Málta egyik klimatizált termében, ahol tanárunk, Sarah H. Guttridge vezet be minket ezen a héten a különböző platformok által kínált lehetőségekbe.

Elsőként a Nearpod platformmal ismerkedett meg kilenc főből (köztük négy lengyel, két horvát, egy bolgár és egy német kollégából) álló kis csapatunk a **'Knowing me, knowing you'** című játék keretén belül. Tanárunk az elkészített óravázlat első diáján képeket vetített ki, melyek valamilyen formában kapcsolódnak hozzá, nekünk pedig kérdések feltevésével kellett kitalálnunk, hogyan. A feladatot rögtön ezután saját magunkra vetítve is el kellett készítenünk, így ismertük meg egymást egy kicsit jobban.



Ezt követően a platform nyújtotta lehetőségeket böngésztük végig, feleletválasztós, kvíz- és nyílt végű kérdéseket kaptunk Máltával kapcsolatban, melyekre válaszoltunk, a program pedig kiértékelte a helyes válaszokat, majd az online oktatás tapasztalatait osztottuk meg egymással tömören, azzal szembesülve, hogy mindenütt ugyanazokkal a problémákkal szembesültünk.

A szünet előtt elkezdtek letölteni az **ActivInspire** programot, ám ez több kollégának nem sikerült elsőre, hiszen az egész iskola egyszerre használta az internetkapcsolatot, azonban előbb-utóbb mindenki sikeresen megszerezte a programot, amellyel holnap dolgozni fogunk.



Miután visszatértünk a szünetről, elkezdtek aktívan használni a Nearpod felületét, feladatként egy mini-óratervet, óraterv részletét kellett létrehozni, melyet a közös Google Classroom felületre töltünk fel, és később értékel a tanárunk.

Minden nap végén kapunk hasonló 'assignment'-eket, a végre pedig egy teljes disszeminációs portfóliót fogunk összerakni mindkét péntekre, amelyről blogot is kell vezetnünk, hogy segítse az otthoni munkánkat. Mindent egybevetve úgy gondolom, rendkívül hasznos lesz a továbbképzés, várom a folytatást.

2022.08.02.:

A mai továbbképzést a '**Would I lie to you?**' című játékkal kezdtük. Mindannyiunknak választanunk kellett egy képet magunkról, majd egy történetet kellett előadnunk, mely vagy igaz, vagy részben igaz, vagy teljesen hamis. Ez kiváló alkalom volt arra, hogy ismét jobban megismerjük egymást.



Az első foglalkozás további részében az **ActivInspire** 'magic ink' funkcióját ismertette az előadónk, majd a 'containers' funkciót mutatta be, lépésről lépésre végigvezetve minket a teendőnkön. Ezt követően saját magunknak is létre kellett hoznunk saját diáinkat.

A foglalkozás második részében 'magic box'-ot és 'container'-eket készítettünk, majd párosítható szövegrészeket alkottunk.

Ezt követően a Thinglink applikációval ismerkedtünk, mely lehetővé teszi, hogy egy adott fényképet interaktívvá tegyünk és más információkkal gazdagítsunk, majd ezután a Blendspace felületén barangoltunk.

Házi feladatunk a holnapi kihelyezett foglalkozáson fényképek és rövid videók készítése, melyeket később felhasználunk majd arra, hogy elkészítsük belőle akár a Thinglinkes bemutatónkat.

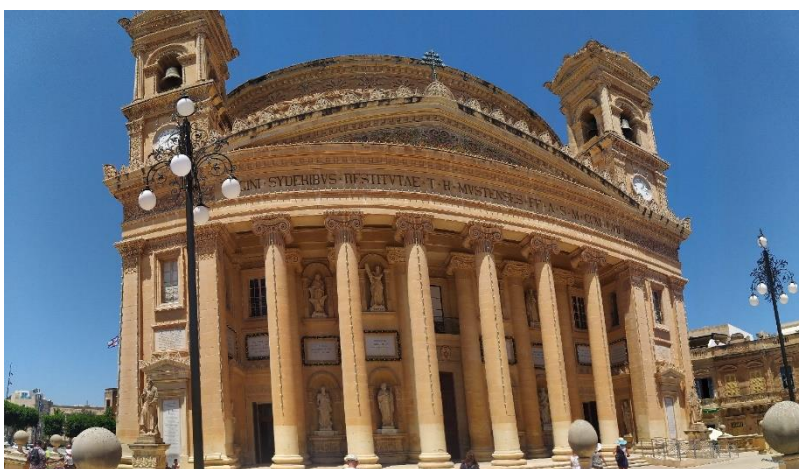
2022.08.03.

Ma a kihelyezett óránk helyszíne Mdina és Rabat volt, melyek közül az első a főváros szerepét töltötte be Valletta előtt, mivel a városból a sziget nagy része látható, így látható, ha jön az ellenség. Túránk során kicsit ismerkedtünk a sziget történelmével, a kereszténység elterjedésével, és persze szorgosan csináltuk a házi feladatot (fényképek, rövid videók a holnapi foglalkozásra alapanyagként).



Szt. Pál székesegyház, Rabat

Miután a kötelező program véget ért, Mosta katedrálisát látogattuk meg néhányan a csoportból. Az építmény többek között arról híres, hogy a második világháború során becsapódott a kupolán keresztül egy bomba, mely azonban nem robbant fel, így megkímélte az ott rejtőzők életét, ezért csodaként tartják számon.



Mosta Rotunda

A továbbiak során a ma gyűjtött anyagokat is fogjuk felhasználni, szerkeszteni, interaktívá tenni.

2022.08.04.

A mai napot a blogunk frissítésével kezdtük, majd belevetettük magunkat a kvízek rejtjelmeibe, három alkalmazással ismertett meg minket előadónk, Sarah.

Elsőként a Plickers platformot használtuk. A tanulók a program által generált kódlapokat kapnak, melyeket éleik mentén elforgatva A-B-C-D válaszokat adhatnak a feleletválasztós

kérdésekre. A tanár a játékot a saját laptopjáról indítja, majd a telefonján bejelentkezve az applikációba, léptet a következő kérésekre, a kamera segítségével beszkeneli a diákok feltartott kártyáit, és máris megszületnek a megoldások, melyeket a játék végén összesítve kapjuk meg az eredményt.



Az egyes témakörök összegzéséhez kiváló a Socrative felülete, az itt készített kérdéssorokat a diákok egyénileg, házi feladatként, vagy játékos verseny keretében, csapatban dolgozva is megoldhatják. A gyorsaság ebben az esetben nem számít, a helyes válaszok száma adja meg a nyertest.

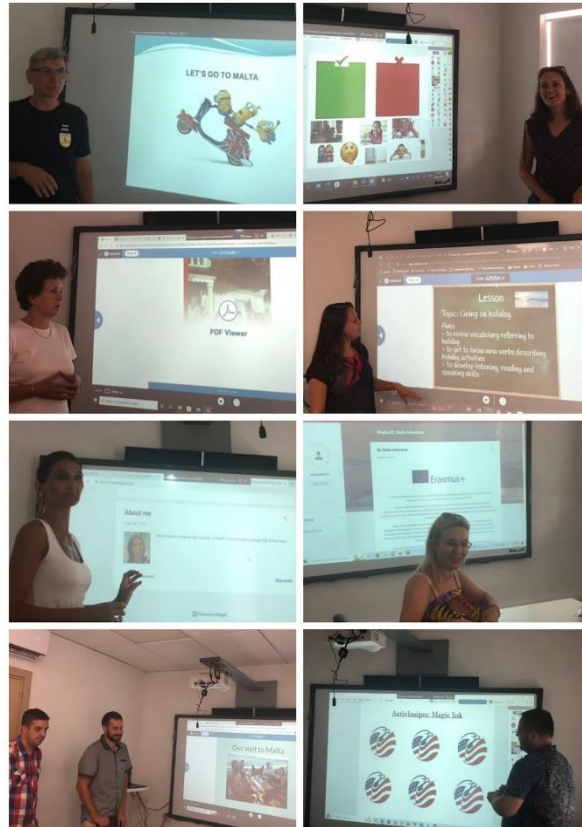
Harmadikként a **Quizlet live** alkalmazást ismertük meg, mely rendkívül jó módszer arra, hogy játékosabb formába öntsük a tanulást. A tanulók a program által véletlenszerű csapatokat alkotva dolgoznak együtt, a nyertes csapat az lesz, amelyik a leghamarabb megadja az összes kérdésre a helyes választ.

Utolsó platformunk a **Baamboozle** volt, ahol előre elkészített feladatsorokat tudunk táblajátékhoz hasonló módon kivetíteni a táblára, zömmel eldöntendő, vagy nyílt végű kérdéseket alkalmazva. Ehhez a platformhoz a diákoknak egyáltalán nem kell saját eszközt használniuk, így azok nélkül is tökéletesen alkalmazható. A játék során az egyes kérdések eltérő számú pontot is érhetnek, le lehet "nullázódni", ha az adott mezőre érünk, illetve véletlenszerűen pontokat lehet gyűjteni.

Minden felületet kipróbáltunk mind a diákok mind a tanárom szemszögéből, így láthattuk, mennyire hasznosak, izgalmasak lehetnek ezek a tanórán.

2022.08.05.

A mai nap folyamán az első foglalkozás alkalmával kaptunk időt a bemutatónk elkészítéséhez, majd fejenként tíz percet kaptunk az előadásra.



2022.08.06.

A hétvége első napján delelőtt alkalom adódott a hét fáradalmat kipihenni, majd a kora délutáni órákban az egyik helyi, homokkal borított tengerparta, majd a kora esti órákban a kollégákkal költöttük el a vacsorát.

2022.08.07.

Vasárnap egész napos hajótúrán vettem részt, melyen megtekintettük azt a tornyot, melyben a Monte Cristo grófja raboskodott a híres filmben, illetve meglátogattuk a barlangokat, ahol a kincs volt elrejtve. Ezek után két gyönyörű lagúnában fürdőzhettünk.

2022.08.08.

A hét első napját az újonnan érkezők miatt játékos bemutatkozással kezdtük, majd ez Edpuzzle alkalmazáson keresztül szerkesztettünk egy tetszőleges videóhoz kérdéssort. Azt követően pedig a **Stop Motion Animation** alkalmazás, és gyurma segítségével rövid filmeket készítettünk, melyeket a közös Google Classroomba is feltöltöttünk.

2022.08.09.

A mai napon bemelegítés gyanánt a Nearpod alkalmazást használva "**2 truths and a lie**" című játékot játszottuk, amelyben mindannyiunknak magunkról kellett két igaz és egy hamis állítást közzétenni, majd a többieknek ki kellett találniuk, mi a "hazugság".

Ezt követően a **Flipgrid** alkalmazást mutatta be mentorunk, melyben 90 másodperces videóüzeneteket is rögzíthetnek a diákok, házi feladathoz akár jó ötlet lehet.

Később a Book Creator applikációt használva készítettünk rövid digitális könyvet, mely vagy egy híres személyt, vagy egy nevezetességet mutatott be (prezentációkhoz, digitális tananyaghoz kiváló).

Végezetül az Adobe Creative Cloud Express program segítségével készítettünk slideshowt, mely hasonló a Canvához, és kifejezetten bemutatókhoz nagyszerű megoldás.

2022.08.10.

A mai nap folyamán a főváros, Valletta nevezetességeivel ismerkedtünk meg. A legkisebb főváros (mindössze kb. 7000 lakos) csodaszép, történelemtől átítatott utcáin sétálva gyűjtöttünk anyagot a holnapi foglalkozáshoz, amikor is ezekből videószerkesztő segítségével fogunk alkotásokat létrehozni.

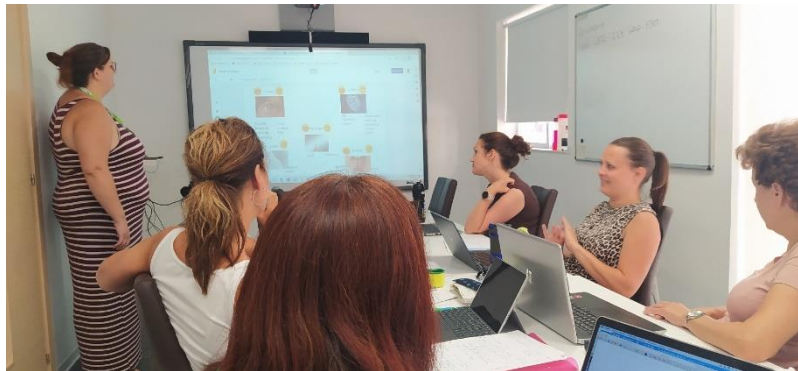


2022.08.11.

A mai reggelt Dictagloss feladattal kezdtük. A feladat során a diákok háromszor hallanak egy felolvasott szöveget, először csak figyelnek, majd kulcsszavakat, később pedig kifejezéseket

kell leírniuk. Ezután csoportmunka keretein belül rekonstruálják a szöveget, majd az eredetivel összehasonlítva megtudják, mennyire pontos a szövegértés. Ezt követően az eredeti szöveget kivetítve akár az egyes nyelvtani elemeket is végig lehet venni.

Másodikként a "Would you rather" című játékban vettünk részt a Google Jamboard alkalmazásban. Az alkalmazás hasonlóan működik egy google dokumentumhoz, ahová többen be tudnak jelentkezni, majd a diákoknak saját táblát oszthatunk ki, amin dolgozhatnak, ahová válaszaik kerülnek.



Később pedig a Kinemaster mobilos alkalmazással készítettünk rövid kis filmet a Vallettában töltött napról.

2022.08.12.

A kurzus utolsó iskolai napján délelőtt ismét a disszemináció előkészítésére fókuszáltunk, mindannyiunknak két óra állt rendelkezésére az előadás elkészítéséhez, melyet a második óra során előadtunk egymásnak.

Mivel a kurzus során számtalan alkalmazást használtunk, úgy láttam legjobbnak, ha a blogot használom erre a célra, így itt próbáltam meg mindent összegyűjteni, amit eddig készítettem.

2022.08.13.

A hazautazás előtti utolsó napon a lengyel és spanyol kollégákkal Gozo szigetének látványosságaival ismerkedtünk meg egy egész napos kirándulás keretein belül, majd a hajnali órákban indultam a reptérre, ahonnan 6.20-kor szállt fel a repülőgépem, mely valamivel 9 óra előtt landolt Budapesten. Onnan vonattal érkeztem vissza Debrecenbe, fáradtan, de életre szóló élményekkel gazdagodva. Hálás vagyok, amiért lehetőséget kaptam a kiutazásra!

2022.08.26.

Viski Zoltán

pedagógus