

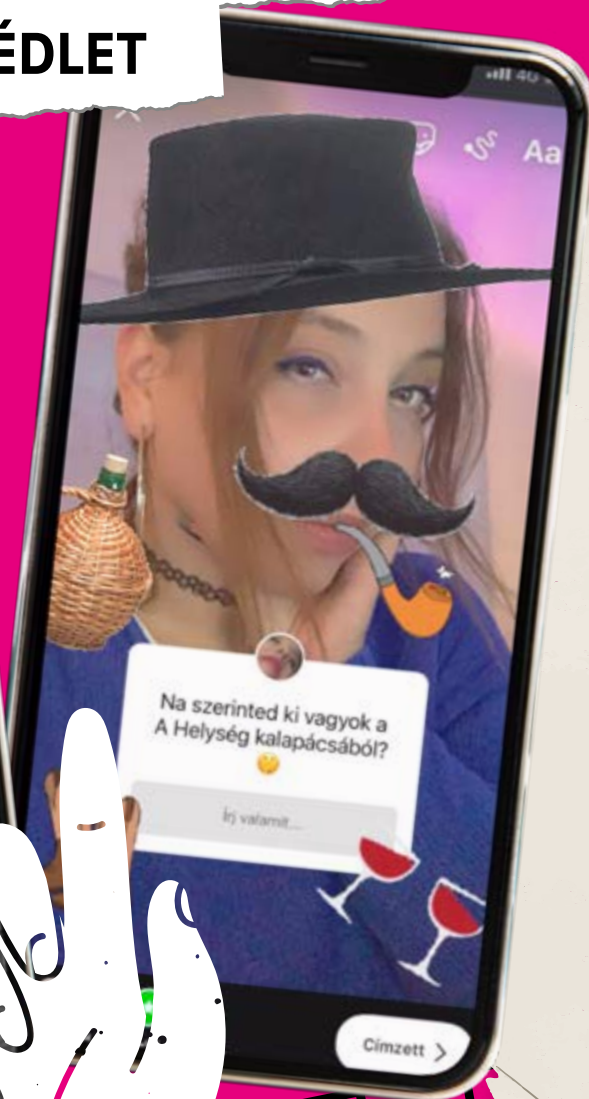
# BECSÖNGETTEK A DIGITÁLISNAK. AZ ÉLMÉNNYEL SZERZETT TUDÁSÉRT.

A hagyományos pedagógiai módszereket a modern környezet is formálja: új megvilágításba helyezheti egyes aspektusait, illetve tantermi felhasználási módzatait is. A Telekom felismerte, hogy a jelenléti oktatásba bevont digitális megoldásokkal újfajta élmény csempészhető a tanórákba, amely segíti a felfedeztető oktatást és a tananyag rögzülését, miközben csapatmunkára is buzdít.

A mobiltelefonok tantermi jelenléte sok fejlődést okoz a pedagógusoknak, ugyanakkor alaposan végiggondolt feladatokkal és gondosan megtervezett órai aktivitásokkal különféle platformokat lehet segítségül hívni arra, hogy a diákok új szemüvegen, ha úgy tetszik, új lencsén keresztül pillantsanak a tananyagra.

A Telekom által életre hívott Digitális óra projekt a magyar irodalom tananyagra koncentrálna több, tanórákon könnyedén megvalósítható digitális információátadásra és -rögzülésre összpontosít.

# DIGITÁLIS MINT PEDAGÓGIAI OKTATÁSI SEGÉDLET



A Telekom Digitális oktatási projektje – a vonatkozó tananyag rögzülésén túl – azt a célt szolgálja, hogy megmutassa, a digitális megoldásokkal, a diákok digitális igényeit felismerő és a figyelmüket megragadni kívánó oktatási szándék, tanári kreativitás, tudás és együttműködés eredményeként igazi élménnyé válhat a tanulás. A digitális olyan iránycsapás az oktatásban, amelyben ott rejlik az előrelépés lehetősége és amely minőségi változást hozhat.

A következőkben tantermi környezetben kipróbált, tesztelt és bevált feladattípusokat mutatunk be, amelyek bármelyik tanórán alkalmazhatók és az óratervebe könnyedén beilleszthetők. A Magyar tanárok Egyesülete is véleményt formált a gyakorlatokról, amelyeket szakmai szempontból innovatívnak és hasznosnak ítélt.

A Telekom folyamatosan keresi a digitális tantermi oktatási keretek bővítési lehetőségeit, így ez az oktatási segédlet is folyamatosan megújul majd.

2022. május



# TARTALOMJEGYZÉK

1. Téma:	5
NŐI EPOSZI KARAKTEREK ÉS EPOSZI KELLÉKEK	
2. Téma:	7
EPOSZI KARAKTEREK ÉS JELLEMZŐIK	
3. Téma:	9
AZ EPOSZ MINT EPIKAI MŰFAJ VAGYIS ÍRJ EPOSZRÉSZLETET TE IS!	
4. Téma:	11
SZAVALJ PETŐFIKÉNT PETŐFIT!	
5. Téma:	13
BIBLIA, ÓSZÖVETSÉG: A TÍZ CSAPÁS 3D-S VIRTUÁLIS SÉTA KERETÉBEN	
6. Téma:	15
BIBLIA: AZ ÓSZÖVETSÉG EGYES TÖRTÉNETEINEK ÁTISMÉTLÉSE BINGÓ JÁTÉK FORMÁJÁBAN	
7. Téma:	17
BIBLIAI TÖRTÉNETMESÉLÉS VIRTUÁLIS SZTORIKOCKÁKKAL	

# 1

## Téma: NŐI EPOSZI KARAKTEREK ÉS EPOSZI KELLÉKEK

### ÉVFOLYAM:

középiskola, 9. osztály

### PEDAGÓGIAI CÉL:

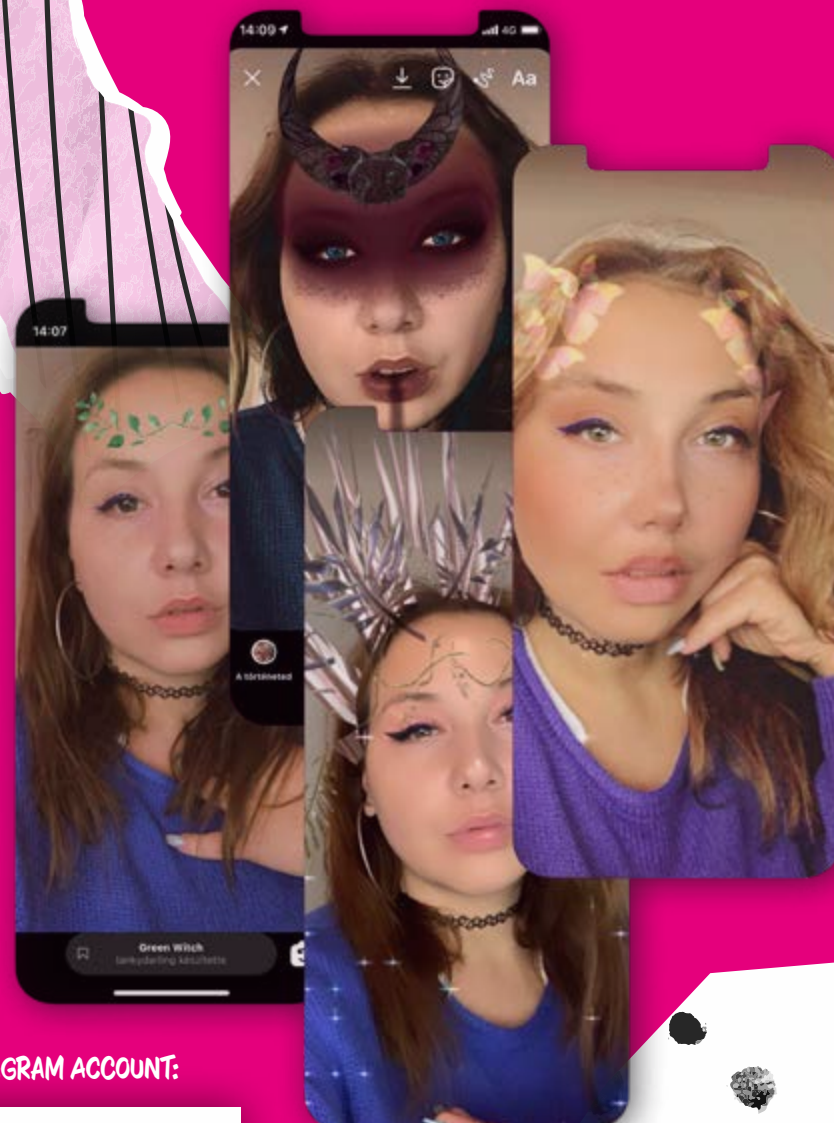
az eposz műfajában megjelenő eposzi kellékekkel kapcsolatos ismeretek elmélyítése.

A kreatív feladat a rendkívüli hősökre, szereplőkre, azok szerepére és tulajdonságaira koncentrál, amelyben a női eposzi hősök kerülnek előtérbe. Segít rögzíteni az **Odüsszeia** és **A helység kalapácsa** művekből megismert nőalakokat és jellemző karakterjegyeiket, emellett átismételteti az eposzi kellékekkel kapcsolatos ismereteket, segíti a karakterekbe történő belehelyezkedést, illetve hozzájárul a művek alaposabb megismeréséhez.

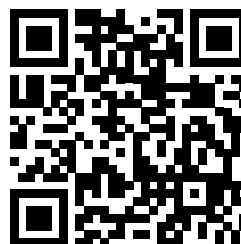
### ELŐKÉSZÜLET:

Instagram applikáció letöltése, a **Telekom HU** profil megnyitása.

Link: [https://www.instagram.com/telekom\\_hu/](https://www.instagram.com/telekom_hu/)



INSTAGRAM ACCOUNT:





## 1. TÉMA: NŐI EPOSZI KARAKTEREK ÉS EPOSZI KELLÉKEK



### HÁZI FELADAT:

Válassz egy másik női karaktert és egy másik műrészetet és készíts új Insta-sztorit.

### FELADAT LEÍRÁSA:

A diákok hatfős csoportokat alkotnak. Az óramutató járásával egyező irányban sorban leosztják maguknak, ki melyik karaktert választja ki az Instagram filterek közül.

1. Megnyitják az Instagram applikációt és megkeresik a Telekom HU profilt.
2. A leírás alatti **három csillagra** koppintva érik el a filtereket (sorrendben: Nauszikaá, Penelopé, Kalüpszó, Kirké, Márta és Erzsók).
3. Az óramutató járásának megfelelően **mindenki kap egy karaktert**, és megnevezi a jellemzőjét.
4. Ezt követően **Insta-sztori keretében videón rögzítik** az irodalmi műből a karakterre vonatkozó részt, a filter segítségével mintegy megszemélyesítve a karaktert.
5. A pedagógus a csapatok között járkalva felügyeli a feladat pontos végrehajtását.
6. Ezt követően az elkészült videók közül párat megtekintve a teljes osztály előtt **mind a hat szereplőről meghallgatják a műrészeteket**, összevetve, hogy az azonos karaktert választók esetleg melyik másik szemelvényt választottak.
7. Az elkészült videók lementhetők, egymással és a tanárral könnyedén (pl. e-mailben) meg is oszthatók.

### IDŐTARTAM: 25 PERC

- Feladat ismertetése és demonstrálása: **3 perc**
- Csoportalkotás: **3 perc**
- Karakterek leosztása: **2 perc**
- Jellemzők megvitatása: **6 perc**
- Szemelvény kiválasztása és Insta-sztori készítés: **6 perc**
- Közös feldolgozás: **10 perc**

# 2.

Téma:

## EPOSZI KARAKTEREK ÉS JELLEMZŐIK

### ÉVFOLYAM:

középiskola, 9. osztály

### PEDAGÓGIAI CÉL:

Az eposzokból megismert szereplőkről tanultak rögzítése, a korábban megismert tananyag felelevenítése és játékos átismétélése. Az eposzi kellékek hősökre vonatkozó aspektusainak felidéztetése. Memória- és kreatívfejlés.

Az óratervben beilleszhető az előkészítés, illetve az előzetes ismeretek rögzítése szakaszba is.

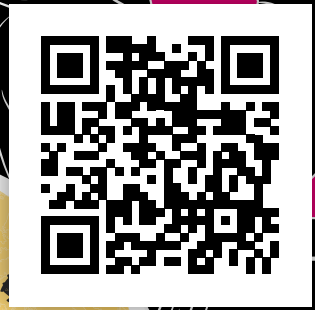
### ELŐKÉSZÜLET:

Instagram applikáció letöltése, a **Telekom HU** profil megnyitása.

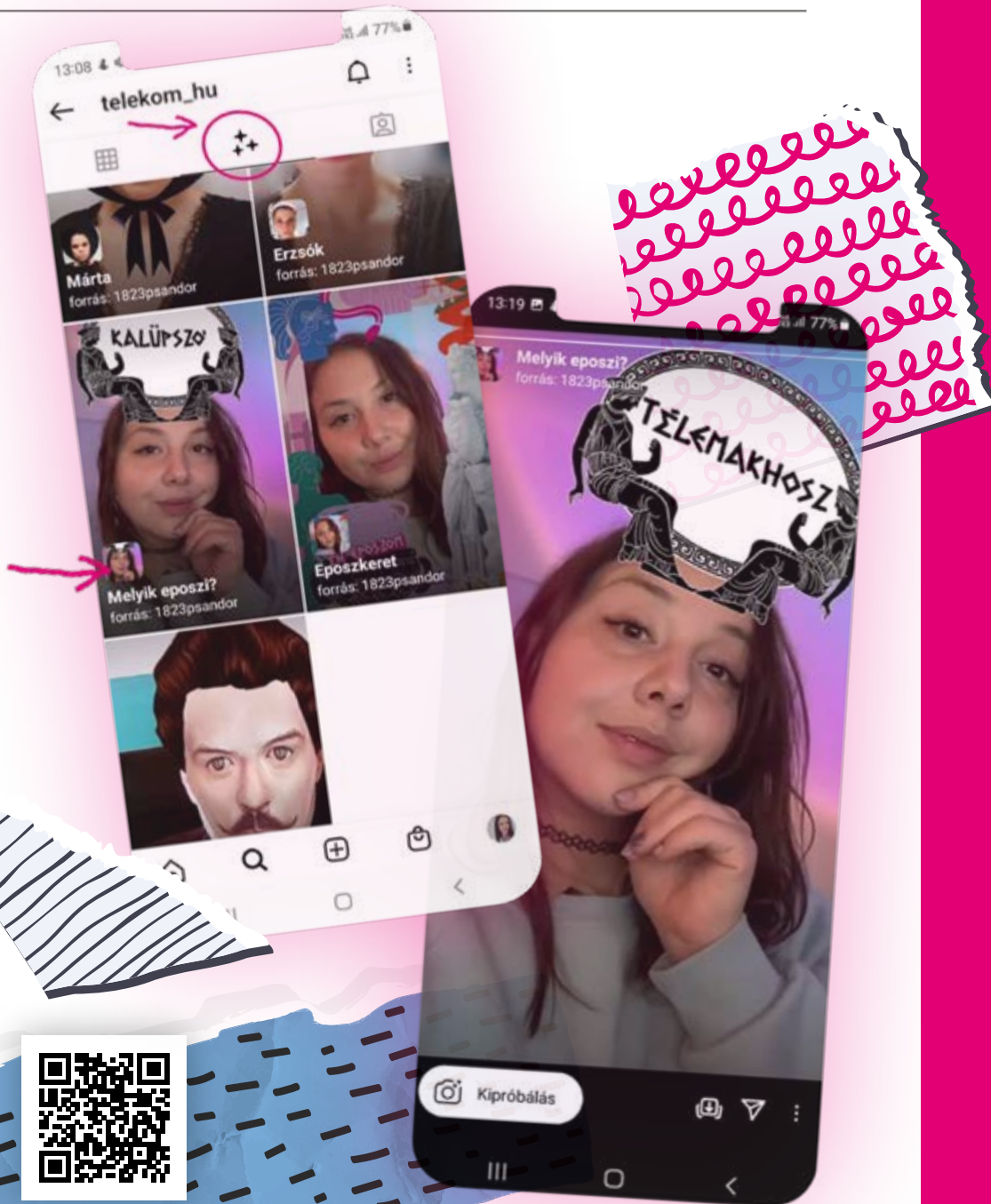
Link: [https://www.instagram.com/telekom\\_hu/](https://www.instagram.com/telekom_hu/)



INSTAGRAM ACCOUNT:







### FELADAT LEÍRÁSA:

Közös gyakorlat az osztállyal, a pedagógus minden diákot egyszerre kér fel a filter megnyitására.

1. **Megnyitják** az Instagram applikációt és megkeresik a Telekom HU profilt.
2. A leírás alatti **három csillagra** koppintva érik el a filtereket.
3. Kiválasztják a „**Melyik eposzi szereplő vagy?**” filtert.
4. A telefon képernyőjét nem mutatják meg egymásnak.
5. **A filtert az arcukra bökve indítják el**, amin pörögni kezdenek a nevek.
6. Amikor megállt, a pedagógus megkér egy-egy diákot, hogy **mondjanak 2-3 mondatot** a kipörgetett szereplőről, míg az osztálytársaknak ki kell találnia, kiről beszéltek.
7. Ezt követi a következő diák, és így tovább.

### IDŐTARTAM: 6 PERC

- Feladat ismertetése és demonstrálása: **2 perc**
- Filterpörgetés és jellemzés (3–5 alkalom): **4 perc**



# 4.

Téma:

## AZ EPOSZ MINT EPIKAI MŰFAJ

### VAGYIS ÍRJ EPOSZRÉSZLETET TE IS!

#### ÉVFOLYAM:

középiskola, 9. osztály

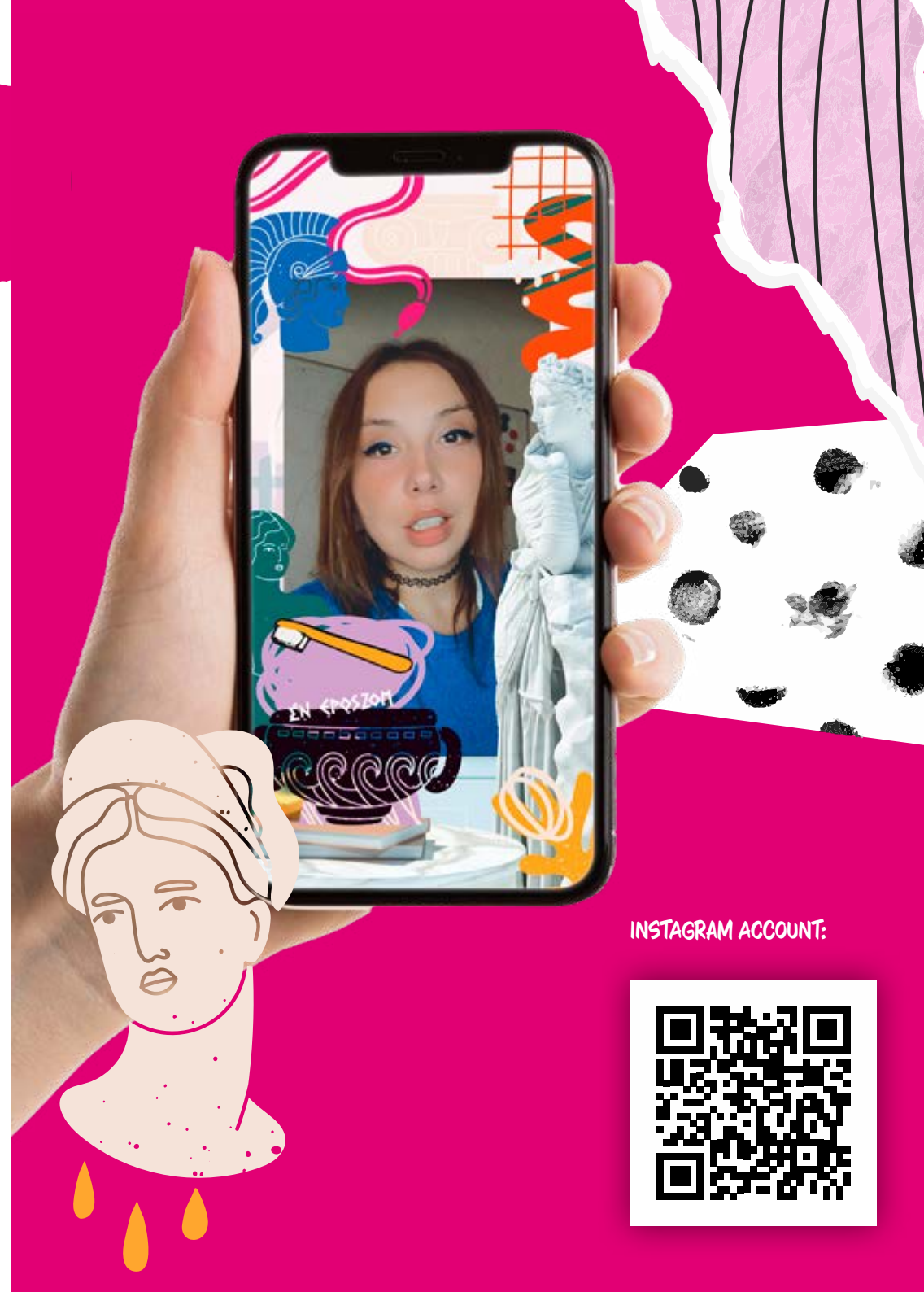
#### PEDAGÓGIAI CÉL:

Az eposzi műfaj jellemzőinek, verselésének, formai jellemzőinek játékos begyakorlása, egyben a fantázia, kreativitás és az íráskészség fejlesztése.

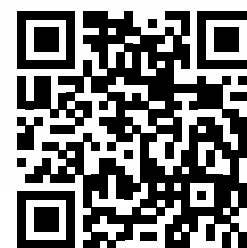
#### FELADAT LEÍRÁSA:

Egyéni munka. A diákok egy általuk választott témában (ami bármi lehet, de választhatja a pedagógus is), az eposzi propozíciót írják, lehetőleg a formai követelmények betartásával.

1. **Témaválasztás vagy -megadás.**
2. **Fogalmazás:** „írd meg az első 4 sort hexameterben”.
3. Megnyitják az Instagram applikációt és **megkeresik a Telekom HU profilt.**
4. A leírás alatti **három csillagra koppintva** érik el a filtereket, kiválasztják az **eposzi keretet.**
5. **Felolvassák saját írásukat** és ellátják a hozzáillő stickerekkel.
6. Jelentkezés útján **megosztják egymással műveiket.**

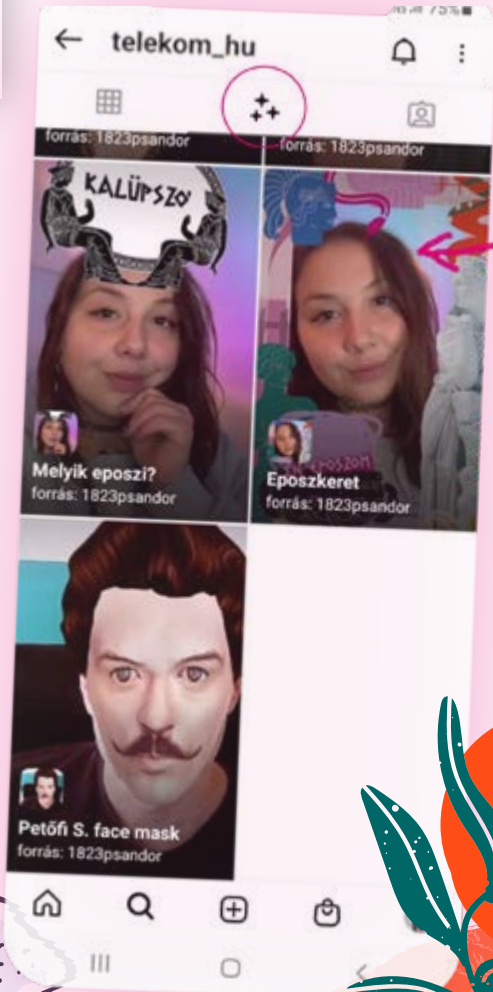


INSTAGRAM ACCOUNT:





### 3. TÉMA: AZ EPOSZ MINT EPIKAI MŰFAJ VAGYIS ÍRJ EPOSZRÉSZLETET TE IS!



#### IDŐTARTAM: 15-16 PERC

- Feladat ismertetése és demonstrálása: 2 perc
- Fogalmazás: 6 perc
- Rögzítés és megosztás: 4 perc
- 4-5 munka megosztása: 4 perc

#### HÁZI FELADAT:

Mutasd be a megkezdett történet eposzi hősét az eposzi kellékek bevonásával és a formai követelmények szem előtt tartásával! A filter és stickerek használata mellett add elő, és oszd meg az osztálytársakkal! Folytassátok egymás történetét kommentben! A következő órán megbeszéljük.



# 4.

Téma:

## SZAVALJ PETŐFIKÉNT

## PETŐFIT!

### ÉVFOLYAM:

8–10. évfolyamokon

### PEDAGÓGIAI CÉL:

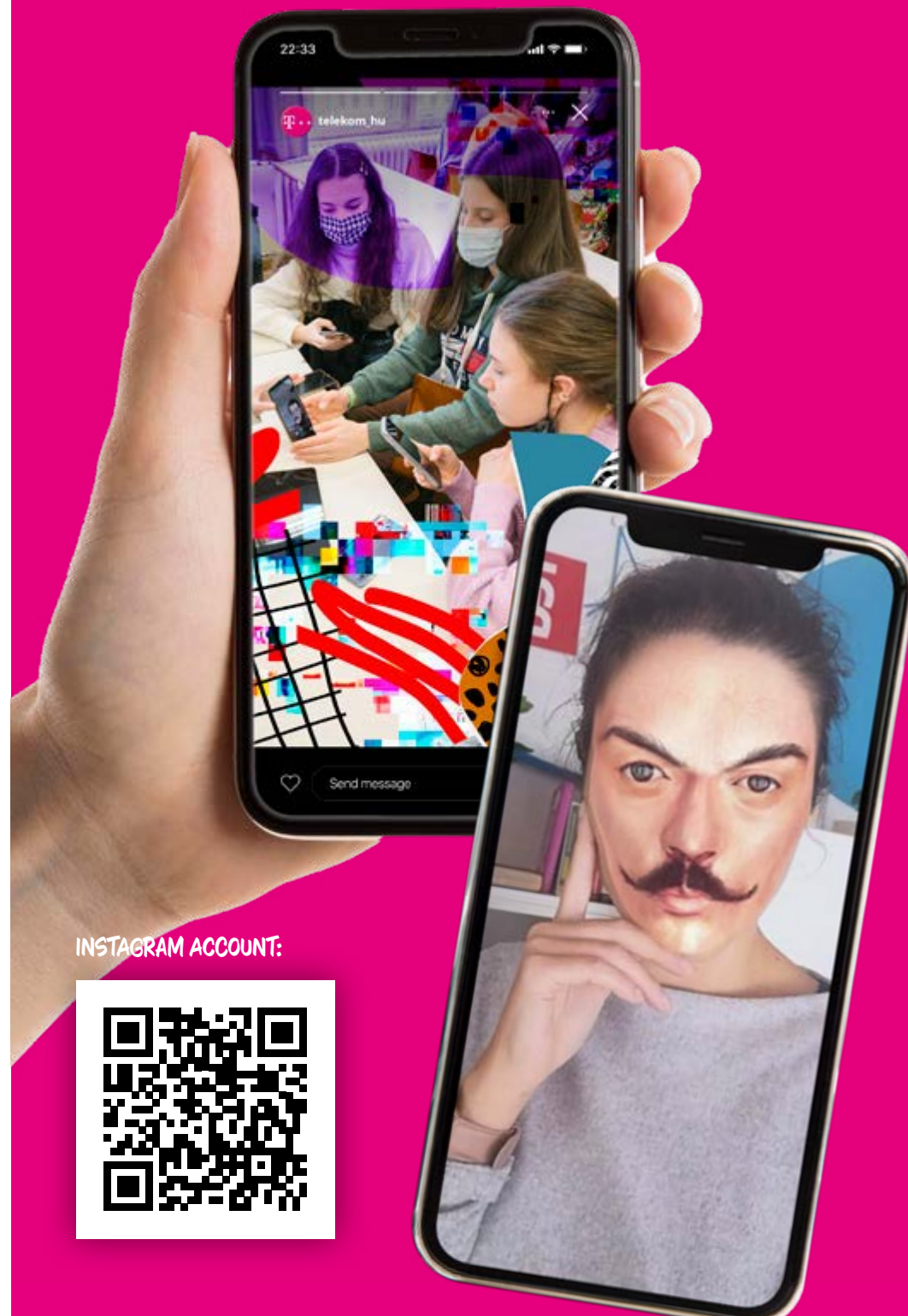
Élményekre épülő irodalmi tananyag rögzítése és/vagy új vers bevezetése és elemzése, Petőfi modern karakterének bemutatása 21. századi módszerekkel. Kreativitásfejlesztés, memoriter begyakorlatás és csapatmunka.

### ELŐKÉSZÜLET:

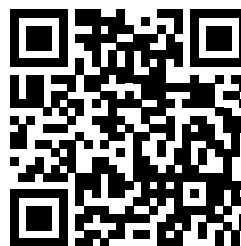
- Instagram applikáció letöltése, a **Telekom HU** profil megnyitása.

Link: [https://www.instagram.com/telekom\\_hu/](https://www.instagram.com/telekom_hu/)

- Szöveggyűjtemény vagy a Magyar Elektronikus Könyvtár (mek.oszk.hu)

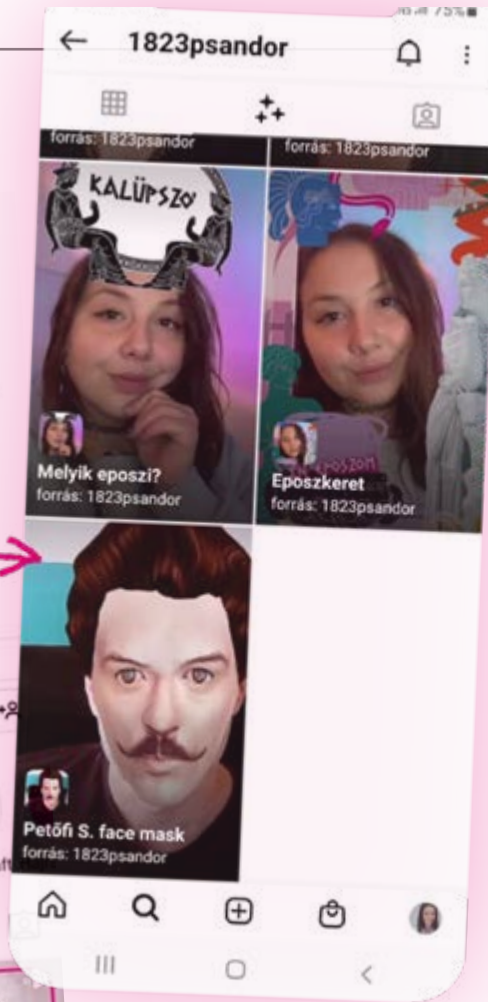
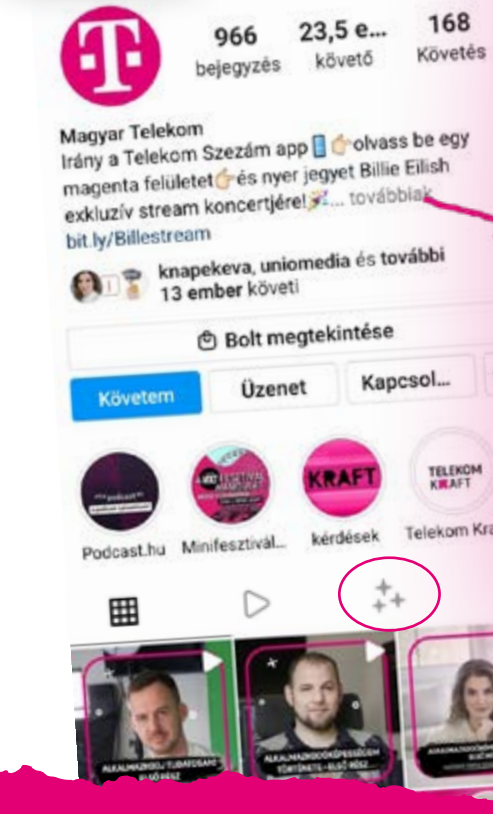


INSTAGRAM ACCOUNT:





#### 4. TÉMA: SZAVALJ PETŐFIKÉNT PETŐFIT!



#### PLUSZ KREATÍV FELADAT:

Legyél te is Petőfi! Írj egy verset [adott téma, pedagógus határozza meg] és szavald el a többieknek. Oszd meg az osztállyal és az irodalomtanároddal!

#### FELADAT LEÍRÁSA:

A diákok 4 fős csapatokban dolgoznak.

1. Megnyitják az Instagram applikációt és megkeresik a Telekom HU profilt.
2. A leírás alatti **három csillagra** koppintva érik el a filtereket, **kiválasztják a Petőfit ábrázoló filtert.**
3. Elkezdik **felolvasni kiválasztott költeményt/vagy megjelölt részletét**, miközben a filtert használva rögzítik. A hosszabb költeményeket 3–4 részre bontva szavalják el. Ezeket a pedagógus jelöli meg.
4. Amikor **összefoglaló elemzésre** kerül a sor, a pedagógus megkéri az adott strófá(ka)t felmondó diákot, hogy **játsza le a felvételt**. A verselemzési szempontok figyelembevételével közösen értelmezik az elhangzottakat.

#### IDŐTARTAM: 40 PERC

- Feladat ismertetése és demonstrálása: **3 perc**
- Csoportalkotás: **3 perc**
- Versolvasás: **6-8 perc**
- Szakaszos elemzés: **25 perc**

#### 🏠 HÁZI FELADAT:

Szavald el kedvenc Petőfi versedet és oszd meg az osztállyal és a pedagógussal. Még mindig mint Petőfi: oszd meg a gondolataidat is: miért szeretted/tartottad fontosnak megírni a választott költeményt.

# 5.

Téma:

**BIBLIA, ÓSZÖVETSÉG:**

**A TÍZ CSAPÁS 3D-S VIRTUÁLIS SÉTA**

## ÉVFOLYAM:

középiskola, 9. osztály

## PEDAGÓGIAI CÉL:

A bibliai történet megismerése és feldolgozása egy kreatív és vizuálisan érdekes feladatsor segítségével, mely során szakaszos feldolgozások után összegző tudáspróba segít felmérni a diákok ismeretének rögzülését. Emellett a holisztikus kultúraszemlélet is teret kap az egyes csapások egyetemes kultúrára történő hatásának megmutatásával (festészet, zene, film; stb.).

## ELŐKÉSZÜLET:

A virtuális séta linkjének megosztása a diákokkal.

<https://www.thinglink.com/mediacard/1547989409607974913>

## FELADAT LEÍRÁSA:

A diákok 4–5 fős csoportokat alkotnak. A link megnyitása után kezdődik a téma feldolgozása.

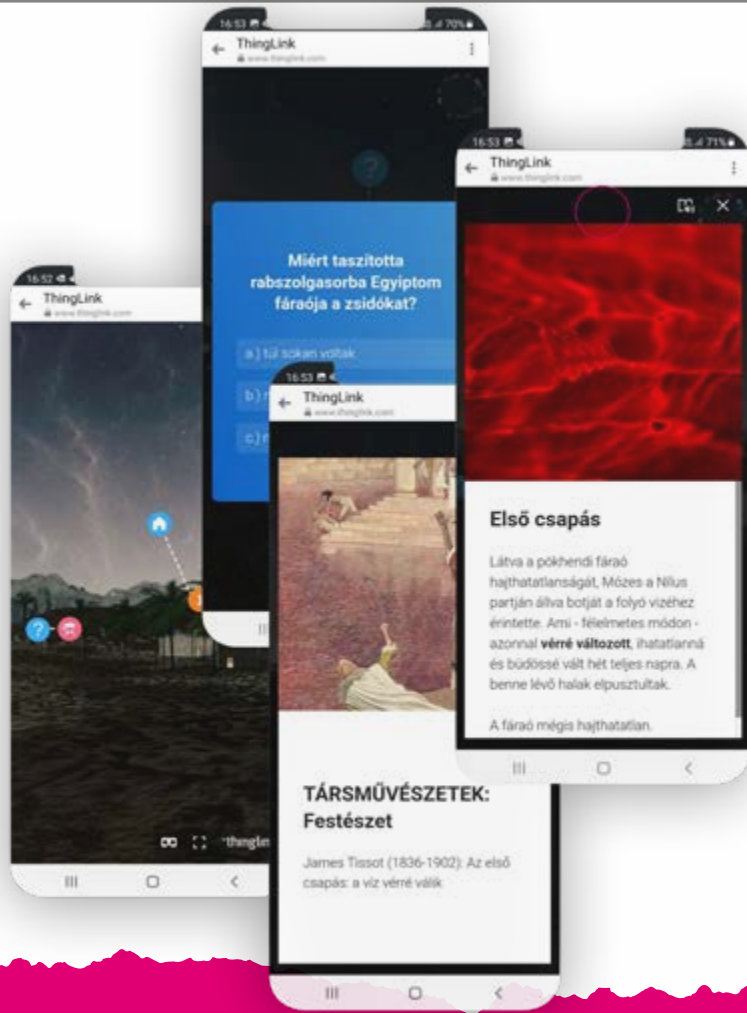
1. **A házikó ikonra kattinva felugrik a bevezető**, ezt az egyik diák felolvassa, aztán indulhat a virtuális séta. Egymásnak adják a stafétatabotot csapásról csapásra haladva, közben megnézik a társművészetekben fellelhető példákat (festészet, irodalom, zene, stb.)



THINGLINK LINK:







### HÁZI FELADAT:

Válassz ki egy csapást és jelenítsd meg valamilyen kreatív módon: legyél helyszíni riporter és videóban rögzítsd, írd róla négyesoros, stb.

2. Az első három csapás után **tesztelik a tudásukat**: a kérdőjeles ikonokra kattintva egymásnak felteszik a feleletválasztós kérdéseket, közösen mérik fel, helyes választ adtak-e.
3. A pedagógus itt megállítja a munkát, és a teljes osztályt bevonva, **közösen beszélnek meg a helyes válaszokat**.
4. A második sétaszakaszban a **4-6. csapással ismerkednek meg** a diákok, az előzőkhöz hasonlóan a számozott ikonokra kattintva haladnak előre. Ezt követően a kérdőjeles ikonra kattintva igaz/hamis kérdéseket kell megvitatniuk.
5. Ennek a szakasznak a végén a pedagógus ismét szintetizál: közösen is megbeszélnek, igaz vagy hamis volt-e a három állítás.
6. A séta harmadik szakaszában a **7-10. csapáson mennek végig** a diákok, az előzőekben ismertett formában. Az utolsó kérdőjelre kattintva megválaszolják egymásnak a feltett kérdéseket.
7. Közös összegzés az osztállyal.
8. **Utána egyéni munka**: a legutolsó, taláros figurára kattintva eljutnak a végső teszthez, amikor sorrendbe kell tenniük a tíz csapást. Erre 2 perc áll rendelkezésükre. Közösen megbeszélnek a végén a pedagógus felügyelete mellett.

### IDŐTARTAM: 45 PERC

- Feladat ismertetés: **3 perc**
- Tudásellenőrzés 2: **2 perc**
- Csoportalkotás: **3 perc**
- Harmadik séta: **8 perc**
- Első séta: **8 perc**
- Tudásellenőrzés 3: **2 perc**
- Tudásellenőrzés 1: **2 perc**
- Egyéni tudásösszegzés: **2 perc**
- Második séta: **8 perc**
- Feldolgozás: **3 perc**







# 7.

Téma:

## BIBLIAI TÖRTÉNETMESÉLÉS

## VIRTUÁLIS SZTORIKOCKÁKKAL

### ÉVFOLYAM:

középiskola, 9. osztály

### PEDAGÓGIAI CÉL:

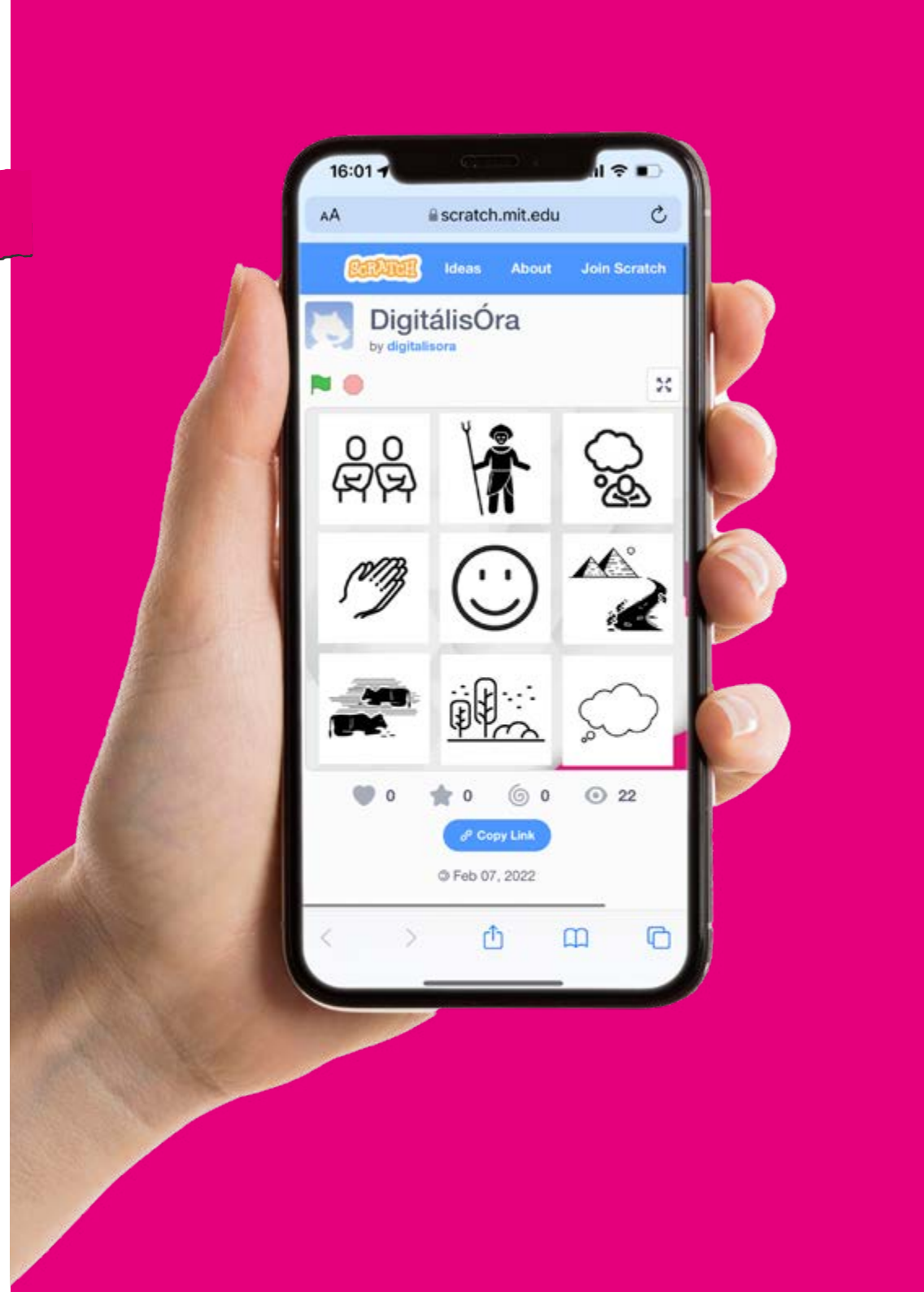
A korábban ismertett bibliai történetek átisméltése és rögzülésének elősegítése játékos formában. Az óratervben az előkészítés, illetve az előzetes ismeretek rögzítése szakaszba is illeszthető. Alkalmas a beszédkézségek javítására, valamint a fantázia és a kreativitás fejlesztésére.

### TÖRTÉNETEK:

- Ábrahám és Izsák
- Mózes története (gyerekkor és a tíz csapás)

### ELŐKÉSZÜLET:

A pedagógus előzetesen elkéri a diákok e-mail-címét, és bekészít három e-mailt a kiválasztott történetek bingólapjaihoz vezető linkkel. Ugyanez egyszerűbb, ha az osztálynak van zárt Facebook-csoportja, amelynek minden diák tagja.





### FELADAT LEÍRÁSA:

Bibliai karakterekre és történetekre personalizált virtuális dobókockák segítségével kell elmesélni egy adott történetet kis csoportokban egymásnak. A felületen a soron következő diák „dob” és három kiválasztott kép (kocka) segítségével kezdi el/folytatja a sztori ívét. Egy körben legfeljebb két mondatot lehet mondani. A kockán látható kép értelmezése nyitott, a lényeg, hogy beinduljon az asszociációs „motor” és segítse a történetmesélést. Addig dobnak újra és újra, amíg végig nem jutottak a történeten. Néha a fantáziához és leleményességhez kell folyamodni, hogy belekanyarítsák a történetívbe az adott képet. A kör akkor ért véget, ha sikerült a teljes történetet elmesélni.

1. **A pedagógus ismerteti a feladatot:** és elmeséli a virtuális kockajáték szabályait.
2. A diákok **4-5 fős** csoportokat alkotnak.
3. Mialatt ez megtörténik, a pedagógus e-mailben vagy a Facebookon **elküldi a virtuális kockához tartozó linket**. A diákok megnyitják.
4. Az első diák **„dob” és elkezdi a történetet**, a többiek figyelik, hogy **valóban felhasznál-e három képkockát**.
5. A következő diák is **pörget, folytatja a történetet**.
6. Ez addig ismétlődik, amíg végig nem mondták a sztorit.

### IDŐTARTAM: 12 PERC

- Feladat ismertetés: **3 perc**
- Csoportalkotás: **3 perc**
- Mesélés: **6 perc**

### HÁZI FELADAT:

Írj saját történetet/mesét a sztorikockák segítségével.



