

Tanári útmutató

Tanulás tanítása 11. évfolyam

„Életfogytiglan”

Megelőző foglalkozáson megkérjük a gyerekeket, hogy beszélgessenek a szüleikkel a szülők iskolai tanulmányainak tartalmáról, hosszáról. Kérdezzék meg, szerintük fontos-e az iskolai évek befejeztével a további ismeretgyűjtés.

A termet úgy rendezzük be, hogy 3 csoport számára ültetési lehetőséget adjunk.

A foglalkozás céljai:

- a tanulás fogalmának értelmezése,
- az egész életen át tartó tanulás fontosságának elfogadtatása.

A foglalkozást bevezető beszélgetés

Néhány diák 1-1 rövid történetet elmesél az otthoni beszélgetéseikből.

I. Ráhangoló játék

A honlapon földrajzi tárgyú, gyorsan játszható, sok hasznos ismeretet tartalmazó játékot találunk.

Most Magyarország városainak földrajzi elhelyezkedésével ismerkedünk.

<https://online.seterra.com/hu/vgp/3306>

A három leggyorsabb feladatmegoldó a II./2. pontban a csoportok megalakításának irányítói lehetnek.

II. Ismert emberek gondolatai a tanulásról – a mi gondolataink a tanulásról

1.

A gyerekek feladata, hogy telefonjaik segítségével az online térben három idézetet gyűjtsenek a tanulásról

A leggyorsabban elkészülő diák felteszi a kezét. Felsorolhatja az általa gyűjtött tanulókkal kapcsolatos idézeteket és kiválaszthatja, szerinte melyik a legérdekesebb.

Utána megnevezheti, ki legyen az a további két tanuló, aki ugyanígy felolvassa a gyűjtését és megjelöli a számára leginkább sokatmondó megfogalmazást.

A három idézetet számítógép és projektor, vagy interaktív tábla segítségével kivetítjük a gyerekek számára.

A kivetített idézetekről közösen beszélgetünk a gyerekekkel (vélemények, megjegyzések, más gondolatok).

A beszélgetés összefoglalójaként a gyerekek 3-3 fogalmat küldhetnek okostelefonjaik segítségével a **menti.com**-on keresztül, melyet kivetítünk.

2.

A I. részben leggyorsabb három diák közreműködésével csoportokat alkotunk.

Feladattáblák:

MIT JELENT A TANULÁS FOGALMA ÁLTALÁBAN

MIT JELENT SZÁMOMRA A TANULÁS AZ ISKOLÁBAN

MIT JELENT SZÁMOMRA A TANULÁS A MINDENNAPI ÉLETEMBEN

A 3 diák a lefordított feladattáblák közül választ magának egyet-egyet, majd a feladat ismeretében - egymással megegyezve – 3 egyenlő részre osztják a foglalkozás többi résztvevőit, „munkatársakat” választva maguk mellé.

A gyerekek csoportmunkáját támogató kérdések:

a., Mit jelent a **tanulás fogalma** az elhangzott idézetek és saját ismereteid alapján?
- Az elhangzott idézetek alapján gyűjtsd össze mit takarhat a TANULÁS fogalma!
- Telefonod segítségével keress online megfogalmazásokat a tanulásról!

b., Mit jelent számomra a **tanulás az iskolában**?
- Mit kell tanulnom?
- Miért kell tanulnom?
- Ki és mi segít a tanulásban?

c., Mit jelent számomra a **tanulás a mindennapi életemben**?
- Mit is kell tanulnom?
- Mi hajt engem előre a tanulásban?
- Segít engem valaki és valami a tanulásban?

Az egyes csoportok szószólói a megadott idő leteltével összegezik és közzéteszik a csoport véleményét a kapott feladatokkal kapcsolatban.

Az elhangzott vélemények legfontosabb megállapításait a foglalkozás vezetője a **Tablázat1_gyujtes.xlsx**-ben, vagy az **ene.linoit.com** segítségével rögzíti.

III. Lazító játék

Egy kis lazítás – egy kis matek. Amnéziás az igazgató, elfelejtette a széf kódját. Egyszerű matematikai alpműveletek segítségével kinyithatjuk. A játékkal gyakoroljuk a fejszámolást és a figyelemösszpontosítást.

<http://www.okosdoboz.hu/jatek?id=847>

IV. Mit jelent az Élethosszig tanulás (Longlife Learning)?

Fogalmak – gyűjtés – értelmezés

Az alábbi három lehetőség közül a foglalkozás vezetője mindegyikből a legfontosabb részleteket kiválasztva levetíti a gyerekeknek, majd közösen megbeszélik a látottakat, hallottakat.

<https://slideplayer.hu/slide/16990255/>

<https://www.youtube.com/watch?v=A6cP4Hhc0yg> 2:19 Az LLL és az üzleti siker

<https://www.youtube.com/watch?v=0nVCuu5bzj8> 7:47 Miért tanulunk?

Fontos fogalmak pl:

- külső gazdasági kényszerítő hatás
- belső motiváció
- belátáson alapuló folyamatos ismeretszerzés
- ...

A gyerekek az **en.linoit.com** és okostelefonjaik segítségével közösen összegyűjtik az LLL legfontosabb jellemzőit.

A javaslatokat először szóban megbeszéljük, majd minden egyes elfogadott javaslatot a gyerekek kitűznek az **en.linoit.com** faliújságjára.

V. Összegzés

Feladattáblák

ÉLETHOSSZIG SZERETNÉK TANULNI!

ÉLETHOSSZIG TANULOK, MERT MUSZÁJ.

MIÉRT LENNE MUSZÁJ TANULNOM ÉLETHOSSZIG?

3 téma, 3 csoport, 3 vélemény ütköztetése

Az eddigi megnyilvánulásaik alapján választunk 3 diákot, akik gondolkodásmódja rokonítható a feladattáblákon szereplő mondatokkal. A 3 diák - egymással megegyezve – 3 egyenlő részre osztja a foglalkozás többi résztvevőit, „munkatársakat” választva maguk mellé. Adott idő után a csoportok szószólót választanak, majd a szószólók a saját csoport véleményét képviselve megosztják azt a hallgatósággal.

Az elhangzott vélemények legfontosabb megállapításait a foglalkozás vezetője a **Tablázat2_gyujtes.xlsx**-ben, vagy a gyerekek közvetlenül az **en.linoit.com** faliújságján rögzítik.

VI. Levezető játék

Egészséges? Egészségtelen?

Több játékot is tartalmazó gyűjtemény. Addig játszhatnak a gyerekek, míg a foglalkozás vezetője megálljt nem parancsol a játékos tanulásnak.

Következő foglalkozás előkészítése

Melyik információ a hiteles, melyik forrás a megbízható?

Keress példákat a világhálón a megbízható, a kétséges, a hiteltelen információkra!

FONTOS!

A kitöltött **Tablázat1_gyujtes.xlsx** és **Tablázat2_gyujtes.xlsx** file-okat, az **en.linoit.com** lementett faliújságjait a foglalkozás befejeztével eljuttatjuk a gyerekek számára pl. FB csoport, Google Classrom vagy más felület segítségével.