Gamifikáció a nyelvoktatásban: Virtuális kincskereső játék Magyarországon

Patai Mercédesz
Szegedi Tudományegyetem, Nyelvtudományi Doktori Iskola, Szeged

Bevezetés

A diaszpórában oktató nyelvtanár szerepéhez elválaszthatatlanul kapcsolódik a magyar identitás kialakításának, erősítésének feladata. A diaszpórában nevelkedő külhoni gyerekeknek nagyon kevés lehetőségük van magyar nyelvű kommunikációra, és gyakran kevés tudással rendelkeznek az anyaország kulturális hátteréről. Projekttervem Magyarország megismertetésére fókuszál egy virtuális kirándulással összefont kincskereső játék formájában. A digitális eszközökkel gazdagon átszőtt programterv feladatai jelentősen hozzájárulnak ahhoz, hogy miközben a diaszpórában nevelkedő magyar fiatalok digitális eszközeik segítségével virtuálisan Magyarország emblematikus tájain és fontos történelmi városaiban barangolnak, az ország kulturális aspektusaira vonatkozó ismereteiket, szókincsüket és beszédkészségüket is fejlesztik. A foglalkozástervbe beépített játékmechanizmusnak és játékelemeknek (meglepetéseknek, jutalmaknak) köszönhetően, a nyelvtanuló fiatalok nyelvi, digitális és problémamegoldó kompetenciája, együttműködési készsége, kreativitása is fejlődik.

1. A hétvégi iskolák módszertana

A hétvégi iskolák mind a magyar, mind a befogadó ország iskolarendszerén kívül helyezkednek el, és kiegészítő céllal szerveznek kétnyelvű gyerekek és szüleik számára magyar nyelvhez és kultúrához kötődő foglalkozásokat, eltérő szakmai szempontokat követve. Általában az adott etnikai közösség igényei határozzák meg az oktatási programot, mely kivétel nélkül származási nyelvet[1] és kultúrát jelentő tudást biztosít, nyelvi kompetenciát fejleszt (Vadász 2020). A diaszpóra-iskolák a külhoni magyar közösségek identitásképző- és erősítő társadalmi terét szolgálják. Az iskolák foglalkozásai annak ellenére, hogy szervezett módon zajlanak, nem épülnek egységes kurrikulumra. Az órák heti/kétheti/havi rendszerességgel kerülnek lebonyolításra, kulturális intézményekben vagy egyéb közösségi terekben. Mivel a külhoni magyar iskolák alulról szerveződő, önkéntesek által működtetett kiegészítő iskolák, a tanárok mentori, segítői, szervezői feladatkört töltenek be. A pedagógusok feladata igen komplex képességeket igényel, hiszen a csoportok összetétele is rendkívül változatos. A hétvégi iskolák pedagógusai eltérő életkorú és tudásszintű tanulókkal dolgoznak, így elengedhetetlen a diákok egyéni képességeinek figyelembevétele és a differenciálás (Vadász 2020). A tanárnak további feladatai: a diákok belső motivációjának megragadása, lelkesedésük fenntartása, mely elengedhetetlen egy kiegészítő iskolai foglalkozás esetében. Érdekes, élményalapú, a kötelező iskolai feladatoktól független program felállítása is nagyon fontos tényező, hiszen ezek jelentik a rendszeres részvétel és a fejlődés alapját. A 21. század technikai vívmányainak bevonásával és modern pedagógiai

[1] Származási nyelvről akkor beszélünk, ha egy gyerek legalább egyik szülőjének anyanyelve eltér annak az országnak a nyelvétől, ahol a család életvitelszerűen él, ez nyelv nem minden esetben az egyén legjobban elsajátított nyelve (Illés-Molnár 2012).

módszerek alkalmazásával (Vadász 2020), mint például az adaptív, differenciált oktatás, kooperatív tanulás, projekttervezés, stratégiai játékok alkalmazása, digitális eszközrendszer kreatív alkalmazása, a tanár sikeres munkát végezhet (Kövecsesné Gősi 2018).

2. Gamifikáció a származási nyelv oktatásában

A diaszpóraközösségekben tevékenykedő óvodák és hétvégi iskolák esetében különösen fontos szerepet kap olyan didaktikai programok működtetése, melyek nem terhelik le a hivatalos iskolarendszeren kívül tanuló diákokat. Egy kulturális aspektusú téma feldolgozására, a gamifikáció (játékosítás) kiváló eszközként szolgálhat. A már egyre szélesebb körben alkalmazott innovatív oktatási módszer segítségével, az oktatási folyamat bizonyos részeit játékszerűvé alakítva, az órák tananyaga befogadhatóbbá, figyelemfelkeltőbbé, motiválóvá válik, ami különösen fontos olyan fiatalok esetében, akik iskolai kereteken kívül didaktikai célú foglalkozásokon vesznek részt.

A gamifikáció mint fogalom és módszer 2010 után vált alkalmazottá a pedagógiában. A tanár játékelemeket használ tanórán, nem játékos környezetben. A játékosítás legfontosabb célja a tanulók munkába való aktív bevonása, különböző tevékenységek elvégzésére való rábírása, motiválása (Abari–Polonyi 2017). A nyelvórai játékok a szórakoztatáson túl egy céllal egészülnek ki, ez a cél a képzés, a tanulás és a különböző kompetenciák mentén történő fejlesztés (Abari–Polonyi 2017).

A digitális kor diákjainak tanulási igényeit kreatív módon kell kielégíteni, az elméleti ismereteket gyakorlatba kell ültetni, amire a tanulási folyamat játékosítása kiváló lehetőséget nyújthat. A gamifikáció a diákok belső hajtóerejét ragadja meg, játékalapú tanulási programok felépítésével és a tanulás játékosításával. A játék öröme mellett fontos a sikerekkel való jutalmazás. A kihívások, egymásra épülő célok teljesítése után a tanulók jutalmakat kapnak. A játékos feladatok során már egy részsiker is fokozza a magabiztosságot, ösztönző hatással lehet az új részek teljesítésére, az egyes részek pedig elvezetnek egy végső cél eléréséhez (Besenyei 2016).

A játékosítás a belső motiváció, az érdeklődés folyamatos fenntartására épít és a flow-állapot elérését célozza meg. A videójáték-ipar játéktervezői tudatosan úgy építik fel játékaik szerkezetét, hogy a játékos viszonylag rövid időn belül elérje a flow-állapotot, az áramlatélményt. A flow-állapot egy olyan mentális folyamat, melyben az emberek intenzív módon bevonódnak egy cselekvésbe, miközben minden egyéb tényezőt kizárnak (Mózes és mtsai. 2012). A játékok motivációja emocionális és szociális funkciókkal bír. A nyerés és a felfedezés iránti vágy, a problémamegoldás, az együttműködő és/vagy versengő csapatmunkában való részvétel mind egytől-egyik motivációs erővel hatnak a tanulókra (Abari–Polonyi 2017). A motivációs struktúrák megváltozása kihívást jelent korunk gyakorló pedagógusai számára. Az internet, a digitális eszközök kultúrája rendkívül ígéretes megoldással szolgálhat a motiváció pozitív irányba történő elmozdításában és utat nyithat a gamifikáció elve előtt (Abari–Polonyi 2017).

3. A Z generáció tanulásra vonatkozó igényei

A Z generáció vagy IT generáció a világ első digitális nemzedéke és az 1996–2010 között született fiatalok csoportját jelöli. A generáció tagjai már a digitális világba születtek bele, ezért a szakirodalmakban gyakran digitális bennszülöttekként emlegetik őket. Teljesen természetes számukra a számítógép és az internet használata és a legújabb technológiai vívmányok kezelése sem okoz problémát nekik, nagyon flexibilis attitűd jellemzi őket a tudáselsajátításban (Besenyei 2016).

A mai 14–18 éves fiatalok megváltozott tanulási stílusa és motivációja számos nehézséget okoz az oktatásban. A tanárok és a diákok az információ feldolgozásának, a tanulás módjának tekintetében eltávolodtak egymástól, ami konfliktushelyzetet hoz létre.

Azok a didaktikai módszerek, melyek hosszú évekig működtek, napjainkban kevésbé hatékonyak (Sántha–Polonyi 2017). Egy kedvező együttműködés kialakítása érdekében fontos, hogy a tanár rugalmassággal és elfogadással kezelje a fiatalok sajátosságait (Varga 2018).

Érdemes közelebbről is megvizsgálni, hogy mi jellemzi digitális világunk fiataljait. A digitális bennszülöttek nem szeretnek önállóan tevékenykedni, szívesen dolgoznak társaságban, igénylik a folyamatos kommunikációt (Sántha–Polonyi 2017). A tanulók megszokták, hogy rendkívül gyorsan információhoz tudnak jutni digitális eszközeik segítségével, és ezt igénylik tanulási folyamatokban is (Jekkel–Jekkel 2018). Miközben információk után nyomoznak, képesek több irányba is figyelni (Sántha–Polonyi 2017: 29). Előnyben részesítik a hang és a kép segítségével történő tanulást. Az információkeresés során hiperlinkek segítségével jutnak információhoz, ez jellemzi gondolkodásukat is, ami ellentétben áll a tanárok által preferált logikusan, lineárisan kidolgozott óratervekkel. (Jekkel–Jekkel 2018). Azonnali visszajelzésekre van szükségük, hogy részük legyen egy úgynevezett „én csinálom" élményben (Varga 2018). A visszajelzések iránti igény nemcsak a tanulás terén mutatkozik meg, a fiatalok az állandó megerősítek, és visszajelzések mentén formálják az online-identitásukat is (Sántha–Polonyi 2017).

Elengedhetetlen egy olyan kommunikációs stílus kialakítása a tanár részéről, mely segítségével magával tudja ragadni a tanulókat. A cél tehát a tanuláshoz kötődő tapasztalatokon javítani, élményeket adva. Egy online tanulói és tanulási közösség bevonhat nagyon sok diákot aktív módon a tanulási folyamatba. Megoszthatják ők is saját, egy adott témához kapcsolódó tapasztalataikat, élményeiket. Ezeknek a tereknek, profiloknak az elsődleges célja a szórakoztatás, mely lehetővé teheti a diákok számára, hogy az órán kívül is egy adott témával foglalkozzanak, személyes élményeiken keresztül, a saját világukban maradva. A tanulóknak azonos időben kell látniuk, hallaniuk és manipulálniuk az információt. Akkor bizonyul a leghatékonyabbnak az információk feldolgozása, ha egyszerre több adatot is fel kell dolgozniuk. Bácsi szerint (2018) a hatékony pedagógiai munkáról kizárólag akkor beszélhetünk, ha a tanár képes figyelembe venni az új generáció megváltozott információszerzési és feldolgozási technikáit, szokásaik és gondolkodási formáik átalakult mivoltát.

Az érzelmekre való hatással, a megfelelő módon történő motiválási eszközökkel, a tananyag személyessé tételével, új és változatos módszerek alkalmazásával (digitális eszközök bevonásával, projektmunkák megvalósításával, játékokkal, szimulációval, kooperatív és kompetitív módszerekkel) a tanár igazán szép eredményeket érhet el csoportjainál (Varga 2018).

A digitális generáció diákjairól a felmérések alapján elmondható, hogy nagy igényük van a felfedezés örömére és a gyakorlatba ültetett tudásra. Szeretik a csoportmunkát és a kölcsönös együttműködést. Preferálják a társaikkal való együttműködést, együttgondolkodást, a kreativitást és az elméleti ismeritek gyakorlatban való alkalmazását. Az írott szövegek helyett nagy igényük van a multimediális eszközök használatára. Az induktív, de legfőképpen a projektalapú felfedezések és a csapatmunka azok a módszerek, amelyek nagyobb elégedettséget és eredményességet biztosítanak számukra (Gál–Árvainé 2017).

Digitális korunk fiataljai impulzív és a gyors élményalapú információ utáni vágya azt eredményezi, hogy át kell alakítani az oktatás mechanizmusait a kialakult új normák és közösségi formák tükrében (Abari–Polonyi 2017). Foglalkozástervem a fenti igények kielégítésére törekszik.

4. Foglalkozásterv: Virtuális kincskereső játék Magyarországon

A projekt témája: „Virtuális kincskereső játék Magyarországon", a projekt résztvevői pedig 14-18 éves származási nyelvű gyerekek (10 fő), akik magyarul folyékonyan beszélnek, és digitális eszközeiket (okostelefonok, táblagépek, laptopok) önállóan képesek használni. A foglalkozások időtartama: 3x45 perc, 1 hónapon keresztül szombatonként kontaktóra vagy/és online óra keretében (lásd: melléklet).

A projekt legfőbb célkitűzései – a hétköznapi életből vett konkrét helyzetek segítségével – a problémamegoldó készség fejlesztése; Magyarország emblematikus helyeinek, néhány fontosabb weboldalának megismertetése; a magyar identitás erősítése; illetve a magyar kulturális ismeretek átadása a külhoni fiatalok számára. Emellett fontos az utazás, közlekedés, időjárás, öltözködés témák átismétlése; a korábbi ismeretek felelevenítése, személyes élmények és tapasztalatok előhívása; az ismeretek kreatív módon történő kiegészítése, kontextusba helyezése; valamint a szókincs és a kommunikációs készségek fejlesztése.

A projekt során fejlesztendő területek közül kiemelném a kulturális ismeretek, szókincs, íráskészség, hallott szövegértés fejlesztését, de ezek mellett a kreativitás, digitális kompetenciák, netikett, nyelvi kifejezőkészség, problémamegoldó készség, tanulói csoportok és közösségek alakulásának segítése, ok-okozati összefüggések megfogalmazása, összefüggő beszéd és mondatalkotási képesség fejlesztése, a tapasztalatok megbeszélése során élmények, emlékek felidézése is fontos. Úgyszintén a Magyarországhoz kapcsolódó pozitív érzelmi viszony formálása, az önismeret, önértékelés fejlesztése.

A projekt során alkalmazott eszközök, segédanyagok: az Internet, okostelefonok, táblagépek, számítógépek, projektor, a kreatív nyelvelsajátítást elősegítő interaktív digitális tananyagok. Az esetleges technikai problémák elkerülése miatt be lehet vinni a tanterembe nyomtatott térképeket, feladatlapokat, kvízeket, menetrendeket, eszközöket (bőröndök, ruhák, újságok) is. Az alábbi lista az online applikációkat, weboldalakat tartalmazza, amelyeket a projekt során használunk:

- Sutori/Canvas/Google Classroom (feladatok megosztása időrendi sorrendbe rendezve),
- Google Search (információk keresés: menetrendek, információk, időjárás előrejelzés),
- Learning Apps (bőrönd bepakolása, kvízek, játékos feladványok),
- Google Slides, Google Forms (megoldások megosztása, egymás munkájának értékelése),
- Padlet (képeslapok feltöltése),
- BKK futár (menetrendek, útvonalak keresése),
- Canva (képeslap és Facebook-poszt készítése),
- Pixabay (jogdíjmentes képek),
- Google Maps (menetrendek, útvonaltervek),
- Google Street View (utcanézet),
- Google Earth (utcanézet),
- Virtuális valóság szemüveg,
- Youtube, Podcastok (kvíz).

A projekt során alkalmazott tanítási és tanulási módszerek: a kreatív és hatékony, megtapasztaláson alapuló tanulást elősegítő változatos munkaformák (prezentáció, páros munka, csoportmunka, gamifikáció) alkalmazása.

A tanulásszervezési eljárások (szervezési módok/munkaformák) kapcsán a feladatok nagy részének megoldása kiscsoportos munkaformában a konstruktivista tanuláselmélet tükrében vagy plénum munkaformában történik. Probléma esetén a gyerekek plénumban történő vita keretében érvelhetnek megoldásaik/ötleteik mellett. A tanár főként

megfigyelőként követi a feladatokat, csak a végső esetben, hibás következtetések esetén avatkozik be, rávezetve a diákokat a helyes megoldásra. A foglalkozást tartó pedagógus inkább vezető, mint oktató tanár szerepében van jelen. Kognitív és behaviorista tanulási elmélethez köthető drillszerű gyakorlatokat a tanulók nem kapnak, saját maguk hozzák létre a tudásanyagot, egymás számára készítenek feladatokat. A foglalkozás módszerei a következő didaktikai fázisokra épülnek: megfigyelés és megtapasztalás, interaktív előadás/vita, ismeretrögzítés, saját végrehajtás előkészítése, végrehajtás egyéni/páros/kis- és nagycsoportos munkaformában. A digitális eszközök az oktatási folyamatban a kontaktórák keretében is jelen vannak színesítve a nyelvi foglalkozásokat. Fontos szerepet kap a digitális kompetencia fejlesztése és az online kommunikáció illemszabályainak elsajátítása is.

A tervezett feladat egy virtuális osztálykirándulás formájában végrehajtott kincskereső játék Magyarországon. A nyelvtanulók korábbi tanulmányaik során már jól ismert barátokkal járhatják be Magyarországot. Egy kerettörténet, ismerős arcok közelebb hozhatják a feldolgozandó tananyagot a diákokhoz. A gyerekek Magyarországra látogatnak, hogy egy régi barátjukkal együtt kiránduljanak. Feldolgozható témák az időjárás, öltözködés, közlekedés a városban, utazás Magyarországon, amelyek olyan megoldandó problémákat, kihívásokat, feladatokat hoznak elő, melyekkel a Magyarországra látogató fiatalok valós helyzetben is találkozhatnak.

A diákok társaikkal együtt különböző feladatokon dolgozhatnak, megoldásaikat folyamatosan megosztják egymással, ami lehetővé teszi számukra, hogy egymástól tanuljanak. Megismerik társaik munkáját, ötleteit, egymás munkájára reflektálnak, következtetéseket vonhatnak le, értékelhetik őket.

A projekt megvalósulása során a tanulók gondolkodási műveletei fejlődnek: bővül fogalomismeretük, és a Magyarországról szerzett tájékozottságuk is gazdagodik. Fejlődik összehasonlító és következtető képességük. Képesek konkrét megállapításokat megfogalmazni, önállóan információkat keresni az interneten, azokra reflektálni. A kooperatív munkának köszönhetően fejlődnek szociális kapcsolataik, együttműködő képességük javul. Bátran megosztják egymással a birtokukban lévő információkat, gondolatokat, javul a szóbeli fogalmazási készségük. Döntésképessé válnak, fejlődik konfliktusmegoldó képességük. A megfigyelések, a közvetlen tapasztalatszerzések és a foglalkozások változatos tevékenységein keresztül fejlesztik az érzékszerveiket és a percepciót.

A tanulók minden egyes feladat megoldását megosztják egymással, elküldik a tanár számára, ami lehetővé teszi, hogy egymás közt folyamatosan konzultáljanak, megtekinthessék társaik munkáját, reflektálhatnak rájuk. A foglalkozás minden egyes feladatának beküldése után a tanulók pontokat gyűjtenek és kivétel nélkül közös jutalomban részesülnek: újabb interaktív órákon, kirándulásokon, virtuális kirándulásokon vehetnek részt az ország más pontjain, esetleg ők maguk választhatnak témát.

Összegzés

A származási nyelvű diákok esetében ígéretesnek bizonyulhat egy virtuális kincskereső kirándulás lebonyolítása, ami közelebb hozhatja a diákokhoz a feldolgozandó tananyagot, és az ismeretanyagot kézzelfoghatóvá teheti.

Tapasztalataim szerint a diákok motiváltságát nemcsak a tanár hitelességének és a tanítási módszereinek hatékonysága határozza meg, hanem a tanulási környezet és a tanulási eszközök is. A digitális eszközök az oktatási folyamatban nemcsak kommunikációs csatornaként kell, hogy funkcionáljanak, hanem mindenképpen színesíteniük kell a nyelvi foglalkozásokat is. Az IKT-eszközök a tanulók motiválásának legfontosabb eszközei közé tartoznak azon túl, hogy közelebb is hozzák a tanulókhoz az elsajátítandó tudásanyagot, jelen esetben Magyarországot és a magyar kultúrát. A mai fiatalokat rengeteg különféle hatás éri a világban, melyek nagy része elsősorban a médián keresztül valósul meg. Ha a diákok

figyelmét érdekes és látványos módszerekkel fordítjuk az ismeretszerzés irányába, sokkal jobban élvezik az órákat és a tanulást is, motiváltabbá válnak. Ha a diaszpórában nevelkedő gyerekek olyan feladatokat kaptak, amelyek során saját maguknak kellett létrehozniuk a tudásanyagot, jóval lelkesebbek voltak, és a tudásuk is elmélyült. Ez elsősorban az online térben vált lényegessé, mivel a személyes kontakt hiányában könnyen elterelődhetett figyelmük. A tanulók minden nyelvi foglalkozás során aktívan használták a digitális eszközeiket. A nyelvórák során nemcsak nyelvi alapkészségeiket és kulturális ismereteiket fejlesztettük, hanem digitális kompetenciáikat is. A mai pedagógusoknak elengedhetetlen lépést tartani a folyamatosan változó világgal, a technológiákkal és az információs társadalomban nevelkedő diákok tanulási stílusával.

Irodalom

Abari K.–Polonyi T. 2017. A gramifikáció lehetőségei a nyelvtanulásban. In: Polonyi T.–Abari K. (szerk.): *Digitális tanulás és tanítás*. Debrecen: Debreceni Egyetemi Kiadó, 159–182.

Bácsi J. 2017. Szempontok a Z generáció hatékonyabb tanításához. In: Mészáros A.–Lestyán K. (szerk.): *Generációso(k)k*. Gödöllő: Szent István Egyetemi Kiadó, 64–80.

Besenyei L. 2016. A generáció váltás forradalma. *Opus et Educatio* 4: 371–378. http://opuseteducatio.hu/index.php/opusHU/article/view/19/16 (letöltve: 2021.11.28.)

Gál T.–Árvainé Ványi G. 2018. Hogyan tanul a Z generáció? *Gradus* 5: 66–73.

Illés-Molnár M. 2012. Vázlatok a magyar mint származási nyelv tanításához I. *THL2. A magyar nyelv és kultúra tanításának szakfolyóirata* 1–2: 24–35.

Jekkel D.–Jekkel O. 2017. Generációs különbségek az infokommunikációs eszközök használatában, az oktatás optimalizálása az új igényekhez. In: Mészáros A.–Lestyán K. (szerk.): *Generációso(k)k*. Gödöllő: Szent István Egyetemi Kiadó, 26–39.

Kövecsesné Gősi V. 2018. A digitális korszak oktatásmódszertani kihívásai. In: Baranyiné Kóczy J.–Fehér Á. (szerk.): *Útkeresés és Újratervezés. XXI. Apáczai Konferencia, konferenciakötet.* Győr: Széchenyi István Egyetem, Apáczai Csere János Kar, 189–200.

Mózes T.–Magyaródi T.–Soltész P.–Nagy H.–Oláh A. 2012. A Flow-élmény operacionalizálásának útjai. *Magyar Pszichológiai Szemle* 67(1): 57–76.

Sántha J.–Polonyi T. 2017. A digitális bennszülöttek és az iskola. In: Polonyi T.–Abari K. (szerk.): *Digitális tanulás és tanítás*. Debrecen: Debreceni Egyetemi Kiadó, 9–26.

Vadász V. 2021. Hétvégi magyar iskolák és óvodák a magyar diaszpórában. Doktori (PhD) értekezés. Pécs. https://pea.lib.pte.hu/bitstream/handle/pea/23972/vadasz-viola-phd-2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y (letöltve: 2021.11.28.)

Varga E. 2017. Módszertani eltérések és attitűdbeli különbségek generációnként az oktatásban. In: Mészáros A.–Lestyán K. (szerk.): *Generációso(k)k*. Gödöllő: Szent István Egyetemi Kiadó, 8–25.

Melléklet
Első foglalkozás

Időtartam	Tevékenység leírása	Cél/készségfejlesztés	Munkaforma	Eszközök, anyagok
0-10	Kerettörténet bemutatása, kötetlen beszélgetés Budapestről	hangolódás a témára	frontális feladatismertetés, plénum munkaformában történő beszélgetés	képek Budapestről, óravázlat Sutoriban logikus sorrendben
10-25	Utazási előkészületek: A tanulók egy valós utazás legfontosabb állomásai mentén dolgoznak. Első lépésként tájékozódniuk kell az időjárási viszonyokról és az interneten talált információk alapján be kell pakolniuk saját bőröndjüket. Megoldásaikat Google Slidesra illesztik be.	Nyelvtan: Tárgyrag gyakorlása, az időjárás és az öltözködés téma szókincsének felelevenítése, információkeresés az interneten, olvasott szöveg értése, digitális kompetencia fejlesztése	frontális feladatismertetés, egyéni munka, prezentáció plénumban	internet, laptopok, okostelefonok, táblagépek, bőrönd, ruhák, Google, Google Slides, Sutori
25-35	Érkezés a repülőtérre: A tanulók egy barátjukkal, a Lánchídnál találkoznak. Önállóan kell eljutniuk a találkozási pontra, ahol Emese már várja őket. Útvonaltervet kell készíteniük, menetrendeket kell böngészniük.	Nyelvtan: irányhármasság, igekötős igék, igei vonzatok, helyismeret, információkeresési kompetencia, beszédkészség, szókincsfejlesztés, olvasott szövegértése, digitális kompetencia fejlesztése	kiscsoportos munka, plénum	Sutori, BKK futár, Google Maps, papírlapú térképek és menetrendek
35-45	Készíts fényképet a Lánchídról! A tanulóknak fényképeket kell keresniük a Lánchídról.	helyismeret fejlesztése, digitális kompetencia fejlesztése	egyéni	Pixabay, Google jogdíjmentes képek, internet, Google Slides

Második foglalkozás

Időtartam	Tevékenység leírása	Cél/készségfejlesztés	Munkaforma	Eszközök, anyagok
0-5	**Képek a Lánchídról** Minden tanuló megmutatja a Lánchídról választott képét és röviden elmondja, hogy miért az adott képre esett választása.	hangolódás a témára, a házi feladatok megtekintése, beszédkészség fejlesztése	frontális feladatismertetés, plénum, prezentáció, egyéni	fényképek, projektor, laptop, képernyőmegosztás
5-15	**Hol készült a kép?** A tanulóknak csoportokba rendeződve meg kell keresniük a csoporttársaik által készített képek készítésének helyét.	digitális kompetencia fejlesztése, helyismeret, információkeresési kompetencia fejlesztése	kiscsoportos munka, plénum	Google Maps, Google Street View, Google Earth, Google Slides
15-30	**Jelentkezz be a Lánchídról!** A tanulóknak néhány soros Facebook- vagy Instagram-bejegyzést kell elkészíteniük. A posztjukat hestegekkel kell ellátniuk, melyek megjelenítik élményeik kulcsszavait.	íráskészség fejlesztése	kiscsoportos munka	Canva, Facebook, Instagram, Képernyőfotó, Google Slides
30-45	**Emese mesél. Kvíz** A tanulóknak csoportokba rendeződve egy 20 kérdéses kvízt kell összeállítaniuk társaiknak. Minden csoport egy kvízt fog kitölteni. Beilleszthetnek videókat, képeket, szövegeket, hangfájlokat is feladatsoraikba.	íráskészség fejlesztés, helyismeret, információkeresési kompetencia fejlesztése, jelentésteremtés	csoportmunka	Google Slides, Google Űrlapok, Google Podcastok, Youtube, feladatok folyamatos megosztása, újságcikkek, irodalmi szövegek, történelmi jellegű ismeretterjesztő szövegek
Házi feladat	**A kvíz elkészítésének befejezése**		csoportmunka	

Harmadik foglalkozás

Időtartam	Tevékenység leírása	Cél/készségfejlesztés	Munkaforma	Eszközök, anyagok
0-20	**Kvíznap** A tanulóknak egy másik csoport által készített kvízt kell megoldaniuk. A megoldásokat társaik értékelik.	olvasott szöveg értése, hallott szöveg értése, íráskészség, beszédkészség fejlesztése, kulturális ismeretek bővítése	frontális feladatismertetés, csoportmunka	Google Slides, Google Űrlapok, Sutori
20-35	**Képeslap Budapestről** A tanulóknak grafikai program segítségével képeslapot kell készíteniük és megcímezniük.	íráskészség fejlesztése, reflektálás saját élményekre, szókincsfejlesztés, kreativitás	csoportmunka	Canva
35-40	**Irány a posta!** Online útvonal készítése a legközelebbi postához.	digitális kompetencia fejlesztése, problémamegoldó képesség fejlesztése	csoportmunka	Google Maps, BKK futár
40-45	**Értékelés** A tanulók utolsó lépésként megválaszolnak néhány kérdést, melyek munkájukra és új ismereteikre fókuszálnak. Kérdések: 5 új szó, amit tanultál? 5 dolog, amit Budapestről tanultál? Mi az, ami különösen tetszett? Mi az, ami egyáltalán nem tetszett?	önismeret, önértékelés	egyéni	Google Forms