

Zubora Márta angoltanárunk beszámolója az első disszeminációs foglalkozásáról

Meghívó disszeminációs foglalkozásra

Kedves Kollégák!
Mindenkit szeretettel várok az első foglalkozásomra
Téma: Málta és Kahoot vetélkedő

Helye: A foglalkozást az iskolánk egyik informatika termében tartjuk.
Kodály Zoltán Ének-zenei Általános Iskola, Gimnázium és Zenei Alapfokú
Művészeti Iskola - 1022 Budapest, Marczibányi tér 1

Ideje: 2019. január 11. péntek 14.00-tól

Mit fogunk csinálni?

1. Röviden beszélek Máltáról és az ottani (Erasmus+) IKT képzésről.
2. Megtanítom az online Kahoot vetélkedő készítését, és minden résztvevő önállóan megszerkeszt egy vetélkedő (teszt) kérdéssort, amelyet az osztályban a tanítványaival lejátszhat.

Ehhez minden résztvevő rendelkezzen gmailes e-mail címmel!

Várlak a foglalkozásomon: Zubora Márta angoltanár

A 2018. évi máltai IKT képzésen tanultakból mutattam be néhányat 2019. január 11-én. Az eseményt meghirdettem az iskolámban a faliújságon, a Tanártovábbképzés esemény naptárában <https://tanartovabbkepzes.hu/?layout=edit&id=62>, illetve e-mailen keresztül hívtam meg ismerős kollégákat.

Először a máltai képzésen indított – és azóta jócskán továbbfejlesztett – honlapomat mutattam be, amelyen folyamatosan osztom meg a képzésen tanultakat, az elkészített anyagaimat és az élményeimet: <https://zuboramarta1.wixsite.com/website-6>. WordArttal mutattam be, hogy milyen sokrétű volt az IKT képzés.



A Kahoot online vetélkedő készítése előtt a résztvevő tanárokkal lejátszottuk az én Máltáról készített 13 kérdésből álló feleletválasztós vetélkedőmet. Volt, aki számítógépen, volt, aki mobiltelefonon válaszolt a kérdésekre (úgy ahogy a diákjaink fognak a tanórán). Ezzel a kvízzel mintegy megismertettem a résztvevőket egy kicsit Máltával, a földrajzával, történelmével, hagyományaival. Módom volt mesélni egy-két érdekességet a máltai vendéglátó családról, a mindennapi életről, a máltai nyelvről, látnivalókról. Céлом ezzel a vetélkedővel az is volt, hogy megmutassam, hogy a foglalkozás végére egy-egy hasonló kvízt fognak létrehozni a kollégák is maguknak.

A tervezett programomat teljes mértékben megvalósítottam. A foglalkozás tematikáját minden résztvevő megkapta. Az alábbiakban olvasható a foglalkozás vázlata, valamint pontról pontra, hogy hogyan készítünk Kahoot vetélkedőt és azt hogyan játszhatjuk le a tanítványokkal a tanórán. Örömmre szolgált, hogy nem csak a saját iskolámból jöttek el tanárok és hogy az idegen nyelv tanárain kívül jött ének-zene, magyar irodalom és könyvtáros tanár is.

Zubora Márta disszeminációs foglalkozásai 2018-2019.

Első foglalkozás – Téma: Málta és Kahoot! vetélkedő

- a. Bevezető: Málta rövid bemutatása *WordArt*tal
- b. *Kahoot!* kvízt játszunk Máltáról magyar nyelven
- c. A résztvevők *Kahoot!* vetélkedőt szerkesztenek. (Ehhez minden résztvevő rendelkezzen gmailes e-mail címmel. A foglalkozást az informatika teremben tartjuk.)

A *Kahoot!* foglalkozásrész vázlata:

- A *Kahoot!* egy olyan honlap, ahol feleletválasztós tesztet, vetélkedőt hozhatunk létre. Mikor használunk feleletválasztós tesztet, vetélkedőt a tanórán? Mik az előnyei? Mik a hátrányai?
- A résztvevő tanárok létrehoznak egy-egy *Kahoot!* vetélkedőt (tesztet).

A *Kahoot!* lépései:

1. Belépés a <https://kahoot.com/> honlapra (*Log in*)
2. Ismerkedjünk meg a felső menüsorral: hatalmas tárháza van a már kész vetélkedőknek. *Create* (a jobb felső sarokban): új kvíz létrehozása, *Kahoots* (a bal

felső sarokban, balról a harmadik fül): a saját magunk által korábban készített vetélkedők megtekintése.

3. Új kvíz létrehozása: *Create Free* > *Quiz* gombokra kattintunk.
4. *Title*: Címet adunk a munkánknak.
5. *Description*: következő mezőben megadjuk a munka rövid leírását, #-et téve a fontosabb kifejezések elé.
6. *Upload your image*: Tehetünk a munka elejére egy fotót is (a számítógépünkről feltöltve).
7. *Visible to*: Ki láthassa a munkát? Everyone, vagyis mindenki, vagy Only me, csak én, vagyis a munka készítője.
8. *Language*: Válasszuk ki a munka nyelvét! (Van magyar nyelv is, de sajnos, nem mindegyik ékezetes betű lesz olyan, mint a többi betű.)
9. *Audience*: Válasszuk ki, hogy kinek szánjuk a kvízt!
10. *Credit resources*: Ha a kvízt egy könyvből vagy filmről készítjük, itt megadhatjuk a szerzőket és a címét, stb.
11. *Intro video*: videót is lejátszhatunk a játék kezdetekor. Itt adhatjuk meg a YouTube video URL-jét. Ha készen vagyunk, jobb felső sarokban: *OK, go!*
12. *Game creator + Add question*: Rákattintok és megjelenik a felület. Az összes kérdést hasonló módon töltjük ki. Korlátlan számú kérdést tehetünk fel.
 1. *Question*: Begépeljük a kérdést.
 2. *Time limit*: Beállítjuk, hogy hány másodpercig lehessen válaszolni a kérdésre (5 és 120 másodperc között).
 3. *Award points*: Beállíthatjuk, hogy adjon-e pontokat a jó és gyors válaszokért. Ha kérdőívként használjuk a *Kahootot*, akkor *No*, azaz „nem”.
 4. *Answer*: Írjunk be válaszokat! Minimum 2, maximum 4 válasz gépelhető be.
 5. Pipával jelöljük a helyes választ!
 6. *Credit resources*: Itt adhatjuk meg a forrás adatait.
 7. *Upload your image* (kép feltöltése a kérdéshez), *Add YouTube link*: video csatolása a kérdéshez, ha szükséges.
 8. *Next*: a jobb felső sarokban erre kattintva jutunk az új felületre, ahol a következő kérdést gépelhetjük be.
 9. *Save*: Ha az összes kérdést begéveltük a válaszokkal együtt, akkor *Save*, azaz „mentés”.

Hogyan játszunk Kahoot!-tal?

1. A tanár belép a <https://kahoot.com/> felületre: *Log in*
2. *Kahoots*: a bal felső sarokban balról a harmadik fül (itt találhatóak a tanár saját játéka).
3. Kiválasztjuk a kívánt játékot és a zöld lejátszás jelre kattintunk.
4. *Classic*: erre a gombra kattintva indul a játék. Megjelenik a PIN szám, amelyet a tanulók a telefonjukon használnak.
5. A tanulók belépnek a <https://kahoot.it/> oldalra és begépelik a *Game PIN* számot, majd *Enter* és begépelik a becenevüket, azaz *Nickname* és *OK, go*. Azokat a tanulókat, akik nem iskolához illő nevet használnak, kizárjuk a játékból.
6. Ha a tanár gépén megjelent az összes tanuló neve, akkor indítja a játékot: *Start*, majd a következő kérdést mindig a *Next* gombbal adja fel. A tanulók a kivetítőn látják a kérdést és a saját telefonjukon vagy tanulói gépükön választják ki a helyes válasz színét. Minden kérdés után látható a jó válasz és az is, hogy melyik tanuló érte el a legtöbb pontot valamint, hogy ki áll az élen.
7. *Podium*: A játék végén, a tanár gépén és a kivetítőn megjelenik a *Podium*, azaz az eredményhirdetés következik.
8. *Get results*: a tanár megtekintheti a tanulók elért pontjait.
9. *Save results*: A tanár letöltheti a csoport eredményét a gépére Excelben.
Összevetheti más, korábban játszó tanulók eredményeivel. Ha a tanár nem tölti le az eredményeket, azok elveszhetnek.

Segédletek:

Zubora Márta honlapja: <https://zuboramarta1.wixsite.com/website-6>

<https://zuboramarta1.wixsite.com/website-6/a-kepzes-tematikaja-1> - a képzés leírása

<https://zuboramarta1.wixsite.com/website-6/a-kepzes-segedanyagai> - IKT linkek

<https://kahoot.it/> - tanulóknak

<https://kahoot.com/> – tanároknak

