

Digitális készségfejlesztő módszerek, alkalmazások

A **Padlet** digitális kollaborációs felületként hatékonyan alkalmazható az osztálytermi munkában. Lehetővé teszi a tanulók számára ötletek, információk, képek, videók és egyéb digitális tartalmak megosztását, valamint a közös munkát. Alkalmazható ötletgyűjtésre, projektfeladatok támogatására, tanulói produktumok bemutatására, valamint az órai témákhoz kapcsolódó közös tudásépítésre. Használata elősegíti az együttműködést, az aktív tanulói részvételt és a digitális kompetenciák fejlesztését.

Mentimeter

A Mentimeter egy interaktív prezentációs eszköz, amely lehetővé teszi a közönséggel való azonnali kommunikációt kérdőívek, felmérések és interaktív elemek, például kvízek, szófelhők vagy szavazások segítségével.

. Fő funkciója, hogy az előadások vagy megbeszélések résztvevőit aktívan bevonja, így valós idejű visszajelzéseket kaphatunk a hallgatóságtól.

Mire jó pontosan?

Azonnali visszajelzés: Valós időben gyűjthetünk véleményeket, ötleteket és válaszokat a közönségtől, amit azonnal vizualizálhatunk a dián. Interaktív felmérések: Különböző típusú kérdéseket tehetünk fel:

Szófelhő: A válaszadók beírt szavai vizuálisan jelennek meg a felhőben, kiemelve a leggyakoribbakat.

Egyszerű választás: Oszlopdiagramon láthatjuk a szavazás eredményeit.

Képválasztás: Képekre lehet szavazni, az eredmény oszlopdiagramon jelenik meg.

Kvízek: Kérdésekre adott válaszok helyességét jelölhetjük meg, és a végeredményt diagramon láthatjuk.

Skálák: Az állításokkal való egyetértést mérhetjük, az eredmények sáv- vagy pókhálódigramon jelennek meg.

100 pont: Különböző elemek fontossági sorrendjét állapíthatjuk meg, 100 pontot elosztva közöttük.



k.

GooseChase – játékos tanulás digitális kincskereséssel

A GooseChase egy interaktív, játékosított tanulási alkalmazás, amelyben a résztvevők különféle küldetéseket (missions) teljesítenek. A küldetések lehetnek fotók, videók, helymeghatározás, kvízkérdések vagy kreatív feladatok. Az appot sok iskola és nyelvtanár használja projektek, kirándulások, orientációs játékok vagy nyelvórák színesítésére.

Hogyan működik?

1. A tanár/létrehozó elkészíti a „vadászatot” (hunt) és hozzáadja a különböző feladatokat.
2. A diákok csapatokban vagy egyénileg csatlakoznak a kóddal.
3. A feladatokat teljesítve pontokat gyűjtenek – valós időben látható a ranglista.
4. A tanár előben követi a beérkező fotókat, videókat és válaszokat.

A GooseChase egy modern, rugalmas, motiváló oktatási eszköz, amely játékos formában ösztönzi a tanulókat mozgásra, kreativitásra, kommunikációra és együttműködésre. Ideális nyelvórák, projektnapok, kirándulások vagy bármilyen aktív tanítási forma kiegészítésére.



QR-kódos visszajelzés

Gyors, digitális visszajelzési forma. A résztvevők telefonnal beolvassák a kódot, és máris válaszolnak egy kérdésre vagy értékelik a feladatot.



1. Curipod (A mesterséges intelligenciával támogatott interaktív órákért)

A Curipod egy olyan platform, amely az AI segítségével másodpercek alatt képes interaktív prezentációkat és órai tevékenységeket generálni egy-egy témakör köré.

- **Melyik 4C-re fókuszál? Kreativitás (Creativity) és Kritikai gondolkodás (Critical thinking).**
- **Hogyan működik a gyakorlatban?** A tanár megadja a témát (pl. *fenntarthatóság, digitális állampolgárság*), az alkalmazás pedig azonnal generál egy diasort, amelybe beépít szavazásokat, rajzolós feladatokat, nyitott kérdéseket és ötletbörzétet (brainstorming).
- **Miért jó a diákoknak?** A tanulók a saját eszközeikről csatlakoznak. Nemcsak passzív befogadók, hanem azonnal reflektálniuk kell egymás ötleteire, érvelniük kell a saját álláspontjuk mellett, és kreatív válaszokat kell megfogalmazniuk a nyitott kérdésekre.

2. Miro (A végtelen digitális kollaborációs vászon)

Bár a Miro eredetileg vállalati projektmenedzsment-eszköz, az oktatásban (különösen a projektszemléletű képzésben) az egyik leghatékonyabb platformmá nőtte ki magát.

- **Melyik 4C-re fókuszál? Együttműködés (Collaboration) és Kommunikáció (Communication).**
- **Hogyan működik a gyakorlatban?** Egy olyan online, közös "fehér tábla", ahol a diákok valós időben dolgozhatnak együtt, függetlenül attól, hogy az osztályteremben vagy otthon vannak. Használhatnak digitális post-it jegyzeteket, gondolattérképeket (mindmap), folyamatábrákat, és képeket/videókat ágyazhatnak be.
- **Miért jó a diákoknak?** Ideális a csoportmunkák, vagy akár a Németországban látott trimeszteres projektek megtervezésére és menedzselésére. A diákoknak folyamatosan kommunikálniuk kell egymással, hogy strukturálják a feladatokat, felosszák a munkát, és vizuálisan is megjelenítsék a közös gondolkodás eredményét.

CLIL:

<https://www.historyforkids.net/>

<https://www.tate.org.uk/kids>

<https://education.nationalgeographic.org/>

<https://www.thoughtco.com/>

**Vecserkáné Józsa Zita
Veres Katalin
Hegyiné Zámbó Krisztina
Krix Antalné
Majer Tamás
Balázs Ildikó**