

JÓ GYAKORLATOK KÉZIKÖNYVE

Jó gyakorlatok a LTHP alkalmazásában és a tartalomfejlesztésben

Tartalom

1. Bevezető - Mit értünk jó gyakorlatok alatt?.....	2
2. Melyek a legjobb gyakorlati útmutatók és oktatási segédanyagok, és hol érhetők el?.....	3
3. A LTHP-ben elérhető tartalmak adatbázisa.....	4
4. Játékmotorok művelettípusokhoz rendelése.....	4
4.1. Párosító feladatmotor.....	4
4.2. Csoportosító feladattípus.....	5
4.3. Feleletválasztós játékmotorok.....	6
4.4. Kiegészítendő játékmotor.....	7
4.5. Szövegalkotó játékmotor.....	10
5. Hasznos tartalomfejlesztési és alkalmazási javaslatok.....	10
5.1. A már rendelkezésre álló szakmai anyagok digitalizálása.....	10
5.2. Hagyományos módszerek és eszközök szerepe a LTHP-ben.....	10
5.3. Ráhangelődés (bevezetés).....	11
5.4. Lineáris vagy szintugró tartalom?.....	11
5.5. Nehézségi szintek meghatározása.....	11
5.6. Nehézségi szintek kritériumai.....	12
5.7. Audiovizuális tartalmak.....	12
5.8. A tananyag terjedelme.....	12
5.9. Terjedelemi kritériumok.....	12
5.10. Olvashatóság – láthatóság.....	12
5.11. A LTHPbe feltölthető formátumok.....	13
5.12. Szövegértési fejlesztése a LTHP-ben.....	13
5.13. Szövegértés - szövegtípusok.....	13
5.14. Segítőfeladatok.....	13
5.15. Magyarázatok.....	13

1. Bevezető - Mit értünk jó gyakorlatok alatt?

A jó gyakorlatok gyűjteménye egy olyan iránymutatást tartalmaz a felhasználók számára, melynek követése a tapasztalatok alapján pozitív és hatékony eredményekhez vezethet a rendszer használatában. A legjobb gyakorlatra vonatkozó irányelvek a LTHP szakembereinek tanácsai, a felhasználó és tartalomfejlesztő pedagógusok, és az alkalmazásban tanuló diákok visszajelzései alapján kerültek összeállításra. Összegyűjtöttük a felhasználók által gyakorta felvetett témák és kérdések kapcsán azokat a bevált gyakorlatokat, munkamódszereket, melyek megkönnyítik a LTHP felhasználásának módját. Azonban a jó gyakorlatok követése nem kötelező jellegű, inkább gyakorlatorientált javaslatok, melyeket mindig a helyi igényekhez és körülményekhez adaptálva ajánlott alkalmazni. A legjobb gyakorlatok inkább általános keretként szolgálnak a felhasználó számára.

A kézikönyv célja a megfelelő szakmai háttér biztosítása az alkalmazás és a digitális módszertan használatához. Ennek érdekében az első fejezetben összegyűjtöttük a hasznos kézikönyveket, útmutatókat, leírásokat, oktatóvideókat, melyek megkönnyítik a LTHP rendszer és Smart módszertan alkalmazását, és a tartalomfejlesztés egyaránt. A LTHP-ben elérhető tartalmak adatbázisa a díjmentesen használható már kész tananyagok lelőhelyét osztja meg az érdeklődőkkel.

Gyakorta felmerülő kérdés a felhasználók (tartalomfejlesztő tanárok) részéről, hogy a létrehozni kívánt tartalmakat hogyan tudják a feladatokhoz rendelni, milyen feladatok segítségével érdemes a megtervezett tananyagot megvalósítani. Az utolsó alfejezetben ebben szeretnénk segítséget nyújtani az érdeklődők számára, gyakorlati példákon szemléltetve a feladattípusokat.

2. Melyek a legjobb gyakorlati útmutatók és oktatási segédanyagok, és hol érhetők el?

A módszertani és oktatási segédanyagok a LTP projekt honlapján minden érdeklődő számára szabadon hozzáférhetők. A weboldal az alábbi linken érhető el: <https://learnthenplay.hu>

Módszertani Segédanyagok Gyűjteménye:

- *Tanári Felhasználói Kézikönyv* mutatja be a tanári felületet, a főbb funkciókat, a már kész tartalmak felhasználásának lehetőségeit, valamint a tananyagkészítés módját
- *Tanulói Felhasználói Kézikönyv* a diákok számára foglalja össze a feladatmegoldó felület jellegzetességeit.
- Felhasználói videók: a Felhasználói Kézikönyvekhez felhasználói tutorialok tartoznak, melyek a gyakorlatban mutatják be a LTHP használatát. Az alkalmazást bemutató kisfilmek segítségével könnyedén megtanulható az alkalmazás használata, mivel lépésről-lépésre bemutatásra kerülnek a végrehajtandó folyamatok.
- *A Játékmotorok attribútumai* dokumentum a több mint 10 féle játékmotor, a videós és szöveges feladattípusok technikai leírását, létrehozásának módját, alapvető jellegzetességeit mutatja be, mint terjedelmi korlátok, karakterszámok, helyes válaszok mennyisége stb.
- *Benefit Handbook*: minden érdeklődő számára (legyen az tanár, szülő vagy diák) hasznos és informatív leírást nyújt a LTHP rendszer alapvető jellegzetességeivel és alkalmazásának előnyeivel kapcsolatban.
- *GYIK tanároknak*: gyakran ismételt kérdések gyűjteménye, amely segít a tanároknak felkészülni a szülői közösséggel való személyes találkozásra
- *GYIK szülőknek*: gyakran ismételt kérdések szülők számára
- Dokumentum- és promóciós filmek: bemutatják a projekteredményeket, és a LTHP alkalmazás előnyeit, valamint javaslatokat fogalmaznak meg a rendszer használatához.

3. A LTHP-ben elérhető tartalmak adatbázisa

A rendszer adatbázisában jelenleg különböző pedagógiai céllal létrehozott tananyagok találhatóak, elsősorban 5-8. osztályos matematika, természettudományok, történelem, szövegértés, nyelvtan, német, angol stb. tartalmak. A meglévő tananyagok szabadon és díjmentesen elérhetők, rugalmasan módosíthatók a helyi igényeknek megfelelően. A LTHP alkalmazás és a kész tartalmak regisztrációt követően a következő linken érhetők el: <https://learnthenplay.classyedu.eu>

4. Játékmotorok művelettípusokhoz rendelése

- **Párosító feladatmotor:** *Tilos az Á*
- **Csoportosító feladattípus:** *Halmazok*
- **Feleletválasztós játékmotorok:** *Kérdezz-felelek, Buborékszörny, Igaz-Hamis*
- **Kiegészítendő játékmotor:** *Szövegértés játékmotor, Szöveges feladat, Hal a vízben, Akasztófa*
- **Szövegalkotó játékmotor:** *Egyéni szöveges feladat (pedagógusi értékelést igényel)*
- **Pdf feladatok:** szöveges tartalmak, prezentációk feltöltésére alkalmas
- **audiovizuális feladatok:** audiovizuális tartalmak feltöltésére alkalmas

4.1. Párosító feladatmotor



Tilos az Á

A Tilos az Á egy párosító feladatmotor, nagyon hasznos, sokféle tartalom létrehozására alkalmas. Egy sor megnevezésből, kifejezésből vagy állításból áll, melyeket helyesen kell összepárosítani egy másik sor megnevezéssel, kifejezéssel, állítással. Fontos, hogy az összepárosítandó részek ne legyenek túl hosszúak, különben nem fér el a képernyőn.

alján kell csoportosítani, behúzni a megadott kifejezéseket, szavakat. A feladat fejleszti az összehasonlító gondolkodást, a közös és az eltérő jegyek felismerését.



4.3. Feleletválasztós játékmotorok



4.3.1. Kérdezz-felelek

A Kérdezz-felelek játékmotorban a tanulónak több alternatív megoldás közül kell kiválasztania a helyes megoldást. Gyakorlatilag bármilyen tartalom létrehozására alkalmas ez a feladattípus. A feleletválasztós játékmotorban több helyes megoldás is megadható, ennek a jelzése az instrukcióban egyéni döntéstől függ. Ha könnyíteni szeretnénk a feladatmegoldást, akár a helyes válaszok száma is pontosan megadható.

Amennyiben a feladatot szeretnénk nehezebbé tenni, érdemes rossz válaszokat „eltérítőket” is megadni. A feladatok hasznosságát inkább az eltérítők minősége határozza meg, mint maga a kérdés vagy a helyes válasz. Érdemes egymáshoz közel álló, csupán kis különbséget tartalmazó jó és rossz válaszokat egyaránt megfogalmazni, melyek megnehezítik a feladatmegoldást, és növelik a tartalom nehézségi szintjét.



4.3.2. Buborékszörny

A Buborékszörny játékmotor a feladatválasztós feladat egy típusa, egy logikai csavarral kiegészítve, ugyanis itt nem a helyes, hanem a helytelen válaszokat kell kipukkasztani. Érdeemes olyan tartalmak esetében használni a buborékok terjedelmi korlátaira tekintettel, melynek a válasza rövidebbek.



4.3.3. Igaz-Hamis

Az Igaz-Hamis játékmotor olyan feleletválasztós kérdés, mely esetén csak két lehetséges válasz közül lehet választani. Ebben a feladattípusban pl. egy szöveghez tartozó állításokról kell eldönteni, hogy igazak, hamisak.

4.4. Kiegészítendő játékmotor

A kiegészítendő játékmotorban a hiányos szöveget szükséges kiegészíteni adott egységgel, angolul gap-filling néven ismert feladattípus. *Lényege, hogy a lyukas szöveget ki kell egészíteni a szövegből kiemelt mondatrészsel vagy mondattal.* Több válfaja létezik, van, hogy a hiányzó elemet a diáknak kell beírnia, vagy az előre megadott elemekből kell kiválasztani a megfelelőt.



4.4.1. Szövegértés játékmotor

Kifejezetten nagy terjedelmű szöveg befogadására alkalmas, ezért széleskörűen alkalmazható feladatmotor. A hiányos szöveget kell kiegészíteni az előre megadott, több alternatív megoldás közül a helyessel. Nagy előnye, hogy a feladatokat és a szöveget egyszerre láthatja a tanuló, az utóbbi a képernyő bal oldalán található sávban bármikor újraolvasható, a keresett információ kikereshető.

Hiányos szöveg: A Szöveg részhez érdemes csupán az instrukció egy részét vagy a Szöveg címét megadni. A *Feladvány teljes szövege* részbe helyezzük a hiányos szöveget, ami ki kell egészíteni.



1. Itt van például a gyerek, **aki** már iskolás, **mégpedig** harmadikos. Termetre kicsi, **amúgy** nagy fogalmú. Öröm hallgatni, **azért mégpedig is mert de** "törpet törppel" **osztunk**. Öregapó ugyan, **afféle** öregember, aggatódzó természetű, nem tudja, **mi** a nehézségnek kell a törpét elosztani, **az** anélkül **kicsike**, **titokban** ő **büszke** rá, **ilyen** nagy műveletben van része az unokájának. **maga** jószántából

classY classY 4_2_0

T

4.4.2. Szöveges feladat

A Szöveges feladatot abban az esetben érdemes használni, amennyiben egy konkrét választ várunk a diáktól. A megoldásnak nincsenek változatai, mivel a rendszer tartalomtól függetlenül nem fogad el a megadott helyes választól formailag eltérő megoldást, különbséget tesz kis- és nagybetűk, szóközök, névelő használata vagy hiánya között. A tanulónak egy rövid szöveget kell beírnia. Ha a beírt szöveg nem felel meg a tanár által előre megadott válasznak, akkor a feladatmegoldás sikertelen.

Sorrend: egy lehetséges alkalmazási mód az összekevert szövegrészek (bekezdések, mondatok) sorba rendezése: az összekevert és számokkal/betűkkel jelölt szövegrészt a **Szöveg** részbe illesztjük. A **Feladvány** részbe kell megjelölni a betűjelek helyes sorrendjét (pl. A szöveg helyes sorrendje: A B C D.). Előre tisztázzuk, hogy ne használjanak központosítást, nagybetűvel írják le a megoldást.

Összekevert szöveg



A szöveg mondatai összekeveredtek. Szerkessz értelmes, logikus szöveget az alábbi mondatokból!

A) Érdemes hát megismerkedni az erdőnek ezekkel az első hóesésig könnyen fellelhető terméseivel.

B) Az avar kincseket rejt: táplálékot madaraknak, mókusoknak, őzeknek, szarvasoknak, vaddisznóknak.

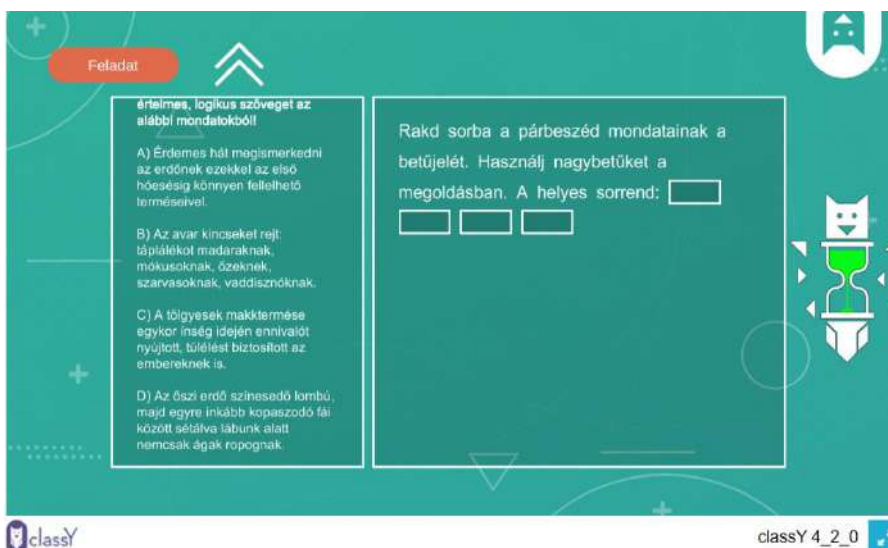
C) A tölgyesek makktermése egykor inség idején enivalót nyújtott, túlélést biztosított az embereknek is.

D) Az őszi erdő színesedő lombú, majd egyre inkább kopaszodó fái között

Válaszdás

classY classY 4_2_0

Válaszdás



Feladat

Értelemes, logikus szöveget az alábbi mondatokból

A) Érdemes hát megismerkedni az erdőnek ezekkel az első hóesésig könnyen fellelhető terméseivel.

B) Az avar kincseket rejt: táplálékot madaraknak, mókusoknak, őzeknek, szarvasoknak, vaddisznóknak.

C) A tölgyesek makktermése egykor inség idején enivalót nyújtott, túlélést biztosított az embereknek is.

D) Az őszi erdő színesedő lombú, majd egyre inkább kopaszodó fái között sétálva lábunk alatt nemcsak ágak ropognak.

Rakd sorba a párbeszéd mondatainak a betűjelét. Használd nagybetűket a megoldásban. A helyes sorrend:

classY classY 4_2_0



4.4.3. Hal a vízben

A Hal a vízben feladatmotorban a szöveget játékosabb módon lehet kiegészíteni, ki kell választani a rossz megoldások közül a jót és behúzni a mondat megfelelő részére. A feladat nehezítéseként érdemes több rossz választ megadni. Az alkalmazott szöveg ebben az esetben rövidebb, maximum 1-2 mondat, a hiányzó szavak száma pedig maximum 2-3.



4.4.4. Akasztófa

A kiegészítő játékmotor egy sajátos válfaja az Akasztófa feladatmotor, mely a jól ismert játékra épül, a megoldást jelentő kifejezést, rövidebb mondatot, szólást, közmondást betűkből lehet kirakni.

4.5. Szövegalkotó játékmotor



Egyéni szöveges feladat

Az Egyéni szöveges feladat önálló szövegalkotásra alkalmas, de mivel a digitális alkalmazás(ok) nem tudja ezt értelmezni, ezért a válasz tartalmától függetlenül helyesnek értékeli a rendszer a leírtakat, ezért a munkákat hagyományos módon értékeli.

5. Hasznos tartalomfejlesztési és alkalmazási javaslatok

5.1. A már rendelkezésre álló szakmai anyagok digitalizálása

A már meglévő szakmai anyagok digitalizálása a tartalomfejlesztés leggyorsabb módja: feladatlapok, tesztek, prezentációk. A Powerpointtal készített előadásokból egyszerűen lehet narrációval ellátott videós tartalmakat előállítani, akár egy képernyőfelvevő program segítségével, akár úgy, hogy importáljuk a prezi.com alkalmazásba, majd ott a videóképzítő opció segítségével készítünk felvételt.

5.2. Hagyományos módszerek és eszközök szerepe a LTHP-ben

A szövegértési feladatmegoldás során a LTHP alkalmazás alkalmazható egyéb módszerekkel, pl. papíralapon is biztosíthatjuk a diákoknak a szöveget, mivel jelentősen megkönnyíti a munkát, ha be tudják jelölni a keresett információkat, valamint, ha egyszerre láthatják a kérdéseket és magát a szöveget.

5.3. Ráhangelődés (bevezetés)

A feladatmegoldás megkezdése előtt hasznos lehet egyfajta ráhangelődésként üdvözölni a diákokokat, előkészíteni a tanulandó témákat. Lineáris tartalmak esetén ezt megtehetjük egyszerű pdf dokumentumban, de akár videós formában is. Szintugró tananyagok esetében ennek a bevezetőnek is superunit formájában szükséges megvalósulnia, különben a rendszer nem tud továbbmenni a következő feladatra.

5.4. Lineáris vagy szintugró tartalom?

Fontos eldönteni, hogy lineáris vagy szintugró tartalom létrehozása indokolt adott esetben: Lineáris tartalmaknál a tananyag ajánlott felépítése szerint a diákok először pdf formátumban kapják meg a szöveget, majd ehhez kapcsolódó feladatok következnek játékmotorok formájában. Szintugró tartalmaknál azonban, ahogy már említésre került, csak superunitok alkalmazhatók, ezért az önálló pdf-es játékmotor nem jelenthet erre megoldást. Ugyanakkor a szövegek a játékmotorokban megtalálható infó gomb segítségével is feltölthetők, ebben az esetben azonban lényeges jelezni a diákoknak, hogy mindig figyeljenek a feltöltött szövegre, mert így észrevétlenül válhatnak a szövegek között, ami megzavarja a tanulási folyamatot.

5.5. Nehézségi szintek meghatározása

A szintugró tananyagstruktúra esetén javasolt a nehézségi szinteket kritériumait előre meghatározni. Ennek két módja lehetséges:

- tartalom/téma szerint struktúra: az altémákon belül hozunk létre nehézségi szinteket.
- nehézségi szintek szerinti struktúra: pl. a könnyű, nehéz és közepes szinteken ugyanazok az altémák ismétlődnek. Pl. altémák a tizedes törteken belül: minden nehézségi szinten ezek az altémák ismétlődnek - helyi érték; számegyenes; kerekítés, összeadás – kivonás; szorzás egészszel stb.

5.6. Nehézségi szintek kritériumai

A nehézségi szintek meghatározásának legegyszerűbb módja az osztályzathoz való igazítás.

5.7. Audiovizuális tartalmak

Audiovizuális tartalmak készítése esetén használható: hangoskönyv, témaköri videók youtube-ról letöltve, filmrészletek, de akár önállóan létrehozott tartalmak stb.

5.8. A tananyag terjedelme

Érdeemes átgondolni, hogy milyen céllal és milyen formában szeretnénk tanulni a diákokkal. A tananyag javasolt felépítése szerint egy modulban ne legyen sok blokk, blokkon belül ne legyen túl sok szint. Ennek a célja, hogy viszonylag tervezhető időkeretben átvehető legyen egy-egy önálló lecke vagy téma. Kerülendő több téma olyan módon történő ötvözése, mely túl nagy terjedelmű anyagot eredményez, mivel ez lehetetlenné teszi a kisebb egységek feldolgozását tanórai keretek között. Amennyiben felvételi előkészítő tartalmakat szeretnénk előállítani, abban az esetben indokolt lehet a több téma egy tömbben történő feldolgozása.

5.9. Terjedelemi kritériumok

A szövegek hossza pedagógiai és funkcionális szempontból maximum 1-1,5 oldal hosszú lehet, mivel a feladatmegoldó felületen, tableten vagy okostelefonon fárasztó hosszabb szöveget elolvasni. Azonban rövidebb vagy kisebb szövegrészekkel is dolgozhatunk több részre tagolva azt.

5.10. Olvashatóság – láthatóság

Az önálló tartalmak előállítása során figyelembe kell venni, hogy a tanulók okostelefonon is használhatják az applikációt, tehát minden szövegnek és ábrának kisebb méretben is olvashatónak és láthatónak kell lennie. A szöveg tartalmaknál javasolt nagyobb betűméretet alkalmazni, minimum 20-ast.

5.11. A LTHPbe feltölthető formátumok

A szöveges tartalmak a legegyszerűbben pdf-es formátumban tölthetők fel, amit létrehozhatunk wordből vagy PowerPoint alkalmazással készített ppt fájlból. Az audiovizuális tartalmak mp4-es formátumban alkalmazhatók.

5.12. Szövegértési fejlesztése a LTHP-ben

A készségfejlesztés terén a szövegértés fejlesztése kiemelten fontos, ezért az alábbi pontokban ezzel a területtel foglalkozunk bővebben. A szövegértés fejlesztése során érdemes valamennyi szövegértési szintet feldolgozni, amire az alkalmazás lehetőséget ad. Azonban a magasabb szintű szövegértési feladatok (pl. szövegalkotó feladatok, önálló vélemény megfogalmazása) használatára nem alkalmas a felület, a digitális applikációk terén általánosan tapasztalható korlátok következtében. A LTHP rendszerben feldolgozható szövegértési művelettípusok a következők: információkeresés, megértés, következtetés, szövegkohézió, értelmezés.

5.13. Szövegértés - szövegtípusok

A rendszer segítségével különböző módon dolgozhatunk fel szövegeket: vagy egy hosszabb szöveghez teszünk fel ellenérzéseképpen több kérdést, vagy minden feladatnál eltérő, rövidebb szövegeket alkalmazunk, amelyekkel különböző szövegértési műveleteket kell végrehajtani.

5.14. Segítőfeladatok

Egyszerűbb kérdések esetén nem minden esetben indokolt segítőfeladatok alkalmazása a superunitban, pl. a történelmi adatok vagy szövegértésnél az információkeresés esetén. Mivel az infó gomb segítségével a diákok képesek a szövegben kikeresni a megfelelő választ, elegendő lehet a Magyarázatban megadni a helyes megoldást és annak pontos helyét.

5.15. Magyarázatok

Magyarázatot minden esetben elengedhetetlen készíteni a superunit feladathoz, mely tartalmazza a helyes megoldást és a megoldás menetét is megmagyarázza.