Magyarország Kormánya
Európai Unió
Európai Szociális Alap
BEFEKTETÉS A JÖVŐBE
SZÉCHENYI 2020

Digitális írástudást fejlesztő könyvtári mintaprogramok

Módszertani kötetek 5.

Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek „Az én könyvtáram”
EFOP-3.3.3-VEKOP/16-2016-00001

Digitális írástudást fejlesztő könyvtári mintaprogramok

Szerkesztette Fehér Judit – Koglerné Hernádi Ágnes

Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár
Budapest
2019

A mintaprogramokat lektorálta:
dr. Koltay Tibor

Szerzők:
dr. Antal Péter, dr. Babákné Kálmán Marianna, Győri-Drahos Flóra, Istók Anna, Jasztrab Istvánné, dr. Komló Csaba, Lengyelné dr. Molnár Tünde, Litkei-Nyíri Anita, Márföldi István, Szabóné Mikla Éva, Piri Ildikó, Pumerscheinné Bedekovity Zóra, dr. Racsko Réka, Sámson Bernadett, Sugár Sára, Szilassi Andrea, Tóth-Jávorka Brigitta, dr. Tóvári Judit, Varga Lilla, Verebélyi Judit, Zsigri Mária

Korrektúra
Benke Szilvia

Felelős kiadó dr. Fodor Péter főigazgató
Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár

Tördelés, borítóterv: Kontraszt Plusz Kft., Pécs

Nyomdai munkálatok: Alföldi Nyomda Zrt.
Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

ISBN 978-963-581-454-1

A kötet a Széchenyi 2020 Emberi Erőforrás Fejlesztési Operatív Program „Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek" című, EFOP-3.3.3-VEKOP/16-2016-00001 kódszámú kiemelt projekt keretében megvalósuló, „Az én könyvtáram" program kiadásában jelent meg. További információk: www.azenkonyvtaram.hu

Mintaprogramok a portálon

ELŐSZÓ

Az én könyvtáram program köznevelést támogató könyvtári szolgáltatásokat fejlesztő tevékenységei közül kiemelkedik a mintaprogram fejlesztés. A mintaprogramok jelentős hányada – közel 90 %-a – a könyvtári jó gyakorlatokból született meg. A korszerű pedagógiai módszereket integráló fejlesztési folyamat mentori támogatással valósult meg. A jó gyakorlatokból létrejött mintaprogramokat monitoring szakértők véleményezték, szakmai javaslataikkal járultak hozzá a programok tökéletesítéséhez. A fejlesztés fontos eleme volt a könyvtárakban történő kipróbálás, amely a gyakorlatban mutatta meg a mintaprogram használhatóságát, az elvárt eredmények teljesülését.

A kötet 21 digitális mintaprogram adatlapját tartalmazza, amely alapján a vállalkozó szellemű könyvtáros a saját könyvtárában is megvalósíthatja a programokat. A mintaprogram olyan programleírás, amelynek felhasználásával könyvtári környezetben korszerű, készségfejlesztő foglalkozásokat tarthatunk a hozzánk érkező tanulócsoportok, osztályok számára. Azért „minta", mert minden környezet, minden gyerekcsoport és minden könyvtáros, könyvtárpedagógus más, eltérőek az igényeik, lehetőségeik. A mintaprogramot tehát alapos átgondolás után testre lehet szabni. A helyi igények, felszereltség, idő függvényében – ha szükséges – át lehet alakítani, adaptálni az itt bemutatott foglalkozásokat.

A mintaprogramokat a módszertanban megfogalmazott célok alapján csoportosítottuk, ez alapján alakult ki a mintaprogramok sorrendje a kötetben. A programok elé készítettünk egy adatlapot, amely a program legfontosabb ismérveit foglalja össze. A programok a kisiskolás, tini, ifi korosztály digitális kompetencia fejlesztését támogatják. Néhány program a családokat is invitálja a könyvtári programok részvételére közös tanulás és élményszerzés céljából. A programleírás minden esetben tartalmazza a program célját, célcsoportját, a fejlesztendő kompetenciákat (amelyek összhangban állnak a Nemzeti alaptantervben leírtakkal), valamint a választott módszereket, a foglalkozások eszközigényét, a javasolt, illetve felhasznált irodalmat is.

A mintaprogramok teljes leírása a módszertani kiadványon kívül *Az én könyvtáram* portálon is elérhető. A terjedelmi korlát miatt a program mellékleteiről és a felhasznált szakirodalomról csak az internetes gyűjteményben tájékozódhat, informálódhat az érdeklődő (www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes).

A programok fejlesztésében közreműködő mentorok: Bognár Noémi Erika, Goda Beatrix, Sikaláné Sánta Ildikó, Simon Krisztina, Hámoriné Váczy Zsuzsa.

Három digitális mintaprogram teljes megvalósulását kísértük végig a monitorprogram keretében. Ezen programok adatlapján a *kiemelt monitoringprogramban részesült* felirat olvasható.

A kötet végén egy Kalendárium található, amely a mintaprogramokat jeles napokhoz kapcsolva ad ajánlást a programok alkalmazására. A fiataloknak szóló tanulást támogató mintaprogramokat egy különleges órarend is népszerűsíti.

ADATBÁZISHASZNÁLAT, INFORMÁCIÓKERESÉS

Anglia egy hétben: Tematikus digitális kompetenciafejlesztés a könyvtárban

Fejlesztő neve	Tóth-Jávorka Brigitta (Budapest)	
Célcsoport	Ifi	9–13. osztály
Résztvevők száma	11-35 fő	
Főbb célok	Információkeresés	
	Kézműves foglalkozás	
	Anglia kultúrájának és történelmének megismerése	
A program időtartama	14 óra	5 alkalom
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztés Könyvtárhasználatra nevelés	
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni, páros és csoportmunka	
Kipróbáló neve	Boros András (Répcelak)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

Az egy hetes program első része könyvtárismereti alapokat szolgáltat a résztvevők számára, míg a második során Anglia kultúrájával és történelmével ismerkedhetnek meg. A feladatok változatosan épülnek fel, az információkereséstől a kézműves foglalkozásokon át sok területre terjednek ki. Ami azonban közös bennük, hogy valamennyi a könyvtári állományra próbál támaszkodni, helyszíne a könyvtár, a könyvtáros pedig mentori szerepet tölt be. A program célja, hogy kiegészítse a középiskolai történelem és angol nyelvi tananyagot olyan érdekességekkel, amelyekre a tanórákon az idő rövidsége miatt nincs lehetőség, illetve felkeltse az érdeklődést az önálló, otthoni tanulás folytatására.

A program célcsoportja a 9–13. osztályos diákok köre, akik iskolai keretek között már tanultak angolul. Mivel a program megvalósításának több eleme is megköveteli a résztvevők pedagógusaival való együttműködést, javasolt a gyerekek célzottabb megszólítása. A program nyilvános felületeken (könyvtári weboldal, Facebook oldal stb.) való meghirdetése helyett inkább a partneriskolákban és az azokhoz tartozó webes felületeken népszerűsítsük a kezdeményezést. Egy fiatalos dizájnnal készített plakát és szórólapok, amelyeket a szaktanárok segítségével terjesztünk az iskolában, jó eszköz lehet a célcsoportunk megszólításához.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- digitális kompetencia
- anyanyelvi kommunikáció
- idegen nyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia

A program befejezése után a résztvevők következő területeken mutatnak fejlődést:

- jártasság a nyomtatott és az elektronikus dokumentumok használatában,
- az önálló és hatékony keresés képessége,
- tájékozódás a könyvtárban,
- a populáris, szórakoztató weboldalakon kívül az internet ismeretterjesztő oldalának ismerete,
- a fals (hamis, téves) információk megkülönböztetése a megbízhatóaktól,
- véleményalkotás és annak felvállalása a társak előtt,
- a közösség előtti beszéd és előadás,
- önálló és csoportmunka,
- nyitottság a társak véleményével kapcsolatban,
- érdeklődés és nyitottság más kultúrák iránt.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát két modulra bontottuk, a felosztás alapját az elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek adják. Az első modulban a könyvtári alapismeretekkel, a másodikban pedig Angliával kapcsolatos tudnivalókkal ismerkedhetnek meg a résztvevők. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. Minden tanulási feladathoz önellenőrzés, önértékelési, értékelési forma (kérdések és feladatok találhatók), melyek segítségével a tanuló, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, milyen mértékben sikerült elsajátítania a tanulási feladatban meghatározottakat.
A modulokban olyan feladatok is megtalálhatóak, amelyek a modul tananyagára épülnek, és amelyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a tanuló előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan. A program összegző értékeléssel zárul, melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.

Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben – nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit. Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás stb. pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbat és odaillőt a csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!
A program egyes elemei, különösen a második modul feladatai, szorosan kapcsolódnak a középiskolai történelem és angol nyelvi tananyagokhoz, nem időintervallumra szűkítve, hanem átfogóan Anglia történelmét áttekintve. A program célja, hogy ezzel összhangban működjön, kiegészítésként szolgáljon, felkeltse vagy fenntartsa a résztvevők érdeklődését az adott témákban. Ahhoz, hogy ez hatékonyan tudjon működni, a megvalósító könyvtárosnak mindenképpen egyeztetnie kell a résztvevők szaktanárával és ismernie kell a leadott tananyagokat, a gyermekek tudásszintjét.
A program időtartama 1 hét, amely során 5 napon át 2-3 órás foglalkozások zajlanak. Ez az időbeosztás lehetővé teszi, hogy a program egy iskolai szünet során lebonyolítható legyen, de a modulok egymástól függetlenül is megvalósíthatók, amennyiben a megvalósítás célját ez szolgálja.

II.2. A tanulást segítő eszközök

- a résztvevők számával megegyező számítógép
- előadói számítógép
- projektor

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Egyéni, páros és csoportmunka.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Könyvtári alapismeretek elsajátítása	6
2.	Anglia megismerése	8

IV. A PROGRAM TANANYAGA

A program két modulja során a diákok először könyvtárismereti alapokat szereznek, majd Anglia kultúrájával ismerkedhetnek meg.

1. modul: Könyvtári alapismeretek elsajátítása

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 6 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Az első modul során a második modulhoz szükséges alapismeretek (könyvtári alapismeretek, keresési stratégiák) elsajátítása, átismétlése a legfontosabb feladat. A résztvevők egészen biztosan nem először járnak a könyvtárban, sőt korábban talán aktívan használták is azt, azonban már abban a korban vannak, amikor a különböző felmérések alapján egyre kevesebbet járnak oda. Az első modul anyaga jó alkalmat ad arra, hogy felhívjuk a résztvevők figyelmét, hogy a könyvtár a tinik számára is tud érdekes témákat és lehetőségeket nyújtani.

IV.1.1. Tanulási feladat

A modul elvégzése után a tanulók:
- ismerik a könyvtári viselkedés szabályait, az eligazító táblákat, a könyvtári katalógus használatát, a dokumentum-kölcsönzés módját;
- eligazodnak mind az intézmény, mind pedig a település könyvtárában, illetve tudatosan használják azok állományát és szolgáltatásait információszerzési célokra;
- képesek önállóan keresni az interneten, ismerik a Google keresési beállításait és alkalmazzák is őket;
- ismerik a Wikipédia működését, illetve ki tudják választani a megbízható szócikkeket;
- a közös feladatoknak hála belerázódnak a csoportos munkába.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A modul során a tanulók megismerik a könyvtári katalógus gazdagságát, az eligazító táblák jelentőségét, a könyvtárban található művek felosztását, a kölcsönzéssel kapcsolatos követelményeket. Ezenkívül az átgondolt internetes keresés módszereit is elsajátítják, tudatosodik bennük, hogy az interneten nagy számban található fals információ is. Megismerkednek a Google-lel és a Wikipédiával, illetve azok működésével.

Feladatok, események részletes leírása:

1. nap: Ismerkedés a könyvtár elrendezésével és gyűjteményével, valamint a könyvtári alapfogalmakkal
Tervezett időtartam: 3 óra
Az első napot egy rövid bemutatkozás és beszélgetés nyitja meg. A folyamatos párbeszéd a csoporton belül nagyon nagy szerepet kap az egész program alatt. Fontos, hogy minden alkalommal, mielőtt a csoport belekezd egy újabb témakörbe, a könyvtárosnak fel kell mérnie a résztvevők előzetes tudását, az elvárásaikat és az érdeklődésüket a témában. Az igények felméréséhez használhat kérdőívet is, amelyre mintát az 1. mellékletben talál.
Jelen esetben a könyvekkel és a könyvtárral kapcsolatos attitűdöket kell megbeszélni. Ezt a könyvtáros hasonló kérdések feltételével tudja kezdeményezni: Járnak-e a gyerekek könyvtárba? Ha igen, milyen gyakran? Ha nem, miért nem? Mi taszítja őket? Mi kelti fel az érdeklődésüket? Mit nem találnak meg ott, ami érdekli őket? Olvasáson kívül miért lehet még bejárni oda?
A beszélgetést követően a könyvtáros körbevezeti a gyerekeket a könyvtárban, ahol megmutat nekik mindent. Megismerkednek az elrendezéssel, a jelzetekkel, átismétlik az alapfogalmakat. Itt fontos megemlíteni, hogy a szabadpolcos állományon túl a raktárban is találhatóak dokumentumok, érinteni szükséges a szép- és a szakirodalom, a szerző és a szerkesztő, valamint a tárgyszó és a kulcsszó közötti különbséget, a bibliográfiákat, szótárakat, a lexikonokat, a különgyűjteményeket. Fontos, hogy a könyvtár bejárásának interaktívnak kell lennie, vagyis inkább egy beszélgetés legyen, mint előadás. Az egyes könyvtári egységek megismerése során törekedjünk arra, hogy a résztvevők korosztálya számára érdekes elemeket kiemeljük. A zenei gyűjtemény bemutatása során a klasszikus darabokkal szemben inkább a kortárs darabokra, pop zenére, hip-hopra helyezzük a hangsúlyt, megmutathatjuk például az Ed Sheeran CD-ket. Ezután a résztvevők gyakorlati feladatokat kapnak, amelyekkel a könyvtáros lemérheti, mennyire volt sikeres a korábbi ismeretátadás, a gyerekek pedig átismételhetik a tanultakat a gyakorlati alkalmazás során. Létszámtól függően 2-3 fős csoportokban dolgoznak. A csoportok kialakítását mindenképpen a könyvtárosnak kell koordinálnia. Törekednie kell arra, hogy az iskolai eredmények alapján vegyes csoportok alakuljanak ki, hogy a jó tanulók segítsenek felzárkózni az általában gyengébben teljesítőknek, és ne dőljön el már a csoportbeosztásnál, hogy ki hogyan tudja megoldani a feladatokat. A beosztás kialakításához mindenképpen szükséges egyeztetni a gyerekek osztályfőnökével.
A feladatok megoldásához bármilyen eszközt igénybe vehetnek, így fontos gondoskodni arról, hogy a legyen megfelelő számú számítógép, amelyet használni tudnak.
A következő mintafeladatok alkalmazására van lehetőség, amelyek a helyi állomány függvényében változtathatók:

- *Gondoljátok át, hogy az asztalon lévő könyvek közül melyiket hova raknátok a könyvtáron belül!*
    - Závada Péter: Ahol megszakad
    - Leiner Laura: Bábel
    - Chris Hadfield: Egy űrhajós tanácsai földlakóknak
    - Bodó Balázs: A szerzői jog kalózai
    - Salamon Gábor – Zalotay Melinda (szerk.): Graffiti
- *Derítsétek ki, ki készítette a Hellboy című képregényt! (Mike Mignola) Keressétek is meg a polcon!*
- *Keressetek három olyan könyvet, amelyek mesterséges intelligenciával foglalkoznak!*
- *Nézzétek meg, James Dashner hány regénye található meg a könyvtárban! (Az Útvesztő sorozat és a Halandósági elv-trilógia jelent meg magyarul.)*
- *Válasszatok ki közösen egy várost, és keressetek hozzá egy könyvet! A város neve szerepelhet a könyv címében, de nem szükséges. (Az útikönyvek is „játszanak”!)*
- *Milyen szolgáltatásai vannak még a könyvtárnak a könyvek kölcsönzésén kívül? Soroljatok fel néhányat! (pl.: internethasználat, fénymásolás, nyomtatás, adatbázis szolgáltatás stb.)*
- *Válasszatok ki egy tudományt, amelyet a csapatban mindannyian szerettek és keressetek hozzá 3-4 könyvet! Miért ezeket választottátok? Indokoljátok meg!*
- *Milyen zenét szerettek? Válasszatok közösen egy műfajt, majd keressetek könyveket és CD-ket a témában! Írjátok fel, hol találtátok őket a könyvtárban!*

Ellenőrzés, önellenőrzés: A feladatmegoldásra megadott idő lejárta után a feladatok közös ellenőrzése zajlik. Minden csoport saját maga javítja a megoldásait. Fontos arra törekedni, hogy a gyerekek az ellenőrzés közben is csak tanuljanak, ne pedig kudarcként éljék meg az esetleges rossz megoldásaikat. Ugyanakkor fontos odafigyelni a teljesítményükre is, hiszen ebből megállapítható, mennyire volt hatékony az ismeretátadás és melyek azok a kulcskérdések, amelyekre több időt kell szánni. Ugyanakkor fontos, hogy jó válaszok esetén meg kell dicsérni őket, hiszen a pozitív visszajelzés nagyon fontos számukra.

A foglalkozás második részében a keresési stratégiákról beszéljünk a résztvevőkkel, a könyvtár katalógusának megismerésén keresztül szemléltetve az elméletet. A következő területeket kell majd érintenünk: egyszerű és összetett keresés, Boole-operátorok, csonkolás. Az ismeretek átadásánál azonban kerüljük a frontális előadást, inkább közösen megoldandó feladatok során próbáljuk megismertetni a gyerekeket ezzel a területtel.

- Egyszerű keresés indítása során keressünk rá az „Éhezők viadalára” címként beállítva! (Így valószínűleg a könyveket és a DVD-ket is megkapjuk találatként.)
- Indítsunk összetett keresést az „Éhezők viadalát” címként beállítva, dokumentumtípusként DVD-t megadva!

- Keressünk angol nyelvű könyveket „disco” tárgyszóval!
- Keressünk olyan könyveket, amelyek szerzője „Anne Rice”, de a címben nem szerepel, hogy „vámpír”!
- Keressünk olyan könyveket, amelyeknek a címében szerepel a „hercegnő” szó bármilyen formában (Csonkolási formát a katalógusnak megfelelően használva!), a szerzője pedig vagy Elizabeth Goudge, vagy Julie Kagawa.

Kézműves feladat: A gyerekek minden modul során kapnak egy kézműves feladatot, amelyen a foglalkozásokat követően a könyvtárban vagy akár otthon is dolgozhatnak. A program zárásaként egy kiállítás kerül kialakításra az elkészült munkákból. A feladatokban való részvétel önkéntesen zajlik, azonban a kiállítás nagy motivációt jelenthet a gyerekek számára, így ezt mindenképpen hangsúlyoznunk kell.

Az első modul feladata: London metrótérképének elkészítése
Bár a programban nincs hely arra, hogy környezetvédelemmel kapcsolatos feladatokat adjunk, illetve hogy környezettudatos témákban tartsunk előadásokat, igyekeztünk ezt is valamilyen szinten érinteni, mivel valóban nagyon fontos. Ezért a térkép elkészítéséhez alapanyagul szolgálhat bármilyen kidobott dolog: tejes doboz, PET-palack, papírhulladék, vagyis tulajdonképpen bármi, ami a gyerekek fantáziáját megragadja. A feladat megoldásához első lépésként találniuk kell egy megfelelő alaprajzot az interneten, amelynek kiválasztása közösen, az első nap végén történik. A képek válogatása során a könyvtárosnak fel kell hívnia a figyelmet a szerzői jogi kérdésekre: a képek közül saját használatra, inspirációnak bármelyiket alkalmazhatják, de sajátjukként egyiket sem állíthatják ki.

2. nap: Ismerkedés a webes keresés hatékonyságát növelő lehetőségekkel, illetve a Wikipédia weboldallal
Tervezett időtartam: 3 óra
A résztvevők többsége korából adódóan már biztosan tudja kezelni a számítógép több programját, és aktívan használja a keresésekhez a Google-t is, ezért semmiképpen ne essünk abba a hibába, hogy a kezdő lépéseket próbáljuk nekik megtanítani. Azonban sokak esetében a különböző internetes fogalmak összefolyhatnak, mivel csak a legnépszerűbb alkalmazásokat használják (Facebook, YouTube, Instagram), így célszerűnek tartunk egy rövid beszélgetést a témában, ahol olyan fogalmakat érintünk, mint a közösségi és a kereső oldalak, blogok, vlogok, podcast-ok, influencerek, megbízható információforrások, szerzői jogi kérdések. Itt főleg a gyerekek tapasztalataira és véleményére helyezzük a hangsúlyt. Teremtsünk lehetőséget arra, hogy egymástól tanuljanak, de minden esetben korrigáljuk a téves információkat. Ezután a könyvtáros mintakeresésekkel prezentálja, hogy a Google keresések során hogyan tudunk minél pontosabb találatokat kapni, pl. időintervallum, képméret stb. beállításával.

A következő témákat mindenképpen érinteni kell még a foglalkozás során: az internet veszélyeinek kérdésköre, adathalászat, személyiséglopás, pedofilok „álcázott" jelenléte, vírusok. A résztvevők bizonyára már ezzel kapcsolatban is rendelkeznek előzetes ismeretekkel, olvashattak megtörtént esetekről, amikor valamelyik kortársukat zaklatták vagy visszaéltek az adataival. Így ebben a témában is inkább a beszélgetésre törekedjünk az előadás helyett. A témák között mindenképpen érinteni kell, hogy nem mindegy, milyen tartalmakat osztanak meg magukról a közösségi oldalakon, mert azok bárki számára elérhetőek lehetnek. A Facebook bizonyára valamennyiük számára ismert, így jó példa lehet, hogy közösen megnézzük az egyes posztok láthatósági beállításait, és átbeszéljük, ezzel kihez is jutnak el a tartalmak. Illetve érdekes találatokat hozhat, ha mindenki rákeres a Google-ben a saját nevére, és megnézi, mit tudhat meg róla bárki. Ezen kívül érdemes kitérni a jelszóválasztás fontosságára és annak kritériumaira. Fontos legalább az alábbi követelményeket betartani: A jelszónak semmilyen köze ne legyen hozzánk, vagyis ne a születésnapunkból vagy a keresztnevünkből generáljuk. Legyen legalább 8 karakter hosszú, tartalmazzon vegyesen kis és nagy betűket, számokat, írásjeleket és – ha a rendszer engedi – speciális karaktereket is. De ami a legfontosabb, hogy ne adjuk ki a jelszavunkat senkinek!
Ezután mutassunk néhány ingyenes adatbázist a résztvevőknek: Matarka, Magyar Elektronikus Könyvtár, Europeana. Az itt alkalmazott mintakeresések során is törekedjünk arra, hogy olyan témákat válasszunk, amelyek a gyerekeket érdekelhetik. A Europeana esetében megmutathatjuk például a Gif it up nevű aloldalt, ahol régi fényképekből készült gif-ek találhatóak. A könyvtár erőforrásainak függvényében olyan adatbázisok is bemutatásra kerülhetnek, amelyek a résztvevők számára érdekesek és a hasznosak lehetnek (EBSCO és Elsevier adatbázisok stb.), majd az ellenőrző feladatok ezek használatával is kiegészülhetnek.
Néhány egyéni keresési feladat segítségével a gyerekek gyakorlatban is alkalmazhatják a Google egyszerű keresési funkcióit és speciális beállításait. Ezzel a könyvtáros jól le tudja mérni, mennyire értették meg a korábban elhangzottakat.

Mintafeladatok:

- *Készíts útitervet a Google és a Google Maps segítségével Budapestről a Stonehenge-ig. Készíts több verziót, több közlekedési eszközzel is kalkulálva!*
- *Keress nagyméretű borítót a kedvenc könyvedhez!*
- *Keresd meg, ki volt az egyetlen magyar űrhajós és próbálj meg összeszedni róla minél több információt! (Farkas Bertalan)*
- *Keress cikket a matarka.hu-n újrahasznosítás témakörben!*
- *Keresd meg Ady Endre Új versek című kötetét online! Hol kezded a keresést? (Magyar Elektronikus Könyvtár, http://mek.oszk.hu/11800/11817/index.phtml)*
- *Keress egy hangulatodnak megfelelő gif-et a Europeana Gif it up című aloldalán!*

Ellenőrzés, önellenőrzés: Mindenki egyénileg bemutatja a feladatmegoldását. Mivel ez már a 2. nap együtt és a gyerekek csoportban is sokat dolgoztak, így talán már elég összeszokott a társaság és nem fogják kigúnyolni egymást rossz megoldások esetén. Nagyon fontos, ha ez mégis megtörténne, a könyvtárosnak azonnal közbe kell lépnie, és tudatosítani kell a gyerekekben, hogy ez a viselkedés nem helyes.

Mivel a Wikipédia az egyik legnagyobb web 2.0-ás ismerettár, így mindenképpen beszélni kell róla. Nem csak a weboldal működéséről, hanem magáról a web 2.0 lényegéről is. Hiszen ezen keresztül sokkal inkább érhetőek lesznek azok a közösségi oldalak, amelyeket a fiatalok nap mint nap használnak, illetve kitérhetünk a webes tartalmak létrehozásának formáira, az alkotási folyamatokra, amelyek ebben a térben zajlanak. A résztvevők többségének valószínűleg már van ezen a területen szerzett tapasztalata, hiszen abban a korban vannak, amikor a gondolataikat, alkotásaikat gyakran osztják meg az interneten. Beszélgessünk velük arról, hogy ők milyen weboldalakat használnak ilyen céllal, illetve arról, hogy nagy lehetőség, hogy ők is hozzájárulhatnak az internetes tartalmak bővüléséhez, de fontos, hogy ezt etikus módon tegyék.

Ugyanakkor mivel a Wikipédia minőségével szemben érkezik a legtöbb kritika a tudományos élet képviselőitől, ezért itt tartjuk fontosnak elbeszélgetni a gyermekekkel az interneten megtalálható fals információkról. Beszéljük át velük az IFLA által, az álhírek felismeréséről készített plakát elemeit (lásd 1. melléklet). Az interneten már több olyan oldalt találunk, ahol a nem megbízható weboldalakat listázták. Mutassunk ilyeneket a gyerekeknek, de fontos, hogy megbízható forrást találjunk erre. Ilyen például a hvg.hu listája: https://hvg.hu/tudomany/20150119_atveros_weboldalak

Ezután vizsgáljuk meg közösen a Wikipédia szerkesztési lehetőségeit, amely során mindenképpen magyarázzuk el, milyen funkciókat töltenek be a hivatkozások, és hogyan teszik megbízhatóbbá a szócikkeket.

A résztvevők ez alkalommal ismét egyéni feladatokat kapnak, amelyekkel gyakorolhatják a korábban megszerzett elméleti tudást.

- *Keresd meg a kedvenc énekesedet Wikipédián! Szerinted mennyire részletes és megbízható a cikke? Te kiegészítenéd valamivel? Tedd meg!*
- *Korábban már meg kellett keresned Farkas Bertalant, keresd meg most is a Wikipédián! Hasonlítsd össze a külföldi szócikkeit! Melyik országban írnak róla a legtöbbet?*
- *Keresd meg Szirmai Gergelyt a Wikipédián. Milyen más nyelveken elérhető még az ő lapja? (Jelenleg nem érhető el más nyelven.) Mi a véleményed a lapról? Milyen információkkal lehetne kiegészíteni?*

Ellenőrzés, önellenőrzés: A foglalkozás végén beszéljük meg, ki hogyan oldotta meg a feladatokat, adjunk pozitív visszajelzéseket a gyerekeknek, és beszéljük át, ha valaki elrontott valamit.

IV.1.3. Értékelés

Az értékelés az első modul során az elvégzett gyakorlati feladatok alapján történik. Fontos a pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzés.

---

2. modul: Anglia megismerése

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 8 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul során a résztvevők a korábban elsajátított ismereteket használva, elmélyítve ismerkednek meg Anglia kultúrájával. A modul nem titkolt célja, hogy a gyerekek ezen keresztül nyitottabbá váljanak más kultúrák iránt, az elsődleges cél azonban a digitális kompetenciáik fejlesztése. A modul során az angol nyelvtanulás témáját felhasználva a résztvevők megismerkednek olyan lehetőségekkel, amelyek segítségével önállóan tanulhatnak az online térben.

IV.2.1. Tanulási feladat

A modul elvégzése után a tanulók:
- Eligazodnak az Angliához kapcsolódó legfontosabb fogalmak között (pl.: gyarmatosítás, ipari forradalom stb.)
- Tisztában vannak azzal, hogyan fejleszthetik az angol nyelvtudásukat az internet segítségével
- Továbbfejlesztik és erősítik azokat a képességeiket, amelyekre az első modulban nagy hangsúlyt fektettünk (információs műveltség, keresési kompetenciák, csapatmunka, véleményalkotás, többiek előtt való beszéd stb.)

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A modul során a gyerekek megismerkednek Angliával és az ország kultúrájával. Itt kap nagy hangsúlyt a gyarmatosítás, illetve az ipari forradalom. Előtérbe kerül, hogy az angol egy olyan világnyelv, amelynek ismeretét egyre több helyen várják el. Valamint a gyerekek új irányból ismerkednek meg Shakespeare munkásságával.

Feladatok, események részletes leírása:

3. nap: Megismerkedés az angol történelemmel
Tervezett időtartam: 3 óra
A foglalkozást bemelegítő beszélgetéssel kezdjük, amikor a résztvevők elmesélik, mit tanultak korábban az angolokról, milyen filmeket láttak róluk, mit gondolnak, mik az elvárásaik a modullal kapcsolatban.

Ezután a gyerekek közösen dolgozzák fel Anglia történelmének fontosabb állomásait. Első lépésként a Wikipédián megkeresik az „Anglia történelme" című szócikket, majd a csoportok közösen eldöntik, hogy a szócikk felosztása alapján melyik csoport melyik időszakkal szeretne foglalkozni:

1. Anglia területe az angolszászok előtt
2. Britannia angolszász meghódítása
3. A viking hódítás
4. Anglia a középkorban
5. Anglia a Tudor-korban
6. A gyarmatosítás kezdetei
7. Vallási konfliktusok és polgárháború
8. Az ipari forradalom
9. Anglia modern kori történelme

Az egyes csoportok a korábbi csoportbeosztás szerint alakulnak ki. A csoportok internetes forrásokat használva áttekintik, majd bemutatják a többieknek a kiválasztott korszak fontosabb eseményeit. A megoldásoknak videókat és képeket is tartalmaznia kell. A könyvtáros a folyamatot háttérbe húzódva figyeli, elakadások esetén támogatóan viselkedik. Nagyon fontos, hogy a résztvevők a feladat megoldása során megbízható forrásokat használjanak, erre különösen oda kell figyelnie a könyvtárosnak. Megfelelő oldal lehet például a Múlt-kor (https://mult-kor.hu/) és a Rubicon (http://www.rubicon.hu/) történelmi magazinok weboldala ahol sok érdekes cikk található, de akár a National Geographic oldalán (http://www.ng.hu/Fooldal) is körülnézhetnek.
Az előadások után a résztvevők keresési feladatokat kapnak a témában, amelyek segítik a további elmélyülésüket.

Mintafeladatok:

- *Keress olyan térképet az interneten, amelyen jól látszik a gyarmatosítás folyamata!*
- *Angliában avatták fel a világ első, teljes egészében öntöttvas hídját. Keresd meg, hol található ez a híd!* (Severn folyó felett, Coalbrookdale-nél)
- *A londoni Tower melyik részét nevezünk „Fehér Torony"-nak? Keress egy térképet, amelyen meg tudod mutatni a többieknek! Mit érdemes tudni róla?*
- *Válaszolj az alábbi kérdésekre az ipari forradalom találmányaival kapcsolatban!*
    - *Milyen korszakalkotó találmánnyal állt elő 1769-ben az angol James Watt?* (gőzgép)
    - *Ki találta fel a távírót?* (az amerikai Joseph Henry)
    - *Mikor indult el az első gőzmozdony és kinek a jóvoltából?* (1804 – az angol Richard Trevithick)

Ellenőrzés, önellenőrzés: A közös ellenőrzés során minden résztvevő a maga feladatát javítja, de a könyvtáros folyamatosan odafigyel a gyerekek fejlődésére és esetleges elmaradásaikra. Nagy hangsúlyt fektet a pozitív visszajelzésekre.
Mivel a nap másik témája, vagyis az angol királyi család szinte állandóan jelen van a médiában, így elképzelhető, hogy a résztvevők már elég sok mindent tudnak róluk. Beszélgessünk velük arról, mit tudnak, mi érdekli őket, mivel szeretnének a témában foglalkozni. A résztvevők ezután egy olyan szöveget kapnak, amely az angol királyi család jelenlegi helyzetét mutatja be. Erre jó példa lehet az Angliai kisokos weboldalán megjelent írás: https://www.angliaikisokos.com/tortenelmi-morzsak-brit-kiralyi-csalad/
Miután a résztvevők önállóan feldolgozták a cikket, közösen átbeszélik az olvasottakat, különösen kitérve az alábbi témákra: Miért fontos a királyi család létezése az angolok számára? Kik és miért bírálják a létezésüket? Mennyi hatalommal is rendelkeznek pontosan? Hogyan öröklődik az uralkodói cím?
A résztvevők ezután keresési feladatokat kapnak, amely során ismételten gyakorolhatják az első modulban elsajátított dolgokat, illetve elmélyedhetnek a témában.

Mintafeladatok:

- *Keresd meg: mi II. Erzsébet angol királynő teljes titulusa?* (Második Erzsébet, Isten kegyelméből Nagy-Britannia és Észak-Írország Egyesült Királyság és más királyságai és területei királynője, a Nemzetközösség feje, a hit védelmezője)
- *Ki volt II. Erzsébet királynő elődje? Milyen kapcsolatban állnak ők egymással?* (VI. György, az apja volt II. Erzsébetnek)
- *Hány gyermeke van a királynőnek, és hogy hívják őket?* (Négy: Károly walesi herceg, Anna brit királyi hercegnő, András yorki herceg, Eduárd, Wessex grófja)
- *Mikor koronázták meg a királynőt?* (1953. június 2.)
- *Mikor uralkodott IV. Henrik?* (1399. szeptember 30. – 1413. március 20.)
- *Mikor uralkodott I. Erzsébet*? (1558. november 17. – 1603. március 24.)
- *Melyik országokban vannak még királyok?* (pl. Norvégia, Spanyolország)

Ellenőrzés, önellenőrzés: A közös ellenőrzés során minden résztvevő a maga feladatát javítja.
Kézműves feladat: A gyerekek minden modul során kapnak egy kézműves feladatot, amelyen a foglalkozásokat követően a könyvtárban vagy akár otthon is dolgozhatnak.
A második modul feladata: egy tipikus angol busz elkészítése.
A busz elkészítéséhez a résztvevőknek a kreativitásukat kell használniuk. Ez is készülhet újrahasznosított eszközökből, amelyhez a könyvtárnak biztosítania kell a különböző eszközöket (újrahasznosítható hulladék, ollók, ragasztók, festékek). A feladat első lépéseként a vállalkozó kedvűeknek olyan ábrákat kell találniuk, amelyen jól látszanak a busz arányai. Ebben segítségükre lehet a könyvtáros, amennyiben elakadnának.

4. nap: Ismerkedés az angol nyelvvel alapfokon
Tervezett időtartam: 3 óra
Rövid bemelegítő beszélgetés arról, ki mennyire tartja fontosnak az angol nyelvet. A könyvtáros kérdéseket tesz fel a résztvevőknek a véleményükkel kapcsolatban: Az angol egy világnyelv, szerintetek fontos az ismerete? Hallgattok angol szövegű zenéket? Vannak esetleg olyan játékok, amelyekkel játszotok és angol nyelvűek? Ha nem ismertek egy-egy kifejezést, hol próbáljátok megkeresni? Ki tanult már közületek angolt? Van-e esetleg valaki, akinek van nyelvvizsgája, vagy legalább úgy érzi, elég jól beszél angolul?
Ezután a szótárakat nézzük meg: papíralapú szótárak, illetve Google fordító, webfordítás, SZTAKI. Vonjuk be a résztvevőket az ezek áttekintésébe és mindenki mutassa be azt az eszközt a többieknek, amelyet szívesen használ.
A Duolingo (https://www.duolingo.com/) nevű angol nyelvet fejlesztő weboldal bemutatása a résztvevőknek. Ez egy olyan oldal, amely játékos nyelvtanuláshoz nyújt segítséget, a nyelvet jelenleg kezdők és a haladók számára is hasznos. Magasabb szintű nyelvtudással rendelkezők kisebb és nagyobb blokkokban is átugorhatják a kevesebb nyelvtudást igénylő feladatokat.
Nem csak angol, hanem más nyelvek is tanulhatók vele, ám a legtöbb esetben a közvetítő nyelv maga angol. Az angolból magasabb szinten beszélők akár egy másik nyelv tanulását is kipróbálhatják itt angol közvetítő nyelvvel.
A játék folyamatos gyakoroltatás és feladatmegoldás közben egyenként vezeti be az új kifejezéseket, amelyeket narancssárgával jelöl. A legtöbb feladatnál, ha a szavak fölé visszük az egeret, az kiadja a magyar/angol megfelelőjét, így a gyerekek csak nagyon ritkán akadhatnak el, esetekben tudnak elakadni, amelyekből a könyvtáros kisegíti őket. A játékkal nem csak fejleszthető a gyerekek tudása, de az is felmérhető, hogy milyen szinten tartanak. A weboldal bemutatása után fontos, hogy adjunk lehetőséget a gyerekeknek arra, hogy kipróbálják, játék közben ismerjék meg a lehetőségeket.
Ellenőrzés, önellenőrzés: Ezután egy verseny során ellenőrizzük, milyen szinten sikerült átadni nekik a szótárak használatával kapcsolatos ismereteket. Ki találja meg leggyorsabban a következő szavak angol/magyar megfelelőjét?

- család (family)
- köntös (robe, gown)
- hilarious (vidám)
- noise (zaj)
- köles (millet)
- énekes (singer)
- járomcsont (zygoma)
- performance (előadás)
- invitation (meghívás)
- bottle (palack, üveg)

Ezután mutassunk be a résztvevőknek olyan weboldalakat, amelyeken ingyen tudnak angolul tanulni. Ilyen például a British Council oldala (http://learnenglish.britishcouncil.org/en). De MOOC-okat, vagyis tömeges nyílt online kurzusokat (Massive open online course) is mutathatunk nekik, ahol valamilyen érdekes témával való ismerkedés közben fejleszthetik az angoltudásukat. Ilyen weboldal például a Future Learn (https://www.futurelearn.com/)
Mivel ezek a weboldalak nagyon sok tartalommal rendelkeznek, így a résztvevőknek időt kell hagynunk arra, hogy felfedezzék őket, kipróbálják az oldalakon található játékokat, teszteket, megismerjék a tananyagokat. Ennek lebonyolításához ismételten alkalmazzuk a korábbi csoportbontást, minden csoport ismerkedjen meg egy weboldallal, majd mutassa be a többieknek, mi tetszett nekik a legjobban.
Ezek után a könyvtáros keresési feladatokat oszt ki a gyerekek számára, amelyek során alkalmazhatják a hét első felében tanultakat, a könyvtáros pedig lemérheti a fejlődésüket.
Mintafeladatok:

- *Keress mobiltelefonra letölthető alkalmazásokat, amelyekkel fejlesztheted az angoltudásodat!*
- *Keress olyan videót az interneten, amelyben a folyamatos jelen idő (present continuous) lényegét magyarázzák el!*
- *Nézz utána, hányan beszélnek angolul anyanyelvként!* (Wikipédia szerint: 332 000 000)

5. nap: Kiállítás készítése
Tervezett időtartam: 2 óra
A teljes program zárása egy olyan kiállítással történik, amely a modulok kézműves feladatait mutatja be. A kiállítás elsődlegesen a szülőknek és a pedagógusoknak szól, viszont a résztvevők dönthetnek úgy, hogy bárki számára elérhető legyen. A szervezésben ugyanis ők is ugyanúgy, nagymértékben részt vesznek, mint a fizikai kialakításában. A program zárónapját ennek lebonyolítására szánjuk.
A résztvevők feladata kiválasztani, melyik alkotások hol kerüljenek kiállításra a könyvtárban, berendezik a tereket és elhelyezik a tárgyakat. A kiállítás kialakításához a könyvtár berendezése és az elkészült alkotások méretének függvényében van szükség eszközökre. Amennyiben a helyiség kialakítása engedi, úgy a kiállítási tárgyakat a polcokon és asztalokon is elhelyezhetjük, vitrinek nélkül, hogy azok jól körüljárhatók legyenek, és természetesen illeszkedjenek a könyvtári környezetbe.
Ezek után a könyvtáros a megnyitó előtt végigjárja a csoporttal a kiállítást, de úgy, hogy közben kihangsúlyozza, ez az egész az ő munkájuk, itt minden az ő érdemük. Így a résztvevőkben a kiállítás, és az egész program a lehető legpozitívabb élményeket hagyja.
A vendégek fogadása előtt, az angol modul zárásaként a csoport feladata recept keresése egy tematikus oldalon (pl.: Nosalty https://www.nosalty.hu/recept/angolos-tea) a klasszikus angol teához, amelyet aztán a csoport közösen készít és fogyaszt el. A te-

ázás közben a résztvevők és a könyvtáros közösen értékelik a hét eseményeit és a tanultakat.
A kiállítás megnyitóját a résztvevők vezetik. Fontos, hogy mindegyik gyerek kapjon szót, hogy ezen a területen is fejlődhessen, ezért mindenki a saját munkája mellett várja az érdeklődőket és bemutatja nekik, hogy milyen anyagokat használva és hogyan készítette az adott tárgyat.

IV.2.3. Értékelés

A program zárásaként egy tea mellett közösen értékeljük a tapasztalatokat a résztvevőkkel, illetve a kiállítás összeállítása és áttekintése során is fontos, hogy pozitív visszajelzéseket adjunk nekik. A lezárást követően a könyvtáros a szülők és a tanárok számára értékelő űrlapot tölt ki a résztvevők szociális kompetenciáival kapcsolatban (2. melléklet). Illetve szóbeli értékelést végez az eredményekkel és a tanulságokkal kapcsolatban a pedagógusokkal közösen.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A tanuló a program befejezése után a következő területeken mutat fejlődést:

- Jártasság a nyomtatott és az elektronikus dokumentumok használatában
- Önálló és hatékony keresés képessége
- Tájékozódás a könyvtárban
- A populáris, szórakoztató weboldalakon kívül az internet ismeretterjesztő oldalának ismerete
- A fals információk megkülönböztetése a megbízhatóaktól
- Véleményalkotás, és annak felvállalása a társak előtt
- A közösség előtti beszéd és előadás
- Önálló és csoportmunka
- Nyitottság a társak véleményével kapcsolatban
- Érdeklődés és nyitottság más kultúrák iránt

VI. ESZKÖZLISTA

- A résztvevők számával megegyező számítógép, előadói számítógép, projektor.
- A kézműves feladatokhoz újrahasznosítható hulladék: PET palackok, tejesdoboz, papírhulladék stb., illetve az alkalmazásukhoz ollók, ragasztók, tűzőgépek, festékek.

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. IFLA plakát az álhírek felismeréséről
2. Önértékelő kérdőív a résztvevők számára

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

Bűntény a könyvtárban – detektívjáték, a Mágnás Elza-gyilkosság és az adatbázisok ismerete

Fejlesztő neve	Varga Lilla (Budapest)		
Célcsoport	Tini	Ifi	Család
Résztvevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Adatbázishasználat - kutatás		
	Könyvtárhasználat elsajátítása		
	Csapatmunka - együttműködés		
A program időtartama	6 óra	2 alkalom	
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztés Könyvtárhasználatra nevelés Olvasás készségének fejlesztése Szövegértés képességének fejlesztése		
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni, kooperatív és csoportmunka Projektmódszer		
Kipróbáló neve	Széchenyi Orsolya (Eger)		
Megjegyzés	Kiemelt monitoringprogramban részesült.		

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program első moduljának célja, hogy az 5–8. osztályos tanulók egy játékos detektívmunka során feltérképezzék a könyvtár tereit, gyakorlatot szerezzenek a könyvhasználatban, játékos formában megismerkedjenek a könyvtár szolgáltatásaival, katalógusával és néhány adatbázissal. A program fejleszti az együttműködésre épülő, rugalmas csapatmunkát, a könyvtárhasználatot, a könyvismeretet, a szövegértést, és térképek rajzolásával a térbeli tájékozódást.
A program második moduljának célja, hogy a 9–12. osztályos tanulók egy, a XX. század elején valóban megtörtént gyilkosság felderítésével megismerjék a könyvtár adatbázisait, biztos tudást, képességet szerezzenek az azokban való kutatásban. A program fejleszti az önálló gondolkodást, a kombinációs készséget és a csapatmunkát. A program célja, hogy fejlessze a digitális kompetenciákat is azzal, hogy segít eligazodni a katalógus és az adatbázisok használatában. Egyaránt bemutatja a könyvtár által előfizetett, és a mindenki által használható, nyilvános adatbázisokat is.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Kritikai és reflektív szemlélet, csapatmunka, szövegalkotás, űrlapok kitöltése.
Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- digitális kompetencia
- kezdeményezőképesség és vállalkozói kompetencia

A tanuló a program befejezése után legyen képes

- tájékozódni a könyvtár állományában;
- használni a könyvtár katalógusát és főbb adatbázisait;
- a kapott információkat értékelni;
- önállóan és csoportban a feladatokat megoldani;
- a kapott információkból egy rövid szöveg megalkotására.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program támogatja az informatikai oktatást. A program szervezésekor vegyük fel a kapcsolatot az iskolák könyvtárosaival, informatika tanáraival, előzze meg a foglalkozásokat egy-egy könyvtárismereti óra. Ajánlott a foglalkozásokra csoportonként egy-egy fél napot is rászánni, például a Digitális Témahéten. A könyvtáros előre tájékozódjon a csoport jelenlegi tudásszintjéről a katalógushasználat (könyv keresése szerző, cím alapján), a könyvhasználat (tartalomjegyzék, szószedet használata) tekintetében valamint a Google internetes keresőmotor kezelése kapcsán. Ha ezekben nincs gyakorlatuk a tanulóknak, a foglalkozás során a könyvtáros fordítson külön figyelmet ennek bemutatására, gyakoroltatására.
A program tananyagát két modulra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek, és a célcsoport életkora adja.
A két modul egymástól független, különálló. Az első modul az 5-8. osztályos korosztálynak készült, a második a 9–12. osztályos korosztálynak, így külön-külön valósíthatóak meg.
Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. A tanulási feladatokhoz önellenőrzési, önértékelési, értékelési forma – kérdések, feladatok is találhatók, melyek segítségével a tanuló, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, milyen mértékben sikerült elsajátítania a tanulási feladatban meghatározottakat. A modulok végén, azok tananyagára épülő feladatok találhatók, melyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a tanuló előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan. A program összegző értékeléssel zárul,

melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.
Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben – nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit. Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás stb. pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbakat és odaillőt a csoportra és az egyénekre is vonatkoztatva. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

Az első modulhoz:
- katalógus-számítógép
- könyvtári könyvek (lásd a Szakirodalom-jegyzéket)

A második modulhoz:
- csapatonként 1, a felsorolt adatbázisok elérésére alkalmas számítógép
- katalógus-számítógép
- tollak, jegyzetlapok
- mellékletekben szereplő nyomtatandó oldalak
- könyvtári könyvek (lásd a Szakirodalom-jegyzéket)
- adatbázisok (lásd a Szakirodalom-jegyzéket)

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Egyéni munka, kooperatív munka, csoportos munka, projekt módszer

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Bűntény a könyvtárban – detektívjáték és könyvtárhasználat	3
2.	A Mágnás Elza-gyilkosság és az adatbázis ismeret	3

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Bűntény a könyvtárban – detektívjáték és könyvtárhasználat

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 3 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul olyan tanulókkal végeztethető el, akik már részt vettek egy egyórás könyvtárbemutató foglalkozáson, így nem teljesen idegenek nekik a könyvtár terei, és akik alapszinten használják a könyvtári katalógust. Optimálisan 13–15 fős csoporttal működőképes a játék, ennél nagyobb csoport esetén foglaljuk le az épp nem dolgozó nyomozókat a leírásban javasolt fantomkép-rajzoló programmal.

IV.1.1. Tanulási feladat

- szociális tanulás az élménypedagógiai játék során
- szövegértelmezés a kapott jelentések, vallomások feldolgozásával
- könyv- és könyvtárhasználat a nyomozás során
- katalógus használata az Arany-verseskötet kereséséhez
- szövegalkotás a vallomások, egyéb információk alapján

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- a használható információk felismerésére, idegen szöveg értelmezésére,
- csapatban való együttműködésre,
- eligazodni a könyvtár katalógusában, önállóan ismereteket szerezni keresőprogram segítségével az internetről,
- eligazodni a könyvtár állományában,
- a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok csoportos elkészítésére, rövid szöveg megfogalmazására.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A feladatok célja, hogy a tanulók megismerkedjenek a nyomozók munkájával, használják a könyvtári katalógust, a könyvtár tereit és könyveit. A nyomozók munkája a logikára épülő következtetés, ami minden eshetőséget figyelembe vesz, így ez a játék a logikus következtetés képességét is erősíti.
A bevezető, együttműködést segítő élménypedagógiai játék célja a szociális tanulás. Az élmények csapatban történnek, a folyamatok egy csoporton belül hatnak minden egyénre. A csoport állandó és szoros kölcsönhatásban van valamennyi tagjával.

Feladatok, események részletes leírása:

Fantomkép-rajzoló játékkal kezdünk, majd a résztvevők ujjlenyomatot vesznek magukról, amelyeket ezután elemzünk is. Ezt a tanulók megtarthatják. Beszélgetünk a nyomozók munkájáról a megadott könyvek segítségével. „Elvegyülni, kiválni" játékot játszunk ismerkedésképp a nyomozókkal.
A bűntett ismertetése után megkezdődik a tanúvallomások felvétele, a tetthely felderítése a foglalkozásvezető által megadott szempontok alapján. A(z előre kikészített) bűnjeleket térképre rajzolják és helyszínelnek a törvényszéki szakértők. A DNS-mintavétel, a bizonyítékok lefoglalása után személyleírást készítünk, kiválasztjuk a feltételezett elkövető(k) fantomképét, profilozunk. A gyanúsított(ak) adatlapjának kitöltése után a lábnyomok behasonlítása következik egy régebbi körözés alapján. A térképre felrajzolják az ujjlenyomatok helyét is, majd a nyomozók, ha megalapozott a gyanú, kiadnak egy hivatalos körözést.

1. A foglalkozás előkészítése
Kinyomtatjuk az 1., 2., 3., 4., 5., 6., 8., 9., 10., 11., 12., 13., 14. mellékleteket. A *karikatúrák* lapon lévő arcokat kivágjuk, és összekeverve, lefordítva az asztalra tesszük. Legalább feleannyi arc legyen, mint játékos.
A könyvtárban elhelyezzük a nyomokat (ketchuppal megjelölt három „vérnyom", egyik a véres cipőnyom mellett, a cipőnyomokat, ujjlenyomatokat kivágjuk, és leragasztjuk a padlóra, polcokra). Az ujjlenyomatvételi lapból (7. melléklet) annyit nyomtatunk, ahány játékos vesz részt a foglalkozáson. A5-ös jegyzetlapokat teszünk ki, minden résztvevőnek legalább kettőt, és grafitceruzát is mindenkinek. Az Arany-kéziratokat elrejtjük az Arany-kötetben (ARANY JÁNOS: *Arany János összes költeményei* [bármelyik kiadás]), amit visszateszünk a polcra.

2. Fantomkép-rajzoló játék
A játékosok párokat alkotnak, és a pár egyik tagja húz egy karikatúrát. Úgy, hogy a párja ne lássa a rajzot, részletes személyleírást ad a karikatúrán lévő arcról. Részletezi az arc formáját, a haj hosszúságát, típusát, a szemek helyzetét, méretét, az orr, száj, áll, nyak alakját, méretét, és az egyéb jellemzőket. A pár másik tagja lerajzolja a leírás alapján az arcot. A végén összehasonlítják az elkészült rajzot a karikatúrával, és szerepet cserélnek. A foglalkozásvezető beszélje meg a résztvevőkkel a tapasztalatokat!

3. Ujjlenyomatvétel
Az ujjlenyomatvételi adatlapokra (7. melléklet) mindenki rányomja pecsétnyomó szivaccsal befestékezett ujjait a megfelelő helyre. Ezután az ajánlott olvasmányok segítségével elemezzük az ujjlenyomatainkat (9. melléklet), mindenki odaírja az ujjlenyomat fajtáját mind a tíz ujjának lenyomata fölé. Az ujjlenyomat-mintázatok típusai: hurok jobbra, hurok balra, örvény, U-ív, T-ív. Az elnevezések néhol eltérnek az ajánlott könyvekben, de a főbb fajták megegyeznek. Lásd az ajánlott olvasmányok közül: CLEMSON, WENDY [et al.]: *Detektív-matek: oldj meg egy bűntényt! (22. oldal),* KOLL, HILARY: *Nyomozd ki a bűnügyet (10. oldal),* KÖTHE, RAINER: *Nyomozás (Mi micsoda-sorozat) (25. oldal).*

4. Elvegyülni – kiválni játék
Csoportdinamikus élménypedagógiai játék, szociális kompetenciát fejleszt.
„3-5 fős csoportokat alakítunk véletlenszerűen (pl. a foglalkozásvezető kiszámolja). A csoport tagjai megkeresik azokat a külső és belső tulajdonságokat, illetve körülményeket, amelyek valamennyiükre jellemzők, illetve valamennyiükkel megestek már. Ezt követően minden egyes csoporttag keres olyan jellemzőt, amely a csoport tagjai közül csakis rá érvényes.
Az egész csoport előtt ismertetik a közös és egyedi jellemzőket, és megpróbálnak olyan társakat találni, akikkel az egyedi vonások megegyeznek vagy hasonlóak. Így új csoportok alakulhatnak. Ha a csoportalakítás nehézkes, a foglalkozásvezető beszélgetéssel segítsen egymásra találni az azonos érdeklődéskörű csoporttagoknak. A játék célja, hogy kialakuljanak az egyes nyomozói szerepkörök csapatai. A szerepkörök szabadon csoportosíthatók a résztvevők választása szerint. Az egyes nyomozói szerepkörökhöz optimális esetben társíthatók a fenti – tulajdonságok alapján létrejött – csoportok (pl. nyomozást vezető – szervező, vezető egyéniség, laboros – szeret kutatni, helyszínelő – felfedező típus, járőr – szereti a biztonságot, profilozó – jó emberismerő, szociális típus). Ha mégsem, a foglalkozásvezető dönti el, melyik csoport milyen szerepkört kap." (Forrás: KISPÉTER ANDREA: Élménypedagógia : csapatépítő játékok, Szeged : Bába, 2008, 175. oldal)

5. Nyomozás
Nyomozói szerepkörök:

- a nyomozás vezetője
- járőr
- profilozó
- laboros
- helyszínelő
- adatrögzítő

A bűntett ismertetése:
A [kerületi] könyvtárba riasztják a rendőröket, mert egy férfi őrjöngött, dobálta a könyveket, megsebesített egy könyvtárost. Azt ordibálta, hogy nem találja az aranyat, és a férfi a helyszínről elmenekült.
A csoport feladata: felderíteni az elkövető cselekedetének mozgatórugóit, majd körözést kiadni. Ezt a foglalkozás végén tudják megtenni.
Az egyes nyomozói szerepkörökhöz kötődő feladatokat a foglalkozásvezető felolvassa, majd átadja a nyomozás vezetőinek (8. melléklet). Az ajánlott irodalom könyveiben minden csapat megkeresi az ő szerepköréhez tartozó oldalakat, és megbeszéljük, kinek mi lesz a feladata.

Nyomozásvezető (1-2 fő): eszköz: jegyzetfüzet, toll

- a nyomozási terv készítése (kiosztja a feladatokat, elrendeli, hogy ki milyen sorrendben végezze feladatát, ellenőrzi a nyomozás folyamatát)
- adatok, információk gyűjtése, a nyomozók tevékenységének dokumentálása
- a tudomására jutott adatok, információk összegzése, elemzése, lediktálása az adatrögzítőknek

Járőr és helyszínelők (2-3 fő): eszköz: szalag vagy zsinór, kréta, térkép, toll, papírcetlik, fényképezőgép, haj-, kéz- és lábvédő

- a helyszín biztosítása, lefényképezése, körbekerítése szalaggal, esetleges nyomok megjelölése krétával, papírcetlivel (járőrök)
- DNS-mintavétel (a ketchupfoltokat vattával felitatják, kémcsőbe zárják, a kémcsövet megjelölik, a térképen a helyét számmal jelzik, átadják a laborosoknak)
- ujjlenyomatok, lábnyomok helyének megkeresése, bejelölése térképen (számozva)
- utána a térképet, és a fényképeket átadja a nyomozás vezetőjének
- megfogalmazza a körözés szövegét

Profilozó (3-4 fő): eszköz: jegyzetfüzet, ceruza, a szemtanúk a könyvtárosok, akik a mellékletben szereplő tanúvallomást emlékezetből elmondják.

- szemtanúk meghallgatása, arról feljegyzés készítése (6. melléklet)
- szemtanúk személyes adatainak rögzítése, kezelése
- a tanúvallomások átadása a nyomozás vezetőjének
- később segít a nyomozás vezetőjének a feltételezett elkövető személyiségének feltérképezésében

Laboros:

- DNS-minta eredményének elemzése (előre előkészített eredmény elemzése)
- Lefoglalt bizonyítékok elemzése, megjelölése (bezacskózzák, jelölik a helyszínelőkkel együttműködve)

Adatrögzítő:

- a megtörtént tények, események és azok körülményeinek felderítése, rögzítése – a nyomozás vezetője, a profilozók és a többi nyomozó feltételezéseinek rögzítése
- személyleírás készítése, körözés leírása

A foglalkozás vezetője kövesse a nyomozás folyamatát az alábbi táblázat segítségével, ossza ki a lapokat, segítse a nyomozók munkáját, ha nem értik a feladatot, vagy valamiért elakadnak.

A nyomozás folyamata, a nyomozók tevékenysége a nyomozás folyamán:

<table>
<tr><th>Időtartam (perc), teendő</th><th>Nyomozást vezető</th><th>Járőr</th><th>Profilozó</th><th>Laboros</th><th>Helyszínelő</th><th>Adatrögzítő</th></tr>
<tr><td>00:00-00:10</td><td>nyomozási terv készítése (kiosztja a feladatokat, elrendeli, hogy ki milyen sorrendben végezze feladatát)</td><td>meghallgatja a nyomozást vezető utasításait</td><td>meghallgatja a nyomozást vezető utasításait</td><td>meghallgatja a nyomozást vezető utasításait</td><td>meghallgatja a nyomozást vezető utasításait</td><td>meghallgatja a nyomozást vezető utasításait</td></tr>
<tr><td>00:10-00:30

5-6. melléklet kiosztása</td><td rowspan="3">ellenőrzi a nyomozás folyamatát, adatok, információk gyűjtése, a nyomozók tevékenységének dokumentálása</td><td rowspan="3">helyszín biztosítása, szalaggal körbekerítése, esetleges nyomok krétával, papír cetlivel megjelölése, lefényképezése, utána a profilozóknak segítenek</td><td>szemtanúk meghallgatása, arról feljegyzés készítése (csak az első két tanú)

(6. melléklet)</td><td>lefoglalt bizonyítékok elemzése, megjelölése (bezacskózzák, jelölik a helyszínelőkkel együttműködve)</td><td>DNS-minta vétel (a ketchup foltokat vattával felitatják, kémcsőbe zárják, a kémcsövet megjelölik, a térképen a helyét számmal jelzik, átadják a laborosoknak)</td><td rowspan="3">a megtörtént tények, események és azok körülményeinek felderítése, rögzítése – a nyomozás vezetője, a profilozók és a többi nyomozó feltételezéseinek rögzítése</td></tr>
<tr><td>00:30-00:50

2. melléklet kiosztása adagolva</td><td>szemtanúk személyes adatainak rögzítése, kezelése</td><td>DNS-minta eredményének elemzése (előre előkészített eredmény elemzése)</td><td rowspan="2">ujjlenyomatokcipőnyomok helyének megkeresése, térképen bejelölése (számozva)</td></tr>
<tr><td>00:50-01:00

3, 4, 12. melléklet

kiosztása</td><td>a tanúvallomások átadása a nyomozás vezetőjének</td><td>lefoglalt bizonyítékok elemzése, megjelölése (bezacskózzák, jelölik a helyszínelőkkel együttműködve)</td></tr>
<tr><td>01:00-01:30

11, 13, 14. melléklet kiosztása</td><td>a tudomására jutott adatok, információk összegzése, elemzése, lediktálása az adatrögzítőknek</td><td>részt vesz az elemzésben,

megfogalmazza a körözés szövegét</td><td>3. tanú vallomásának megérkezése, később segít a nyomozás vezetőjének a feltételezett elkövető személyiségének feltérképezésében</td><td>részt vesz az elemzésben (cipőnyomok, ujjlenyomatok, DNS-minták)</td><td>a térképet és a fényképeket átadják a nyomozás vezetőjének</td><td>személyleírás, tárgyleírás készítése,

körözés leírása</td></tr>
</table>

A nyomozás folyamán a nyomozást vezetők begyűjtik a bizonyítékokat úgy, hogy folyamatosan tartják a kapcsolatot a többi nyomozóval, az adatrögzítők pedig jegyzetelnek, segítve a nyomozók munkáját. A 30. perc után a DNS-elemzéssel kiderül, hogy csak a gyermekkönyvtáros vére azonosítható a leadott vérminták közül. A szemtanúk elmondása alapján egy bajszos harmincas férfit keresnek. Megtalálják a hasonmásverseny szórólapját és eredményét, ebből feltételezhetik, hogy talán nem is aranyat keresett az elkövető, hanem Aranyat (Arany Jánoshoz köthető valamit). A fantomképek közül bekarikázhatják a bajszosakat. Az ujjlenyomat nyilvántartásból kiderül, hogy a gyerekkönyvtárban tartózkodott egy 32 éves férfi, aki szerepel a nyilvántartásban. Újabb 30 perc után felgyorsulnak az események, megérkezik a cipőnyom adatbázis, ebből egyértelmű, hogy Adidas cipőt viselt az elkövető, ezzel egybevág a megérkezett cipőbolti eladó vallomása. A gyanúsítottak nyilvántartásából az eddigi adatok alapján már név szerint kikereshetik Udvarhelyi Soma magyartanárt, és a fantomképét is megtalálják a már elemzett fantomkép lapon. Már csak az indítékot kell kitalálni. Mivel a cipőboltban pénzt keresett, a könyvtárban Arany-kötetet, feltételezhető, hogy valami adás-vétel lehet a háttér. Arany-hasonmásversenyről jön (legalábbis érintett benne), ahol értékes Arany-kéziratokat is kiállítottak. (Lehet, hogy itt egy kis segítség kell a nyomozóknak, hogy ötleteljenek.) Mi kellhetett a könyvtárban Somának? Miért volt olyan mérges, mikor nem találta a kötetet?
Optimális esetben eszükbe jut, hogy rákeressenek a katalógusban az Arany-kötetekre, és megvizsgálják azokat. Egyikben ott lesz a bizonyíték: a két ellopott kézirat.

Az eredeti történet, ami kiderül, ha a nyomozók jól dolgoznak:

Udvarhelyi Soma 32 éves magyartanár, [XIX. kerületi lakos] valószínűsíthetően Arany János-hasonmásversenyen vett részt a nagyszalontai könyvtárban, de minden bizonnyal rossz helyezést ért el. A hasonmásversenyen több, Arany Jánoshoz köthető kézirat is kiállításra került. Ezek a kéziratok a kiállítás végére eltűntek, Udvarhelyi Soma tulajdonította el – talán bosszúból –, és azért, hogy a kéziratokat a feketepiacon értékesítve nagy mennyiségű pénzre tegyen szert.
Amikor sikeresen átcsempészte a kéziratokat a határon, alvilági alakokkal vette fel a kapcsolatot, és az Arany-kéziratokat a helyi könyvtár asztalán talált könyvekben rejtette el egy előre rögzített időpontban. A bűnözők azonban átverték, a kéziratokért ígért pénz nem volt a megbeszélt helyen a közeli bevásárlóközpontban. Ezért Udvarhelyi Soma visszatért a könyvtárba, de a könyveket, amikbe a kéziratokat rejtette, nem találta, mert azokat az asztalokról időközben a gyerekkönyvtáros elpakolta. Ezért ingerültségében a könyvtárosra támadt, és néhány értékesebb könyvet kezébe kapva távozott.
(Ha a nyomozás közben valamelyik csapat hamarabb végez, és épp nincs munkája, meg lehet mutatni nekik az androidos mobiltelefonon működő fantomképkészítő szoftvert: Sketch Artist Male, vagy más hasonló alkalmazást, internetes oldalt.)

Plusz feladat a nyomozás után, és ha a játékosok kitöltöttek minden nyomtatványt: Írjanak körözést a feltételezett elkövető ellen az alábbi példa alapján.

Egy valós példa:
„A Budapesti Rendőr-főkapitányság XII. kerületi Rendőrkapitánysága 01120/219/2017. bűnügyi számon nyomozást indított rablás bűntett miatt ismeretlen tettesek ellen.
A jelenleg rendelkezésre álló adatok szerint egy férfi 2017. február 15-én 18 óra körül egy Budapest XII. kerületi cukrászda előtt egy késsel megfenyegetett egy nőt, hogy adja át a nála lévő készpénzt és táskáját.
Az elkövető 20 év körüli, körülbelül 165-170 centiméter magas, rövid szőkés barna hajú férfi. A bűncselekmény elkövetésekor szürke kapucnis pulóvert, szürke nadrágot és fehér sportcipőt viselt.
A Budapesti Rendőr-főkapitányság XII. kerületi Rendőrkapitánysága kéri, hogy aki a grafikán látható férfit és társát felismeri, személyazonosságukkal, tartózkodási helyükkel kapcsolatban információval rendelkezik, hívja a 06-20-441-5646 telefonszámot, illetve névtelensége megőrzése mellett tegyen bejelentést az ingyenesen hívható 06-80-555-111 „Telefontanú" zöld számán, a 107 vagy 112 központi segélyhívó számok valamelyikén."

IV.1.3. Értékelés

A nyomozás végén olvassuk fel az eredeti történetet, majd emeljük ki, miben teljesítettek kiemelkedően nyomozóink, és köszönjük meg munkájukat. A nyomozók töltsék ki az értékelő adatlapot, és beszélgessünk arról, mi jelentett nekik nehézséget, mi volt újdonság a nyomozói szakmában. Ha megtalálták az eltűnt kéziratokat, külön dicsérjük meg őket.
A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelés, megbeszélést is tervezzünk!

2. modul: A Mágnás Elza-gyilkosság és az adatbázis ismeret

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 3 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul olyan tanulókkal végeztethető el, akik részt vettek egy egyórás könyvtárbemutató foglalkozáson, így nem teljesen idegenek nekik a könyvtár terei, és akiknek alapszinten bemutatták a katalógus használatát és a különböző adatbázisok elérését.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanulók a feladatok elvégzése után képesek lesznek eligazodni a könyvtár katalógusában, önállóan ismereteket szerezni keresőprogram segítségével az internetről. Képesek lesznek hatékonyan keresőkérdéseket megfogalmazni. Képesek lesznek a könyvtár előfizetett, és mindenki által használható adatbázisait önállóan használni. A könyvtár állományában eligazodnak a segédletek (lexikon, szótár, enciklopédia) területén. Képesek lesznek rövid ismertetőt fogalmazni.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A bevezető, együttműködést segítő élménypedagógiai játékkal cél a szociális tanulás. Az élmények csapatban történnek, a folyamatok egy csoporton belül hatnak minden egyénre. A csoport állandó és szoros kölcsönhatásban van valamennyi tagjával.
A Mágnás Elza-gyilkosság történetének felgöngyölítésével a tanulók megismerik a könyvtár által előfizetett és a nyilvános adatbázisokat, fejlesztik a szövegértési képességüket, logikus gondolkozásra készteti őket.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Előkészítés
A foglalkozás vezetője kikészíti a kellékeket, a kitömött női kesztyűt vagy a sálat úgy helyezi el, hogy a bőröndből félig kilógjon. Bekapcsolja a gépeket, megnyitja rajtuk a linkgyűjteményt az adatbázisokhoz (16. melléklet). Fontos, hogy ellenőrizze előre az adatbázisok elérését, és keresse le az összes feladatot. Ahol lehet, próbálja ki a keresési és a böngészési lehetőségeket is, részletekbe menően.

2. „A gyilkos" játék
„A gyilkos" játékkal kezdünk, ez egy csoportdinamikus, élménypedagógiai játék, ami fejleszti az érzékelést, a koncentrációt és a megfigyelőképességet. 10-30 fő játszhatja.

Játékleírás:
„A csoport körben ül. Kisorsolják, hogy ki lesz a gyilkos (kártyát húznak, és egy előre kijelölt lapot húzó játékos lesz a gyilkos).
Amikor elkezdődik a játék, csak a gyilkos tudja magáról, hogy ő az. Akire rákacsint, az kiesik a játékból, vár egy kicsit és bejelenti: „Meghaltam".
A többi játékos a játék alatt egyszer gyanúsíthat valakit. Kézfelemeléssel jelzi a gyanúsítási szándékát, addig kell várni, amíg még egy gyanúsító jelentkezik. Ekkor egyszerre rámutatnak az általuk gyanúsított játékosra. Ha mindketten eltalálták a gyilkos személyét, akkor nyertek.

Ha különböző személyekre mutatnak, akkor folytatódik a játék, abban az esetben is, ha a valódi gyilkos is közöttük volt, és a gyanúsítók elveszítik a gyanúsítás lehetőségét. A játék addig tart, ameddig a gyilkoson kívül már csak egy játékos marad.
(Variáció: Sétálva is lehet játszani, ebben az esetben a gyilkos nemcsak kacsinthat, hanem valamilyen előre kitalált jellel is gyilkolhat – pl. kezet fog, megérinti az áldozat vállát.)" (Forrás: KISPÉTER ANDREA: Élménypedagógia : csapatépítő játékok, Szeged : Bába, 2008)

3. Bevezetés, feladat ismertetése
A foglalkozásvezető felolvassa:
Firkászok vagyunk 1914-ben és egy bulvárlapnak dolgozunk. Egy brutális rablógyilkosság nyomába eredünk. 1914. január 10-én a Margit híd közelében a Dunában egy utazóládában megtalálták a mulatóhelyek királynőjének, Mágnás Elzának holttestét. Minden fellelhető forrást fel kell kutatnunk, hogy minél szaftosabb cikket tudjunk írni az esetről. Közben bőszen jegyzetelünk, és „időutazunk" a jelenbe az adatbázisok használatával.
A nyomok a korabeli hírlapi tudósításoktól, fényképeken át, a helyszínek régi térképén keresztül, az elkövetők - elítéltek fogvatartotti jegyzőkönyvéig vezetnek, de megnézzük a NAVA - Nemzeti Audiovizuális Archívumban a Félvilág című 2015-ben készült thrillert is, ami szintén Mágnás Elza életét és halálát dolgozza fel.
A foglalkozásvezető sorra felolvassa a feladatokat, és amelyik csapat először old meg egy-egy feladatot, kap egy gyöngyöt Mágnás Elza gyöngysorából. Ne kapják meg előre a feladatsort! (A feladatsort lásd a 19. mellékletben.)
Beszélgessünk időközben a „firkászainkkal" arról, honnan is jött Mágnás Elza, ki volt ő, hová jutott, és hogy történhetett ez meg vele. A történetet a téma miatt elsősorban 15 éven felüliekkel ajánljuk feldolgozásra, de a modul alkalmas arra, hogy más hasonló bűnesetet is feldolgozzunk.

Hasonló híresebb bűnesetek: „Kiss Béla, a cinkotai rém", „Kovács Péter, a martfűi rém", „Pipás Pista, az Alföld rettegett gyilkosa"

A feladatok elvégzése után minden csapat elvonul jegyzeteivel, és megírnak egy bulvárcikket az esetről és a feltárt tényekről a korabeli újságcikkek nyelvezetével, stílusában. Ha szeretnék, használhatják közben az adatbázisokat.
A foglalkozás végén meghallgatjuk minden csapat bulvárcikkét, kinyomtatunk néhány korabeli illusztrációt az esetről, és egy csomagolópapírra ollóval, ragasztóval megszerkesztünk egy közös újságot.
A foglalkozás végén legyen idő és tér arra, hogy megbeszéljük a tapasztalatokat, és azt, milyen meglepő tényeket tudtak meg a korabeli „félvilágról", hogy a mai kor társadalmában hogyan lennének leosztva a szerepek, megtörténhetne-e ma egy hasonló eset.

Végül köszönjük meg firkászaink munkáját, kérjük meg őket arra, hogy töltsék ki az értékelő lapot. Igény szerint engedjük, hogy saját kedvtelésből keresgélhessenek még az adatbázisokban.

IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként mondjuk el a mi tapasztalatainkat is a firkászaink munkájáról. Emeljük ki erősségeiket, és a foglalkozás közben szerzett jó élményeinket velük kapcsolatban.
Azt a csapatot, aki a legtöbb gyöngyöt összegyűjtötte, jutalmazzuk apró ajándékkal. Ugyanakkor kapjon minden résztvevő valamilyen apróságot elismerésként. Tegyük ki az elkészült újságot a könyvtár falára, tüntessük fel rajta újságíróink nevét. A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelés, megbeszélést is tervezzünk!

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A program várható eredménye, hogy a játékosok megtanulnak csapatban gondolkozni és dolgozni, fejlesztik digitális képességeiket azzal, hogy jártasságot szereznek az interneten, a könyvtári katalógusban és az adatbázisokban történő keresésben. Logikai képességeik fejlődnek a nyomozás folyamán, a bűntett rekonstruálásakor.
A kapott jelentések, vallomások, egyéb szövegek, az adatbázisokban talált cikkek olvasása, értelmezése fejleszti a szövegértési képességet.
A jelentések, körözés, egyéb iratok megírása, kitöltése, az újságcikk kitalálása, megfogalmazása fejleszti a fantáziát, a szövegalkotást, az íráskészséget.

VI. ESZKÖZLISTA

Az 1. modulhoz:

- jegyzetpapír, rajzlap, toll, grafitceruza
- bélyegzőpárna, nedves kéztörlők
- szemetesláda
- vatta
- ketchup
- UV-lámpa, UV-toll
- kémcső
- gumikesztyű, hajvédő műanyagsapka, lábvédő zacskó
- vonalzó
- kinyomtatott lapok (ujjlenyomatvételi űrlap, fantomképek, Arany János-levél összetépve, összegyűrt papíron írás, eltűnt személy körözési űrlap, DNS-minta lelet, térkép a könyvtárról, lábnyomok),

- könyvtári könyvek (Mi micsoda-sorozat: Nyomozás, Koll, Hilary: Nyomozd ki a bűnügyet; Arany János összes költeményei)
- katalógus számítógép

A 2. modulhoz:
- jegyzetpapír, toll, csomagolópapír, olló, ragasztó
- a felsorolt adatbázisokat elérő számítógépek
- régi kopott bőrönd (utazóláda), fehér kesztyű, régies sál, kendő
- vatta
- gyöngyök jutalomnak

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Karikatúrák
2. DNS-mintavétel eredménye 1-2-3
3. Gyanúsítottak fantomképei
4. Kéziratok, nyomtatványok
5. Tanúvallomások, jegyzőkönyv részlet
6. Jegyzőkönyv tanúkihallgatásról
7. Ujjlenyomatvételi lap
8. Nyomozói szerepkörök
9. KÖTHE, RAINER: Nyomozás (Mi micsoda-sorozat), Budapest : Tessloff Babilon, cop. 2011 (24-25. oldal)
10. Ujjlenyomatok, térkép ujjlenyomatokkal (saját rajzolandó), cipőnyomok
11. Cipőnyomok táblázata
12. Bűnügyi nyilvántartás kivonat
13. Gyanúsított adatlap
14. Bűnügyi nyilvántartás
15. Értékelő lap nyomozóinknak
16. Linkgyűjtemény az adatbázisok eléréséhez
17. Értékelő lap firkászainknak
18. Űrlap a könyvtáros számára
19. Feladatsor a 2. modulhoz

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

Fedezzük fel a neten az információt!

Fejlesztő neve	dr. Babákné Kálmán Marianna (Budapest)		
Közreműködő neve	Kukor Ferenc		
Célcsoport	Középiskola	9–10. osztály	12–13. osztály
Résztvevők száma	36–50 fő		
Főbb célok	Könyvtári katalógushasználat - keresés		
	Adatbázishasználat - kutatás		
	Önálló tanulás támogatása		
A program időtartama	14,5 óra	4 alkalom	
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztés Könyvtárhasználatra nevelés		
A program során alkalmazott módszerek	Csoportmunka Egyéni feladatmegoldás		
Kipróbáló neve	dr. Szecseiné Pápai Judit (Törökszentmiklós)		

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

Abból kell kiindulnunk, hogy a diákok a középiskola első. ill. második osztályában egyáltalán nem ismerik a könyvtári katalógusokban való keresés technikáját, a keresési mechanizmusokat és a státusz-információkat. Tudatában vagyunk annak, hogy ez a korosztály még nem tud ahhoz megfelelően angol nyelven, hogy az előfizetett idegen nyelvű adatbázisokból információhoz jusson. Ennek megfelelően ennek a korosztálynak elsősorban a magyar nyelvű adatbázisokat mutatjuk be, hangsúlyozva azt a tényt, hogy ez a további tanulmányaikhoz nélkülözhetetlen. Az adatbázisok ismerete segítségükre lesz egy-egy dolgozat megírásához, amihez nem elég a tankönyv, hanem további irodalom gyűjtése szükséges.

A program másik célcsoportját képezik a középiskola végzős hallgatói. A program elején világossá kell tenni a tanulók és a hallgatók számára egyrészt azt, hogy az elektronikus katalógus ismerete elengedhetetlen a könyvtárhasználathoz, másrészt azt, hogy a felsőoktatásban, majd a tudományos életben csak úgy végezhető komoly kutatómunka, ha nem a közismert keresőmotorokat használják, mert azok nem érzékelik a láthatatlan web területét. Ellenben az adatbázisok, kiváltképp a multinacionális tartalomhordozók lektorált magfolyóiratokat tartalmaznak, így biztos információkat

nyújtanak egy-egy tudományterületen belül. Mindezek mellett a résztvevők nem csak tudományos adatbázisokkal ismerkednek meg, hanem olyan segédletekkel is, mint például lexikonok vagy szótárak. Tudatosítani kell a hallgatóságban, hogy aki egy-egy jelentősebb adatbázis kezelését megismeri, az onnantól kezdve könnyedén tudja használni a többit is. Ugyanez a helyzet az elektronikus katalógusok esetében is.
A középiskolai tanulók megismerkednek a felvi.hu oldallal, illetve a Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár (továbbiakban: FSZEK) által működtetett Továbbtanulási Információs Szolgálat oldalával is.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- digitális kompetencia
- anyanyelvi kommunikáció
- idegen nyelvi kommunikáció
- hatékony és önálló tanulás

A program végére

- a részvevők felismerik, hogy komoly kutatómunkához nem elegendő a közismert keresőmotorok és az esetleg avulóban lévő kézikönyvek használata;megismernek olyan elektronikus segédleteket, mint a Britannica Online vagy az Akadémiai Kiadó egy- és kétnyelvű szótárai;
- megismerkednek olyan fontosabb adatbázissal, mint az EBSCO;
- megtanulják, hogy egy adatbázison belül hogy lehet egy konkrét folyóiratszámot megtalálni;
- megtanulják, hogy egy adatbázisban hogy működik az egyszerű és az összetett keresés, hogyan lehet szűkíteni időintervallumra, nyelvre, illetve teljes szövegű és lektorált dokumentumokra;
- megtanulják, hogy miként lehet egy adatbázison belül személyes fiókot nyitni, ezen belül hogy lehet témafigyelést kérni egy őket érdeklő kérdésben;
- megtanulják, hogy egy kapott találatot miként lehet nyomtatni, elmenteni, e-mailben elküldeni, illetve exportálni adatbázis-kezelő szoftverekbe;
- megismerkednek az Ebsco Discovery Service-szel, azaz azzal a lehetőséggel, hogy miként lehet a könyvtár több adatbázisában egyszerre keresni;
- készség szintjén kezelik az OPAC-ot.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 4 modulra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a program célcsoportján belüli korosztály, valamint a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben – nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit. Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás, stb. pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbakat és odaillőt a csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!
A vetélkedőt a Fővárosi Önkormányzat *Iskolakapun kívüli program*ján keresztül támogatja. Ennek köszönhetően az első három helyezett iskolát képviselő diákok Líra könyvutalvány-jutalomban és egyéb jutalmakban is részesülhetnek. A vetélkedőt általában a reprezentatív Fogadóteremben rendeztük.

II.2. A tanulást segítő eszközök

- Minden csoport számára egy személyi számítógép.
- Az oktatóknak két darab számítógép kivetítővel és vászonnal.

Minden számítógépen elérhetők a könyvtári katalógus, az elektronikus segédletek és az adatbázisok. A vetélkedő állását és eredményét egy Excel táblában tesszük láthatóvá. A kérdések megválaszolására meghatározott időt szoftverrel mérjük. Az idő leteltét egy csilingelő hang jelzi.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Frontális előadás és csoportmunka.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Adatbázis-bemutató 9-10. osztályosok számára	3,5
2.	Adatbázis-bemutató utolsó éves középiskolások számára	3,5
3.	Adatbázis-használati vetélkedő a 9-10. osztályosok számára	3,5
4.	Adatbázis-használati vetélkedő utolsó éves középiskolások és felsőoktatási hallgatók számára	4

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Adatbázis-bemutató középiskola 9-10. osztályosok számára

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 3,5 óra

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után meg fogja ismerni:
- az elektronikus katalógusok kezelésének mechanizmusát,
- az adatbázisokban való keresést,
- az adatbázisok tartalmi jellemzőit (Megtanulja, hogy bizonyos téma kereséséhez melyik adatbázist kell használnia.)
- a könyvtár digitalizált állományait.

A fentieken kívül: informatikai tudásra tesz szert, képes lesz célratörő keresőkérdések megfogalmazására.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- A részvevők felismerik, hogy komoly kutatómunkához nem elegendő a közismert keresőmotorok és az esetleg avulóban lévő kézikönyvek használata.
- Megtanulják, hogy egy adatbázisban hogy működik az egyszerű és az összetett keresés. Hogyan lehet szűkíteni időintervallumra, nyelvre, illetve teljes szövegű és lektorált dokumentumokra.
- A digitális kompetenciát illetően magasabb szintre lépnek a tanulók.

Feladatok, események részletes leírása:

Az előadó röviden bemutatja a FSZEK feladatait és szolgáltatásait, majd az adatbázisokról beszél általában. Ezek után kivetítőn mutatja be az adott adatbázisok használatát. A foglalkozás lényege, hogy a bemutatott adatbázist majd a vetélkedőn a diákoknak is alkalmazniuk kell.

A vetélkedőre való felkészülés, adatbázisok bemutatása:

OPAC

Mi a Corvina MONGUZ WEB-es felületét mutatjuk be, ami nagyon hasonló a többi integrált rendszer keresőfelületéhez, talán a MONGUZ Corvináé áttekinthetőbb, mint pl. az OLIB-é. Ebben néhány funkció beiratkozáshoz kötött, míg a Corvinában nem, pl. listakészítés. A szűkítési lehetőségek megvannak mind a két OPAC-ban.

Példák:

Mann, Thomas: Varázshegy c. művének megkeresése. Kiválasztom a 2014. évet, rendezem lelőhely szerint. A címleírásban láthatók a közreműködők nevei, a fordító, az illusztrátor, a terjedelem, a kiadó és megkapjuk a szabad tárgyszavakat. Itt azonnal elmagyarázzuk, hogy a tárgyszavak alapján lehet azonos témára is keresni.
Miután lelőhely szerint rendeztük a találatokat, kiderül, hogy a szabadpolcon hány kölcsönözhető példány van. Megkapjuk az aktuális jelzetet, amely alapján a könyvet megtalálhatjuk a polcon. Ha nincs az aktuális jelzet előtt szám, akkor szépirodalomról van szó. Elmondjuk az ETO fő osztályait, hogy a tanulók tudják, melyik témakörben hol találják meg a (nem szépirodalmi) művet és a katalógus alapján tudjanak keresni. Bemutatjuk a téma szerinti és az összetett keresést is.

MATARKA

Ismertetjük a diákokkal a MATARKA adatbázis célját: folyóirat cikkeket dolgoz fel.
MATARKA — Magyar folyóiratok tartalomjegyzékeinek kereshető adatbázisa

Egyesült a kereső felülete az alábbi adatbázisokkal:

- EPA — Elektronikus Periodika Archívum és Adatbázis
- HUMANUS — Humántudományi Tanulmányok és Cikkek
- SZTE Egyetemi Kiadványok, UnivHistória, Miscellanea

Így egyszerre 4 adatbázisból van lehetőségem keresni. Látható, hogy hány folyóirat tanulmányait dolgozza fel, a cikkek szavaira tudunk elsősorban keresni.

Példák:

Téma szerinti keresés:

- magyar reneszánsz (az EHN keresővel – tehát a közös keresőfelületen – teljes szöveget választunk.
- beírjuk, hogy irodalom, felvilágosodás. Elérjük a teljes szöveget.

Folyóiratcikk keresése (ha a folyóiratot és a szerző nevét ismerjük):

Tudjuk, hogy az írás a Nagyvilág című folyóirat 2012. évi 1-2 számában jelent meg. A kérdés az, hogy Mario Vargas Llosa milyen címmel jelentetett meg tanul-

mányt. Bemutatjuk, hogy a Matarkát választva a folyóiratokra klikkelünk, majd a betűrendes keresőbe beírjuk a folyóirat kezdő betűjét, majd kiválasztjuk a Nagyvilágot. Innen már könnyű bármelyik évszám, szám kiválasztása és kiderül, hogy a cím *Igaz hazugságok*.

Bizonyos adatbázisok csak a könyvtár számítógépeiről érhetők el, vannak viszont olyan előfizetett adatbázisaink, amelyek beiratkozott olvasói jogosultsággal távolról is használhatók:

NAVA (a Központi Könyvtárban és a NAVA pontokon érhető el)
Kiválasztjuk:
Szabad műsorok csatornák szerint
Műsorújság, hogy melyik adón mikor mit játszottak
Filmhíradók:
Gyűjtemények menüpont 100 magyar film
Értékesebb filmeket utólag is meg lehet nézni.

Arcanum Kézikönyvtár
- verstár
- lexikonok
- digitalizált szépirodalom

ADT Plus (minden könyvtárban, távolról nem érhető el olvasójeggyel sem.) Napilapok digitalizálva. Kizárólag a beiratkozott olvasók érhetik el.

IV.1.3. Értékelés

Értékelés a program végén van, mivel ez a modul előadásokat tartalmaz.

---

2. modul: Adatbázis-bemutató utolsó éves középiskolások számára

---

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 3,5 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához: A részletes kidolgozás megegyezik az első modulban foglaltakkal.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- az elektronikus katalógusban történő keresésre, az e-segédletek és az adatbázisok használatára;
- a fentieket másoknak bemutatni és használatukat megtanítani;
- megismeri a fellelhető digitális tartalmakat is, amit otthonról is fel tud használni.
- Könyvismeretre is szert tesz.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

Az előadó szól egy pár szót az integrált könyvtári rendszerekről, majd áttér az elektronikus katalógus kezelésére. Tisztázza, hogy mi a különbség az egyszerű, az összetett keresés és a böngészés között. Ezt követően rátér a különböző (nyelv, az idő, dokumentumtípusa és lelőhely szerinti) szűkítési lehetőségekre: ezeket példákkal mutatja be (lásd 1. modul).
Megmutatjuk a státusz-információkat, és elmondjuk, hogy a diákok otthonról is láthatják, hogy melyik könyvtárba érdemes bemenni, ahol a dokumentum megtalálható és bent is van. Ismertetjük a távhasználati lehetőségeket, pl. azt, hogy otthonról is tudnak előjegyezni, könyveket hosszabbítani.
Megmutatjuk a web-katalógusban a legyűjtési lehetőségeket, amelynek eredményeként komplett bibliográfiát tudnak készíteni és azt tetszőleges e-mail címre el is tudják maguknak küldeni.

IV.2.3. Értékelés

Értékelés a program végén van, mivel ez a modul előadásokat tartalmaz.

3. modul: Adatbázis-használati vetélkedő a 9-10. osztályos tanulók számára

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 3,5 óra

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése során bizonyítja, hogy:
- Képes az elektronikus katalógusban történő többszempontú keresésre;
- Képes az adatbázisokban történő keresésre, olyanokban is, melyek nem kerültek bemutatásra a második modul során;
- A könyvek megtalálásakor általános műveltségét is felhasználja.
- Az adatbázisok használatát az alkalmazás szintjén tanítjuk meg, feltételezve azt, hogy bizonyos tananyagok feldolgozásánál a tanulók tudják, hogy melyik adatbázist kell használniuk.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

Ebben a modulban csoportos vetélkedő keretében kerül sor a tanultak elsajátításának ellenőrzésére. A vetélkedő egy adatbázisokra vonatkozó kérdéssorból áll, a kérdések közé beékelődik egy-egy könyvekre vonatkozó feladvány.
A vetélkedő levezetője minden csapatnak kioszt egy azonos kérdést, amely egy OPAC-ban vagy adatbázisokban történő keresés. Megadott idő letelte után a levezető átadja

a zsűrinek a válaszokat. A zsűri egyik tagja – aki a kérdéssor összeállítója – elbírálja a válaszokat, majd az asszisztens a szerzett pontszámokat beírja egy kivetített táblázatba, így minden csapat látja, hogy éppen hogy áll. Utána a zsűri ismerteti a helyes megfejtést, valamint megmutatja, hogy miként kellett volna helyesen csinálni.
A könyvekre vonatkozó tréfás vetélkedőben minden csapatból egy általuk kijelölt játékos vakon kiválaszt egy könyvet. Annak a címét próbálja társaival kitaláltatni. Nem használhat tulajdonneveket (pl.: Eger, Jumurdzsák, Dobó stb.) és nem mondhatja a cím szavait (pl. „csillagok"). Értelemszerűen a szerző nevét is tudnia kell. A többi csapatnak lehetősége van „rablásra", vagyis ha az adott csapat nem találja ki a címet és/vagy a szerzőt, akkor egy másik csapat, amelyik először jelentkezik, ezt megteheti, és ha a válaszuk helyes, akkor övék a pont vagy pontok.
Ezt követi egy az adatbázisokra vonatkozó feladvány. Ha valamilyen okból kifolyólag a vetélkedő végén pontegyenlőség alakul ki az első két helyezett között, akkor jönnek az egy-egy pontot érő villámkérdések. (Pl. mi az az OPAC, a FSZEK mely tudomány országos feladatkörű szakkönyvtára?) A felhasznált adatbázisok: FSZEK OPAC, MATARKA, NAVA, Arcanum Közkönyvtár, ADT.

A vetélkedő kérdéseit és a könyvcím feladványokat lásd a Mellékletekben.

IV.3.3. Értékelés

A program végén kerül sor az értékelésre és az ajándékok átadására. Nem árt elbeszélgetni a jelenlévő pedagógusokkal, mert ez a beszélgetés hasznos visszajelzés. Elégedettségi kérdőív is kitöltethető. A feltett kérdések megoldása után is elmondjuk a jó megoldási lehetőségeket. Több esetben előfordult ugyanis, hogy más elérési úton jutott el a diák a jó megoldáshoz. Maga az eredményhirdetés is értékelésnek számít.

4. modul: Adatbázis-bemutató és vetélkedő utolsó éves középiskolások és felsőoktatási hallgatók számára

IV.4. A modul adatai

Időtartam: 4 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A 4. modul a 2. modulra épül, feltételezi, hogy a hallgatók már rendelkeznek digitális tudással, adatbázis ismerettel, adatbázis kezelési tudással, legfőképpen angol nyelvi tudással.

IV.4.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után meg fogja ismerni:
- a FSZEK alapvető statisztikáit, feladatait és szolgáltatásait;
- az angol nyelvű adatbázisokat;
- az OPAC, az e-segédletek és az adatbázisok nélkülözhetetlenségét.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- az elektronikus katalógusban történő keresésre, az e-segédletek és az adatbázisok használatára;
- a tanultak másoknak történő bemutatására és használatának megtanítására;
- az elektronikus katalógusban történő több szempontú keresésre;
- az adatbázisokban történő keresésre (olyanokban is, melyek nem kerültek bemutatásra a modul során).

IV.4.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

Az előadó ejt pár szót az integrált könyvtári rendszerekről, majd áttér az elektronikus katalógus kezelésére. Tisztázza, hogy mi a különbség az egyszerű, az összetett keresés és a böngészés között. Majd rátér a különböző szűkítési lehetőségekre, úgymint a nyelvire, az időbelire, a dokumentumtípusokra és a lelőhelyekre történőre. Természetesen mindezeket példákkal mutatja be.
Utána az előadó rátér két segédletre, azaz egy lexikonra és egy szótárra, aztán az adatbázisokra. Először bemutatja Britannica Online-t és összeveti a papír alapú Encyclopaedia Britannicával. Majd bemutatja az Akadémiai szótárakat és rámutat arra, hogy mennyivel egyszerűbb a kezelésük, mint a papíralapú szótáraknak. Utána ismerteti az EBSCO adatbázisokat. Azt, hogy milyen az egyszerű és milyen az összetett keresés, valamint azt, hogy miként lehet szűkíteni időintervallumra és milyen módon tudja beállítani azt, hogy lektorált, illetve teljes szövegű dokumentumot nyerjünk. Ezt követi a dokumentumok különböző szempontok alapján történő sorba rendezése. Bemutatja azt, hogy egy-egy dokumentumot hogy lehet nyomtatni, e-mailben elküldeni, elmenteni és bibliográfiakezelő szoftverekbe importálni. A következő lépés az, hogy miként lehet keresni az adatbázisban, ha tudjuk a konkrét folyóirat nevét, évfolyamát és számát. Az előadó rátér arra, hogy milyen módon lehet önálló fiókot nyitni az adatbázisban és a fióknak mik az előnyei és a szolgáltatásai. Végül rátér arra, hogy az EBSCO Discovery Service segítségével miként lehet a FSZEK által előfizetett összes adatbázisban keresni. A középiskolásoknak be kell mutatni olyan honlapokat, mint pl. a felvi.hu, illetve fel kell hívni a figyelmet arra, hogy a FSZEK Központi Könyvtárában működik a Továbbtanulási Információs Szolgálat, amely elsősorban az Egyesült Királyság felsőoktatási intézményeiben tanulni kívánó diákoknak szolgál információkkal: angliai továbbtanuláshoz ajánlunk könyveket, honlapokat, linkgyűjteményeket. Más ország-

gok felsőoktatására vonatkozó kérdés esetén az illetékes irodák, kapcsolattartók elérhetőségét tudjuk megadni.
Csoportos vetélkedő keretében kerül sor a tanultak elsajátításának az ellenőrzésére ugyanaz a módszer, mint a 3. modulban.
A vetélkedő egy adatbázisokra vonatkozó kérdéssorból áll, a kérdések közé beékelődik egy-egy könyvekre vonatkozó feladvány.

IV.4.3. Értékelés

A program végén kerül sor az értékelésre és az ajándékok átadására. Nem árt elbeszélgetni a jelenlévő pedagógusokkal, mert ez a beszélgetés hasznos visszajelzés. Elégedettségi kérdőív kitöltethető.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A résztvevők rájönnek arra, hogy az elektronikus katalógus használatával a könyvtár teljes állományában tudnak keresni. Az adatbázisok kezelésének megismerése nyomán a felsőfokú tanulmányaik elején helyzeti előnyben kerülnek azon hallgatótársaikkal szemben, akik ezekről a lehetőségekről még nem tudnak. Legfontosabb eredmény, hogy a szakirodalom anyaggyűjtését otthonról is elvégezhetik, sok esetben digitálisan is megtalálják a keresett művet. Ezáltal növeljük az esélyegyenlőséget, mert azok a diákok is hozzájutnak a megfelelő irodalomhoz, akiknek nincs a lakókörzetükben könyvtár.
A bemutatót olyan célzattal tartja a könyvtáros, hogy a tanulók olyan szinten ismerjék meg a katalógus kínálta keresési lehetőségeket, az adatbázisok neveit és tartalmát, hogy egy vetélkedőben feltett kérdést meg tudjanak válaszolni, és tudják, melyik adatbázisban találják meg a választ.
A bemutató nem hagyományos tanóra, ezért nem használjuk az olyan iskolai értékelési, ellenőrzési formákat, mint az osztályozás, vagy a százalékos értékelés. Minden feladat megoldásakor legyen viszont dicséret, biztatás, pozitív visszajelzés!
A tanulók minden kérdést megkapnak írásban is, de a vetélkedő levezetője hangosan fel is olvassa a kérdést és a jó választ. Sok esetben, ha észrevesszük, hogy a résztvevők nem találják meg a megoldáshoz szükséges adatbázist, akkor utólag kivetítőn bemutatjuk, mert igénylik is a diákok és így fogják megtanulni.

VI. ESZKÖZLISTA

- számítógépek
- projektor és vetítővászon

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Műveltségi vetélkedő döntő kérdései
2. Könyvcím feladványok

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

Maradj talpon! – könyvtárhasználati óra érettségi előtt álló diákoknak

Fejlesztő neve	Győri-Drahos Flóra (Szentendre)	
Közreműködő neve	Nemoda Zsuzsanna	
Célcsoport	Középiskola	12-13 osztály
Résztvevők száma	15–20 fő	
Főbb célok	Könyvtári elektronikus szolgáltatások használatának elsajátítása	
	Érettségire való felkészülés segítése	
	Tanulástámogatás	
A program időtartama	4 óra	3 alkalom
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni feladatmegoldás Csoportmunka Frontális ismeretközlés	
Kipróbáló neve	Szakolczainé Suskó Ágnes (Tiszalök)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

Célunk, hogy a középiskola utolsó évében járó diákok csoportos foglalkozás keretében ismerkedjenek meg azokkal a könyvtári elektronikus szolgáltatásokkal, melyek az érettségire való felkészülés, a felvételi, később pedig a felsőfokú tanulmányaik során segítségükre lehetnek.
Általában a tájékoztatásban jártas kollégák csoportos, interaktív foglalkozás keretében mutatják be az alábbi, könyvtárakban és akár otthonról is elérhető adatbázisokat és tudástárakat:

- ingyenesen hozzáférhető szolgáltatások: MOKKA, ODR szolgáltatás, MEK, HUNGARICANA, MATARKA, EPA, HUMANUS, DIA, PIM Névtér;
- könyvtárból elérhető vagy fizetős szolgáltatások: NAVA, ADT, EBSCO

Feldolgozásra kerülnek továbbá az alábbi témák:

- az internet és a könyvtár közti különbségek (előnyök és hátrányok)
- friss, releváns információforrások
- forráskutatás

A foglalkozás akár sorozattá is bővíthető, amikor a cél már az elektronikus szolgáltatások használatának készségszintűvé tétele, begyakoroltatása. Ebben az esetben a diákok önálló keresési feladatok során ismerkedhetnek meg az egyes adatbázisok tartalmával, a keresési lehetőségekkel.
Az iskolai keretek között szervezett foglalkozást általában osztályokkal végezzük, a létszám ennek megfelelően alakul. Más módon szervezett foglalkozások esetében az ideális létszám 15–20 fő.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- digitális kompetencia
- hatékony és önálló tanulás

A tanuló a program befejezése után:
- önálló alkalmazás szintjén ismerje az internetes adatbázisok használatát, az általános vagy speciális témájú információkeresés mikéntjét; önállóan legyen képes a forrásanyagok használatára, a megszerzett és kapott információk szelektálására és a feladatok megoldásában való felhasználására, a segédanyagok, eszközök használatára;
- legyen képes önálló feladatmegoldásra és csoportban való munkára.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A programot 3 modulra bontottuk:

1. Előkészítő feladat, mely során még az iskolai óra keretei közt felmérésre kerül a diákok könyvtárhasználati ismerete, valamint a könyvtár és az internet előnyeiről, illetve hátrányairól alkotott véleménye. A könyvtáros a pedagógussal való egyeztetés után, a válaszok alapján készül fel a könyvtári óra bevezető részére.
2. A könyvtári foglalkozás során a diákok interaktív foglalkozás keretében ismerkednek meg a legfontosabb adatbázisokkal, tudástárakkal.
3. A projektfeladat célja, hogy a diákok a könyvtári órán szerzett ismereteket a gyakorlatban, saját tanulmányaik során is alkalmazzák.

A három modul egymásra épül, mivel mindegyik fontos szerepet játszik a program teljeskörű megvalósításában. A projektfeladat az ismeretek elmélyítését, gyakorlását segíti, de a könyvtárosnak mindenképpen egyeztetnie kell a pedagógussal, mielőtt

kiadja a diákoknak a projektfeladatot. A projektfeladat eredményeit is értékelni kell, az értékelés mikéntje megbeszélés függvénye. Ugyanakkor a program a projektfeladat nélkül is elvégezhető.

II.2. A tanulást segítő eszközök

- digitális és egyéb oktatástechnikai eszközök: számítógép/táblagép
- hagyományos könyvtári eszközök: lexikonok, szótárak, adattárak
- interneten elérhető adatbázisok
- hasznos linkek
- keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Egyéni feladatmegoldás, csoportos munka, frontális ismeretközlés

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Előkészítő feladat – a könyvtárhasználati ismeretek felmérése	1
2.	Könyvtári foglalkozás – az adatbázisok bemutatása, gyakorlás	min. 1
3.	Projektfeladat a könyvtári óra alapján	min. 2

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Előkészítő feladat - könyvtárhasználati ismeretek felmérése

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- véleményének kifejezésére egy adott témával kapcsolatban;
- érvek és ellenérvek felsorakoztatására egy adott témával kapcsolatban.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- A diákok általános véleményének felmérése a könyvtárról, a könyvtári szolgáltatásokról, az internetről (mint tanulást segítő eszközről).
- A diákok könyvtárhasználati és információkereső ismereteinek felmérése.

Feladatok, események részletes leírása:

Az első modul az iskolai óra keretei között zajlik. A könyvtári óra előkészítéseképpen fel kell mérnünk a diákok ismereteit, gondolatait a könyvtárról és az internetről.
A feladat igen egyszerű, arra kérjük a diákokat, hogy saját szavaikkal fogalmazzák meg, szerintük mik az internet előnyei és hátrányai, a könyvtár előnyei és hátrányai.

A feladatmegoldás többféle formában is megvalósulhat:

- Amennyiben az óra keretei megengedik, javasolt a szóbeli diskurzus: a diákok meghallgathatják egymás szempontjait, érvelhetnek a témában. A szóbeli megbeszélésnek mindenképpen legyen írásos nyoma is, a pedagógus vagy egy tanuló jegyezze fel az elhangzott előnyöket, hátrányokat, érveket.
- Felmérés is elvégezhető. Ebben az esetben a diákok egy papírlapra írják le válaszaikat a fent említett kérdésekre.
- A pedagógus döntése szerint sor kerülhet csoportmunkára vagy egyéni munkára. A csoportok kidolgozhatják egyszerre mind a négy témát vagy az osztályt bonthatjuk 4 csoportra és mindegyik csoport egy-egy témát fejt ki.

Az iskolai órát követően a pedagógus és a könyvtáros egyeztesse az eredményeket. A könyvtárosnak érdemes átolvasnia, kiértékelnie a válaszokat, hogy a könyvtári órán reflektálni tudjon a diákok véleményére. A mellékletben csatolunk néhány saját anyagot, mely segíthet a válaszok értékelésében, a könyvtár mellett való érvelésben. Általános tapasztalat ugyanis, hogy a diákok az internetet sokkal hasznosabbnak, hatékonyabbnak gondolják a könyvtárnál (lásd. 1. és 2. melléklet.).

IV.1.3. Értékelés

Az értékelés, a válaszokra való visszacsatolás a könyvtári óra elején történik. Fontos a pozitív tartalmú visszajelzés, köszönjük meg a diákoknak aktív részvételüket az érvek összegyűjtésében.

2. modul: Könyvtári foglalkozás - adatbázisok bemutatása, gyakorlás

IV.2. A modul adatai

Időtartam: min. 1 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A könyvtári óra során a könyvtárosnak szüksége lesz projektorra, melyen saját előadását vetíti ki a tanulóknak. A keresési feladatok elvégzéséhez a diákoknak csoportonként egy laptopra lesz szükségük.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- a használható információk felismerésére,a talált információk bemutatására,
- a friss, releváns információforrások elérésére.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- az internet és a könyvtár közti különbségek megvilágítása,
- könyvtárból elérhető, valamint ingyenesen hozzáférhető adatbázisok bemutatása,
- a könyvtárhasználati ismeretek és az információkeresési technikák fejlesztése.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Csoportalkotás
A csoportalkotás puzzle-módszerrel történik: minden diáknak osztunk az óra elején egy számot (általában 1-4-ig), attól függően, hogy hány csoportot szeretnénk alkotni. Az ideális csoportlétszám 4-5 fő. A diákok megkeresik az azonos számot húzó társaikat, így alakítanak csoportot

2. Előnyök-hátrányok
Visszacsatolás, érvek-ellenérvek felsorakoztatása (lásd 2. melléklet)

3. Adatbázisok, tudástárak bemutatása (lásd 3. melléklet.)
A bemutatott anyagról érdemes prezentációt készítenie a könyvtárosnak. Rövid, informatív prezentációt készítsünk, amelyben minden adatbázist megemlítünk. Amennyiben az idő engedi, javasolt az adatbázisok online webes felületen való bemutatása, pl. a keresési funkciók ismertetése. Kérjük meg a diákokat, hogy jegyzeteljenek, hiszen így a projektfeladatot is könnyebben tudják majd elvégezni. A könyvtáros továbbíthatja a prezentációt a pedagógusnak, ez azonban megbeszélés tárgya.
Bemutatandó adatbázisok:
- ingyenesen hozzáférhető: MOKKA, ODR, MEK, Hungaricana, MATARKA, EPA, HUMANUS, DIA, PIM Névtér
- könyvtárból elérhető/fizetős: NAVA, ADT, EBSCO

A bemutatásra kerülő adatbázisok listája igény szerint szűkíthető/bővíthető.

4. Keresési feladatok (a példákat lásd a 4. mellékletben)
A 3. és 4. pont egyszerre is végezhető, minden bemutatott adatbázis után adhatunk egy-egy keresési feladatot a csoportoknak. A csoportok egymásnak is adhatnak feladatokat (csoportonként 2-2 kérdést találjanak ki).
A foglalkozás akár sorozattá is bővíthető, amikor a cél már az elektronikus szolgáltatások használatának készségszintűvé tétele, begyakoroltatása. Ebben az esetben a

diákok önálló keresési feladatok során ismerkedhetnek meg az egyes adatbázisok tartalmával, a keresési lehetőségekkel.

IV.2.3. Értékelés

A könyvtári óra végén tartsunk összegző szóbeli értékelést. Fontos, hogy mindenki pozitív tartalmú visszajelzést kapjon. Értékeljük pár szóban az egész osztály munkáját, majd külön-külön a csoportok teljesítményét is, köszönjük meg aktív részvételüket. Legvégül kérdezzük meg a diákok véleményét is:

- aki szeretné, értékelje az órán elhangzottakat;
- fogalmazzák meg, mennyiben találták hasznosnak a tanultakat, a megismert adatbázisokat.

3. modul: Projektfeladat a könyvtári óra alapján

IV.3. A modul adatai

Időtartam: minimum 2 óra

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére;
- forrásgyűjtésre egy adott témával kapcsolatban.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

- önálló feladatmegoldás,
- csoportmunkában való aktív részvétel,
- a könyvtári órán kapott ismeretek használata, gyakorlása egyedi feladatmegoldáshoz.

Feladatok, események részletes leírása:
A projektfeladat elvégzésének módját és idejét a pedagógus határozza meg, a diákok elvégezhetik az iskolai órán vagy otthoni feladatként. A feladatmegoldáshoz csoportmunka javasolt, a könyvtári órán kialakított csoportok dolgozzanak együtt. Amennyiben a feladat úgy kívánja, lehetséges a páros feladatmegoldás is.

A projektfeladat témái lehetnek:
- könyvtárhasználati érettségi tétel összeállítása,
- egy adott téma (pl. érettségi tétel bármilyen tárgyból) feldolgozása a megismert adatbázisok használatával, a megszokott tényadatokon túl plusz információk szerzése, interaktív feldolgozás.

IV.3.3. Értékelés

A modul és egyben a program zárásaként összegző, pozitív tartalmú értékelést tervezzünk minden csoport számára. Legalább egy órát szánjunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzések meghallgatására. A diákok nyomtatásban adják le az elvégzett feladatot és szóban mutassák be az eredményeket.
A projektfeladatok bemutatása és értékelése történhet az iskolában vagy a könyvtárban.
A pedagógus mindenképpen legyen jelen az értékelésnél. A feladatok osztályozásáról a pedagógus dönt.
A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógussal tervezzünk közös értékelést is.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A program elsődleges célja a középiskolás diákok megismertetése a legfontosabb könyvtári elektronikus szolgáltatásokkal, adatbázisokkal és tudástárakkal, melyek segítségükre lehetnek az érettségire való felkészülésben, és későbbi tanulmányaik során.
A program során fejlesztett kulcskompetenciák a digitális kompetencia, valamint a hatékony, önálló tanulás.
A tanuló a program során:
- Megtanulja önállóan használni az internetes adatbázisokat.
- Megtanulja az általános vagy speciális témájú információkeresés mikéntjét.
- Megtanulja önállóan használni a forrásanyagokat, szelektálni a megszerzett és kapott információkat és azokat felhasználni a feladatok megoldásában.
- Megismeri az információgyűjtéshez használható segédanyagokat, eszközöket, adatbázisokat.
- Képes lesz az önálló feladatmegoldásra és a csoportban való munkára.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- véleményének kifejezésére egy adott témával kapcsolatban;
- érvek és ellenérvek felsorakoztatására egy adott témával kapcsolatban;
- a használható információk felismerésére;
- a talált információk bemutatására;
- a friss, releváns információforrások elérésére;

- a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére;
- forrásgyűjtésre egy adott témával kapcsolatban.

VI. ESZKÖZLISTA

- papír, toll
- laptop (csoportonként 1 db)
- projektorasztal
- szék

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Diákok válaszai
2. Visszajelzés a diákok válaszaira
3. Adatbázis ismertetők
4. Könyvtári óra - Feladatok

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

QR-kód/játszma a könyvtárban

Könyvtárhasználati óra másképp

Fejlesztő neve	Piri Ildikó (Szeged)		
Célcsoport	Tini	Ifi	9-10. osztály
Résztvevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Könyvtári szolgáltatások megismerése		
	Információkeresés		
	Tanulástámogatás		
A program időtartama	1,5 óra	1 alkalom	
Fejlesztési irány	Digitális írástudás Könyvtárhasználat-információkeresés		
A program során alkalmazott módszerek	Páros munka Kooperatív csoportmunka		
Kipróbáló neve	Domoszlai Krisztina (Székesfehérvár)		
Megjegyzés	Kiemelt monitoringprogramban részesült.		

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A hagyományos értelemben vett könyvtárhasználati óra megújítható a fiatalok által napi szinten használt technológiák bevonásával.
A program célja, hogy a mobileszközökben rejlő lehetőségeket kihasználva segítsük a folyamatosan bővülő információhalmazban való eligazodást a Z- és Alfa-generáció számára.
A program segítséget nyújt abban, hogy a tanulók játékos formában – korcsoportjuknak megfelelően – ismerkedjenek meg a könyvtári szolgáltatásokkal.
A tanulók legyenek képesek konkrét információk keresésére, a különböző forrásanyagok használatára, szótárak, lexikonok, folyóiratok valamint az internet használatára, a szerzett információk helyes szelektálására.
A párban vagy csoportban végzendő feladatok során legyenek képesek együtt dolgozni egymást segítve, kiegészítve. A projekt kitűnő alkalmat teremthet a csapatszellem építésére. A program segíthet a „küszöbfélelem" leküzdésében, vagyis abban, hogy legyőzzük azt a szorongást, melyet egy ismeretlen dolog – ez esetben a könyvtár szabályai és a velük kapcsolatos viselkedési minták ismeretlen volta okoz. Más szóval segít abban, hogy meg merjük tenni azt a lépést, mely bevezet minket a könyvtárba, ahonnan aztán pozitív élménnyel távozhatunk.

Célunk az, hogy a mai kor igényeinek megfelelő készségek és képességek elsajátításában, a megfelelő hiteles információ kiválasztásában, az új technológiák ismeretszerzésre való használatában segítsük a tanulókat.
A projekt alkalmazható a tanórák során felmerülő kutatómunka előkészítésére, a tanulók érdeklődésének felkeltésére.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- digitális kompetencia
- hatékony és önálló tanulás
- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia

A tanuló a foglalkozás befejezése után:
- önálló alkalmazás szintjén – korosztályának megfelelően – ismerje meg a szótárak, lexikonok, folyóiratok valamint az internetes könyvtári katalógus használatát;
- legyen képes a csoportban való közös munkára;
- szerezzen jártasságot a mobileszközök tanulásra való használatában.

I. 3. A program időtartama (óraszám)

2x1 óra

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 2 modulra bontottuk. A modulokra való felbontás alapja a különböző korcsoportok (általános iskola felső tagozat és középiskola 9-10.osztály) igényeinek megfelelő témafeldolgozás. A modulok feldolgozásához tanulási útmutatók találhatók. Ezt kiegészítettük „Plusz ötletekkel", amelyek segítségével még tovább bővíthető, változtatható, személyre szabható a módszer.
A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása után a programértékeléssel zárul. A mellékletben mind a 2 modulhoz 5-5 kidolgozott feladatsor található (nyomtatható keresztrejtvény + hozzá tartozó QR-kódok), továbbá rendelkezésre áll egy dokumentum a technikai segítségnyújtáshoz.

II.2. A tanulást segítő eszközök

- csoportonként 1 keresztrejtvény + a hozzá tartozó QR-kódok, ceruza
- csoportonként 1 mobileszköz/tablet/okostelefon – az eszközre letöltött QR-kód-olvasó applikáció

- internetkapcsolat (wifi-lefedettség)
- Színes Post-it az „Elvárásfa” elkészítéséhez
- csoportalkotáshoz szétvágott képek vagy szavak (ld. IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása fejezetnél)
- 50–60 db korong, kő, kupak stb., amelyekre az értékelés során lesz szükség (ld. IV.1.3. Értékelés fejezet)
- csomagolópapír, színes filctollak az értékelés során lesz rájuk szükség (ld. IV.1.3. Értékelés fejezet)
- a feladatok megoldásához előkészített könyvek, folyóiratok

Források a QR-kód/játszma középiskolásoknak modulhoz:
- Nagy Gábor, O.: Magyar szólások és közmondások
- Nagy Gábor, O.: Magyar szinonimaszótár
- Magyar nagylexikon 1–19. kötet
- Vasárnapi Újság 1880, 1909, 1911, 1912, 1913

A feladatok elkészítéséhez felhasznált internetes oldalak:
- a Somogyi-könyvtár katalógusa: http://corvina.sk-szeged.hu/WebPac/CorvinaWeb
- A Somogyi-könyvtár virtuális kiállítása a szegedi nagy árvízről: http://virtualis.sk-szeged.hu/kiallitas/arviz1879/

Források a QR-kód/játszma általános iskolásoknak modulhoz:
A felhasznált könyveket lásd a Mellékletekben: 3., 4., 5., 6., 7. melléklet

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Páros munka, kooperatív csoportmunka.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	QR-kód/játszma általános iskolásoknak	1,5
2.	QR-kód/játszma középiskolásoknak	1,5

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: QR-kód/játszma általános iskolásoknak

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Ebben a modulban 10–14 éves diákok, páros- vagy csoportmunkában különböző tematikájú könyvekben keresnek QR-kódok segítségével adott információkat. Tabletet vagy mobiltelefont használnak, amelyen megtalálható egy QR-kód olvasó.
A QR-kód applikáció letöltéséhez szükség van internetkapcsolatra, de a feladatok elvégzéséhez már nem kell internet. Ez azért lényeges, mert így olyan teremben is megoldhatók a feladatok, ahol nincs wifi-lehetőség.
A QR-kódok valamint a keresztrejtvények elkészítéséhez a mellékletben található segítség – 2. melléklet: Segédanyag a „QR-kód/játszma a könyvtárban" című foglalkozáshoz.

IV.1.1. Tanulási feladat

A csoportok azonos módszerrel, de más-más kérdésekkel dolgoznak, így elkerülhető a várakozás egy-egy dokumentumra. A mellékletben 5 különböző feladatlapot csatolok a hozzá tartozó könyvlistával, nyomtatható QR kódokkal („ebben" vannak elrejtve a kérdések), valamint nyomtatható keresztrejtvényekkel.

> *Plusz ötlet:* Érdemes a keresztrejtvényeket és a kódokat különböző színű lapokra nyomtatni, így nem kavarodnak össze egymással.

A kérdések összeállításánál fontos szempont, hogy a keresés eredményeként kapott szöveg érdekes, figyelemfelkeltő és hasznos legyen. Olyan témájú könyveket válasszunk ki a diákoknak, amelyek megfelelnek érdeklődési körüknek és korcsoportjuknak. Hasznos, ha különböző témacsoportokat dolgozunk fel: pl. természet, állatok, tudomány, étkezés stb. Külön készíthetünk fiúknak és lányoknak szóló feladatokat, ezzel is motiválhatjuk a gyerekeket, pl. a fiúk szívesebben keresnek Forma-1 témakörben, míg a lányok jól bevonhatók a játékba egy divattörténet feladatsorral. (lásd 4. melléklet – divat, 6. melléklet – sport témakörben összeállított feladatok)
Érdemes kölcsönözhető könyvekből feltenni a kérdéseket, és a foglalkozás végén lehetőséget adni a gyerekeknek, hogy kikölcsönözhessék, hazavihessék a dokumentumokat. Hiszen az a célunk, hogy felkeltsük érdeklődésüket az olvasás iránt, és rendszeres könyvtárlátogatókká váljanak.
A módszer könnyen adaptálható bármilyen témára, csak vegyük figyelembe a korcsoportok tudását, igényeit.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

- A csoportmunka során a diákok maguk határozzák meg a feladatok elvégzésének sorrendjét, ezzel is fejlődik döntéshozatali képességük.
- A csoportmunka során osszák fel egymás között az elvégzendő feladatokat, ezzel is fejlődhet szociális kompetenciájuk.
- Tudjanak csapatban dolgozni, tegyenek erőfeszítéseket a csapat sikere érdekében.
- Önálló alkalmazás szintjén ismerjék és tudják használni a könyvekben való keresést.
- Ismertessük meg a tanulókkal a mobileszközök hatékony használatát a tanulás folyamatában.

1. Rövid személyes bemutatkozás után „keresd a párját" módszerrel hozzuk létre a csoportokat és adjunk lehetőséget a bemutatkozásra játékos formában. Ezután ismertessük a foglalkozást röviden.

Csoportalkotás – „Keresd a párját"*: Csoportmunkában fogtok dolgozni. Az asztalon magatok előtt lefordítva láttok egy képrészletet. Egy képet 4 részre vágtunk, ahányan lesztek egy csoportban. (Annyi képet vágjunk fel, ahány csoportot szeretnénk.) Mindenki keresse meg a kép többi részét, így fogtok egy csoportot alkotni. Üljetek közösen egy asztalhoz.*

> *Plusz ötlet*: A képek témája utalhat a foglalkozás témájára is. De lehet egy szót is négyfelé vágni, az összerakás után megkapjuk a csoport nevét, amely szintén utalhat a foglalkozás témájára.

Diákok bemutatkozása: pl. Mindenki tegyen a keresztneve elé egy pozitív tulajdonságot, jelzőt, mégpedig a keresztneve kezdőbetűjével: pl. Aranyos Anna, Kedves Kati, Vidám Vera stb. Az első tanuló elmondja a nevét, a soron következő elismétli ezt, majd hozzáteszi a sajátját, és így tovább. Az utolsó – aki lehetőleg a foglalkozásvezető – az összes nevet sorban megismétli.

A foglalkozás ismertetése:

- Minden csoport közös munkával kitölt egy keresztrejtvényt, a hozzá tartozó szöveges információt QR-kódok mögé rejtettük.
- A QR-kódok beolvasásához minden csoportnak – a foglalkozás idejére – mobileszközt vagy tabletet biztosítunk (a tapasztalatom az, hogy a 10–12 éves gyerekeknél is van okoseszköz, így ezek használatával is megoldható a foglalkozás, ha esetleg a könyvtár vagy iskola nem rendelkezik megfelelő eszközökkel – lásd 1. melléklet: BYOD-módszer tapasztalatok)
  - *Plusz ötlet:* külön érdekessége lehet a foglalkozásnak, ha a gyerekek maguk töltik le az applikációt az eszközre, ez viszont legalább 5 percet igénybe vesz a foglalkozásból

- a feladatok megoldásához szükséges könyveket az asztalra előkészítettük
  - *Plusz ötlet:* azzal is összetettebbé lehet tenni a feladatot, hogy a gyerekek a könyvtári katalógusban keressék meg a könyveket és utána a polcokról saját maguk vegyék le – ha ezt a módszert választjuk, akkor ide kalkuláljunk be 10 percet keresztrejtvényenként.
- a legtöbb feladatot megoldó csoportot apró ajándékokkal vagy oklevéllel jutalmazhatjuk, ezzel is inspirálva őket a közös munkára (ÉRTÉKELÉS)

2. Elvárásfa készítése
- A foglalkozás ráhangolódásaként elkészítjük közösen az „elvárásfát". Egy előre elkészített „sablon-fára" kerülnek majd fel a válaszok.
- Minden tanuló kap egy színes Post-it-et, amire felírhatja a válaszát erre a kérdésre: „Mit várasz el a mai foglalkozástól?" A foglalkozás végén erre visszacsatolunk, hogy teljesült-e az elvárásaik.

3. A QR-kód ismertetése – Találkoztatok-e már QR-kóddal? – csoportmunka
Minden csoportnak szét lehet osztani pár újságot, müzlisdobozt, plakátot, ruhacímkét stb. olyan termékeket, amelyeknek a csomagolásán találunk QR-kódot. A csoportok beszámolhatnak arról, szerintük milyen céllal tehették rá ezekre a termékekre a kódokat, milyen plusz információt rejtenek. Szét is oszthatjuk a csoportoknak a tabletet/mobileszközt és ki is próbálhatják a kódok beolvasását.

4. Indulhat a játék – Szétosztjuk a csoportoknak az üres keresztrejtvényeket és a hozzájuk tartozó QR-kódokat, valamint egy ceruzát.
- Minden csoportnál legyen egy QR-kód applikációval rendelkező mobileszköz.
- Egy közös nagy asztalra ki lehet tenni a könyveket, és azok közül kell kiválasztani a megoldáshoz tartozót (a könyveket lásd a 3-7. mellékletben az adott témákhoz kapcsolódóan).
- A csoporton belül figyeljünk arra, hogy változzanak a szerepek, így a különböző feladatlépéseket mindenki próbálja ki:
  - valaki beolvassa a QR-kódot az eszközzel
  - valaki megkeresi a megfelelő könyvet az asztalon, vagy a katalógusban
  - valaki megkeresi a könyvben a megoldást
  - valaki beírja a megoldást a keresztrejtvény megfelelő sorába, a következő kérdésnél pedig cserélődjenek a szerepek
- A foglalkozás során a könyvtárosnak már csak segítőként, mentorként kell részt vennie, a csoportok önállóan dolgozhatnak.
- Ha kész van egy csoport a keresztrejtvény kitöltésével, adhatunk nekik másikat, ezzel is tovább ösztönözve őket.

IV.1.3. Értékelés

- A foglalkozás elején a csoportalkotásnál minden csoport vagy egy képet vagy egy szót rakott ki, ezzel alakultak ki a csoportok. Most használjuk ezt csoportelnevezésnek, így könnyebb lesz a megnevezés, megszólítás az értékelés során.
- Cél, hogy mindenki szerepeljen, érvényesíthesse önmagát a munka és az értékelés során is.
- Adjunk lehetőséget a csoportoknak, hogy elmondják a tapasztalatukat a kérdésekkel, feladatokkal kapcsolatban, melyik volt könnyű/nehéz, melyik könyv tetszett, melyiket kölcsönöznék ki, milyen témában oldanának még meg hasonló feladatokat stb. Adjunk például egyéni feladatlapot az alábbi kérdésekkel: Elégedett vagy-e a közös munkával? Elégedett vagy-e a csoporttagok együttműködésével? Elégedett vagy-e a saját teljesítményeddel? Miben változtatnál, hogy jobban sikerüljön a feladatmegoldás? Érdekesnek találtad-e az okostelefonnal/tablettel kiegészített foglalkozást? 1-től 5-ig terjedő skálán kell értékelni (a nem jellemzőtől a jellemzőig). Adjunk befejezetlen mondatokat is: Azért volt hasznos számomra a mai óra, mert…. ; A mai alkalommal megtanultam, hogy… stb. – az ilyen típusú mondatokból tudunk aztán a legtöbb ötletet meríteni.
- A csoporttagok közösen beszéljék meg, hogy mit jelentett számukra az IKT eszközök használata a könyvtári órán. Hozzanak 3 pozitív ill. 3 negatív érvet amellett, hogy miért lenne érdemes használni okostelefont/tabletet/laptopot stb. az oktatás során.
- Minden csoport közösen adjon egy témaötletet, amit érdemes lenne kidolgozni akár egy következő foglalkozásra.
- A csoportok jelöljenek ki egy szóvivőt, aki beszámol a többiek előtt erről a 3-3 érvről valamint a +1 témaötletről.
- A csoportok jelöljenek ki egy íródiákot, aki ezt egy nagy csomagolópapírra vagy táblára felírja, így a foglalkozás végén minden csoport véleménye olvasható.
- A csoportok értékeljék egymás munkáját, az értékelés szempontjai: a 3 pozitív és 3 negatív érv, valamint a +1 téma ötletessége.
- *Plusz ötlet:* Minden csoportnak adjunk páratlan számú (pl. 9) korongot, kupakot, követ stb. amit el kell osztania a többi csoport között teljesítményük alapján. Ezt vigyék is oda az adott csoport asztalához. A pedagógus, foglalkozásvezető is oszthat korongokat hasonló elvek alapján, de akár azt is nézheti, mennyire tudtak együttműködni a csoporttagok egymással.
- A legtöbb korongot gyűjtött csoportot jutalmazzuk meg apró ajándékokkal vagy oklevéllel.
- Csatoljunk vissza a foglalkozás elején elkészített „elvárásfához".
- A foglalkozás végén kérjük meg a gyerekeket, hogy „dedikálják" számunkra a kitöltött keresztrejtvényeket, és rakjuk el emlékbe. Mindig szívesen tesznek eleget ennek a kérésnek, ezzel is erősítjük bennük, hogy fontos volt számunkra az elvégzett munkájuk.

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Ebben a modulban a 15-16 éves diákok, páros- vagy csoportmunkában oldanak meg feladatokat QR-kódokok mögé rejtve. Keresniük kell szótárakban, lexikonokban, folyóiratokban valamint online könyvtári katalógusban és virtuális kiállításban. Tabletet vagy mobiltelefont használnak, amin megtalálható egy QR-kód-olvasó. A QR-kód-applikáció letöltéséhez szükség van internetkapcsolatra, és a feladatok elvégzéséhez is kell internet. A QR-kódok, valamint a keresztrejtvények elkészítéséhez a mellékletben található segítség –2. melléklet: Segédanyag a „QR-kód/játszma a könyvtárban" című foglalkozáshoz.

IV.2.1. Tanulási feladat

A csoportok azonos módszerrel, de más-más kérdésekkel dolgoznak, így elkerülhető a várakozás egy-egy dokumentumra. A mellékletben 5 különböző feladatlapot csatolok a hozzá tartozó könyvlistával, nyomtatható QR kódokkal („ebben" vannak elrejtve a kérdések), valamint nyomtatható keresztrejtvényekkel.

> *Plusz ötlet:* érdemes a keresztrejtvényeket és a kódokat színes lapokra nyomtatni, így nem keverednek össze egymással.

A kérdések összeállításánál fontos szempont, hogy a keresés eredményeként kapott szöveg érdekes, figyelemfelkeltő és hasznos legyen. Ennek a korosztálynak is az életkoruknak megfelelő kérdéseket állítsunk össze. Kiemelten figyeljünk a helyismereti értékek megismertetésére, hiszen „múlt nélkül nincs jövő". Pl. a kérdések között a szegedi 1879-es árvíz az egyik kiemelt témánk. Egyik kortárs író – Lackfi János – műveit választottuk az online katalógusban való keresésre, hiszen nagyon sok verset írt kifejezetten ennek a korosztálynak.
A régi folyóiratokban való keresgélés (II.2. A tanulást segítő eszközök fejezetben felsorolásra kerültek a folyóiratok is) nagy élményt ad a gyerekeknek, hiszen a több mint száz éves újságok, egy más világba nyújtanak bepillantást. A lexikonokban és szótárakban való keresgélés néha még kihívást jelent a gyerekeknek, de ha rájönnek a „nyitjára" már ez se jelent problémát.

> *Plusz ötlet:* Hagyjuk a tanulókat, hogy maguk fedezzék fel a szótárak, lexikonok használatát, pl. egy 18 kötetes lexikonnál, melyiket kell levenni a polcról, ha a Móra Ferenc szócikket keressük. Maradandóbb élményt és tudást ad számukra, mintha mi magunk adnánk kezükbe a megfelelő kötetet.

A módszer könnyen adaptálható bármilyen témára, csak vegyük figyelembe a korcsoportok tudását, igényeit.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

- A csoportmunka során a diákok maguk határozzák meg a feladatok elvégzésének sorrendjét, mivel ezzel is fejlődik döntéshozatali képességük.
- A csoportmunka során osszák fel egymás között az elvégzendő feladatokat, ezzel is fejlesztve szociális kompetenciájukat.
- Tudjanak csapatban dolgozni, tegyenek erőfeszítéseket a csapat sikere érdekében.
- Önálló alkalmazás szintjén ismerjék és tudják használni az online könyvtári katalógust, kézikönyveket, folyóiratokat.
- Ismertessük meg a tanulókkal a mobileszközök hatékony használatát a tanulás folyamatában.
- Ismertessük meg a könyvtári információs rendszer szolgáltatásainak aktív felhasználását a tanulásban.
- Keltsük fel a kedvüket, érdeklődésüket a kézikönyvek, ismeretterjesztő források önálló kiválasztására, felhasználására tanulmányi célokhoz.

1. Rövid személyes bemutatkozás után „keresd a párját" módszerrel hozzuk létre a csoportokat és adjunk lehetőséget a bemutatkozásra játékos formában. Ezután ismertessük a foglalkozást röviden.

Csoportalkotás – „Keresd a párját":
A játékhoz annyi képet vágjunk fel, ahány csoportot szeretnénk.
Csoportmunkában fogtok dolgozni. Az asztalon magatok előtt lefordítva láttok egy képrészletet. Egy képet 4 részre vágtunk, ahányan lesztek egy csoportban. Mindenki keresse meg a kép többi részét, így fogtok egy csoportot alkotni. Üljetek közösen egy asztalhoz.

Plusz ötlet: A képek témája utalhat a foglalkozás témájára is. De lehet egy szót is négyfelé vágni, az összerakás után megkapjuk a csoport nevét, amely szintén utalhat a foglalkozás témájára.

Plusz ötlet: Ha van lehetőségünk, akkor a páros munkát válasszuk, mivel hatékonyabb a 15-16 éves diákoknál, mint egy nagyobb számú csoport.

A diákok bemutatkozása:
Mindenki tegyen a keresztneve elé egy pozitív tulajdonságot, jelzőt, mégpedig a keresztneve kezdőbetűjével: pl. Aranyos Anna, Kedves Kati, Vidám Vera stb. Az első tanuló elmondja a nevét, a soron következő elismétli ezt, majd hozzáteszi a sajátját, és így tovább. Az utolsó – aki lehetőleg a foglalkozásvezető – az összes nevet sorban megismétli.

Plusz ötlet: Arra is megkérhetjük a diákokat, hogy a csoporttársukat mutassák be, ezzel a módszerrel.

A foglalkozás ismertetése:

- Minden csoport közös munkával kitölt egy keresztrejtvényt. A kitöltéshez szükséges szöveges információt QR-kódok mögé rejtettük.
- A QR-kódok beolvasásához minden csoportnak – a foglalkozás idejére – mobileszközt vagy tabletet biztosítunk (a tapasztalatom az, hogy a 15-16 éves gyerekeknél van moblitelefon, így ezek használatával is megoldható a foglalkozás, ha esetleg a könyvtár vagy iskola nem rendelkezik eszközökkel – (lásd 1. melléklet: BYOD-módszer tapasztalatok)
    - *Plusz ötlet*: külön érdekessége lehet a foglalkozásnak, ha a gyerekek maguk töltik le az applikációt az eszközre, ez viszont legalább 5 percet igénybe vesz a foglalkozásból, de a 15-16 éves korosztály szívesebben használja a saját eszközét.
- a feladatok megoldásához szükséges lexikonokat, szótárakat, folyóiratokat kikészítjük az asztalra (Ezek listája a II.2. A tanulást segítő eszközök fejezetben megtalálható)
- a legtöbb feladatot megoldó csoportot apró ajándékokkal vagy oklevéllel jutalmazhatjuk, ezzel is inspirálva őket a közös munkára (ÉRTÉKELÉS)

2. Elvárásfa készítése

- A foglalkozás ráhangolódásaként elkészítjük közösen az „elvárásfát". Egy előre elkészített „sablon-fára" kerülnek majd fel a válaszok.
- Minden tanuló kap egy színes Post-it-et, amire felírhatja a válaszát erre a kérdésre: „Mit várs el a mai foglalkozástól?" A foglalkozás végén visszacsatolást kap arról, hogy teljesült-e az elvárása.

3. A QR-kód ismertetése – Találkoztatok-e már QR-kóddal? – csoportmunka

- Minden csoportnak szét lehet osztani pár újságot, müzlisdobozt, plakátot, ruhacímkét stb. olyan termékeket, amelyeknek a csomagolásán találunk QR-kódot. A csoportok beszámolhatnak arról, szerintük miért tehették rá ezekre a termékekre a kódokat, milyen plusz információt rejtenek.
- Szét is oszthatjuk a csoportoknak a tabletet/mobileszközt és ki is próbálhatják a kódok beolvasását.

4. Indulhat a játék

- Szétosztjuk minden csoportnak az üres keresztrejtvényeket és a hozzájuk tartozó QR-kódokat, valamint egy-egy ceruzát (lásd 8-12. melléklet).
- Minden csoportnál legyen egy QR-kód applikációval rendelkező mobileszköz.
- Ha a katalógusban nem kerestetünk, akkor egy közös nagy asztalra ki lehet tenni a könyveket, és azok közül kell kiválasztani a megoldáshoz tartozót.
- A csoporton belül érdemes figyelni arra, hogy változzanak a szerepek, így a különböző feladatelvégzéseket mindenki kipróbálhatja:
    - valaki beolvassa a QR-kódot az eszközzel;

    - valaki megkeresi a megfelelő könyvet az asztalon, vagy a katalógusban;
    - valaki megkeresi a könyvben a megoldást;
    - valaki beírja a megoldást a keresztrejtvény megfelelő sorába.
- A feladatok elvégzése során a könyvtárosnak már csak segítőként, mentorként kell részt vennie, a csoportok önállóan dolgozhatnak.
- Ha kész van egy csoport a keresztrejtvény kitöltésével, adhatunk nekik másikat, ezzel is tovább ösztönözve őket.

IV.2.3. Értékelés (kb. 10 perc)

- Adjunk lehetőséget a csoportoknak, hogy elmondják a tapasztalatukat a kérdésekkel, feladatokkal kapcsolatban, melyik volt könnyű/nehéz, milyen témában oldanának még meg hasonló feladatokat stb. Tapasztalatom az, hogy a 15-16 éves diákok szívesen válaszolnak arra a kérdésre, hogy el tudják-e képzelni a mobileszközök használatát a tanórákon; és nagyon jó ötleteket tudnak adni. Külön jó, ha a kísérő tanár is hallja ezeket az ötleteket.
    - *Plusz ötlet*: Töltessünk ki a gyerekekkel egy egyszerű elégedettségi kérdőívet (Google Űrlap), ami számunkra is visszajelzést ad a foglalkozásról, valamint a pedagógusnak is továbbküldhetjük az összesített eredményt. Azért ne papír formában töltessük ki, mert online módon szívesebben kitöltik a gyerekek név nélkül, kézírás nélkül, anonim módon.
- Ez a korosztály szívesen elmondja véleményét az őket kifejezetten érdeklő témákban: pl. okostelefon/ tablet használata a tanulásban, tanórán. Használjuk ezt ki, sokat tanulhatunk belőle!
- A játék menete: 3 diákot jelöljünk ki, akik a játék lebonyolításában fognak segíteni. (pl. figyelik az időt, minden csoport jusson szóhoz, ne legyen hangzavar, ne térjenek el témától, ne legyenek szélsőséges megnyilvánulások, legyen egy „íródiák" is közöttük, aki jegyzeteli egy táblára a pozitív és negatív érveket stb.)
- A csoportok húzzanak egy kártyát, amelyen egy adott társadalmi réteg/csoport véleményét kell képviselniük az érvelés során: pl. diákok, szülők, nagyszülők, tanárok, iskolaigazgató, könyvtárosok stb. A kérdés minden csoporthoz ugyanaz: „Hasznosnak találják-e az okostelefonok/tabletek használatát az iskolában tanulási célból?"
- Csatoljunk vissza a foglalkozás elején elkészített „elvárásfához"
- A foglalkozás végén kérjük meg a gyerekeket, hogy „dedikálják" számunkra a kitöltött keresztrejtvényeket, és rakjuk el emlékbe. Mindig szívesen tesznek eleget ennek a kérésnek, ezzel is erősítjük bennük, hogy fontos volt számunkra az elvégzett munkájuk.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

- Minden tanuló tevékenyen vesz részt a foglalkozáson.
- Aki még soha nem használt mobileszközt a tanulók közül, annak is van lehetősége kipróbálni, használni azt.
- A tanulók játékos formában – korcsoportjuknak megfelelően – megismerkednek a könyvtárral és szolgáltatásaival.
- Pozitív élménnyel távoznak.
- Egy pedagógus, aki már több csoportot is hozott ezekre a foglalkozásokra a következőket mondta: „A diákok nagyon kedvelik a QR-kódos feladatot a Somogyi-könyvtárban. Én ezt azért tartom jónak, mert egy hagyományos információkereső feladat érdekesebbé válik azáltal, hogy használhatnak valamilyen »kütyüt«. A mobiltelefon vagy a tablet használatával közelebb kerül a tizenéves korosztályhoz a feladat, nem érzik annyira »könyvtárszagúnak«. Emellett megismerkednek a QR-kód-olvasók használatával, a QR-kódban rejlő lehetőségekkel. Jól alkalmazható csoportmunkában, így az együtt dolgozást gyakorolják. Véleményem szerint a modern elektronikus eszközök bevonásával javul a könyvtár megítélése a középiskolás korosztály szemében, már nem egy elavult, unalmas intézménynek tarják."

VI. ESZKÖZLISTA

- tablet, okostelefon telepített QR-kód-applikációval
- keresztrejtvény, QR-kódok
- ceruza

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. BYOD módszer tapasztalatok
2. Segédanyag a „QR-kód/játszma a könyvtárban" című foglalkozáshoz
3. Feladatsor általános iskolásoknak – gyerekversek
4 .Feladatsor általános iskolásoknak – divat
5. Feladatsor általános iskolásoknak – sütés-főzés
6. Feladatsor általános iskolásoknak – sport
7. Feladatsor általános iskolásoknak – filmek
8. Feladatsor középiskolásoknak – szórakozás
9. Feladatsor középiskolásoknak – tanulás
10. Feladatsor középiskolásoknak – játékosan
11. Feladatsor középiskolásoknak – könyvtár
12. Feladatsor középiskolásoknak – olvasás

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

KORSZERŰ, ÉLMÉNYALAPÚ KOMPETENCIAFEJLESZTÉS A KÖNYVTÁRAKBAN

Digitális történetmesélés LEGO Story-Starterrel

Fejlesztő neve	dr. Antal Péter (Eger)			
Célcsoport	Kisiskolás	Tini	Ifi	6–15 éves korosztály
Résztvevők száma	7–10 fő			
Főbb célok	Digitális történetmesélés elsajátítása			
	Olvasás iránti igény felkeltése			
	Könyvtárhasználat népszerűsítése			
A program időtartama	3 óra		2–4 alkalom	
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztése			
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív csoportmunka Páros munka			
Kipróbáló neve	Miklós Katalin (Miskolc)			

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a digitális történetmesélés módszerének segítségével, fejlesszük a tanulók a kommunikációs, szövegértési, dramaturgiai és informatikai kompetenciáit. A tanulók a foglalkozások során találjanak ki saját történeteket, vagy dolgozzanak fel ismert irodalmi műveket a saját nézőpontjuk szerint. A történeteket a LEGO StoryStarter csomag segítségével új vizuális formába önthetik, megépíthetik a jeleneteit, eljátszhatják a cselekményét. Ezáltal a műnek a megértése könnyebb lesz és a résztvevők digitális kompetenciája is fejlődik. A program lebonyolítása során lehetőség van egyes feladatok tesztlapon, illetve digitális táblán való feldolgozására is.
A konkrét célcsoportot az adott feladat összetettsége határozza meg. A feladatok jelen programban a 7-15 éves korosztályt célozzák meg.
A foglalkozások során a gyerekek legyenek képesek egy önálló történet megalkotására, dramatizálására, részleteinek kidolgozására, megépítésére, és képregényként való megjelenítésére.
A foglalkozás során fejlődik az együttműködési készségük, megtanulnak csoportosan együtt dolgozni, egymás ötleteit segíteni, kiegészíteni, fejleszteni. Megtanulják használni az eszközöket, programokat a produktum előállítása érdekében. E célok mellett fontos az írás, az olvasás iránti igény felkeltése, a könyvtárhasználat népszerűsítése, valamint a térbeli és digitális kompetenciák fejlesztése.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- digitális kompetencia
- anyanyelvi kommunikáció
- esztétikai - művészeti tudatosság és kifejező képesség

A tanuló a program befejezése után:
- Ismeri LEGO StoryStarter csomag jellemzőit, lehetőségeit.
- Tisztában van a képregény fogalmával, műfaji jellemzőivel.
- Önállóan képes digitális eszközök használatára, fotók készítésére, fájlok megosztására, a StoryVisualizer program használatára, produktumainak megosztására.
- Képes lesz önálló feladatmegoldásra és csoportban való tevékenykedésre.
- A használat során fejlődik a problémamegoldó, kommunikációs, térbeli, asszociatív és informatikai kompetenciájuk.
- Megismeri a könyvtári munkát és a könyvtár feladatait.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program elkezdése előtt célszerű, ha a foglalkozás vezetője megismeri a digitális történetmesélés elméletét, a LEGO StoryStarter készlet módszertani lehetőségeit és a StoryVisualizer Program, illetve az szükséges informatikai eszközök használatát (lásd 1–3. melléklet). A leírásokat a mellékletek részletesen tartalmazzák.
A program lebonyolítása az 1. és a 3. mellékletben megadott módszertani leírások (4C módszer) alapján történjen:

1. témafelvetés, motiválás,
2. tervezés-építés-konstrukció,
3. újratervezés, javítás, befejezés,
4. bemutatás, értékelés, következtetések levonása.

A program tananyagát rövid modulokra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a lebonyolítás alapját képező módszertani sorrend határozza meg. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. A program összegző értékeléssel zárul, melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.
A program lebonyolítása nem a hagyományos, tanórai tevékenység módszereivel történik, ezért az értékelési módszerek is egyediek. Ennek érdekében, a könyvtári foglalkozások előtt az iskolával érdemes felvenni a kapcsolatot az előzetes ismeretek

felmérése végett. Törekedjünk arra, hogy minden feladat, tevékenység esetében különös gondot fordítsunk a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás, pozitív megerősítés alkalmazására egyénekre és csoportokra szabva egyaránt. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

A program megvalósítása során szükségünk lesz LEGO StoryStarter készletekre. A készlet alkalmas bármilyen korcsoport munkájához a modulok bármelyikében. A gyerekek csoportokban fognak dolgozni és építeni, így négy embernek elég egy készlet. (Ezek hiányában bármilyen sztenderd LEGO készlet használható.)
A képregényformában való megjelenítéshez szükség van a LEGO oldaláról letölthető StoryVisualizer programra.
Letölthető több platformra:
https://education.lego.com/en-us/downloads/retiredproducts/storystarter/software
A program futtatható tableteken (iPad), Windows, Mac OS-t futtató laptopokon, vagy asztali gépeken. (Androidos tableteken egyelőre nem.)
A képek, fotók elkészítéséhez javasolt beépített kamera használata, esetleg mobiltelefonok kamerája, plusz wifi elérés, megosztási lehetőség a felhőben (Google Drive, Dropbox fiók).

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív csoportmunka, páros munka.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	A vadgalamb és a méh	2,5
2.	Az én mesém	3
3.	Éjszaka a könyvtárban	3-4

IV. A PROGRAM TANANYAGA

A program során több modult dolgozunk fel különböző korosztályokkal. A modulok lebonyolítását a digitális történetmesélés módszereinek alkalmazásával (lásd 1. és 3. melléklet) végezzük kiegészítve a LEGO speciális StoryStarter csomagjával.
A megépített jelenetek digitálisan rögzíthetők és képregény formájában elektronikusan vagy nyomtatott formában publikálhatók a LEGO Story Visualizer programmal. (lásd 2. melléklet)

A program három, alsó- és felső tagozatosoknak szánt modulból áll. Az alsó tagozat esetében a nyelvi, kommunikációs, esztétikai és térbeli kompetenciák fejlesztése az elsődleges, míg a felső tagozatosoknál ezek mellett kiemelt fontosságot kap a digitális kompetenciák fejlesztése és a könyvtárhasználat, valamint a könyvtár szerepének bemutatása és népszerűsítése.
Az első modul a legkisebbeknek szól, akik már tudnak olvasni. Ők egy népmesét feldolgozva ismerkednek meg a LEGO-val támogatott digitális történetmesélés módszerével, amely interaktív táblás feladatok segítségével a digitális kompetenciákat is fejleszti.
A második modul már a gyakorlottabb gyerekek számára készült, itt egy saját mesét kell felépíteniük, a szereplők, a helyszín változtatásával, figyelembe véve a klasszikus történetek felépítését.
A harmadik modulban előtérbe kerül a könyvtári munka megismerése és az ismeretek alkalmazása.
Mindhárom modul esetében fontos szerepet kap a LEGO StoryStarter csomagja, melynek segítségével elsajátíthatják a történetmesélés alapjait. A második és harmadik modulban megjelenik a digitális eszközhasználat, ahol képregényformába önthetik a történeteiket, és meséiket.

1. modul: A vadgalamb és a méh

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2,5 óra
Célcsoport: 6-8 évesek
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Ebben a modulban a gyerekek megismerik *A vadgalamb és a méh* (lásd 4. melléklet) című magyar népmesét. A mesét felolvashatjuk a hallás utáni megértést segítve, vagy szövegesen is közreadhatjuk kinyomtatva egyéni vagy csoportos olvasásra. (A mese hangfelvételét MP3 formátumban, az 5. melléklet tartalmazza.)
A tanulók feladata a mese megismerése, a megértése, a szereplők jellemzése. A modul második felében a feladat, hogy alakítsák át úgy a történetet, hogy:

- a vadász menti meg a méhecskét,
- először a méhecske menti meg a galambot,
- együtt megmentik a vadászt, majd építsék meg LEGO-ból a történeteket és meséljék el egymásnak. A jeleneteket a szürke színű panelekre építsék meg.

A gyerekek 2-3 fős csoportokban dolgozzanak.

IV. 1.1. A modul tananyaga

A program során a gyerekek megismerik *A vadgalamb és a méh* (lásd 4. melléklet) című magyar népmesét. A mesét felolvashatjuk, a hallás utáni megértést segítve, vagy szövegesen is közreadhatjuk kinyomtatva egyéni vagy csoportos olvasásra.
A tanulók feladata a mese megismerése, megértése, a szereplők jellemzése. A program második részében a feladat, hogy találják ki és építsék meg LEGO-ból a mese alternatív befejezését, majd meséljék el egymásnak.

IV.1.2. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegértés, szövegalkotás szóban és írásban. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- egy történet kulcsjeleneteinek a kiválasztására;
- egy történet összeállítására feltételekkel;
- tapasztalatai felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére.

IV.1.3. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

Ebben a modulban a gyerekek megismerik *A vadgalamb és a méh* című magyar népmesét. A mesét felolvashatjuk vagy lejátszhatjuk nekik hangfelvételről.
1. feladat: A vadgalamb és a méh - a téma megismerése
A mese értelmezéséhez és feldolgozásához válaszoljanak szóban a következő kérdésekre. Ha van tablet vagy számítógép estleg digitális táblára tudunk vetíteni, megoldhatjuk elektronikusan is a feladatot. link: https://wordwall.net/resource/271165

- Kik a mese szereplői? (méhecske, vadász, vadgalamb)
- Hol játszódik a mese? (Rajzold le!)
- Hány helyszínen játszódik a mese?
- Melyik évszakban játszódik a mese?
- Honnan tudjuk ezt?

A következő tesztet interaktív táblán oldhatjuk meg.

- Hová indult a méhecske? (Oldjuk meg a tesztet!)
    - a méhkirálynő után
    - a testvérét meglátogatni
    - virágport gyűjteni (jó válasz)
    - újságot venni
- Mi sodorta a patak vizébe?
    - eső
    - szélroham (jó válasz)
    - légáramlat
    - hurrikán

- Mit dobott a vadgalamb a vergődő méhecskének?
    - gallyat (jó válasz)
    - fűszálat
    - szalmaszálat
    - gumimatracot
- Kire célzott a vadász?
    - a vadgalambra (jó válasz)
    - a varjúra
    - a pillangóra
    - a méhecskére
- Mit tett a méhecske?
    - beledöfte a fullánkját (jó válasz)
    - lecsapott a vadász fejére
    - rászállt a puskájára
    - a vadász szeme előtt repkedett
- Mit érzett a méhecske, amikor hazafelé indult?
    - éhes volt
    - szomorú volt
    - boldog volt (jó válasz)
    - mérges volt

A 2. feladatban rakjuk sorrendbe a következő szókapcsolatokat a digitális táblán. Ha van tablet vagy számítógép, esetleg digitális táblára tudunk vetíteni megoldhatjuk elektronikusan is a feladatot: https://wordwall.net/resource/275069
Állítsuk időrendi sorrendbe a következő szókapcsolatokat!

- célba vette a vadász (5)
- szállt hazafelé (4)
- beledöfte a fullánkját (6)
- felkapaszkodott a gallyra (3)
- röpködve gyűjtögetett (1)
- elkapta a szélroham (2)

A kérdésekre adott válasz után, beszéljük meg és foglaljuk össze a mese tartalmát!

3. feladat: Hogyan fejezhetjük be? - építés LEGO-val
A továbbiakban építsék meg LEGO-ból a jeleneteket a választott befejezési alternatívák alapján:

- a vadász menti meg a méhecskét,
- először a méhecske menti meg a galambot,
- együtt megmentik a vadászt.

A hangulati spinnerrel (a hangulat, helyszín és az idősík megválasztását lehetővé tevő pörgettyű) befolyásolhatják a szereplők hangulatát. (Kiforgathatják egy szereplőét vagy akár mindegyikét, ami teljesen alternatív befejezést generálhat.)
Hívjuk fel a figyelmüket, hogy a történet megfogalmazása során válaszolják meg a következőket:

- Ki(k) a szereplő(k)?
- Ki(k)ről van szó?
- Hol zajlik a történet?
- Mikor játszódik?
- Mi történik?
- Miért történik?
- Hogyan történik?

Fordítsunk időt a történetek logikai hibáinak feltárására minden csoportban.

Ha ezek elkészültek, mutassák be a részleteket egymásnak. Minden csoportból egy tanuló mutatja be a művet. Csoportonként legalább 10–15 percet biztosítsunk a bemutatásra. Mindegyik produkció után értékeljük, adjunk lehetőséget erre a gyerekeknek is, illetve arra, hogy megoszthassák egymással a véleményüket.

IV.1.4. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelés, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezzünk mindenki számára. A program végén legalább egy fél órát szánjunk a produkciók megtekintésére és értékelésére. Fontos, hogy a résztvevők csoportonként bemutathassák saját produktumaikat (képek, rajzok, megépített jelenetek, képregények stb.)
A program végeztével tegyük lehetővé, hogy az elkészült produktumok fotói közös internetes felületen mindenki számára elérhető legyenek.

2. modul: Az én mesém

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 3-4 óra
Célcsoport: 8-9 évesek
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Ebben a modulban a történetmesélés tudatosságát próbáljuk fejleszteni. Fontos, hogy értsék azt, hogy miként építhetjük fel egy történet ívét. Ettől függően egy történet struktúrája lehet háromszintű:

- bevezetés (előzmény)
- tárgyalás (akció)
- befejezés (megoldás)

A bonyolultabb történetek öt szintből (jelenetből) állhatnak:

- előzmény
- konfliktus
- csúcspont
- megoldás
- befejezés

Tisztázzuk a szereplőket, a helyszíneket, a történet részletes tartalmát. Fontos, hogy hagyjuk, ők fogalmazzák meg a történetet. Dolgozhatnak 3-5 fős csoportokban is, aszerint, hogy hány szintű történetet kívánnak kitalálni. A jeleneteket a szürke színű panelekre építsék meg.

IV. 2.1. A modul tananyaga

A program során a gyerekek megismerik a történetírás alapjait, majd saját maguk találnak ki egy önálló mesét.
A tanulók feladata az alaptörténet kitalálása, a szereplők és helyszínek leírása, a szereplők jellemének megalkotása. A cselekmény változatosabbá tehető, ha a jelenetek tervezésénél használjuk a spinnereket. A program második részében a feladat, hogy építsék meg LEGO-ból a mese jeleneteit, és végül meséljék el egymásnak. Opcionálisan az elkészült jeleneteket a StoryVisualizer program segítségével képregény formában is elkészíthetik.

IV.2.2. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegértés, szövegalkotás szóban és írásban. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- egy történet kulcsjeleneteinek a kiválasztására;
- egy történet összeállítására feltételekkel;
- tapasztalatai felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére.

IV.2.3. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

1. feladat Az én mesém - a téma megismerése
A foglalkozást olvasásélmények felsorolásával, bemutatásával kezdjük, tehát kérdezzük meg kinek melyik könyv a kedvence és miért. Volt-e kedvenc szereplője, és hogyan képzelte el ezt a szereplőt.
A következőkben térjünk rá arra, hogy miként építhetünk fel egy történetet, beszéljük meg, hogyan kezdhetünk hozzá, továbbá gyűjtsük össze az adott meséhez szükséges alapelemeket (szereplők, helyszín, idősík meghatározása, mi történik, miért történik).
Fontos, hogy a tanulók értsék, miként építhetik fel a történet ívét. Ettől függően egy történet struktúrája lehet háromszintű: bevezetés (előzmény) – tárgyalás (akció) – befejezés

(megoldás). A bonyolultabb történetek öt szintből (jelenetből) állhatnak, amelyek egy előzményből, konfliktusból, csúcspontból, egy megoldásból és egy befejezésből állnak. Ezután készítsék el a történet vázlatát. Tisztázzák a szereplők nevét, jellemét, hangulatát, a helyszíneket. Beszéljék meg, mikor játszódik és vázolják fel a mese bevezetését. Ezek meghatározásához használhatjuk a spinnert.
Ha a vázlat elkészült, a csoportok ismertessék egymással azokat, amelyeket megvitathatnak, kijavíthatnak a végén. A foglalkozás vezetője segítse őket a tisztázásban, az esetleges logikai hibák kijavításában.
Ha ez megvan, írják le/rajzolják le részletesen az egész mesét. Fontos hagynunk, hogy ők fogalmazzák meg a történetet. Ezután a csoportok döntsék el, hány jelenetből fog állni a mese.
Dolgozhatnak 3-4-5 fős csoportokban is, aszerint, hogy hány jelenetet kívánnak megépíteni.

2. feladat Az én mesém - ahogy én látom LEGO-val
Az első modul feladatainak megbeszélése után építsék meg LEGO-ból a jeleneteket. Hívjuk fel a figyelmüket, hogy a jelenet megfogalmazása során válaszolják meg a következőket: Ki(k) a szereplő(k), ki(k)ről van szó? Hol zajlik a történet? Mikor játszódik? Mi történik? Miért történik? Hogyan történik? Fordítsunk időt a történetek logikai hibáinak feltárására minden csoportban.
Ha ezek elkészültek, mutassák be a részleteket egymásnak. A végén a csoportok mutassák be egymásnak a meséjüket, úgy, hogy mindenki elmondja a maga által épített jelenetet. A többi csoport feladata, hogy találjanak ki egy frappáns címet a mesének. Csoportonként legalább 10–15 percet biztosítsunk a bemutatásra. Mindegyik produkció után értékeljünk, adjunk lehetőséget erre a gyerekeknek is, illetve arra is, hogy megoszthassák egymással a véleményüket.

3. feladat Az én mesém - készítsünk képregényt (opcionális)
A gyerekek érdeklődésétől és felkészültségétől függően a megépített jelenetek felhasználásával a jeleneteket a Story Visualizer program segítségével képregényként is elkészíthetik. Fontos, hogy az elkészült művek szintén bemutatásra és értékelésre kerüljenek.

IV.2.4. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelés, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezzünk mindenki számára.
A program végén legalább egy 1 órát (10–15 perc csoportonként) szánjunk a produkciók megtekintésére és értékelésére. Fontos, hogy a résztvevők csoportonként bemutathassák a saját produktumaikat (képek, rajzok, megépített jelenetek, képregények stb.).
A program végeztével tegyük lehetővé, hogy az elkészült produktumok közös internetes felületen mindenki számára elérhetőek legyenek.

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 3 óra
Célcsoport: 13–15 évesek
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modult 4 feladatra osztottuk. Az egyes feladatok végén mindig ellenőrizzük a megoldásokat, javítsuk a hibákat. A gyerekeket 4 fős csoportokra bontsuk, 4 főre elég egy LEGO StoryStarter készlet.
A digitális kompetenciák fejlesztése során a feladatok elvégzéséhez szükségük lesz tabletekre vagy mobiltelefonokra a képek elkészítéséhez, illetve egy olyan eszközre (iPad, vagy laptop) amely a StoryVisualizer programot futtatni tudja. A programok és a LEGO készlet használatához tekintsük át előzetesen az 1-2-3 mellékletet.

IV. 3.1. A modul tananyaga

A modulban egy kitalált történetet dolgozunk fel könyvtári környezetben, melynek témája a könyvtári munka és a könyvtárhasználat. A téma címe: Éjszaka a könyvtárban. A program célja, hogy a gyerekek tisztában legyenek a könyvtári munka működésével, feladataival. A program megvalósításában hagyatkozunk a tanulók korábbi ismereteire, megfigyeléseikre, tapasztalataikra. Az alaptörténet az, hogy 3-4 gyerek elalszik egy könyvtárban, ahol éjszaka arra ébrednek, hogy bezárták őket, viszont kiderül, hogy nincsenek egyedül. A könyvtárban szellemek vannak, akik megörülnek neki, hogy éjszaka van ott valaki és végre ők is kölcsönözhetnek.
A 4 fős csoportok feladata, hogy felépítsenek (befejezzenek) egy-egy saját történetet, arról, hogy hogyan tudnának segíteni a szellemeknek a keresett könyvek megtalálásában és a kölcsönzésben. Ezeket a történeteket kell LEGO-ból felépíteni és elmesélni, a karaktereit megalkotni, a történetet pedig megosztani a többiekkel.

IV.3.2. Tanulási feladat

1. feladat: a téma felvetése a könyvtári munka alapjairól. A téma szempontjából releváns könyvtárosi munkák, a könyvtárhasználat általános feladatainak összegyűjtése, összefoglalása megbeszélés formájában a tanulói tapasztalatok alapján.
A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
önálló véleményt alkotni egy könyvtár munkájáról, az ott folyó tevékenységekről.

2. feladat: a történetek alapkoncepciójának kitalálása, a történet és jeleneteinek megalkotása írásban.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- egy történet kulcsjeleneteinek a kiválasztására;
- egy történet összeállítására feltételekkel;
- tapasztalatai felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére.

3. feladat: ismeretszerzés, digitális kompetencia-fejlesztés, eszközhasználat. Ebben a részben több komplex feladatot kell a tanulónak elvégeznie. A megépített jeleneteket le kell tudniuk fotózni tablettel vagy telefonnal. A képeket (ha nincs tablet) fel kell tölteni arra a gépre/laptopra, amelyen a StoryVisualizer program található. A történetet össze kell tudni rakni a szoftver segítségével. (Részletesen lásd 2. melléklet)
A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- csoportban együtt dolgozni,
- digitális fotót készíteni, azt megosztani,
- önálló digitális produkciót létrehozni és megosztani.

4. feladat: az ismeretszerzés, eszközhasználat és a kritikai gondolkodás fejlesztése, az érzelmi képességek gyakorlása (mások megértése, új perspektívák elfogadása, kommunikációs szabályok betartása, empátia). A tanulók meghallgatják és véleményezik egymás munkáit, a végén összegzik és rendszerezik a modulvezető segítségével a könyvtári munkáról alkotott véleményüket és új tapasztalataikat.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- csoportban együtt dolgozni,
- információkat összegezni, érvelni és önálló véleményt kialakítani.

IV.3.3. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

1. feladat: Éjszaka a könyvtárban – témafelvetés
Bemelegítésként kérdezzük meg a gyerekeket, mit gondolnak a könyvtári munkáról, milyen feladatokat látnak el könyvtárosok, milyen szolgáltatásokat nyújt egy könyvtár. Vessük fel és beszéljük meg korábbi ismereteik alapján, hogy milyen egyéb feladatok lehetnek egy könyvtárban és mi jellemzi a könyvtári munkát.
Fontos, hogy hagyjuk, hogy ők fogalmazzák meg a lehetőségeket.
Ebben a feladatban ismertetjük a gyerekekkel az alaptörténetet is. (lásd 4.3. pont) Hívjuk fel a figyelmüket arra, hogy ismereteiket bele kell építeniük a történetbe. A csoportok kialakítása során ügyeljünk arra, hogy heterogén csoportok alakuljanak és a gyerekek lehetőleg maguk válasszák ki, mit szeretnének a csoporton belül csinálni.

2. feladat: Éjszaka a könyvtárban – a történetek megalkotása
Az előzetes tapasztalatok megbeszélése alapján papír és ceruza segítségével kezdjenek hozzá a történet kialakításához. Több jelenetet is készíthetnek párbeszédekkel, de csak 3–5 jelenet megépítésére lesz lehetőségük, amit ezekből kell kialakítaniuk.
Hívjuk fel a figyelmüket, hogy a történet megfogalmazása során válaszolják meg a következőket:

- Ki(k) a szereplő(k)?
- Ki(k)ről van szó?
- Hol zajlik a történet?

- Mikor játszódik?
- Mi történik?
- Miért történik?
- Hogyan történik?
- Fordítsunk időt a történetek logikai hibáinak feltárására minden csoportban.

A történetek kialakításához használjuk a spinnereket (lásd 3. melléklet). Így a történet részleteit befolyásolhatjuk.
A kialakított 4 fős csoportok először a StoryStarter spinnerek segítségével sorsolják ki a történetük időbeliségét (a múltban a jelenben vagy a jövőben játszódik a történet) és a szellemek hangulati karaktereit, amelyek lehetnek vidámak, szomorúak, mérgesek vagy romantikusak.
A karaktereket és helyszínt ennek megfelelően alakítsák ki, hozzák létre a történet vázlatát, majd bontsák jelenetekre a történetet és írják le, mi történik az egyes jelenetekben. Segítsünk nekik abban, hogy melyek a történet kulcsjelenetei, amelyeket majd megépítenek LEGO-ból.

3. feladat: Éjszaka a könyvtárban – digitális kompetenciák fejlesztése
Ha készen vannak a jelenetek építésével, tabletekkel/telefonokkal, vagy a gépek kamerájával készítsenek a megépített jelenetekről fotókat, amit a StoryVisualizer programmal feliratozhatnak. A program használatának leírása a 2. mellékletben található. A fotók feltöltéséhez, ha szükséges alakítsunk ki külön Google Drive, vagy Dropbox fiókot.

4. feladat: Éjszaka a könyvtárban – konklúziók
A modul negyedik feladata a tanulók érzelmi, szociális és kreatív képességeit hivatott fejleszteni. Ebben a fázisban a kész produkciók értékelése a feladat. Csoportonként egy fő bemutatja a történetet a többieknek. A többi csoport tagjai értékelhetik a produkciót, hozzászólhatnak, vagy kiegészíthetik. A foglalkozás vezetője is értékelje a történetet a gyerekek bevonásával, irányított kérdések feltevésével. Térjen ki arra, hogy a történetből kiderül e, hogyan segítettek a gyerekek a szellemeknek a könyvek megkeresésében és kölcsönzésében és jól tették-e azt. Beszéljék meg, hogy ez hogyan történik a valóságban a meséhez képest. Ezt végezzük el a többi csoport munkájával is. A végén a tanár a gyerekek segítségével összegyűjti a tapasztalatokat, kiegészíti a hiányos részeket.
Csoportonként legalább 10–15 percet biztosítsunk a bemutatásra. Mindegyik produkció után értékeljünk, adjunk lehetőséget erre a gyerekeknek is, illetve arra, hogy megoszthassák egymással a véleményüket. A végén beszéljük meg, kinek a története tetszett a legjobban a többieknek.
A végül a tanulók megoszthatják a munkáikat a kijelölt közös felületen.

IV.3.4. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelés, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezzünk mindenki számára, illetve menet közben segítsük a munkájukat.
A program végén legalább egy 1 órát szánjunk a produkciók megtekintésére és értékelésére. Fontos, hogy a résztvevők csoportonként bemutathassák saját produktumaikat (képeket, rajzokat, megépített jeleneteket, képregényeket stb.)
Az értékelés során fordítsunk figyelmet az alapkoncepció (könyvtárhasználat, kölcsönzés) összefoglalására, pontosítására és magyarázatára. A művek értékelése során hívjuk a fel a figyelmet az esetleges hibákra és a kimaradt fontos lépésekre.
A program végeztével tegyük lehetővé, hogy az elkészült produktumok közös internetes felületen mindenki számára elérhető legyenek.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A modul végére a gyerekek pontos információkat szereznek a könyvtárak használatáról és a könyvtári munkáról. Fejlődnek a kommunikációs, társas, érzelmi és digitális kompetenciáik. A módszer alkalmazásával megismerkednek a digitális történetmesélés módszerével, fejlődik írás- és olvasási készségük, problémamegoldó képességük. Fejlődik szövegértésük (írott és hallott szöveg kapcsán). A módszer alkalmazása segít feldolgozni, újraértelmezni egy történetet. A modul végén a gyerekek képesek lesznek felépíteni, dramatizálni egy több jelenetből álló történetet. Fejlődni fog analitikus gondolkodásuk (sztori, karakterek jelleme, helyszínek), javulni fognak kommunikációs, informatikai készségeik.

VI. ESZKÖZLISTA

- lehetőleg iOS alapú tabletek (iPad), csoportonként (4 fő) 1-2 db
- laptop, vagy asztali gép is megfelelő (legalább i3-i5 osztályú processzor, 4 GB RAM, stb.), csoportonként 1-2 db. Asztali gépek estén webkamerák, vagy mobiltelefonok a képek elkészítéséhez
- Csoportonként (4 fő) egy darab LEGO StoryStarter készlet
- StoryVisualizer program telepítve a képregények elkészítéséhez
- csoportmunkára alkalmas terem 4 fő részére kialakított asztalokkal
- ceruza, papír a jelenetek tervezéséhez

Opcionális:
- projektor a művek kivetítéséhez (HDMI, vagy VGA csatlakozós)
- iPad-ek használata esetén Apple TV a bemutatásho.

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. A digitális történetmesélés elméleti és módszertani aspektusai
2. A Story Visualizer program használata
3. LEGO StoryStarter készlet általános és módszertani leírás
4. A galamb és a méh, magyar népmese
5. A galamb és a méh, magyar népmese, hanganyag

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

Digitális történetmesélés tabletek segítségével

Fejlesztő neve	dr. Komló Csaba (Eger)	
Célcsoport	Tini	5–8. osztály
Résztvevők száma	7–10 fő	
Főbb célok	Digitális történetalkotás elsajátítása	
	Szövegalkotási képesség fejlesztése	
	Anyanyelvi képességek fejlesztése	
A program időtartama	5 óra	3 alkalom
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztése	
A program során alkalmazott módszerek	Önálló munka Csoportmunka Páros munka	
Kipróbáló neve	Gyapay Vera (Zalaegerszeg)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a felső tagozatos tanulók megismerjék a digitális történetmesélés alapjait és megtanulják hatékonyan használni azokat a hardver- és szoftvereszközöket, amelyek a történetek digitális változatainak a megtervezését, elkészítését és bemutatását támogatják.

A program célja továbbá, hogy támogassa az anyanyelvi kompetenciák, különös tekintettel a szövegértési, szövegalkotási képesség fejlesztését azáltal, hogy a diákok jeleneteket alkothatnak, ezeket korszerű IKT eszközök segítségével rögzíthetik, megfelelő sorrendbe rendezhetik és digitális történetté fűzhetik össze, amelyeket végül feliratokkal és narrációval láthatnak el.

A történetalkotás és a filmek elkészítése során a digitális kompetencián túl fejlődik a tanulók együttműködő és kommunikációs képessége (rendszerint párban dolgoznak) és a kognitív képességei is, hiszen a feladat megértése, a történet megtervezése és kreatív megalkotása, illetve a feladat végrehajtása során a tanulók folyamatosan kommunikálnak egymással, elosztják egymás között az elvégzendő feladatokat és végrehajtják azokat.

A digitális történetmesélés a szenzomotoros fejlesztést összekapcsolja az anyanyelvi képességek és a digitális kompetenciák fejlesztésével, miközben jelentős mértékben javul a szem-kéz koordináció. Az önálló történetek alkotása izgalmas, kreatív feladatot jelent a tanulók számára, és sikerélményhez juttathatja őket.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- digitális kompetencia
- anyanyelvi kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia

A tanuló a program befejezése után:
- képes a táblagépek és a Stop Motion szoftver, mint digitális történetmesélést támogató eszközök hatékony használatára,
- képes a gondolatait explicit mozgóképes formába önteni,
- képes rövid mozgóképek megtervezésére, ismeri a storyboard fogalmát,
- képes rövid mozgóképek elkészítésére,
- képes mozgóképek narrációjára.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 3 modulra bontottuk. A modulok egymásra épülnek, ezért azok csak egymást követően dolgozhatók fel. A modulokra bontás alapját az elsajátítandó kompetenciák, ismeretek és a feladatok elvégzésének kötött sorrendje határozta meg. A feladatok elvégzése során a foglalkozás vezetője formatív értékelési móddal támogatja a feladatok hatékony megvalósítását, majd a modulok végén összefoglalja az elvégzett munkát, kiemeli a pozitív eredményeket és rámutat a továbbfejleszthető (továbbfejlesztendő) területekre.

II.2. A tanulást segítő eszközök

A filmek rögzítéséhez és utómunkálataihoz: táblagépek, internetkapcsolat, Stop Motion alkalmazás előre telepítve, legalább 1 GB szabad háttértár, a táblagépek stabil rögzítésére szolgáló állvány, vagy gimbal.
A filmek elkészítéséhez (nem szükséges az összes elem): munkaasztal, A4-es papír, toll vagy filctoll, törölhető fehértábla, homokasztal, gyurma, játékelemek (pl. LEGO), asztali lámpa.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

önálló munka, csoportmunka, páros munka

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Nyári élmények másképp, storyboard	1
2.	Nyári élmények másképp, forgatás	2
3.	Nyári élmények másképp, utómunkálatok, bemutató	2

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Nyári élmények másképp, storyboard

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul bármely, felső tagozatos tanulóval elvégeztethető. Az első modul feladatait önállóan oldják meg a tanulók.

IV.1.1. Tanulási feladat

Szövegalkotás szóban és írásban, digitális kompetencia fejlesztése, absztrakciós képesség fejlesztése, önkifejező képesség fejlesztése, kulturális kompetenciafejlesztése.

A modul tevékenységei:
Nyári élmény kiválasztása, szavakba öntése, storyboard elkészítése, technika kiválasztása.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladat megvalósításához szükséges részegységek:

1. Az első részegységben a foglalkozásvezető bemutatja a feladatot: a foglalkozások célja egy rövid mozgókép elkészítése, amely egy nyári élményhez köthető.
2. Az első foglalkozás célja, hogy mindenki megtalálja azt az élményt, amelyet szeretne megosztani a többiekkel. Már a beszélgetés elején érdemes felhívni a figyelmet arra, hogy ez a feladat nagyon különbözik az általános iskolákban, a szünet utáni első magyar irodalom órák „kötelező” fogalmazásától. A különbség egyrészt abban mutatkozik meg, hogy itt fogalmazás helyett filmet készítünk (amely természetéből adódóan másfajta formanyelvi elemeket alkalmaz, mint a fogalmazás), másrészt a film korlátozott időtartama (kb. 1 perc), csak az emlék felvillantását teszi lehetővé. Segíthetjük a tanulók gondolatainak orientációját a megfelelő hí-

vószavakkal: legszebb, legfinomabb, legértékesebb, legkedvesebb, legmeghatóbb, legbensőségesebb stb. Természetesen igyekeznünk kell a pozitív gondolatok előhívására, de bizonyos esetekben hasznos lehet, ha negatív elemekkel is bővítjük a szókészletet (ehhez a résztvevők mélyebb ismerete, és a foglalkozásvezetővel szorosabb kapcsolat szükséges): bántó, legijesztőbb, legunalmasabb stb. Fontos eleme a bevezető beszélgetésnek, hogy itt nincs rossz megoldása a feladatnak!

3. Az élmény kiválasztása után a tanulóknak pontosítaniuk kell, hogy mit és hogyan akarnak bemutatni. Ehhez az egyik legjobb eszköz a storyboard, amely a film képi elmeit (jeleneteit) veszi sorba. A storyboard kidolgozása papíron történik, a film főbb gondolati elmeit mutatja be, rendszerint egy vázlatos rajzzal illusztrálva. A megfelelő időgazdálkodás érdekében fontos hangsúlyozni, hogy a rajz valóban csak vázlatos legyen: pálcikaemberek, elnagyolt vonalak is elegendőek. A storyboardnak tartalmaznia kell azokat a szövegelemeket is, amelyek a képernyőre kerülnek vagy narrációként jelennek meg a film alatt.

- A storyboard elkészítése nagyon fontos. A tanulók nem minden esetben töltik szívesen az időt a kidolgozással (inkább már „tabletezni" szeretnének), de egyrészt a megvalósítás során a storyboard lesz a vezetőfonal, amelyre a film készítésének elemeit felfűzzük másrészt foglalkozás vezetője nagyon sok információt szerezhet a tervezett filmekről és ha szükséges, már ebben a szakaszban módosításokat javasolhat:
    - belefér-e az időkeretbe a tervezett film?
    - megvalósítható-e a rendelkezésre álló eszközökkel a tervezett film?
    - vajon a történet bemutatására a film a legalkalmasabb eszköz?

4. A modul utolsó feladata a filmkészítés technikájának kiválasztása. Nagyon fontos, hogy a foglalkozás vezetője megfelelően koordinálja a folyamatot, mert a tanulók – tapasztalatlanságukból adódóan – nem minden esetben tudják a megfelelő eszközt kiválasztani. A leggyakrabban használt technikák: rajz, papírfigura stop motion animáció, gyurmafigura stop motion animáció, homokanimáció, digitális képek animációja.

IV.1.3. Értékelés

Zárásként a tanulók egy kört alkotva röviden elmondják, hogy ki, milyen élményt választott és miért, illetve milyen technikával fogja azt megvalósítani. A foglalkozás vezetője összegezi az elvégzett munkát és kiemeli a pozitív eredményeket és rámutat a továbbfejleszthető területekre.

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul bármely, felső tagozatos tanulóval elvégeztethető. A második modul feladatait párokban oldják meg a tanulók. Optimális esetben azok kerülnek egy párba, akik ugyanazt a technikát használják a forgatás során.

IV.2.1. Tanulási feladat

Szövegalkotás szóban és írásban, digitális kompetencia fejlesztése, absztrakciós képesség fejlesztése, önkifejező képesség fejlesztése, kulturális kompetenciafejlesztése.
A modul tevékenysége: a nyári élményhez kapcsolódó mozgógép forgatási fázisa.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

1. Rajz: a legkevésbé eszközigényes. Csupán egy rajzlapra, egy sima felületre, rajzeszközökre és egy lámpára van szükség. Figyelembe kell venni, hogy a grafit ceruza általában nem látszik megfelelően, ezért érdemes inkább pl. tollat vagy filctollat (tűfilc) használni. Egy halvány grafit ceruzával célszerű vázlatot készíteni, hogy magabiztosabban menjen a rajzolás. Ha a rajzot választjuk, csupán egyszer kell beállítanunk a tabletet a megfelelő pozícióba és a teljes folyamatot rögzítjük (amíg a rajz kész lesz). Az elkészült filmet addig gyorsítjuk, amíg elérjük a kívánt időtartamot (pl. 1 perc), amit rendszerint a film alatt narrációként megjelenő szöveg hossza határoz meg. Éppen ezért célszerű a narrációt elsőként rögzíteni.
2. Papírfigura stop motion animáció: ennél a technikánál papírból vágjuk ki a figurákat és a hátteret. A papírfigurák és a hátterek lehetnek rajzoltak, vagy a könyvtár kiselejtezett újságjainak a darabjai, vagy a kettő együtt. Fontos, hogy a hátteret rögzítsük (pl. ragasztással) egy kartonra, hogy ne mozduljanak el.
3. A felvétel során a képelemeket néhány centiméterrel (esetleg milliméterrel) elmozdítjuk, és minden fázisról készítünk egy állóképet. A fázisokat egymás után lejátszva egy mozgóképet kapunk (stop motion technika). A szövegelemek megjelenhetnek narrációként hangalámondással, de a rövidebb szövegelemek papírból kivágott szövegbuborék formájában is belekerülhetnek a filmbe. A stop motion technika nagyon érdekes és széles körben alkalmazható, azonban időigényes. A film tervezésénél vegyük figyelembe, hogy a fázisok száma másodpercenként 10-30 közötti, azaz fél percnyi film elkészítéséhez legalább 300 felvételre van szükségünk.
4. Papírfigurák helyett használhatunk játékokat is. A játékok közül használhatóság szempontjából kiemelkedik a LEGO, mivel mozgatható bábuk és számtalan kie-

gészítő érhető el a különböző készletekben, azonban ez a megoldás kisebb kreativitást igényel, mint a papírfigurák alkalmazása.

5. Gyurmafigura stop motion animáció: ennél a technikánál gyurmából hozzuk létre a szereplőket és a háttereket, de utóbbiak lehetnek rajzoltak is. A felvétel során a gyurmafigurákat néhány centiméterrel (esetleg milliméterrel) elmozdítjuk, illetve átalakítjuk és minden fázisról készítünk egy állóképet. A fázisokat egymás után lejátszva egy mozgóképet kapunk (stop motion technika). A szövegelemek rendszerint narrációként jelennek meg. Igyekezzünk olyan gyurmát választani, amely még éppen jól alakítható és nem lágyul túlságosan meg a sok gyúrás vagy a meleg hatására (pl. lámpa). Ha emberi alakot formázunk, akkor használhatunk drótvázat a figura stabilabbá tételére és a könnyebb mozgatásra, azonban ebben az esetben ügyeljünk arra, nehogy a tanulók megszúrják magukat.
6. A homokanimációhoz szükség van egy fehér műanyag ládára, ebbe tesszük a homokot, és a ládát alulról megvilágítjuk. A homokanimációt rögzíthetjük folyamatosan (mint a rajz animációnál), de ez nagy gyakorlatot igényel. Ha először készítenek homokanimációt a gyerekek, akkor érdemesebb fázisonként rögzíteni az animációt.
7. Digitális képek animációja. Ennél a technikánál a tanulók a saját maguk által készített, vagy az internetről (jogtiszta forrásból) letöltött képeket használnak. A képek néhány másodpercig (0,2-4 mp) látszanak, és narráció, kevésbé kreatív ötlet esetén aláfestő zene teszi egyedivé a képsorozatot. A technika előnye, hogy a saját fotók az emlékeket valósághűen mutatják be, hátránya, hogy ez igényli a legkevesebb kreativitást illetve absztrakciós képességet a tanulóktól. A digitális képek alkalmazásánál hívjuk fel a figyelmet a szerzői és személyiségi jogok tiszteltben tartására!
8. Letölthető, jogtiszta képek weboldalai:
   https://freerangestock.com
   https://www.producthunt.com/posts/stock-up
   https://stocksnap.io/?ref=producthunt
   https://unsplash.com/?ref=thestocks.im
   https://pixabay.com/hu/

A folyamatos videófelvételek elkészítéséhez a tabletek beépített mozgókép rögzítőjét érdemes használni, a stop motion animációkhoz a Stop Motion Studio alkalmazás használata javasolt, mivel ingyenes és nagyon egyszerűen használható a kezelőfelülete. A szoftver letölthető innen:
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=hu

A Stop Motion Studio
A Stop Motion Studio alkalmazás elindítása után a nyitóképernyő fogad bennünket, ahol választhatunk egy új filmlétrehozás vagy egy korábban már megalkotott film

megtekintése között. Szintén ezen a képernyőn van lehetőségünk más programokban elkészített mozgóképek importálására, a súgó megtekintésére vagy programkiegészítők vásárlására.
Az új film készítése szimbólumra koppintva megjelenik a filmkészítő ablak, ahol a kép készítése szimbólumra koppintva készíthetünk el egy fotót. Az időzítő szimbólumra koppintva beállíthatjuk, hogy hány milyen időközönként készüljenek el automatikusan a fotók. A jobb alsó sarokban találjuk a képkockaszámlálót, ami segít a film hosszának tervezésében. A bal oldalon állíthatjuk be az egymást követő képkockák áttűnését, ami a képernyő tervezését teszi könnyebbé. A beállításokban lehetőségünk van a fehéregyensúly, a fókuszálási mód és számos más jellemző módosítására.
A filmszerkesztő ablakban az elkészített képsorunkhoz adhatunk narrációt, zenét, illetve újabb képkockákat. Természetesen lehetőségünk van a film megtekintésére is, ehhez a lejátszás szimbólumra kell koppintanunk.
Az alkalmazás automatikusan elmenti a filmjeinket, amelyet a kezdőképernyőre navigálva láthatunk. A film bélyegképére koppintva előtűnik a lenti alkalmazásablak, amelyben megjelenik a film készítésének ideje, a film hossza, a képkockák száma és a film mérete. Lehetőségünk van a film lejátszására, különböző formátumokban való exportálására, a film szerkesztésére, zárolására és másolat készítésére (további opciókra koppintva), illetve törlésére.

IV.2.3. Értékelés

Zárásként a tanulók egy kört alkotva elmondják röviden, hogy milyen új ismereteket szereztek a filmek elkészítése során. A foglalkozás vezetője összegezi az elvégzett munkát, kiemeli a pozitív eredményeket és rámutat a továbbfejleszthető területekre.

3. modul: Nyári élmények másképp, utómunkálatok, bemutató

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 2 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul bármely, felső tagozatos tanulóval elvégeztethető. A harmadik modul feladatait önállóan oldják meg a tanulók.

IV.3.1. Tanulási feladat

Szövegalkotás szóban és írásban, digitális kompetencia fejlesztése, absztrakciós képesség fejlesztése, önkifejező képesség fejlesztése, kulturális kompetenciafejlesztése
A modul tevékenysége:
A mozgókép utómunkálatainak elvégzése, az elkészült mozgóképek közös megtekintése.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

Az elkészült mozgóképek utolsó munkafázisa az utómunkálatok elvégzése. A legjellegzetesebb utómunkálatok a következők:

Feliratozás. A feliratozás a film adatain (cím, készítők, dátum stb.) kívül magába foglalja azokat az elemeket is, amelyeket a könnyebb megértés miatt helyezünk el az alkotásban. Ezek a szöveges elemek – a némafilmekhez hasonlóan – kiegészítik a vizuális információt azokon a helyeken, ahol nehezen vizualizálható a mondanivaló (elvont fogalmak, gondolatok stb.). A digitális feliratozásra jól használható a Stop Motion Studio alkalmazás, de A4-es papírlapokra is irthatjuk a feliratokat. A szöveges elemeket célszerű már a forgatás előtt megtervezni, azonban ez az eszköz jól alkalmazható a forgatás estleges hiányosságainak az elfedésére (pl. időhiány miatt nem tudtunk minden tervezett jelenetet elkészíteni, a hiányzó jelenetet – ha nincs más megoldás – szöveggel helyettesíthetjük).

Narráció. A tanulók által elkészített narráción ebben az esetben a szerző által felmondott értelmező, leíró, érzelmi viszonyulást bemutató szöveget értjük. A történetet sokkal személyesebbé és bensőségesebbé teszi, ha a történet szerzőjének a hangján hallhatjuk. A narráció további előnye, hogy a feliratokkal ellentétben nem növeli a film hosszát, hiszen nem kell időt szánnunk az olvasásra: az auditív és vizuális információt egyszerre juttatjuk el a befogadóhoz. A narráció rögzítése során fordítsunk figyelmet a megfelelő hangerőre (a tabletek mikrofonja rendszerint nem túl érzékeny), és készítsünk néhány próbafelvételt. A narráció létrehozására jól használható a Stop Motion Studio alkalmazás.

Aláfestő zene. A tanulók rendszerint kedvenc előadóik zenéjét szeretnék a filmjeik alatt hallgatni. Ez nem szerencsés, mert ezeket az alkotásokat rendszerint szerzői jogok védik, illetve a zene és a szöveg nagyon erősen hat a történetre, gyakran dominánssá válik és így pont a lényeg, az egyéni, személyes hangvétel vész el. Különösen igaz ez a kezdők első filmjeire, ahol a történet felépítése, bemutatása és az elemek kohéziója nem tökéletes. Ha megoldható, próbáljuk meggyőzni a tanulókat, hogy nem kell feltétlenül aláfestő zenét használniuk, de ha ragaszkodnak hozzá, akkor válasszanak jogtiszta instrumentális, vagy komolyzenét.

Letölthető, jogtiszta zenék weboldalai
https://incompetech.com/music/royalty-free/
https://danosongs.com/
https://www.freesoundtrackmusic.com/
http://ccmixter.org/
http://www.pacdv.com/sounds/free-music.html

Az utolsó lépés a **filmek exportálása**. Válasszunk olyan formátumot és felbontást, amely kiváló minőségben őrzi meg az elkészült műveket.

A kész művek bemutatása. A projekt fénypontja a kész művek bemutatása, ha van rá lehetőség, akkor ehhez teremtsünk igazi „mozis" körülményeket: használjunk kivetítőt és megfelelő hangosítást, hogy minél nagyobb élmény legyen a filmek megtekintése.

IV.3.3. Értékelés

Zárásként a tanulók elmondják röviden, hogy milyen új ismereteket szereztek a filmek elkészítése során. A foglalkozás vezetője összegezi az elvégzett munkát és kiemeli a pozitív eredményeket.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

Fejlődik
- az anyanyelvi kompetencia (szövegértési, szövegalkotás),
- a szociális kompetencia,
- a digitális kompetencia.

A tanuló a program befejezése után képes:
- a táblagépek és a Stop Motion Studio szoftver, mint digitális történetmesélést támogató eszközök hatékony használatára,
- gondolatait explicit mozgóképes formába önteni,
- rövid mozgóképek megtervezésére, ismeri a storyboard fogalmát,
- rövid mozgóképek elkészítésére,
- mozgóképek narrációjára.

VI. ESZKÖZLISTA

- táblagépek, a táblagépek stabil rögzítésére használható állvány, vagy gimbal
- internetkapcsolat
- Stop Motion Studio alkalmazás előre telepítve, legalább 1 GB szabad háttértár
- munkaasztal
- A4-es papír
- toll vagy filctoll, homokasztal
- gyurma, drót a vázhoz
- játékelemek (pl. LEGO)
- asztali lámpa
- kivetítő
- hangosítás

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

-

Olvasási élmény feldolgozása a XXI. században

Fejlesztő neve	Lengyelné dr. Molnár Tünde (Eger)		
Célcsoport	Tini	Ifi	10–99 éves korosztály
Résztvevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Digitális kompetencia fejlesztése		
	Olvasásszeretet támogatása		
	Olvasott művek feldolgozása IKT eszközök segítségével		
A program időtartama	6 óra		3 alkalom
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztése		
A program során alkalmazott módszerek	Önálló munka Egyéni feladatmegoldás		
Kipróbáló neve	Mihalikné Berecz Judit (Balmazújváros)		

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

Cél az IKT eszközök használatával az olvasott művek feldolgozása, a tanulók digitális írástudásának fejlesztése. A gyerekek megváltozott információszerzési szokásai az olvasáshoz való viszonyukra is hatással vannak, ezért fontos olyan megoldásokat találni, melyek segítik az olvasás népszerűsítését, támogatják az olvasott tartalom értelmezését.
Mozgókép készítése, gondolattérkép-, címkefelhő- és infografika-készítés, stb. kiválóan alkalmasak az olvasott mű egyes részleteinek, a vezérgondolatainak, eseményeinek olyan formában történő feldolgozására, ami érdekes a gyerekek számára.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

A tanuló a program befejezése után:
- Ismerni fogja az infografika fogalmát, fajtáit, a gondolattérképek szerepét, felépítését.
- Ismerni fog címkefelhő-készítő szoftvereket és a működésüket.
- Képessé válik az olvasott mű lényegének és összefüggéseinek vizuális szoftverek alkalmazásával történő bemutatására.
- Képessé válik címkefelhő készítésére.
- Önállóan képes lesz gondolattérképet készíteni.
- Képessé válik statikus infografika készítésére.

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- digitális kompetencia
- anyanyelvi kompetencia
- hatékony és önálló tanulás
- szociális és állampolgári kompetencia

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 3 modulra bontottam. A modulok különböző IKT megoldásokat mutatnak be, amelyek az olvasott művek különböző szempontú feldolgozására használhatóak. Mindegyik modul teljesíthető önállóan is, de természetesen mindhárom modul teljesítésével a legkomplexebb a digitális írástudás fejlesztése. Érdekes foglalkozásokat tarthatunk, ha ugyanaz a mű kerül feldolgozásra minden alkalommal, de mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben – nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit. Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés (a dicséret, biztatás, stb.) pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbakat és odaillőt a csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális és egyéb oktatástechnikai eszközök: számítógép/táblagép, hanganyaglejátszó. Interneten elérhető példák, oktató programok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Frontális előadás, egyéni és csoportos feladatmegoldás.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Címkefelhő készítése az olvasott mű kulcsfogalmaiból	2
2.	Olvasott mű tartalmának bemutatása gondolattérképpel	2
3.	Olvasott mű tartalmának prezentálása infografikával	2

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Címkefelhő-készítés az olvasott mű kulcsfogalmaiból

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

IV.1.1. Tanulási feladat

Iskolai tanulók esetén javasoljuk, hogy a modul megkezdése előtt a könyvtáros egyeztessen az iskolával, pedagógusokkal, hogy a feldolgozandó olvasmány kötelező, ajánlott vagy esetleg a tananyag részét képző mű legyen.
A módszer alkalmazható bármely más, akár egyéni olvasmányélmény feldolgozásához, bemutatásához is.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- címkefelhő-készítő szoftver használatára;
- interneten elérhető képek keresésére, letöltésére, felhasználására;
- a tanult módszer önálló alkalmazására; ezen kívül átgondolja az olvasott mű tartalmát és kiválasztja a kulcskifejezéseket.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A feladat célja, hogy a résztvevők megismerjék, hogyan lehet címkefelhővel ábrázolni egy olvasott mű leglényegesebb kifejezéseit és miként lehet létrehozni vizuális ábrákat az olvasott könyvről.

Feladatok, események részletes leírása:

1. feladat: A foglalkozás elindítása
Az óra bevezetéseként találjuk ki, hogy egyetlen művet dolgozzunk-e fel, vagy mindenki választhat, tehát saját olvasmányélményét dolgozza fel.
Beszélgessünk a műről!
Kérjük meg a résztvevőket, hogy mondjanak egy-két fontos szót, kifejezést a műről

- ami eszükbe jut a műről;
- ami alapján – ha mindenki saját művet dolgozz fel – a többiek rájöhetnek, hogy miről van szó. (Ezt játékos formában is csinálhatjuk, hogy nem adják meg mi a cím, csak kifejezéseket mondanak róla, és a többieknek ki kell találni.)

Ötlet: Ha nehezen indul meg a beszélgetés, és nincs elég tapasztalatuk, hogy miként kell egy mű lényegét kiemelni, akkor adjunk segítő kérdéseket:

- Kik a főszereplők?
- Kik jutnak még eszedbe, hogy szerepeltek a műben?
- Milyen helyszínen játszódik a történet?
- Mi történik a műben?
- Ha ugyanazt a művet dolgozza fel mindenki:
    - akkor biztassuk a tanulókat egymás kiegészítésére! Ha pl. valaki jobbára szereplőket emel ki kulcsfogalomként, biztassuk a többieket, hogy akinek még eszébe jut más szereplő, mondja nyugodtan;
    - vagy dolgozzanak csoportban, és döntsék el, hogy ki szeretné feldolgozni a helyszíneket, szereplőket, eseményeket, a történelmi korszakot és mindenki a saját területén mondjon kulcsszavakat.
- Ha eltérő műveket dolgoznak fel:
    - beszélgessünk arról, hogy valaki más olvasta-e a művet;
    - vagy abból a korból/műfajból valamit;
    - vagy a szerzőt ismerik-e.

Ezek után kérjük meg mindenki találjon ki 5-10 szót, kifejezést, amely jellemzi az olvasott művet, és írja le papírra!

2. feladat: Elindítani egy címkekészítő szoftvert

A megoldáshoz a foglalkozásvezetőnek érdemes ismernie a címkefelhő fogalmát és típusait.
A címkefelhő meghatározása:
A dokumentum információt hordozó szavaiból készült vizuális megjelenítés, amelyben a címkefelhőbe kerülő szavak, rövid kifejezések mérete, vastagsága, dominanciája a szövegben előforduló gyakorisága alapján áll elő, és utal a kifejezés relevanciájára.
A címkefelhő alkalmazható:
- A Weboldalakon található szöveg tartalmának vizualizálására, vagy a weboldalhasználók által keresett szavak gyakoriságának kifejezésére;
- A kulcsszavak alfabetikus elrendezése esetén a kulcsszavak relevanciájának ábrázolására (a betűméret és a betűszín segítségével).
- Weblapon történő navigációra, ahol a címkék hivatkozásként működnek az aloldalakra.

A címkefelhő típusai:
- Szövegfelhő (text cloud):
    - Az adott szöveg szavaiból készül a címkefelhő. A címkefelhőben szereplő kifejezések méretét a szavak gyakorisági előfordulása határozza meg.

- Szókapcsolati felhő (collocate cloud)
  - A szövegfelhő egy változata, amely az egész szöveg szókapcsolatainak kifejezésére szolgál. A keresett kulcsszóval való kapcsolatot a szavak színe és mérete mutatja meg.
- Adatfelhő (data cloud)
  - A címke méretét nem a szó előfordulási gyakorisága határozza meg, hanem a méret valamilyen konkrét mennyiséget, értéket fejez ki. Pl. tőzsdei értékek ábrázolására kitűnő.

Címkefelhő készítő szoftverek:
Napjainkban számos, online, web felületen elérhető címkefelhő készítő alkalmazás létezik. A legelterjedtebbek:

- Wordle http://www.wordle.net/
- TAGul https://wordart.com/
- TagCrow https://tagcrowd.com/
- Tagxedo http://www.tagxedo.com/

2. feladat megoldása:
A foglalkozásvezető a saját gépén, annak tartalmát kivetítve, illetve párhuzamosan minden résztvevő a könyvtári/saját számítógépén indítsa el a TAGul (https://wordart.com/) weboldalt! (lásd 2. és 3. melléklet)

Használatának sajátosságai:

- Nem szükséges beregisztrálni a felületre.
- Az egy sorba írt kifejezéseket egyben kezeli a program. (pl. egy verssor).
- A kifejezéseket lehet súlyozni, amely sorrendben előbb van, nagyobb méretben jelenik meg.
- Sok betűtípus kezeli a magyar ékezetes karaktereket.
- Képeket is beilleszthetünk és abban az alakban rendezzük el a kifejezéseket.
- A szavakhoz színek is rendelhetők.
- Az elkészült kép a Windows Képmetsző szolgáltatásával lementhető, vagy bejelentkezés után menthető.

3. feladat: Mutassunk egy-két címkefelhőt a csoport tagjainak!

Például címkefelhő Petőfi Sándor: Nemzeti dal című verséből. (lásd 1. melléklet)
Beszélgessünk róla, kitalálják-e mi ez a vers? Látják-e „hogyan működik a címkefelhő? Találkoztak-e már ilyennel? Aki igen, az mesélje el, hol és milyen címkefelhőt látott.

4. feladat: A foglalkozás elején leírt kifejezéseikből mindenki készítsen címkefelhőt!

Megoldás: Közösen dolgozunk! A foglalkozásvezető párhuzamosan végzi a feladatmegoldást a kivetítőn, és közben sétál a résztvevők gépei között, továbbá figyeli, hogy ki hogyan halad a megoldással. Akinek segítségre van szüksége, azt egyénileg segíti.

1. Írjuk be a böngészőbe a wordart.com weboldalt.
2. Kattintsunk a CREATE NOW gombra!
3. A megjelenő ablakon írjuk át a példaszavakat (Word, Cloud, Art) és a helyére írjuk be a saját szavainkat. Új sorba egérkattintással, vagy Enter leütésével jutunk.
4. A sorrenden változtathatunk az UP gombbal a felső sorban.
5. Ha a megfelelő sorrend előáll, akkor a SHAPE gombra kattintva kiválaszthatjuk azt az alakzatot, amelyben ábrázolni szeretnénk.
6. A piros VISUALIZE gomb segítségével megtekinthetjük az eredményt.
7. Nézzük meg, milyen lehetőségeket kínálnak a FONTS, LAYOUT, STYLE menüpontok!

5. feladat: Keressen képet az egri várról és tegye be háttérnek a címkefelhő mögé.

Megoldás:

1. Egy másik böngészőablakban keressünk egy képet.
2. A kiválasztott képet jobb klikk – a kép mentése másként paranccsal mentsük le.
3. Menjünk át a Wordart oldalt tartalmazó böngészőablakba. A SHAPE parancsnál a legfelső sarokban láthatunk egy +Image gombot. A megjelenő parancsablakban az OPEN IMAGE FROM YOUR COMPUTER paranccsal keressük meg a lementett képet.

6. feladat: Mentsük le az elkészült képet!

Megoldás:

A Windows nagyító ikonjával keressük meg a KÉPMETSZŐ alkalmazást és indítsuk el. Válasszuk ki az ÚJ ikonját, és az elhalványult képernyőn jelöljük ki azt a területet, amelyet menteni akarunk. A megjelenő képet mentsük le.

7. feladat: Bővítsék a szavak listáját és próbálják önállóan a lehetőségeket!

A feladat kiterjesztése (könyvtárosok számára):

Nemcsak irodalmi mű feldolgozásánál alkalmazhatják a könyvtárosok a címkefelhő-készítést, szakirodalmi szövegeknél még hatásosabb, lehet gyűjteni fogalmakat a föld napján, ünnepekhez kapcsolódva stb.

IV.1.3. Értékelés

Ennél a modulnál folyamatos visszajelzéssel segítsük a munkát, a résztvevők között sétálva folyamatosan dicsérjük az elért apró lépéseket.

A modul zárásaként adjunk összegző értékelés, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést mindenki számára.
A program végén adjunk lehetőséget a tanulói visszajelzések meghallgatására. Teremtsünk alkalmat arra, hogy a résztvevők diákoként pár percben bemutassák azokat a produktumokat, amelyeket ők hoztak létre és elmondják, miért az adott kifejezéseket és ábrát választották.

2. modul: Olvasott mű tartalmának bemutatása gondolattérképpel

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához: a résztvevőknek szükséges Gmail fiók, vagy Facebook regisztráció a használathoz.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- gondolattérkép-készítő weboldal használatára;
- a tanult módszer önálló alkalmazására;
- valamint átgondolja az olvasott mű összefüggéseit, cselekményét.

A gondolattérkép:
- elősegíti a megértést és a hosszútávú információtárolást,
- az adott témakör átláthatóságát,
- fogalmak összegezhetők általa,
- az új ismeretek korábbiak közé illesztését és a köztük lévő összefüggések megértését.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A gondolattérkép a fogalmak, jelenségek összekapcsolódását fejezi ki, annak a szövegkörnyezetnek a megadásával, ahogyan a leggyakrabban használjuk. A fogalomtérképet konkrét szakterületek kifejezéseinek ábrázolására használják, hiszen nagymértékben segíti a megjelenítést, ha vizuálisan láthatjuk a fogalmak egymáshoz való viszonyulását, alá- és fölérendeltségét, kapcsolati térképét.
A feladat célja, hogy megismerjék, hogyan lehet egy olvasott szöveg fogalmait és a köztük lévő kapcsolatokat vizuálisan ábrázolni.
A gondolattérképek általános jellemzője, hogy a témakör címe központi helyet foglal el bennük. A fő témák a központból ágaznak el, az első körben fő menüpontokként, majd ezt követően az alpontokként. Egyik közös jellemzőjük, hogy egyszerre

többen is szerkeszthetik őket, a közös kép exportálható. Némelyek (pl.: Mindomo) külső hivatkozásokat és multimédiás tartalmat is beintegrálnak.

Feladatok, események részletes leírása:

1. feladat megoldása:

A foglalkozásvezető a saját gépén, annak tartalmát kivetítve, illetve párhuzamosan minden résztvevő a könyvtári/saját számítógépén indítson el egy gondolatkészítő szoftvert!

Menjünk el a https://www.mindmeister.com/ weboldalra. (lásd melléklet) Lépjünk be a Gmail, vagy Facebook fiókunkkal, és válasszuk az ingyenes BASIC licencet. Ezzel a licenccel minden alapművelet elvégezhető, (lehetőség van már meglévő tartalmakat is beimportálni, valamint saját képek és más médiaelemek is beilleszthetők.)

Összehasonlítás a két leggyakoribb szoftver esetén:

MindMeister:

- A programhoz Gmail fiókkal lehet csatlakozni, ekkor nem kell külön regisztrálni.
- A BASIC ingyenes licenc elegendő.
- Már meglévő tartalmakat is lehet importálni.
- Képek és más médiaelemek is beilleszthetők.
- Text2 Mindmap: https://tobloef.com/text2mindmap/
- Nem kell hozzá bejelentkezni.
- Használata nagyon egyszerű.
- Képeket nem lehet beilleszteni.

Első lépésként a megjelenő üdvözlő ablakban válasszuk a COUNTINUE MIND MAPPING parancsot, ahol érdemes a TEMPLATES közül kiválasztani egy számunkra szimpatikus dizájnt. A USE DESING gombra kattintás után hagyjuk el a panelt és az első MY MAPS gombra kattintva kezdhetjük a munkát. Írjuk be a központi gondolatot. A + jellel adhatunk meg alárendelt fogalmakat.

2. feladat: Tervezzék meg az olvasott műnek a cselekményeit egy gondolattérkép formájában.

Megoldás:

Vetítsünk ki egy-két megoldást: pl. hatodikos tanulók munkái az Egri csillagok műről (lásd 6. melléklet) Ezt követően kezdjük el a saját gondolattérkép elkészítését. Először dolgozunk közösen! A foglalkozásvezető párhuzamosan csinálja a feladatmegoldást a kivetítőn, (a fő gondolatot és 1-2 kiegészítő gondolatot kitalál és megmutatja, hogyan kell ábrázolni). Közben sétál a résztvevők gépe között és figyeli, ki hogyan halad a megoldással, akinek segítségre van szüksége, azt egyénileg segíti.

- Biztassuk a résztvevőket a színek, formák változatos alkalmazására!
- Ha kész vannak a résztvevők a gondolattérképpel, mindenkinek adjunk lehetőséget arra, hogy kivetítve bemutassa mit alkotott és kérjük, mondja is el, hogyan gondolkodott, miért azokat az elemeket emelte ki.
- A többi résztvevőt kérdezzük meg, hogy ha ezt a logikát követjük, milyen elemekkel lehetne még bővíteni a gondolattérképet, és igyekezzünk kollektív gondolkodás kialakítására mindenkinél.

IV.2.3. Értékelés

Folyamatos visszajelzéssel segítsük a munkát, a résztvevők között sétálva folyamatosan dicsérjük az elért apró lépéseket.
A modul zárásaként adjunk összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést mindenki számára.
Ne feledjük: a program végén adjunk lehetőséget a tanulói visszajelzések meghallgatására. Teremtsünk alkalmat arra, hogy a résztvevők pár percben bemutassák azokat a produktumokat, amelyeket ők hoztak létre és elmondják, miért az adott kifejezéseket és ábrát választották, valamint adjunk lehetőséget a többieknek a reflektálásra. Ügyeljünk rá, hogy pozitív hangulat uralkodjon a beszélgetés során!

3. modul: Olvasott mű tartalmának prezentálása infografikával

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- a használható információk felismerésére;
- a talált információk bemutatására;
- a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
Az infografika az alkalmazott grafikai területéről terjedt el, a rajz, fénykép és a szöveg együttes alkalmazását jelenti. Legfontosabb célja, hogy információt közvetítsen, de a vizuális megjelenítéssel, a nagy adattömegből kiemelt részletekkel irányítja is a figyelmet. Rávilágít, hogy mi a legfontosabb része a vizsgált témakörnek, és mindezt grafikai megoldásokkal, sokszor művészi szépséggel valósítja meg. A számok illusztrálását

szimbólumokra épülő képi rendszerrel megvalósító Isotype rendszert Otto Neurath még az 1920-as években dolgozta ki, amit az infografika előfutárának tekinthetünk.
Az infografika lehet statikus, amikor egy kép tartalmazza az információt, de léteznek interaktív infografikák is, amikor az infografika egyes képi elemi szétbonthatók, részletezhetők további infografikai megjelenítéssel.
A feladat célja, hogy a tanulók megismerjék, hogyan lehet adatokat, információkat ábrázolni infografika-készítő szoftverrel.

Feladatok, események részletes leírása:

1. feladat: Elindítani egy infografika-készítő szoftvert
Megoldás:
A foglalkozásvezető a saját gépén, annak tartalmát kivetítve, illetve párhuzamosan minden résztvevő a könyvtári/saját számítógépén menjen a https://infogram.com/ weboldalra és válassza az ingyenes kipróbálási lehetőséget, ahol a Gmail-címünkkel vagy a Facebook profilunk megadásával léphetünk be.
Első lépésként nézzük meg a TEMPLATES lehetőségeit és válaszunk egy szimpatikus sablont.
Próbáljuk ki közösen, hogy a diagramok esetén megváltoztathatjuk a hozzátartozó számértékeket, de bármelyik elemet törölhetjük, és az oldalsó menüpontból kiválasztva tehetünk be új objektumot.

2. feladat: Készítsen saját infografikát egy olvasott műhöz!
Inspirációként vetítsünk néhány megoldást, pl. Harry Potter (lásd 7. melléklet). Mutassunk magyar nyelvű művekből készült infografikákat is, pl. hatodikos tanulók munkái az Egri csillagok műről (lásd 6. melléklet).
Érdemes felvillantani, hogy adatok kiemelésére is látványosan használhatjuk az infografikát (lásd 8. melléklet).
Készítsünk feliratot, szúrjunk be új képet a jobb oldali menüsor ADD IMAGE gombjával, ahol a My Uploads menüpontnál kapunk lehetőséget saját képet megadni.
Ezt követően hagyjuk önállóan dolgozni a résztvevőket és nyújtsunk segítséget, amikor szükséges. Biztassuk a résztvevőket a színek, formák változatos alkalmazására!
Ha kész vannak, a résztvevők mindenkinek adjunk lehetőséget arra, hogy kivetítve bemutassa, hogy mit alkotott és kérjük, mondja is el, hogyan gondolkodott, miért azokat az elemeket emelte ki.
A többi résztvevőt kérdezzük meg hogy ezt a logikát követve, milyen elemeket lehetne még elhelyezni a grafikán, és mindenkinél igyekezzünk kollektív gondolkodás kialakítására.
Megjegyzés: a Piktochart (https://piktochart.com/) felületet is érdemes kipróbálni a foglalkozásvezetőnek és választani, melyiket könnyebb kezelni a számára.

IV.3.3. Értékelés

Folyamatos visszajelzéssel segítsük a munkát, a résztvevők között sétálva folyamatosan dicsérjük az elért apró lépéseket.
A modul zárásaként adjunk összegző értékelés, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést mindenki számára.
A program végén adjunk lehetőséget a tanulói visszajelzéseinek meghallgatására. Teremtsünk alkalmat arra, hogy a résztvevők diákoként pár percben bemutassák azokat a produktumokat, amelyeket ők hoztak létre és elmondják, miért az adott kifejezéseket és ábrát választották, majd a többieknek adjunk lehetőséget a pozitív hangulatú kiegészítésekre.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

- A tanulók megismerik az olvasott mű tartalmának visszaadását grafikus módszerekkel.
- A tanulók átgondolják az olvasott mű kulcsfogalmait, valamint az összefüggéseket.
- A tanulók megismerik a címkefelhő készítésének lehetőségét.
- A tanulók megismerik a gondolattérkép készítés lehetőségét.
- A tanulók megismerik az infografika-készítés lehetőségét.
- Fejlődik a tanulók digitális kompetenciája.
- Megváltozik a tanulók könyvtárhoz való hozzáállása, modern információs intézményként tekintenek majd a könyvtárra.

VI. ESZKÖZLISTA

Minden tanuló számára számítógép.
A könyvtáros számára számítógép, projektor.

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Címkefelhő Petőfi Sándor: Nemzeti dal című verséből
2. Wordart nyitó oldal
3. Wordart használat közben
4. Címkefelhő az egri vár alakjára

5. MindMeister nyitóképernyője
6. Hatodikos tanulók munkái az Egri csillagok című műről
7. Harry Potter infografikák
8. Infografika használata adatok kiemelésére

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

Keltsd életre a Kis herceg kalandjait!

Fejlesztő neve	Sugár Sára (Budapest)		
Célcsoport	Kisiskolás	Tini	4–6. osztály
Résztvevők száma	10–15 fő		
Főbb célok	Komplex kompetenciafejlesztés		
	Értő olvasás elősegítése		
	Programozási ismeretek elsajátítása		
A program időtartama	20 óra	5 alkalom	1 hetes tábor
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztése Algoritmikus gondolkodás fejlesztése Robotika Szövegértés fejlesztése		
A program során alkalmazott módszerek	Páros és csoportmunka Projektmódszer		
Kipróbáló neve	Orosz Csilla (Sátoraljaújhely) Piri Ildikó (Szeged - Maroslele)		
Megjegyzés	Kiemelt monitoringprogramban részesült.		

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.2. A program célja, célcsoportja

A program célja a résztvevő 4–6. osztályos gyermekek komplex kompetenciafejlesztése 1 hetes tábor vagy 5 alkalmas foglalkozássorozat keretében. A program javasolt létszáma 10–15 fő.

A foglalkozássorozat keretében a résztvevő gyermekek megismerik vagy felelevenítik Antoine de Saint-Exupéry: A kis herceg című művét, értelmeznek és megvitatnak egyes emblematikus részleteket, majd ezeket a jeleneteket ArTeC robotok építésével és programozásával életre keltik.

A komplex kompetenciafejlesztés az alábbiak szerint valósul meg a sikeres program kapcsán:

Az olvasott szöveg életre keltésén, kézzelfogható robotokká építésén keresztül célunk a művekkel folytatott aktív párbeszéd képességének fejlesztése, a gyermekek motiválása az olvasásra, és a szöveggel, az olvasással kapcsolatos pozitív élményeik gazdagítása. Célunk továbbá, hogy a szövegben az ok-okozati kapcsolatok felderítésére, a leírások pontos megfigyelésére vezessük rá a tanulókat – ezzel elősegítve az értő olvasást. A robotikai megközelítés az informatika iránt érdeklődő gyermekeket is közelíti az olvasmányélmények felé.

Célunk, hogy a Scratch alapon programozható ArTeC robotok megismerésével, alkalmazásával fejlődjön logikus, algoritmikus gondolkodásuk, programozási ismeretekre tegyenek szert. A robotok építésével, a motorok és érzékelők működésének megismerésével fizikai ismereteiket gazdagítjuk.
A használt robotikai és építőkészlet fejleszti a gyermekek kreativitását, térlátását, finommotorikáját. Az elkészített program tesztelése és a hibakeresés fejleszti analitikus gondolkodásukat és önreflexiójukat is.
A gyermekek inter- és intraperszonális kompetenciáinak fejlesztését is célul tűzi ki a program:
A feladatok megoldása 2-3 fős csoportokban történik, ez fejleszti a gyermekek együttműködési készségét, konszenzuskészségét, érveléstechnikáját.
Fejlődik önismeretük, önreflexiójuk, felfedezik a csapatmunka és a munkamegosztás fontosságát, mindeközben élvezhetik a játék örömét is.

I.4. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- anyanyelvi kommunikáció
- digitális kompetencia
- esztétikai - művészeti tudatosság, kifejező képesség
- természettudományos kompetencia
- matematikai kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia

A tanuló a program befejezése után
- ismerje Antoine de Saint-Exupéry: A kis herceg című művét, értse egyes részletek mélyebb mondanivalóját;
- legyen képes egy szövegrészlet mélyebb értelmezésére;
- ismerje a robotok felépítését, főbb alkatrészeit, működési mechanizmusukat;
- értse a vezérlés és a szabályozás lényegét, a robot működése és a környezeti hatások közötti ok-okozati összefüggéseket;
- ismerje a Scratch programozás alapjait;
- fejlődjön logikus, algoritmikus gondolkodása;
- legyen képes egyszerű feladatokat végrehajtó robotokat építeni és programozni;
- legyen képes csoportban együttműködve dolgozni;
- fejlődjön érvelési technikája;
- fejlődjön önreflexiója.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program az olvasottak elmélyítésével, digitális dramatizálásával a szövegértés, az értő olvasás kompetenciáit kívánja fejleszteni.
Emellett célunk, hogy az olvasás és a robotika összekapcsolásával olyan gyerekek számára is vonzóvá tegyük a szöveggel történő elmélyült foglalkozást, akik nem szeretnek olvasni, vagy olvasási nehézséggel küzdenek.
A program előkészítése során a könyvtár és az iskola együttműködése az alábbiakban nyilvánul meg:

- A tananyag feldolgozásában:
  - A program a már ismert szövegre épít, kapcsolódik annak iskolai feldolgozásához, elmélyíti a tanultakat.
  - Foglalkozássorozat esetén a 3. modul első része megvalósítható iskolai keretek között is.
- A szervezésben
  - Csoport összeállítása (a pedagógus döntése szerint homogén vagy heterogén, ill. kijelöléssel vagy önkéntes jelentkezés alapján).
  - Javaslat a 3 fős csapatok kialakítására.
  - Tanulók könyvtárba jutásának megszervezése.

A program tananyagát 5 modulra bontottuk. Az első 2 és az azt követő 3 modul önállóan is megvalósítható. A 3-4-5. modul önállóan megvalósítható, amennyiben a tanulók rendelkeznek már ismeretekkel az ArTeC robotok programozása terén.
A program megvalósítható összefüggő egységként, például 5 napos nyári tábor keretében, vagy 5 alkalmas, alkalmanként 4 órás foglalkozás sorozatként (délutáni vagy hétvégi foglalkozás).
A modulokra bontás alapját az elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják.
Valamennyi modul gyakorlati jellegű, produktummal zárul. Ez magában hordozza az ellenőrzés és önellenőrzés lehetőségét.
Az első két modulban a foglalkozásvezető által meghatározott, a 3-4. modulban a csoport által közösen megfogalmazott céloknak megfelelő robotot sikerült-e megvalósítani? Az 5. modul az addig tanultak szintetizálása. Az egész program eredményessége mérhető azon, milyen részletességgel és pontossággal jelennek meg a részletekben olvasottak.
Az 1-2. modulhoz kitűzött robotikai feladatok, a 3. modulhoz kapcsolódó online teszt, a 4. modulban a tervezett robotok megvalósításának eredményessége, az 5. modulban az egész projekt eredményessége az ellenőrzés alapja. Igyekezzünk minél

inkább az önellenőrzést előtérbe állítani. Ez a fajta tevékenység számos lehetőséget teremt arra, hogy a tanulók folyamatos önreflexióval értékeljék saját munkájukat.
A projekt lezárásakor javasolt minden tanuló számára emléklapot átadni, amely grafikájában a feldolgozott témát idézi, és szöveges értékelést tartalmaz: kiemelve a tanuló által elért eredményeket, ötletes megoldásait, azt a területet, amelyben a legtöbbet fejlődött (ide értve a szociális kompetenciákat is).
Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben – nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit. Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás, stb. pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbakat és odaillőt a csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

2-3 tanulónként:

- 1 db számítógép interneteléréssel, feltelepített Studuino programmal (ingyenesen letölthető)
- 1 készlet Abacusan-ArTec Keltsd életre! felsős eszközcsomag
- programozási kártyák
- a foglalkozásvezető munkáját segítő háttéranyagok (tanári útmutató, programozási útmutató, artecrobot.hu oldal építési és programozási útmutatói)

II.3. A program során alkalmazott módszerek

A program megvalósítása a projektmódszerre épül: valamennyi tevékenység – a robotikai alapok elsajátításától a szöveg értelmezésén át az építésig-programozásig – A kis herceg „digitális bábszínházi" előadását készíti elő.
A program során felváltva jelennek meg a páros, kiscsoportos (2-3 fő), a nagyobb csoportban (7-8 fő) és a frontálisan szervezett tevékenységek (ezekre az egyes modulok kifejtése során visszatérünk).
Javasoljuk heterogén csoportok alkotását, ez ugyanis a tanulók egymás közötti tudásmegosztását, az erős oldal és a gyenge oldal párhuzamos fejlesztését, gazdagítását teszi lehetővé.
A tanulási tevékenység az élmény- és tapasztalatalapú tanulásra helyezi a hangsúlyt. A tanulók kísérletezésen, saját elképzeléseik kipróbálásán és értékelésén, módosításán keresztül kerülnek közelebb a kitűzött célhoz, és a tudáselemek elsajátításához.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Ismerkedés a robotokkal	4
2.	Irányítsunk robotot!	4
3.	Keltsük életre!	4
4.	A szereplők életre kelnek	4
5.	A mi kis hercegünk - projektzáró	4

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Ismerkedés a robotokkal

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 4 óra

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a modul elvégzése után
- ismeri a robotok alapvető alkatrészeit;
- meg tud építeni egyszerű robotokat;
- ismeri a Scratch alapú programozási felületet;
- képes egyszerű programok írására, azoknak a robotra történő rátöltésére.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- A robot részeinek megismerése, tudatos alkalmazása,
- guruló robot mozgatása különböző irányokba DC motorok segítségével,
- szervomotorok egyszerű programozása,
- fény (LED-ek) programozása,
- hang programozása, egyszerű dallam megszólaltatása.

A feladatok, események részletes leírása:

Rövid frontális bevezetés, a robotok alkatrészeinek és funkcióinak megismerése (15 perc)
https://artecrobot.hu/hogy-eptisd-meg-a-robotodat/

Egyszerű alaprobot megépítése építési útmutató alapján (20 perc, páros vagy csoportmunka)

Az építési útmutató itt található: https://artecrobot.hu/wp-content/uploads/gallery/epites/robot_osszerakasik/TurnRobot.pdf

Páros vagy csoportmunkában, tanári segítséggel, programozási kártyák segítségével programozás, kísérletezés, tapasztalatalapú tanulás (kb. 150 perc). A robot programozása alapjainak elsajátítása. (Programozási kártyák mellékelve.)
A foglalkozásvezető sorra adja oda a kártyákat a pároknak, újabb és újabb feladatokat tűz ki, pl.:
„Tanítsuk meg arra a robotot, hogy 2 másodpercig menjen előre egyenesen!"
„Most fejlesszük tovább a robotunk programját: miután 2 másodpercig előre ment, álljon meg, várjon 1 másodpercig, majd tolasson vissza a kiindulási pontra!"
A https://artecrobot.hu/keltsd-eletre-programozz/ weboldalon rövid videók segítik a programozást.

- guruló robot mozgatása különböző irányokba DC motorok segítségével (1-4. kártya, lásd a 2. mellékletben)
- szervomotorok egyszerű programozása (8-9. kártya, lásd a 2. mellékletben)
- fény (LED-ek) programozása (6-7. kártya, lásd a 2. mellékletben)
- hang programozása, egyszerű dallam megszólaltatása (5. kártya, lásd a 2. mellékletben)

Kihívás (páros vagy csoportmunka):
Egy adott, egyenes és ívelt szakaszokból, különböző kanyarokból álló útvonalon kell a robotoknak automatikusan, különféle fényjelzésekkel végigmenniük, az indulást és az érkezést hangjelzéssel és a szervomotor mozgásával jelezve.

IV.1.3. Értékelés

A foglalkozás utolsó 40 percében kihívás elé állítjuk a csoportokat. Egy adott, egyenes és ívelt szakaszokból, különböző kanyarokból álló útvonalon kell a robotoknak automatikusan, különféle fényjelzésekkel végig menniük, az indulást és az érkezést hangjelzéssel és a szervomotor mozgásával jelezve.
A csoportok magukat és egymást is pontozzák a feladat végrehajtásának pontossága és sebessége szerint.

2. modul: Irányítsunk robotot!

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 4 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Ez a modul az 1. modul során tanultakra épül, elvégzése az 1. modul elvégzéséhez kötött.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a modul elvégzése után
- ismeri az érzékelők és a vezérlés fogalmát;
- ismeri az egyes céloknak megfelelő egyszerű érzékelőket;
- ismeri az érzékelők kalibrálásának szerepét és folyamatát;
- Ismeri az érzékelők programozásához szükséges programozási eszközöket (végtelen ciklus, elágazás, változásig várakozás);
- képes olyan robotok építésére és programozására, amelyek valamely környezeti vagy emberi beavatkozásra reagálnak.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- Az érzékelők feladatának és fajtáinak megismerése;
- Érzékelők felismertetése és tesztelése;
- Nyomásérzékelővel irányított robot programozása;
- Hangérzékelővel irányított robot programozása;
- Infravörös érzékelővel irányított robot programozása;
- Fényérzékelővel irányított robot programozása.

A feladatok, események részletes leírása:

Az érzékelők feladata, hogy a külvilág jeleit, az emberi beavatkozást érzékeljék. A készletben az alábbi érzékelők használatára kerül sor:
- nyomásérzékelő – nyomógombként működik, lenyomást vagy felengedést érzékel;
- hangérzékelő – a hang erősségét érzékeli;
- fényérzékelő – a ráeső fény erősségét érzékeli;
- infravörös fényvisszaverődés mérő (IR Photoreflector) – infravörös fényt bocsát ki, és a felületről visszaverődő fény erősségét méri. Távolságmérésre, illetve sötét és világos felület megkülönböztetésére alkalmas (nyomkövetés).

Lehetőség szerint az 1. modul során megépített robotot használjuk, hogy ne teljen ismét építéssel az idő.
- Nyomásérzékelővel irányított robot programozása – 75 perc (10., 15. és 20. kártya, lásd a 2. mellékletben)
  Rövid frontális bevezetés: az érzékelők helyes csatlakoztatása, felismertetése a robottal
  https://artecrobot.hu/hogy-eptisd-meg-a-robotodat/
  https: e//artecrobot.hu/keltsd-eletre-programozz/

A következő robotok elkészítése:
- egy nyomógomb megnyomására indul, másikra megáll;
- 4 nyomógombbal irányítható előre, hátra, jobbra, balra;
- bizonyos műveletsort (mozgás, fény, hang vagy ezek kombinációi) ismétel, valahányszor a nyomógombot lenyomjuk;
- a tanulók egyéni ötleteinek megvalósítása.

o Hangérzékelővel irányított robot programozása (14. kártya, lásd a 2. mellékletben) (30 perc)
- tapsra induló robot,
- fényorgona (minél erősebb a hang, annál több LED villan fel).

o Fényérzékelővel irányított robot programozása (12., 17. kártya, lásd a 2. mellékletben) (45 perc)
- fényérzékelő beépítésekor szükséges építési szabályok,
- fényérzékelő eltakarására reagáló katapult,
- fénykövető robot.

o Infravörös érzékelővel irányított robot programozása (11. és 13. kártya, lásd a 2. mellékletben) (120 perc)
- távolságmérés IR Photoreflectorral: akadálykikerülő robot,
- sötét-világos asztalfelület megkülönböztetése IR Photoreflectorral: körben/asztalon maradó robot, labirintusban közlekedő robot (javaslat: a csoport egyik fele az első, másik fele a második feladatot oldja meg, azután próbálják ki egymás robotját, magyarázzák el egymásnak az algoritmust)
- nyomkövető robot (13. kártya).

Kihívás (páros vagy csoportmunka, 45 perc)
IR Photoreflectort és csúszkát használva állítható hangmagasságú hangszer vagy állítható sebességű óriáskerék építése, programozása.

IV.2.3. Értékelés

A foglalkozás utolsó 45 percében kihívás elé állítjuk a csoportokat.
A feladat: IR Photoreflectort és csúszkát használva állítható hangmagasságú hangszer vagy állítható sebességű óriáskerék építése, programozása. A csapatok választhatnak, hogy melyik feladatot valósítják meg.
A csoportok magukat és egymást is pontozzák a feladat végrehajtásának pontossága, részletessége, és az esetleg beépített további funkciók szerint.
Az értékelés során a foglalkozásvezető fordítson figyelmet arra, hogy minden csoport munkájából emelje ki a pozitív vonásokat, az egyedi megoldásokat!

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 4 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul kizárólag olyan tanulókkal végeztethető el, aki ismerik, olvasták Antoine de Saint-Exupéry: A kis herceg című művét.
Ennek a modulnak a középpontjában a szöveg értelmezése, a kis herceg vándorlása, az emberi értékekre vonatkozó mélyebb mondanivaló, valamint az olvasott szöveg vizuális ábrázolása áll. A feladatokat csoportokban oldják meg a tanulók. Az előző két modulhoz képest adjunk lehetőséget a csoportok átrendeződésére!
A csoportok kialakítása során különböző stratégiákat követhet a foglalkozásvezető. Létrehozhat homogén vagy heterogén csoportokat.
Az eszközcsomag használata lehetőséget ad a szövegértés terén gyengébben teljesítő, ugyanakkor a műszaki ismeretek, az informatika terén jobb képességű, jártasabb tanulóknak arra, hogy aktív, előremozdító szerepet vállaljanak az órán.
Homogén csoportbeosztás esetén az egyes csoportoknak adott szövegek hossza és nehézsége alapján nagyobb lehetőség nyílik a tehetséggondozásra vagy felzárkóztatásra. A heterogén beosztás mellett a munkamegosztás, a feldolgozás során a feladatok meghatározása, a csoporton belüli segítségnyújtás ad erre lehetőséget.
A csoportok kialakítása tekintetében a tanulók választása, valamint a foglalkozásvezető és (iskolai csoport esetén) a tanulókat ismerő pedagógus véleménye a meghatározó.

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a modul elvégzése után
- feleleveníti, elmélyíti A kis herceg című művel kapcsolatos ismereteit;
- mélyebb értelmezést tud adni a kiválasztott szövegrészletekhez;
- képes egy összetett feladatot munkamegosztásos megvalósításhoz részekre bontani;
- rendelkezik a csoportjára jutó részfeladat megoldására vonatkozó tervvel;
- rendelkezik megépített figurákkal.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- A regény jeleneteinek összegyűjtése, rendszerezése (időbeliség, helyszín, tartalom szempontjából).
- Csoportonként a feldolgozni kívánt részlet kiválasztása a foglalkozásvezető által felkínált 5 részlet közül.
- Csoportonként a szövegnek a részletes értelmezése feladatlap segítségével.
- Feladatterv elkészítése (tevékenységek és felelősök megjelölésével).
- Figurák, „díszletek”, hátterek megépítése.

A feladatok, események részletes leírása:

A további munkához a foglalkozásvezető kialakítja a 3 fős csoportokat a fenti szempontok figyelembevételével. Emelje ki a csoportalkotás szempontjait, például, hogy a csoportba kerülő tanulók közül egyikük ügyesnek mutatkozott a robotépítés terén, másikuknál jó ötleteket látott a programozásban, harmadikuknak jó hozzászólásai voltak az iménti beszélgetés során. (20 perc)

„Most pedig induljunk útra a kis herceggel, keltsük életre a kalandjait"
A foglalkozás következő órájában a foglalkozásvezető vezetésével közös munkában elevenítik fel a tanulók A kis herceg részleteit. (60 perc). A tanulók körben ülnek (asztal körül vagy szőnyegen), középen egy hosszú papírszalag (lehet fénymásolópapírból összeragasztani).

„Gyűjtsük össze és állítsuk sorrendbe, milyen kalandjai voltak!"
A tanulók először emlékezetből idézik fel a jeleneteket, felírják egy-egy kis színes papírra, és elhelyezik a papírcsíkon. Ha később merül fel egy időben korábbi jelenet, a színes papírokat arrébb lehet tolni, hogy helyet csináljanak az újaknak. Fontos, hogy a sorrendbe rakás ne a könyvben található, hanem a tényleges időbeli sorrendet tükrözze! Ez a szöveg idősíkjainak kibontását, jobb megértését segíti.
Ezután a könyv átlapozásával ellenőrizzék csoportonként, hogy valamennyi jelenet felkerült-e a papírcsíkra, és jó sorrendben vannak-e. Az ellenőrzést követően, ha mindenki helyesnek találja az elrendezést, a színes papírokat felragasztják az „idővonalra".
A következő szakaszban a teljes tanulócsoportot osszuk 2 részre ügyelve arra, hogy a foglalkozás elején kialakított 3 fős csapatok együtt maradjanak.
Az egyik fél csoport helyszínek alapján csoportosítsa a jeleneteket (pl. a kis herceg bolygója, a bolygóközi vándorlás, a Föld), a másik fél csoport a belső utazás alapján (pl. felnőttek világa-életcélok, emberi értékek (barátság, hűség, hiúság, stb.)
Ez a csoportosítás is az előzőhöz hasonlóan történjen: a jeleneteket felírják színes papírokra, és azt ragasztják föl csoportokban egy nagy lapra. (25 perc)
Ezután valamennyi 3 fős csapat megkapja azt a szövegrészletet, amelyet robotba kell építeniük. A javasolt szövegrészletek a következők (a szövegeket lásd az 1. mellékletben):

1. A lámpagyújtogató bolygója
2. Rajzolj nekem bárányt!
3. A visszhang
4. A róka megszelídítése
5. A bolygó gondozása (rózsa, vulkán)

A csapatok külön munkahelyekhez (asztal, számítógép, robot- és építő készlet) a további munkához, és megtervezik a szövegrészlet feldolgozását. Itt hagyjuk érvényesülni a gyermekek kreativitását, azonban ötletekkel segítséget nyújthatunk nekik, például

az építésben (a https://artecrobot.hu/figurak-epitesi-utmutatoi/ oldalon lévő figurák építési útmutatóival), illetve vezessük rá őket a jelenetben elmesélt cselekményekre, a szereplők érzelmeire, valamint arra, hogy ezeket hogyan lehetne robotokkal (pl. mozdulatokkal, fény- vagy hangjelzésekkel) kifejezni. A csoportmunka folyamán a foglalkozásvezető sorban haladjon a csapatok között, minden csapat számoljon be arról, hogy milyen tervet készítettek, ahhoz milyen alkatrészeket használnak fel, és milyen munkamegosztás alapján fognak dolgozni. Ez a beszélgetés tudatosítja a tanulókban a feladatokat és a szerepeket. (30 perc)
A foglalkozás utolsó szakasza a jelenetben szereplő figurák és a környezet megépítése ArTeC építőelemekből. (90 perc)

IV.3.3. Értékelés

A foglalkozás végén „seregszemlét" tart a csoport: az egyes csapatok megnézik a többiek munkáját, akik elmondják, milyen képességei lesznek a robotjuknak – ez kifejezőkészségüket fejleszti.
A modul első felében készült idővonalat és tartalom szerinti csoportosítást kitesszük a falra, hogy a továbbiakban segítse a munkát.
A foglalkozásvezető értékeli a teljes modul során nyújtott teljesítményt: minden részegységre vonatkozóan kiemeli a legjobb hozzászólásokat, ötleteket, megvalósításokat.

4. modul: A szereplők életre kelnek

IV.4. A modul adatai

Időtartam: 4 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul az előző modulokra épül, azok szerves folytatása. A tanulók 3 fős csapatai az 1-2. modul során elsajátított robotprogramozási ismereteik segítségével keltik életre a 3. modul során feldolgozott jeleneteket. A robotokat a 3. modul végén megépített figurákból alakítják ki.
A modul során a heterogén csapatokon belül a munkamegosztás lehetővé teszi, hogy minden tanuló megcsillogtathassa tehetségét, érdeklődését, ugyanakkor gyengébb területein is fejlődjön. Ugyanakkor figyelemmel kell követni azt, hogy a programozásban ügyesek is kellő mértékben részt vegyenek a szöveg megismerésében, és azok a tanulók, akik inkább az olvasás iránt érdeklődnek, fejlesszék logikus gondolkodásukat, informatikai ismereteiket.
A munka végig 3 fős csapatokban folyik, az előző modulban kialakított csapatbeosztás szerint. Minden csapatnak külön munkahelye van (asztal, számítógép, robot és építő készlet).

IV.4.1. Tanulási feladat

A tanulók csoportjai a modul elvégzésével
- rendelkeznek a szövegben olvasott jelenetet megjelenítő, működő robottal;
- fejlődik szövegértésük;
- alkalmazzák és elmélyítik az 1. és 2. modul során szerzett ismereteiket, fejlődik logikus és algoritmikus gondolkodásuk;
- fejlődik együttműködőkészségük;
- fejlődik önreflexiójuk.

IV.4.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- rendelkeznek a szövegben olvasott jelenetet megjelenítő, működő robottal:
  - a csapatok elkészülnek a robotok programjával;
  - a robot mozgásával, hang- és fényjelzéseivel visszaadja a szövegben olvasottakat;
- fejlődik szövegértésük:
  - a szöveget hűen visszaadó robot megprogramozásához a szöveg logikai elemzése szükséges;
  - a cselekvések pontos megértéséhez, az érzelmek és interakciók pontos megjelenítéséhez a szöveg aprólékos és pontos értelmezése szükséges.
- alkalmazzák és elmélyítik az 1. és 2. modul során szerzett ismereteiket, fejlődik logikus és algoritmikus gondolkodásuk:
  - gördülékenyen használják a Studuino programozási környezetet;
  - új környezetben helyesen alkalmazzák és kombinálják a megismert algoritmusokat;
  - megfelelő érzékelőket választanak, és azokat a megfelelő programszerkezet segítségével kezelik.
- fejlődik együttműködőkészségük:
  - a tervezett együttműködés és munkamegosztás gyakorlati megvalósítása;
  - ennek során ötletek megvitatása, érvelés, konszenzusos megállapodás képességének fejlődése;
  - a különböző csapatok egymás műveit is értékelik – ezzel a mások eredményeinek értékelése kerül előtérbe.
- fejlődik önreflexiójuk:
  - a programozás során folyamatosan össze kell vetniük a robot működésére vonatkozó terveiket a felprogramozott robot tényleges működésével, így a programozás folyamatos önreflexióval jár;
  - megértik, megtapasztalják, hogy a hibáikkal való szembesülés a továbblépés és a fejlődés alapja.

A feladatok, események részletes leírása:

Ez a modul nem bomlik további részekre. A csapatok folyamatosan dolgoznak robotjaikon. A rendelkezésre álló időkeret lehetőséget ad arra, hogy a csapatok lépésről lépésre fejlesszék robotjaikat.
A csapatok heterogén összetétele itt lehetővé teszi, hogy ki-ki a saját érdeklődésének, képességeinek megfelelő nehézségi szintig jusson el a programozásban. A foglalkozásvezető segítheti a csapatokat abban, hogy az egyszerű, alapfeladatokat a programozásban gyengébb tanulók végezzék, így sikerélményhez juttatva őket, majd a közösen letervezettek szerint az ügyesebbek fejlesszék tovább a programot. Így őket is kihívás elé lehet állítani, és megfelelő fejlődést lehet számukra biztosítani.

A csapatok a következő robotokat készítik el, programozzák:

1. A lámpagyújtogató bolygója
2. Rajzolj nekem bárányt!
3. A visszhang
4. A róka megszelídítése
5. A bolygó gondozása (rózsa, vulkán)

Egy-egy lehetséges megoldás az egyes robotokra:

1. A lámpagyújtogató bolygója
A lámpagyújtogató egy forgó „bolygón" áll, egyik karját ezért szervomotor segítségével tudja emelni, leengedni. A bolygó egyre gyorsabban forog. Minden körbefordulászkor a figura fölemeli a kezét, és ekkor felgyullad, illetve kialszik a lámpájába szerelt LED. A körbefordulást meg lehet úgy oldani, hogy kimérik, mennyi idő alatt fordul körbe, de úgy is, hogy egy IR Photoreflectorral figyelik, hogy a „bolygó" egy kiemelt pontja (a képen a fehér kockák) elhalad az érzékelő előtt. (Programozási kártyákat lásd a 3. mellékletben.)

2. Rajzolj nekem bárányt!
A bárány bégetését (buzzer ismételt ki-be kapcsolása) követően felnyílik a láda ajtaja, a bárányt be lehet helyezni. A ládába szerelt IR Photoreflector érzékeli, hogy bent van a bárány a ládában (megnő a mért érték). Ekkor lecsukódik az ajtó. Egészen addig csukva marad, amíg meg nem kocogtatjuk a hangérzékelőt. Ekkor a hangérzékelő által mért nagyobb érték hatására kinyílik az ajtó, majd amikor az IR Photoreflector alacsonyabb értéket mér, azaz a bárány kint van a ládából, az ajtó becsukódik. Ez a folyamat a nyomógomb lenyomására bármikor megismételhető. (Programozási kártyákat lásd a 3. mellékletben.)

3. A visszhang
Amikor a hangérzékelő hangosabb hangot érzékel, egy változóban elkezdi mérni a hang hosszát (egész addig növeli a változó értékét, ameddig a hangos hangot érzékeli), majd a buzzer ugyanilyen hosszan szól, mintha visszhangozná a hangot. A feladat leegyszerűsíthető, ha nem akarunk változót használni: a hang hosszát nem adja vissza a robot, tehát mindig ugyanolyan hosszan szól a buzzer. (Programozási kártyákat lásd a 3. mellékletben.)

4. A róka megszelídítése
A róka háromszor közelít: lassú („bizonytalan") farkcsóválás után előre gurul, majd hátra – ezt kétszer teszi meg (első 2 nap), majd a 3. napot szimbolizálva előre gurul, megáll, gyorsabban („bátrabban") csóválja a farkát, kigyullad a LED. A feladat finomítható, például minden alkalommal egyre gyorsabban, vagy egyre hosszabban, egyre közelebb gurul, többet vagy gyorsabban csóválja a farkát. (Programozási kártyákat lásd a 3. mellékletben.)

5. A bolygó gondozása (rózsa, vulkán)
A robotban 2 db IR Photoreflector van, ezek egyike a vulkán, a másik a rózsa működését vezérli. Mindkettő távolságot mér, tehát érzékeli, hogy a kis herceg előtte áll-e. A vulkán LED villogásával jelzi, hogy tiszta, a rózsa hajladozik a „locsolást" követően. A lengedezést DC motorral idézzük elő, amelyre nem középpontosan szereljük rá a rózsa szárát. A lengedezés megoldható szervomotorral is. (Programozási kártyákat lásd a 3. mellékletben.)

IV.4.3. Értékelés

A modul zárásaként a csapatok bemutatják robotjaik működését a többieknek. Elmagyarázzák, hogy a működés hogyan illusztrálja a szövegben olvasottakat, miért pont ezt a megoldást alkalmazták.
Ez az értékelési szakasz alkalmas az önreflexióra, hiszen arról is szót lehet ejteni, hogy még miben kell fejleszteni a robotot. A csapatok arról is beszámolnak, hogy mi okozott nehézséget a robot építése vagy programozás során, és arra milyen megoldást találtak.

5. modul: A mi kis hercegünk - projektzáró

IV.5. A modul adatai

Időtartam: 4 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Ez a modul a teljes projekt zárófoglalkozása. Alkalmas a program során tanultak összefoglalására, szintetizálására, a részleteiben feldolgozott szöveg ívének illusztrálására. Segíti továbbá a tanulók önreflexióját, fejleszti kifejező- és prezentációs készségüket.

A modul utolsó órája a projektzáró bemutató, amelyre érdemes meghívni a szülőket, a tanulók pedagógusait. A gyerekek így nekik is megmutathatják munkájuk eredményét és a szöveggel kapcsolatos gondolataikat.
A foglalkozásvezetőnek kiváló alkalom az egész program értékelésére, valamint arra, hogy kiemelje az egyes tanulók esetében a tapasztalt erősségeket, és azokat a területeket, amelyeken fejlődést mutatott.

IV.5.1. Tanulási feladat

A modul a projekt zárófoglalkozása. A modul elvégzésével a tanuló
- legyen képes a csoportja által készített robot bemutatására (prezentációs készség fejlesztése);
- legyen képes más csoportok által készített robot működésének megértésére;
- ismerje el mások eredményes munkáját;
- értse robotja helyét a feldolgozott történetben, és önreflexióval állapítsa meg, mennyire sikerült a kitűzött közös cél megvalósításához hozzájárulnia;
- a bemutató alapján értékelje az elvégzett közös munkát.

IV.5.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A projekt során szerzett ismeretek bemutatása, a foglalkozás-sorozat lezárása és értékelése.

Feladatok, események részletes leírása:

A modul első felében (150 perc) a csapatok közös munkával összeállítják a művet megelevenítő „digitális bábszínházat". A 3. modulban készült idővonal alapján sorba rendezik a jeleneteket. A történetnek a jeleneteket összekötő szála a kis herceg vándorlása. Ezt nyomkövető robottal lehet jelképezni. A foglalkozásvezető az építésben legügyesebbeket kérje fel a kis herceg megépítésére, a programozásban legügyesebbeket pedig a nyomkövető program megírására. Amikor a vonalon haladó figura az egyes jeleneteket ábrázoló robotoknál megáll, lehetőség nyílik az adott robot bemutatására, ezt követően a kis herceg tovább halad.
A kis herceg robotjának programozási kártyáját lásd a 4. mellékletben.
Eközben a többi tanuló díszletekkel (sivatag, bolygók, a műben szereplő emberek, állatok, növények) adják meg a robotok környezetét. Ez még egy lehetőség arra, hogy a tanulók a szöveggel foglalkozzanak, azt aprólékosan értelmezzék.
A projektzáró bemutatóra történő felkészülés egyben a tanult ismeretek szintetizálása is. A tanulók csoportjai a műben szereplő sorrendben közös bemutatóvá fűzik össze a robot-jeleneteket. Eközben valamennyi csoport bemutatja a többieknek a tagjai

által megalkotott robotot. A tanulók elmagyarázzák, hogy a szövegből mit emeltek ki, mit akartak megjeleníteni, valamint ismertetik a technikai megvalósítást és a programot is.
A bemutatóra történő felkészülés, „próba" során lehetőség van egymás robotjainak kipróbálására és játékra is.
A projektzáró bemutatón (90 perc) lehetőség szerint legyenek jelen a szülők is. A csapatok bemutatják az általuk feldolgozott szöveget, annak mélyebb értelmét. Ezután ismertetik a robotjukat, bemutatják, hogy a szöveg fontos részleteit hogyan fejezi ki robotjuk. Beszélnek a robot készítése során felmerült nehézségekről, vitákról és azok megoldásáról is.

IV.5.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelés, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezzünk mindenki számára.
A program végén legalább egy órát szánjunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzések meghallgatására. Teremtsünk alkalmat arra, hogy a résztvevők bemutassák azokat a produktumokat, amelyeket ők hoztak létre (képek, rajzok, tárgyak, leírások, keresések találatai, prezentációk stb.)
Elvárás, hogy a pedagógus legyen jelen, továbbá lehetőség szerint a családot is hívjuk meg a zárásra!
A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezzünk!

V. VÁRT EREDMÉNYEK

- A program eredményeként fejlődik a tanulók szövegértése, értő olvasási technikája.
- Az olvasást kevésbé kedvelő tanulók olvasási kedve nő, remélhetőleg megszeretik az olvasást. Az olvasási nehézségekkel küzdő tanulók sikerélményhez jutnak ezen a területen.
- Fejlődik a tanulók algoritmikus gondolkodása. Megismerkednek a robotok programozásával.
- A figurák építése során fejlődik kreativitásuk, javulnak finommotoros képességeik.
- A csoportmunka eredményeként fejlődik szociális kompetenciájuk, az együttműködés- és konszenzuskészség, a munkamegosztás és felelősségvállalás képessége.
- A munkafolyamat és a projektzáró bemutató során fejlődnek anyanyelvi-kommunikációs kompetenciáik, érvelési és prezentációs készségük.

VI. ESZKÖZLISTA

Tárgyi feltétel 2-3 tanulónként

- 1 db számítógép interneteléréssel, feltelepített Studuino programmal (ingyenesen letölthető)
- 1 készlet Abacusan-ArTec Keltsd életre! felsős eszközcsomag + 3 db AA ceruzaelem + 1 tekercs fekete szigetelőszalag
- 1 db világos felületű asztal

Személyi feltétel:

- ArTeC robotok használatára (továbbképzésen) felkészített könyvtáros, pedagógus
- 10–15 tanulónként 1 fő

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

ArTeC Robotist https://artecrobot.hu/

VIII. MELLÉKLETEK

1. Szövegrészletek
2. Programozási kártyák
3. Jelenetek programozási kártyái
4. A kis herceg robotjának programozási kártyája

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

T.E.S.L.A.-projekt – természettudomány a könyvtárban

Fejlesztő neve	Varga Lilla (Budapest)	
Célcsoport	Tini	5–8. osztály
Résztvevők száma	12–30 fő	
Főbb célok	Természettudomány népszerűsítése	
	Könyvtárhasználatra nevelés	
	Olvasásfejlesztés	
A program időtartama	3 óra	3 alkalom
Fejlesztési irány	Digitális írástudás - fejlesztése Szövegértésfejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni, kooperatív és csoportmunka Projektmódszer	
Kipróbáló neve	Baginé Tóth Erika (Szarvas)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

Tudományos, Emberi, Sejtelmes, Leleményes, Alkotó – ez a „T.E.S.L.A.-projekt – természettudomány a könyvtárban" online és offline játék, ahol az olvasásfejlesztés, a programozás, a képregényrajzolás, a kísérletezés, a robotika és az élménypedagógia is szerepet kap találkozóinkon. Célja, hogy emberközelbe hozza a természettudományt a tanulók számára, és élményszerűen fedezzék fel a különböző fizikai jelenségeket. A játék során pontok szerezhetők, amelyekért a program végén jutalom jár. A játékosok 3-4 fős csapatokban jelentkezhetnek és játszhatnak. A második, valamint a harmadik találkozó előtt a csapatok kapnak két-két kérdéssort. (Ezt, az összesen négy kérdéssort – az 5–9. melléklet tartalmazza). Ezek legyenek elérhetőek a könyvtár honlapján is!

A kérdések megválaszolásához a csapatoknak önállóan be kell menniük a könyvtárba, ott logikai feladatok várják őket, továbbá a katalógusban, az interneten és könyvekben keresnek.

Célunk az is, hogy a játék során a találkozókon kapott cikkek feldolgozásával a játékosok megismerjék a különc zseni feltaláló, Nikola Tesla életét és találmányait.

A résztvevőknek odaadjuk az ajánlott irodalom listáját (10. melléklet), amelyből legfeljebb két regény elolvasásáért és a történetek alternatív befejezésének megírásáért 50 pontot kaphatnak. Ennek határideje az utolsó találkozó. A játék végére egy egyszerű

programot is írhatnak, és egy robotot is összeállítanak háztartásban is megtalálható eszközökből.
A program hatása a könyvtár szempontjából, hogy stabil olvasótábor alakul ki a 9–18 éves korosztályban. A program hatása a résztvevőkre, hogy a játék találkozóin való részvétellel rendszeres könyvtárhasználókká válnak, fejlődik olvasáskészségük, elmélyülnek természettudományos ismereteik. Ha szélesebb körben hirdetjük a játékot, kiépülnek a kapcsolatok a környező iskolák tanulóival.
A mintaprogram kipróbálásakor azt láttunk, hogy nemcsak játéksorozatként bonyolítható le, hanem egyes elemek elhagyásával, rövidített változatban egy-egy alkalommal is.
A program alkalmas a természettudományos érdeklődés játékos formában való felkeltésére is. Ajánlott a lányok részvételére is hangsúlyt helyezni, hiszen közülük a STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics), azaz a természettudományi, technológiai, mérnöki és matematikai irányban érdeklődő fiatalok még mindig alacsonyabb százalékban kerülnek ki, mint a fiúk közül. Ugyanígy a hátrányos helyzetű térségekben is fontos, hogy a felső tagozatosok játékos módon is szerezzenek természettudományos ismereteket.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- természettudományos kompetencia
- digitális kompetencia

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program támogatja a természettudományos oktatást. A program szervezésekor érdemes felvenni a kapcsolatot a környékbeli iskolákkal, és meghirdetni a játékot a tanulók között. Ehhez segítséget nyújthatnak az könyvtárostanárok, és a szaktanárok. A sorozatot plakáttal, szóróanyaggal, tanórákon és könyvtárban személyes megszólítással lehet népszerűsíteni, honlapon, közösségi oldalakon, helyi médiában is érdemes hirdetni. Személyes megszólításnál érdemes a lányokra is koncentrálni, a program céljában meghatározott elvek mentén. A jelentkezés történhet online űrlap segítségével, vagy személyesen is. A csapatokról, csapattagokról vezessünk táblázatot, amely az eredményeket, tapasztalatainkat tartalmazza. Az eredményeket, tapasztalatokat osszuk meg a szaktanárokkal, amennyiben nyitottak az együttműködésre.
A program tananyagát modulokra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek ad-

ják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. A tanulási feladatokhoz önellenőrzési, önértékelési, értékelési forma – kérdések, feladatok is találhatók, melyek segítségével a tanuló, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, milyen mértékben sikerült elsajátítania a tanulási feladatban meghatározottakat. A modulokban, azok tananyagára épülő feladatok találhatók, melyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a tanuló előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan. A program összegző értékeléssel zárul, melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.
Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben – nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit. Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás stb. pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbakat és odaillőt a csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

A részletes eszközlista az egyes moduloknál, a feladatok, események részletes leírásában olvasható.

Minden modulhoz:
Számítógép, projektor, vetítővászon, nyomtató (a mellékletek kinyomtatásához), szkenner, 4 db (videó készítésére alkalmas) digitális fényképezőgép, vagy mobiltelefon.

A 2. modulhoz (Robotika és programozás):
Legalább négy számítógép, a legfrissebb Adobe Flash Player szoftverrel a Scratch program lejátszásához, képnézegető, videólejátszó szoftverrel, hangfallal.
Scratch ingyenes programkészítő oldal: http://scratch.mit.edu

A modulok közti feladatokhoz:
A tanulók a Google keresőmotoron kívül a könyvtár ismeretterjesztő állományát használhatják a kérdéssorok megválaszolásához.
A kérdések megválaszolásához szükséges ismeretterjesztő irodalom (lásd a Szakirodalom-jegyzékben)

II.3. A program során alkalmazott módszerek

A program során egyaránt szerepet kap az egyéni munka, kooperatív munka, csoportos munka, projektmódszer.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Kísérletezés és Nikola Tesla dolgozószobája	3
2.	Robotika és programozás	3
3.	Képregényrajzolás és összegzés	3

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Kísérletezés és Nikola Tesla dolgozószobája

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 3 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul olyan tanulókkal végeztethető el, akik részt vettek egy egyórás könyvtárbemutató foglalkozáson, így nem teljesen idegenek nekik a könyvtár terei, és akiknek alapszinten bemutatták a katalógus használatát, valamint a Google keresőmotorban használható keresési módszereket.

IV.1.1. Tanulási feladat

Tanulási feladatok:
- szociális tanulás az élménypedagógiai játék során,
- szövegértelmezés a Nikola Tesla-cikk feldolgozásával, és a fizikai kísérletek leírásának követésével,
- könyvtárhasználat a foglalkozás végén kapott kérdéssorok megválaszolásával.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- a használható információk felismerésére, idegen szöveg értelmezésére;
- csapatban való együttműködésre;
- a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok csoportos elkészítésére;
- a fizikai elméletek gyakorlatba ültetése után a fizikai kísérletek előadással kísért bemutatására.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
Az együttműködést segítő élménypedagógiai játékkal cél a szociális tanulás. Az élmények csapatban történnek, a folyamatok egy csoporton belül hatnak minden egyénre. A csoport állandó és szoros kölcsönhatásban van valamennyi tagjával. A közös

döntéshozatal, a szabályalkotás, a csoportért érzett felelősség, a csoport korlátainak felismerése mind-mind az egyén tanulási folyamatát gazdagítják.
Nikola Tesla életrajzának tanulmányozásával betekintést nyernek a játékosok a különc tudós életébe. A kísérletek hátterének megértésével, és a leírás alapján történő elvégzésükkel a játékosok gyakorolják a csapatban végzett munkát, közben dokumentálják a munka folyamatát, valamint mindezek bemutatásában jártasságot szereznek.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Előkészítés: Nikola Tesla dolgozószobájának berendezése
Szükséges:
- felirat (11, 12, 13, 14. mellékletek)
- íróasztal
- töltőtoll, UV toll és UV lámpa
- önműködő hajó terve (14. melléklet) – UV tollal az idézet egynegyede ráírva
- asztali lámpa – villanykörte alá az idézet egynegyede elrejtve
- kisrádió – magnótartóba vagy elemtartóba az idézet egynegyede berejtve
- Tesláról vagy az elektromosságról szóló könyv lapjai közé az idézet egynegyede elrejtve
- mindenféle egyéb írószer, könyv, tinta, stb.
- kísérletek eszközeit tartalmazó négy doboz (15, 16, 17, 18. melléklet)

Bevezetésképp a foglalkozás vezetője ismerteti a játékosokkal a T.E.S.L.A.-játék felépítését, részeit, a pontozás módját, bemutatja az ajánlott irodalmat. Az ajánlott irodalmat lehetőség szerint minél részletesebben mutassuk be, osszuk ki a mellékletben található listát, mondjuk el, hogy legfeljebb két regény alternatív befejezésének megírásáért 50-50 pontot kaphatnak, erre felhozhatunk rövid példát is. Ezután a csapatok röviden bemutatkoznak (csapatnév, játékosok, iskola).

2. Egyszerre fel játék
Egyszerre fel játékot játszunk bemelegítésképp.
„Üljünk körbe. Bárki felállhat, amikor akar, de nem maradhat állva öt másodpercnél tovább. A játék célja, hogy egyszerre mindig pontosan négyen álljanak, ez a játék fejleszti a koncentrációt, az egymásra figyelést. A játékosokat együttműködésre serkenti."

3. Kérdések
A jelentkezett 3-4 fős csapatok mindegyike kap egy cikket Nikola Tesláról (1. melléklet). Ehhez egy kérdéssor kapcsolódik, amelyet meg kell válaszolniuk.

Alternatív program: Varga-Fogarasi Szilvia mesemondó műsora: *Villámok ebédre, avagy Nikola Tesla, a szinuszos showman*

„A kísérletekkel csipkézett életrajzi storyteller showban egy nagy T betű történetét mondom el, amellyel 'bizonyos mihaszna népek' a mágneses indukció (tudom, pfúj) mértékegységét szokták jelölni. Nikola Tesla megérdemli, hogy közelebbről is megismerjük, róla szól hát ez az óra: arról az emberről, akinek a váltóáram elterjedését köszönhetjük. Aztán ki tudja, talán a végén még a saját korunkról is megértünk eztazt. Vigyázat! Izgalmas, helyben végzett kísérletek és plazmagömb feltűnése várható!" (Varga-Fogarasi Szilvia)

Az előadásról bővebben:
http://www.ketfulu.hu/teslarol-meseltem/
http://www.ketfulu.hu/tesla-a-muveszetek-volgyeben-meg-a-panda/
https://www.ketfulu.hu/tesla-a-kutatok-ejszakajan/
https://www.ketfulu.hu/tesla-iskolaba-megy/

4. „Vetésforgó"

Úgy alakítjuk a foglalkozást, hogy „vetésforgóban" egy időben egy csapat Nikola Tesla szobája feladatát oldja, a többi csapat pedig a négyféle kísérleten haladjon végig.

„Vetésforgó"	Nikola Tesla szobája	1 csapat dolgozik
	1. kísérlet	1-2 csapat dolgozik egyszerre
	2. kísérlet	1-2 csapat dolgozik egyszerre
	3. kísérlet	1-2 csapat dolgozik egyszerre
	4. kísérlet	1-2 csapat dolgozik egyszerre

Nikola Tesla dolgozószobája

Feladat: Keressétek meg a négy elrejtett idézetrészletet! Segítség: Nikola Teslához kapcsolódó tárgyakat keressetek! Töltsétek ki az űrlapot! (12. melléklet)

Minden csapat után ellenőrizzük az elrejtett idézeteket! Az idézeteket játék közben cserélhetjük, hogy ne kapja minden csapat ugyanazt az idézetet. (13. melléklet)

Kísérletek

Egyszerű, háztartásban is megtalálható hozzávalókból izgalmas fizikai jelenségeket próbálhatnak ki a csapatok. Fontos, hogy miközben értelmezik a kísérletek leírását, és megoldják a feladatot, megértsék magát a jelenséget is. Minden csoportból legyen egy vállalkozó játékos, aki utána szóban is elő tudja adni a jelenséget, és a többiek segítségével a kísérletet is be tudja mutatni.

1. kísérlet: Elektromágnes
2. kísérlet: Egypólusú motor
3. kísérlet: Betörőriasztó rendszer
4. kísérlet: Gyümölcsből elemet

A négy kísérletről a leírásokat és a hozzájuk tartozó előre elkészítendő dobozokat lásd a 15, 16, 17, 18. mellékletben, és az eszközlistában. Adjuk oda a leírásokat a 3–8 fős csoportoknak.
Feladat: Készítsenek bemutatót a kísérletről. A bemutatókat vegyék fel videóra. Fontos, hogy a kísérletekhez kapcsolódó fizikai hátteret is adják elő.

IV.1.3. Értékelés

A foglalkozás végén megnézzük a csoportok bemutatóit a fizikai kísérletekről. A cikkhez kapcsolódó kérdésekre adott válaszokat közösen ellenőrizzük. A Nikola Tesla szobájában talált idézeteket felolvassuk, megbeszéljük, milyen találmányokban találták meg azokat a csapatok, és azok hogyan kapcsolódnak Nikola Teslához. Minden bemutató után pozitív bírálat hangozzon el. Minden sikeres bemutató 20 pontot ér. A Tesla-szoba helyes megoldása 20 pontot ér. A cikk kérdéssorára adott jó válaszok összesen 30 pontot érnek.
Közösen számoljuk össze a csapatok pontjait.
Osszuk ki a két kérdéssort, amelyeket a következő találkozóig kell a csapatoknak megoldaniuk önállóan a könyvtárban. A kérdéssorokat tegyük online is elérhetővé. A kérdéssorok megválaszolásának határideje a következő modul ideje (adjunk a csapatoknak legalább három hetet).
Készítsünk listát a csapatokról, és függesszük ki a legtöbb pontot elérő csapat nevét jól látható helyre a könyvtárba! Az elért pontszámaikat ne tegyük közzé, hogy a játék mindig játék maradjon, és a verseny élét tompítsuk.

2. modul: Robotépítés és programozás

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 3 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul olyan tanulókkal végeztethető el, akik részt vettek egy egyórás könyvtárbemutató foglalkozáson, így nem teljesen idegenek nekik a könyvtár terei, és akiknek alapszinten bemutatták a katalógus használatát, valamint a Google keresőmotorban való keresési módszereket.

IV.2.1. Tanulási feladat

Tanulási feladatok:
- szociális tanulás az élménypedagógiai játékok során
- szövegértelmezés a Nikola Tesla-cikk feldolgozásával és a robotépítés leírásának megértésével
- könyvtárhasználat a foglalkozás végén kapott kérdéssorok megválaszolásával

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- a használható információk felismerésére, idegen szöveg értelmezésére;
- csapatban való együttműködésre;
- a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok csoportos elkészítésére;
- a fizikai elméletek gyakorlatba ültetése után a készített szerkezetek előadással kísért bemutatására.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
Az együttműködést segítő élménypedagógiai játék célja a szociális tanulás. Az élmények csapatban történnek, a folyamatok egy csoporton belül hatnak minden egyénre. A csoport állandó és szoros kölcsönhatásban van valamennyi tagjával. A közös döntéshozatal, a szabályalkotás, a csoportért érzett felelősség, a csoport korlátainak felismerése mind-mind az egyén tanulási folyamatát gazdagítják.
Nikola Tesla életrajzának tanulmányozásával betekintést nyernek a játékosok a különc tudós életébe. A programok elkészítésével egy rövid történet elemeire (párbeszédek, tevékenységek) bontását gyakorolják, a programozás folyamata a logikai gondolkodást gazdagítja. A robotok szerkezetének megértésével, és a leírás alapján történő megépítésükkel a játékosok gyakorolják a csapatban végzett munkát, közben dokumentálják a munka folyamatát, valamint mindezek bemutatásában is jártasságot szereznek.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Bababútorgyár
Véletlenszerű háromfős csapatokkal és apró játékbútorokkal eljátsszuk a Bababútorgyár játékot. „A játékban fontos, hogy egy cél érdekében a játékosok együttműködjenek, mindenki a saját feladatát a legjobb tudása szerint végezze. A játékosok hármas csoportokat alkotnak. A csoportokat a foglalkozásvezető jelöli ki véletlenszerűen (pl. kiszámolással). Cél: a terv alapján „Jáva" építőelemekkel, vagy legóval megalkotni a bababútort.

1. mérnök, aki látja a tervet, de nem beszél, szemben ül a gyártásvezetővel;
2. gyártásvezető, aki közvetíti az információkat a munkásnak. Ő középen foglal helyet, szemben a mérnökkel, de háttal a munkásnak;
3. munkás, aki bekötött szemmel próbálja megalkotni a gyártásvezető által elmondottakat.

A játékban ellenőrök is részt vehetnek, ők nem kommunikálhatnak senkivel, viszont a végén feljegyzéseiket közzé tehetik. A játékosok szerepet cserélhetnek és egy másik bútort hoznak létre. A játék végén beszéljük meg a játékosokkal a tapasztalataikat."

2. Robotépítés
A mellékletben szereplő robotok alkatrészeit 1-1 dobozba tesszük. A csapatokat osszuk be véletlenszerűen négy csoportba. Feladatuk, hogy a leírás alapján alkossák meg a robotokat. Erről készítsenek fényképes beszámolót, a robotot működés közben vegyék videóra. A csapatok a dobozokat véletlenszerűen kapják. A robotok építésekor a leírást kell értelmezniük, és pontosan követniük. Minden csapat válasszon egy csapattagot, aki később a robotot, és annak működését bemutatja. A robot csapatmunkában épül, minden csoporttag találja meg a feladatát, és a foglalkozásvezető is ösztönözze őket erre. A robotkészítést dokumentálják fotókkal és videóval, majd később a robot működését is.
Az építhető robotok:

- Házi készítésű robotcsótány (19. melléklet)
- Sétáló robot (20. melléklet)
- Lebegő robotangyal (21. melléklet)
- Palackrobot (22. melléklet)

3. Programozás
A modul e részéhez szükséges, hogy a foglalkozás vezetője alapszinten ismerje a Scratch ingyenes online programozó oldalt, vagy együttműködjünk egy programozó iskolával, akik bemutató foglalkozást tartanak a könyvtárban.
A programozó oldal itt elérhető: https://scratch.mit.edu/
A csapatok egy cikket kapnak Tesla életéről, és munkásságáról.
Feladat: Válasszanak ki egy részt az életrajzból, és írjanak róla forgatókönyvet három mondatban.
A forgatókönyv alapján írjanak egy rövid programot a Scratch segítségével. Az alapok elsajátítása után otthon is folytathatják a munkát a csapatok. Ez esetben a következő modulban mutatják be munkáikat.
A programozásnál logikai elemekre kell bontania a történést a programozónak, és ezt a programnyelv szabályai szerint leírni.

IV.2.3. Értékelés

A foglalkozás végén a csapatok mutassák be működő robotjaikat, az építésük alatt készült fotósort, és a bemutató videót. Minden bemutató után pozitív bírálat hangozzon el.
Minden sikeres bemutató 20 pontot ér.
A Scratch-program létrehozása 50 pontot ér. Közösen számoljuk össze a csapatok pontjait.
Ellenőrizzük közösen az előző modul alkalmával kiosztott kérdőívek válaszait és pontozzuk.
Osszuk ki a két kérdéssort, amelyeket a következő találkozóig kell a csapatoknak megoldaniuk önállóan a könyvtárban. A kérdéssorokat tegyük online is elérhetővé.

A kérdéssorok megválaszolásának határideje a következő modul ideje (adjunk a csapatoknak legalább három hetet).
Készítsünk listát a csapatokról, és függesszük ki a legtöbb pontot elérő csapat nevét jól látható helyre a könyvtárba! Az elért pontszámaikat ne tegyük közzé, hogy a játék továbbra is játék maradjon, és a verseny élét tompítsuk.

3. modul: Képregény-rajzolás és összegzés

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 3 óra

IV.3.1. Tanulási feladat

Tanulási feladatok:
- szociális tanulás
- szövegértelmezés
- történetalkotás

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- a használható információk felismerésére, idegen szöveg értelmezésére;
- csapatban való együttműködésre;
- a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok csapatmunkával történő megoldására;
- egy történet elemeire bontására, és előadással kísért bemutatására.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
Az együttműködést segítő élménypedagógiai játék célja a szociális tanulás. Az élmények csapatban történnek, a folyamatok egy csoporton belül hatnak minden egyénre. A csoport állandó és szoros kölcsönhatásban van valamennyi tagjával. A közös döntéshozatal, a szabályalkotás, a csoportért érzett felelősség, a csoport korlátjainak felismerése mind-mind az egyén tanulási folyamatát gazdagítják.
Nikola Tesla életrajzának tanulmányozásával betekintést nyernek a játékosok a különc tudós életébe. A képregény elkészítésével egy rövid történet elemeire (párbeszédek, tevékenységek) bontását gyakorolják, az arckifejezések tanulmányozásával az emberi érzelmek megértésére irányul figyelmük.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Akadémiai székfoglaló

Bemelegítésképp akadémiai székfoglaló játékot játszunk. A játéktéren elszórtan mindenki egy-egy széken ül, plusz egy szék üres. A játékvezető célja, hogy az üres székre leüljön, a játékosoké, hogy ezt megakadályozzák. A játékosok szabadon elhagyhatják a helyüket és átülhetnek másik székre. A játékosoknak együtt kell működniük és megakadályozni, hogy a játékvezető leüljön. A játékvezető mozogjon állandó sebességgel.

2. Képregénykészítés

A csapatok kapnak egy-egy üres képregény mintát (4. melléklet), és egy anekdotagyűjteményt Tesla életéről (2. melléklet). Osszunk ki csapatonként 2-3 képregényt. Ezeknél a feladatoknál fontos, hogy a kiválasztott történetet megértsék, azt elemeire (párbeszédek, történések) tudják bontani. Fontos, hogy a csapattagok meg tudjanak egyezni abban, mit szeretnének bemutatni a képregénnyel. A foglalkozásvezető figyeljen arra, hogy minden csapattag képességei szerint vegyen részt az alkotás folyamatában.

1. feladat: Nézzék meg a képregényeket:
Milyen közös jellemzőik vannak?
- egy-két mondatos párbeszédek
- keretenként egy közeli kép
- humoros helyzetek, párbeszédek
- arcokon megjelenő érzelmek

2. feladat:

Válasszanak ki egy nekik tetsző részt Tesla életéből (2. melléklet). Írjanak hozzá rövid forgatókönyvet. Legfeljebb hét mondatból állhat a forgatókönyv, ebben lehet párbeszéd, tevékenység.

3. feladat:

Helyezzék el gondolatban az előre gyártott képregénykockákba a mondatokat, majd írják is be a képregény-mintába.
4. feladat:

Rajzoljanak hozzá egyszerű, karakteres rajzokat, figyeljenek az arcokon megjelenő érzelmekre.
Ha elégedettek az eredménnyel, fotózzuk le, vagy szkenneljük be az elkészült képregényt.

Pihenésképp Távirat-játékot játszunk.
„Fejlesztő hatás: A gyakorlat célja, hogy elmélyítse a csoporton belüli kapcsolatokat és a tagok lehetőséget kapjanak a visszajelzések adására.
Eszközigény: Papír, íróeszközök
A játék leírása: A csoportvezető kellő mennyiségű papírlapot tesz ki középre, majd elmondja a szabályokat. Miszerint bárki bárkinek küldhet táviratokat, és válaszolhat is a kapott táviratokra. Egyetlen kikötés van: a megszólítástól és az aláírástól eltekintve, összesen 100 szót használhat fel a táviratiban. Amint elkészült a távirat, azonnal kézbesíteni kell. A gyakorlat addig tart, amíg mindenki el nem használja a rendelkezésre álló 100 szót. Ezután a csoporttagok beszámolnak érzéseikről. Érdemes magukat a táviratokat is megbeszélni, de lehetőséget kell nyújtani arra, hogy aki nem akarja, az megtarthassa magának az olvasottakat. Ezt a szabályt érdemes előre tisztázni, hogy a távirat írói őszintében merjenek megnyilvánulni."

A játék után minden csapat bemutathatja az elkészült képregényét, amelyet vetítővászonra nagyítunk.

IV.3.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelés, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.
A bemutatott képregényeket pozitív visszajelzéssel fogadjuk, emeljük ki erősségeiket (ötlet, rajztudás, arckifejezések stb.).
Az utolsó találkozó második részében beszéljük át, milyen helyes válaszokat kaptunk a találkozók közti kérdőívekre. Emeljünk ki néhány humoros, és frappáns regénybefejezést. Az utolsó találkozó második részére a családok, a felkészítő pedagógusok is legyenek hivatalosak.
Mindegyik csapat mindegyik játékosa kapjon oklevelet, az 1-3. helyezett csapat tagjai ajándékkönyveket vagy egyéb tárgyi jutalmat (pl. építhető robotokat).
Osszuk ki az utolsó kérdőívet (23. melléklet), ami lehetőséget ad a játékosoknak az anonim visszajelzésre.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A program várható eredménye, hogy a játékosok megtanulnak csapatban gondolkozni és dolgozni. Fejlesztik digitális képességeiket azzal, hogy jártasságot szereznek az interneten, és a könyvtári katalógusban történő keresésben. Logikai képességeik fejlődnek egy egyszerű programozó oldal használatával, és a kapott feladatok megoldásával. A kapott cikkek, a fizikai kísérletek, és a robotkészítés leírásának értelmezése, a feladatok megértése, az ajánlott olvasmányok elolvasása fejleszti a szövegértést. Az utóbbiakhoz írandó alternatív befejezés a fantáziát, és az íráskészséget erősíti. A képregény-rajzolás a történetek alkotóelemeire, párbeszédekre, történésekre bontását fejleszti. A program során néhány fizikai jelenséget is megismernek a játékosok.

VI. ESZKÖZLISTA

- 30 szék
- jegyzetlapok, tollak
- projektor, vetítővászon
- nyomtató (a mellékletek kinyomtatásához)
- egy elkülöníthető helyiség (Nikola Tesla-szobájához, 1. modul)
- 4 db videó készítésére alkalmas digitális fényképezőgép, vagy mobiltelefon (1. modul)
- legalább négy számítógép, a legfrissebb Adobe Flash Player szoftverrel, a Scratch program lejátszásához, képnézegető, videólejátszó szoftverrel, hangfallal (2. modul)
- Lego-kockák (a Bababútorgyár játékhoz (2. modul)
- szkenner (3. modul).

Nikola Tesla dolgozószobájának berendezéséhez (1. modul):

- íróasztal
- töltőtoll, UV toll és UV lámpa
- asztali lámpa
- kisrádió
- Teslaról vagy az elektromosságról szóló könyv
- mindenféle egyéb írószer, könyv, tinta stb.

A kísérletekhez (1. modul):

1. doboz:

- 4 nagy méretű citrom
- 4 db vasszög vagy vasból készült csavar
- 5 db vastagabb (de még hajlítható) rézdrót
- 1 db LED-dióda

2. doboz:
- 2 db neodímium mágnes
- 1 db rézvezeték
- 1 db góliátelem
- 1 db acél facsavar

3. doboz:
- 1 db góliátelem
- 1 db 24-es műanyag borítású vezeték
- 1 db 8-10- cm-es fém szög
- szigetelő szala,
- olló

4. doboz:
- 1 db 12V-os LED
- 1 db 9V-os elem
- 2 db fém pénzérme
- papír
- szigetelőszalag

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Halálsugarakkal kísérletezett az elfeledett feltaláló (Felhasználandó cikk az 1. modulhoz)
2. Halálsugarakkal kísérletezett az elfeledett feltaláló. Kérdéssor a cikk feldolgozásához
3. Érdekességek, melyeket nem tudott Nikola Tesla életéről és találmányairól (Felhasználandó a 2. és 3. modulhoz)
4. Képregényminta a 2. modulhoz
5. T.E.S.L.A.-projekt 1. kérdéssor
6. T.E.S.L.A.-projekt 2. kérdéssor
7. T.E.S.L.A.-projekt 3. kérdéssor
8. T.E.S.L.A.-projekt 4. kérdéssor
9. T.E.S.L.A.-projekt pótkérdéssor
10. Ajánlott olvasmányok
11. Nikola Tesla arcképe
12. Nikola Tesla dolgozószobája – űrlap

13. Idézetek
14. Nikola Tesla eredeti szabványa távirányítható hajóról
15. 1. kísérlet: Elektromágnes
16. 2. kísérlet: Egypólusú motor
17. 3. kísérlet: Betörőriasztó rendszer
18. 4. kísérlet: Gyümölcsből elemet
19. 1. robot: Házikészítésű robotcsótány
20. 2. robot: Sétáló robot
21. 3. robot: Lebegő robotangyal
22. 4. robot: Palackrobot
23. Értékelő kérdőív a játékosoknak

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

KÖZGYŰJTEMÉNYI TARTALMAK ISMERTSÉGÉNEK NÖVELÉSE, HASZNÁLATÁNAK ÖSZTÖNZÉSE

Kivándorlás Amerikába a századfordulón

Projektalapú könyvtári foglalkozások digitalizált elsődleges források használatával mintaprogram

Fejlesztő neve	Dr. Tóvári Judit (Eger)	
Célcsoport	Ifi	16–18 éves korosztály
Résztvevők száma	12–18 fő	
Főbb célok	Projektalapú tanulás	
	Elektronikus források keresésének gyakorlata	
	Interdiszciplináris gondolkodás fejlesztése	
A program időtartama	7,5 óra	10 alkalom
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztése Könyvtárhasználatra nevelés	
A program során alkalmazott módszerek	Csoportmunka Projektmódszer	
Kipróbáló neve	Dienes Éva (Budapest)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

Világszerte tömeges méretűvé vált a közgyűjteményekben található, elsősorban a történelem, irodalom, művészetek tanítását segítő elsődleges források digitalizálása. Ezek az anyagok – mint például a képeslapok, aprónyomtatványok, egyéb efemer vagy kéziratos anyagok, korabeli dokumentumfilmek – a katalógusokban sem jelennek meg, azaz eredeti formában rejtve maradnak a lehetséges felhasználók előtt, viszont jelentős forrásértéket képviselnek. Ezek elemzése életszerűbbé, élvezetesebbé, könnyebben megérthetővé tehet társadalmi folyamatokat, segíthet a hely történetének feldolgozásában, irodalmi művek, képzőművészeti alkotások megértésében. A szabad felhasználású digitalizált változatuk könnyen elérhető, csak tudatosítani kell a felhasználókban azok létezését és felhasználásuk módját, lehetőségeit. Elképzelhető könyvtári foglalkozás keretében, de az iskolai tanórákon is. A lakóhely történetének elsődleges forrásai például közelebb hozzák a történelemórákon tanultakat a saját életükhöz.

Tanulási cél:
A digitalizált források kiválóan alkalmazhatók a projektalapú tanulásban, amely olyan kihívások elé állítja a tanulókat, mint az elvont elméleti ismeretek és a valóságos világ folyamatainak összevetése. A tanulók tanulási céljait tudásuk és képességeik felfedezése jelenti. Folytonos kihívásokat kapnak új tudás szerzésére és saját tanulási szükség-

letük követésére. Megtanulják az időgazdálkodást, miközben szervezik tudományos munkájukat és egymással együttműködnek. A tanár vagy a könyvtáros ebben a munkában inkább a folyamat irányítója, mint a közvetlen ismeretátadó. A digitalizált elsődleges források használata során a tanulók ellentmondásokkal találkozhatnak, amikor összehasonlítják a különböző szempontokat képviselő forrásokat, de ez alkalmat kínál az interdiszciplináris gondolkodás fejlesztésére, a forráskritika alkalmazására, a szövegértés gyakorlására. Együttműködést kínál könyvtáros és szaktanár között is.
Az elsődleges források jelentőségét, kritikus felhasználását, elektronikus források keresésének gyakorlatát az Egyesült Államokba történő kivándorlás témán keresztül mutatja be a program.

Célcsoport:
A program célcsoportja a 16–18 éves korosztály, maximum 12–18 fő. A 11-12. évfolyamokon a tanítás a forrás- és tevékenységközpontú tananyag-feldolgozásra épül. Ennek keretében a tanulóknak meg kell ismerkedniük a történelmi múlt különböző forrásainak (szöveges, képi, audiovizuális) általános jellemzőivel, feldolgozási szempontjaival, továbbá képesnek kell lenniük arra, hogy a különböző típusú forrásokban meglássák a szerzők nézőpontját. Kiemelt szerephez jut a problémaközpontú és elemző tanítás is, ami a történelmi helyzetek, illetve a napjainkban felmerülő problémák, jelenségek történeti gyökereinek megértését segíti.
A Nemzeti alaptanterv szerint a történelem tantárgyban kiemelt fejlesztési terület minden évfolyamon a társadalmi helyzet, az életmód és életviszonyok vizsgálata, a 11-12. évfolyamon pedig különös hangsúlyt kap a népesség, a demográfia, a migráció témaköre, a primer történelmi források elemzése, a különféle társadalmi-történelmi összefüggések felderítése.

Téma:
- Az Egyesült Államokba történő európai, elsősorban magyar kivándorlás
- Digitalizált elsődleges források használata
- Digitális könyvtárakban, adatbázisokban történő keresés

Korszak:
- 19. század vége, 20. század eleje

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- anyanyelvi kommunikáció
- digitális kompetencia
- hatékony és önálló tanulás, ezen belül különösen:
    - a problémamegoldó készség fejlesztése,
    - a kreatív és kritikus gondolkodás fejlesztése,

- a tanulási hiányosságok és erősségek felismerése,
- az önirányító tanulás elősegítése,
- az új tudás elsajátításának, feldolgozásának, értékelésének és beépítésének képessége,
- azoknak a készségeknek erősítése, amelyek a csoportban megvalósuló sikeres együttműködéshez kellenek.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program megvalósítása projektmódszerrel történik, amely a legkorszerűbb oktatási módszernek számít. Középpontjában a tanuló áll, a módszer célja gyakorlati feladatok végrehajtásához szükséges kompetenciák kialakítása életközeli feladatok teljesítésén keresztül. A tanulási folyamatban központi szerepet kap a tanulói tevékenység, a foglalkozás vezetője inkább koordináló, moderátori szerepet tölt be. Problémamegoldó jellegéből fakad, hogy nincsenek előre definiált megoldások, a tanulók a közös tudásépítés élményével találkoznak, miközben fejlődik problémamegoldó képességük, kritikus gondolkodásuk. A tanulók történelmi források elemzése során szembesülnek a problémákkal abban a formában, ahogyan azok felmerülnek. A cél használható megoldás kidolgozása, amihez újabb és újabb forrásokat kell keresni, felfedezni, meglátni az összefüggéseket.

A program tananyaga digitális archívumokból, digitális könyvtárakból gondosan válogatott, a századfordulón Észak-Amerikába irányuló kivándorlás problémáit rejtő elsődleges forrásokat tartalmaz, amelyek elemzése a tanulóktól kritikus gondolkodást, további tanulási források felkutatását, problémamegoldó gondolkodást és a csoportmunka képességét követeli meg. A tananyagot modulokra bontottuk, aminek az alapját a modul során elsajátítandó kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. A szöveges, képi és audiovizuális források elemzéséhez sablonok állnak mind a facilitátor, mind a tanulók rendelkezésére (lásd a Mellékletekben). Ezek a sablonok kérdésekkel segítik a források feldolgozását.

A program céljainak teljesítése során kiemelt szerepet kap a tanulói ön- és társértékelés. A programot a facilitátor összegző értékeléssel zárja, melynek során a foglalkozás vezetője komplex módon értékeli, hogy a programban végzett tevékenység mennyire felelt meg a célkitűzéseknek.

Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben - nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit. Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás stb. pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a

legalkalmasabbakat és odaillőt a csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

A program megvalósításának tervezése:
A program tervezésekor célszerű felvenni a kapcsolatot egy-egy iskolával, ahonnan meg lehetne hívni a téma iránt érdeklődő tanulókat. Ajánlott a szoros együttműködés a könyvtáros és a történelemtanár között, aki információt tud adni arról, hogy az iskolában milyen mélységben foglalkoztak a témával, így a könyvtári foglalkozás az iskolai tananyag jó kiegészítője lehet.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Hálózatba kötött számítógépek, projektor, hanganyag-lejátszó, digitális könyvtárak, adatbázisok:

- Arcanum Kézikönyvtár https://www.arcanum.hu/hu/online-kiadvanyok/
- Castle Garden: America's First Immigration Center http://www.castlegarden.org/
- Europeana http://www.europeana.eu
- FamilySearch https://www.familysearch.org
- Hungaricana Könyv- és Dokumentumtár. Országgyűlési Könyvtár gyűjteményei https://library.hungaricana.hu/hu/collection/orszaggyulesi_konyvtar_dtt/
- Internet Archive
- https://archive.org/search.php?query=castle+garden&sin=TXT&page=2
- Library of Congress Digital Collections https://www.loc.gov/collections/
- Leaving Europe https://www.europeana.eu/portal/en/exhibitions/leaving-europe/credits
- Magyar Elektronikus Könyvtár http://www.mek.oszk.hu
- Petőfi Irodalmi Múzeum névtere https://opac-nevter.pim.hu
- Scenes from the Emigrant Experience : Port of Entry, Castle Garden, New York. http://www.valdressamband.org/stories/emigrants/castle.htm
- The Statue of Liberty – Ellis Island http://www.libertyellisfoundation.org
- World Digital Library https://www.wdl.org

Segédanyagok

1. Forráselemzési sablonok a facilitátor és a tanulók számára, lásd az 1. és 2. mellékletben.
2. Szövegek, képek és filmek elemzésre, elérhetőségüket lásd a 3., 4. és a 8. mellékletben.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

A téma projektmódszerrel kerül feldolgozásra, 4 fős csoportokban. Javaslat heterogén csoportok kialakítására:
A heterogén csoportok kialakítását a facilitátor irányítja. A csoporttagok közötti együttműködés, a kölcsönös segítségnyújtás, egymástól tanulás vegyes csoportokban tud hatékonyan megvalósulni, ahol különböző képességű csoporttagok működnek együtt. A csoportalakítás szempontjai:

1. A tanulmányi teljesítmény. Ehhez készítsen egy listát, amely a legjobb teljesítményt nyújtókkal kezdődik és a leggyengébbekkel fejeződik be. A lista összeállításához célszerű igénybe venni a történelemtanár segítségét.
2. A személyes és szociális képességek állapota. Magasabb motiváció és belső kontroll, mások megértése, elfogadása hatékonyabb, ha a csoport tagjai nem azonos neműek, nem azonos etnikai csoporthoz tartozók, ellenségek vagy közeli barátok. Minden csoportban legyenek olyanok is, akik személyes kompetenciáik révén belülről segíthetik a csoport együttműködését.

Csoportalakítási módszerek:

1. A lista két szélső pontjáról válasszuk ki a legjobb és a leggyengébb, majd két közepes teljesítményt nyújtó tanulót. Ha változtatni kell, a közepes teljesítményű diákokat mozgassuk a csoportok között.
2. Kérjük meg a tanulókat, hogy becsülje meg mindenki saját tudását az amerikai kivándorlásról egy 0-tól 100%-ig terjedő skálán. Ezt követően állítsa sorba a résztvevőket becsült tudásuk értékének csökkenő sorrendjében, majd képezzen a sorból egy U alakú sort, így a legtájékozottabbak és a legkevésbé tájékozottak kerülnek egymással szembe, azaz alkotnak egy-egy párt. A csoportalkotás úgy történik, hogy az U egyik szárában álló párhoz hozzárendeljük az U másik szárában levő párt. Így kerülnek egy csoportban az önmagukat tájékozottnak, kevésbé tájékozottnak és közepesen tájékozottnak értékelők. Így négy főből álló csoportok alakíthatók.

Ügyeljen arra, hogy ha az így kialakuló csoportok a nemek aránya, a kulturális hovatartozás stb. szempontjából nem elég heterogének, a csoportösszetételt finomítani kell oly módon, hogy a tudásbeli heterogenitás fennmaradjon!
További csoportalakítási módszerek olvashatók: Arató, Pintér és Varga (2008) 43-44.p.

Ahhoz, hogy a csoportalakítás szempontjai érvényesülhessenek, fontos, hogy a facilitátor megismerje a könyvtári foglalkozás résztvevőit. Erre többféle eszköz áll rendelkezésre:
a) kérjen motivációs levelet a foglalkozásra jelentkezőtől, vagy
b) állítson össze saját igényei, elképzelései szerint egy tesztet a tanuló megismeréséhez, vagy
c) konzultáljon a történelemtanárral!

Számítani kell arra, hogy a tanulók megismerésére épülő csoportalakítás még nem garancia a csoportok eredményes működésére! Szükség van a csoportok munkájának figyelemmel kísérésére, szükség esetén a beavatkozásra a siker érdekében.

Meg kell határozni a csoporttagok szerepét, felelősségét. Legyen a csoportban váltakozva:

1. csoportvezető, kapcsolattartó (elérhetőségét mindenki írja fel!)
2. kételkedő
3. meggyőzni akaró
4. előadó

Jegyzetelni minden csoporttagnak kell, amelyből másolatot ad a többieknek. A csoport tagjai meghatározzák a csoporton belül érvényes szabályokat (például: mindenki adjon másolatot a többieknek saját feladatainak eredményéből), a szabályok megsértésének következményeit. A foglalkozást vezető ezeket a szabályokat felülvizsgálhatja! A tanulók állítsanak ki egy lapot, amely tartalmazza a csoport tagjainak vállalt szerepét és felelősségét, majd írják alá! A forráskeresésben minden tag részt vesz, közös munka. A tanulási folyamat az életből vett példák megoldásával kezdődik a facilitátor segítségével, innen jut el elsődleges források elemzésén keresztül a címben jelzett téma feldolgozásához. Ebben a folyamatban a téma részletei apránként kerülnek elő, ösztönzi a tanulókat a használható források felkutatására, saját tanulásuk ellenőrzésére. A foglalkozás vezetője ismeretközlő módszert is alkalmaz, amikor szükséges.

Hivatkozási módszerek elsődleges forrásokra

Ma, az internet világában egyetlen kattintással elérhetők mind elsődleges, mind másodlagos források. A tanulókat meg kell tanítani azok etikus felhasználására. A forráshivatkozásnak többféle módja lehet. A világ tudományos életében az egyes tudományágaknak vannak preferált hivatkozási módjai, amelyeknek a használata attól függ, hogy az illető tudományterület számára melyek a kutatás elsőrendűen fontos információi. A történelemtudomány például a Chicago, a nyelvtudomány az MLA és a társadalomtudományok az APA stílust részesítik előnyben.

A forráshivatkozás kulcsfontosságú a kritikai gondolkodás kialakításához és az elemzéshez, mivel megköveteli, hogy a tanuló alaposan gondolja át, honnan származik a forrás, ki hozta létre, és milyen összefüggésben használta fel a diák.

Mindig információt kell nyújtania a dolgozat olvasójának, hogy az idézett gondolat kitől származik, és elegendő bibliográfiai adatnak kell tájékoztatnia arról, hogy az idézett gondolat hol jelent meg, illetve hol kereshető vissza. Ez azt jelenti, hogy ki kell jelölni egy információs útvonalat, amely összeköti a tanulmány szövegében idézett gondolatot a hivatkozásjegyzék azon tételével, amely a mű visszakereshetőségét biztosító bibliográfiai adatokat tartalmazza. Hivatkozásra akkor is szükség van, ha előadás közben például képeket, statisztikai stb. adatokat vetít ki. Erre több módszer

is kínálkozik, adott esetben folyóiratok, tanulmánykötetek szerkesztői, kiadói sajátos módszereket, „házi szabályokat" határoznak meg, amelyeket figyelembe kell venni. Az egyes stílusok alkalmazásáról részletesebben tájékozódhat itt: http://bibliográfia.hu

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Az elsődleges történelmi forrás jelentőségének felismerése, a kivándorlás Amerikába a századfordulón téma feldolgozása	4,5
2.	Digitális könyvtárak, adatbázisok megismerése, elsődleges források keresése, értékelése, felhasználása. Forráselemzés	1,5
3.	A kivándorlás Amerikába téma összegzése és előadása	1,5

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Az elsődleges történelmi forrás jelentőségének felismerése, problémafelvetés saját életből vett mintából kiindulva, majd a kivándorlás Amerikába téma problémájának felvetése és feldolgozása.

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 3x90 perces foglalkozás
Tudnivalók a modul feldolgozásához:Az elsődleges forrás jelentősége: az elsődleges források a történelem nyersanyagai - az eredeti írások, képek, hangok, tárgyak, amelyeket a vizsgált időszakban élők hoztak létre. Ezek különböznek a másodlagos forrásoktól, amelyeket többnyire az elsődleges források elemzésével, értelmezésével állítottak elő.
Az elsődleges források vizsgálata a tanulók számára erős érzelmi kötődést és a múlt összetettségét jelenthetik. Szoros kapcsolatba kerülhetnek gyakran egészen személyes dokumentumokkal és tárgyakkal, amelyek érzékeltetik, hogy milyen volt a régmúlt korban élni. A források elemzése segítheti a tanulókat a kritikus gondolkodás és elemzési készség elsajátításában.

IV.1.1. Tanulási feladat

- Elsődleges és másodlagos forrás megkülönböztetése.
- Adatbázis és digitális könyvtár megkülönböztetése.
- Adatbázis- és digitális könyvtár használata.

- Történelmi források elemzése.
- A kivándorlás Amerikába téma megismerése.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- megkülönböztetni az elsődleges és a másodlagos forrást,
- elsődleges források elemzésére,
- forráskritika alkalmazására,
- adatbázisokban, digitális könyvtárakban történő keresések végrehajtására
- összefüggések felismerésére.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- Az elsődleges forrás jelentőségének felismerése, különbségtétel elsődleges és másodlagos forrás között.
- Az elsődleges források elemzési módszereinek elsajátítása.

Feladatok, tevékenységek részletes leírása:

1. feladat: Az elsődleges forrás jelentőségének felismertetése. Az elsődleges forrás problémájának felvetése saját életből vett példák alapján.
A legtöbb ember naponta számos elsődleges forrást hagy maga után. A résztvevőknek fel kell ismerniük, hogy az elmúlt 24 órában milyen elsődleges források keletkeztek tevékenységük nyomán, és ezek miként értelmezhetők a jövőben azok számára, akik ennek a kornak a történetével foglalkoznak. Cél: az elsődleges forrás fogalmának megértése.

A résztvevők
- saját életükből vett példák alapján felismerik, hogy melyek azok az elsődleges források, amelyek napi tevékenységük során keletkeztek;
- meghatározzák az elsődleges és a másodlagos forrás fogalmát.

Előkészítés: Készítsen elő egy flipchart táblát és tollakat! Alkossanak négy főből álló csoportokat! A csoportalakítási módszereket lásd a II.3. alfejezetben.

Az elsődleges forrás problémájának felvetése:

1. Kérdezze meg a résztvevőket, mit gondolnak, az elmúlt 24 órában milyen tevékenységeket végeztek!
2. Írjanak listát arról, hogy ezeknek a tevékenységeknek milyen bizonyítékai maradtak fenn! Például: szöveges üzenet, fotó, hangüzenet, vásárlás, számla, iskolai dolgozat értékelése, verseny stb.

3. Beszélgessen a tanulókkal arról, hogy mi az elsődleges forrás! Vitassák meg az elsődleges források példájaként bemutatott bizonyítékokat!
4. A résztvevők vizsgálják meg listájukat, hogy mit írtak arról a bizonyítékról, amelyet tevékenységeik mögött hagytak. Folytassanak csoportos vitát az alábbi kérdésekről:
    a) Melyik napi tevékenység hagyott valamilyen nyomot?
    b) Miért lehet fontos e bizonyítékok esetleges megőrzése a jövő számára?
    c) A jövőben mit mesélne a forrásokat hátrahagyó ember életéről és a körülményeiről az a személy, aki ezeket a bizonyítékokat (forrásokat) használja?
5. Vezessen egy csoportos beszélgetést egy éppen aktuális nyilvános eseményről (például: választás, egy bírósági ügy, egy nyilvános vita stb.) és a résztvevők válaszoljanak ezekre a kérdésekre:
    a) Milyen típusú bizonyítéka lehet az eseménynek? Ez a bizonyíték elsődleges forrás? Másodlagos forrás?
    b) Ki rögzítette az információt erről az eseményről? Befolyásolhatta-e nézőpontja a rögzítést? Hozzon lehetséges példákat!
    c) Milyen különböző célokból rögzítették az eseményeket?
6. A megbeszéltek alapján a résztvevők rögzítsék az elsődleges és másodlagos források kritériumait!
7. A csoportok hasonlítsák össze az elsődleges és másodlagos forrásokról alkotott definícióikat!

Értékelés: Vitassák meg az elsődleges források jelentőségét!

2. feladat: A kivándorlás a századfordulón Amerikába probléma felvetése, ráhangolódás a témára.
Cél:
- az érdeklődés felkeltése,
- különbségtétel elsődleges és másodlagos forrás között,
- bevezetés adatbázisokban történő keresésbe.

Előkészítés
Szükséges eszközök:
- internetkapcsolattal rendelkező számítógépek,
- forráselemző sablon nyomtatása tanulók részére (a mellékletekből) annyi példányban, ahány résztvevő van, és ahány forrást elemeznek,
- írószer,
- projektor.

Háttérinformációk a kivándorlás témához

Amerika az európai emigráció célországa 1620 óta, amikor az anglikán egyház fennhatóságát elfogadni nem akaró puritánok és vállalkozók kis csoportja elindult Angliából az Atlanti óceánon át a 66 napig tartó hajóútra (Bővebben lásd Tarján M. Tamás, 2018). Az 1820 és 1920 közötti európai kivándorlás két nagy hullámban történt: először Észak- és Nyugat-Európából mentek, majd az 1860-as évektől Dél- és Kelet-Európából is. A 20. század fordulója a tömeges kivándorlások ideje, amikor már nemcsak baráti és családi kapcsolatok révén indultak útnak az emberek, hanem a hajóstársaságok ügynökei az alföldi, dunántúli és dél-magyarországi megyékből is csábították az elsősorban mezőgazdaságból élő népességet. Míg az 1870-es években iparosok, kézművesek vándoroltak a tengeren túlra, a 20. század első évtizedében, amikor tetőzött a kivándorlás, már egész járások váltak néptelenné, különösen a felvidéki megyékben. Az 1890-es évektől az első világháborúig Magyarország területéről közel másfél millió ember vándorolt ki Amerikába. Ez a tömeges elvándorlás a szépirodalomban is visszatükröződik. A korai bevándorlók a 19. század elején mezőgazdasági és háztartási alkalmazottként dolgoztak, de ahogyan az amerikai gazdaság egyre inkább iparosodott, a bevándorlókat is felszívták a szénbányák, a vas- és acélgyárak, vasúti pályaépítések és a textilipar. A szakképzettek – különösen a vas- és fémipari szakmákban – inkább boldogultak, mint a szakképzetlenek. Ugyanakkor hatással volt rájuk egy fejlettebb politikai és kulturális élet, de ők is hatással voltak befogadóikra. Egy részük letelepedett, más részük hazajött.

1. tevékenység: a *kivándorlás a századfordulón* problémájának felvetése

Problémafelvetésként a tanulók felolvasnak két verset a Magyar Elektronikus Könyvtárban közzétett anyagokból. A facilitátor pár szóval vázolja, hogy mire használható ez az adatbázis és hogyan lehet benne keresni:

- Ady Endre: Ülj törvényt Werbőczy (1914) http://mek.oszk.hu/00500/00588/html/vers0901.htm#23
- József Attila: Hazám (első négy szakasz) (1937) http://mek.oszk.hu/00700/00707/html/vs193701.htm#17

A tanulókban felvetődhetnek az alábbi típusú kérdések:

- Mit tudok már erről a témáról?
- Mi is a probléma?
- A versben hol van szó kivándorlásról?
- Miben látja a költő az okokat?
- Melyik időszakról van szó?

2. tevékenység: ráhangolódás a kivándorlás a századfordulón problémakörre

Ráhangolódásként az *A Virtual Voyage to Ellis Island* c. videofilm megtekintését választottuk.

Az Ellis szigeten 1892-ben megnyitott új befogadóállomásra két kisebb testvérével érkező ír Annie Moore volt az első emigráns, aki itt Amerika földjére lépett. Emléküket szoborcsoport is őrzi. A dal a hazájukat elhagyók vívódásairól, az Újvilágba vetett reményeiről szól, zenéje alkalmas erős érzelmek kiváltására. A film az Amerikába történő belépés szakaszait követi angol nyelvű feliratokkal és korabeli képekkel. A dalszöveg a Collection of Irish Lyrics gyűjteményben *Isle of Hope, Isle of Tears* címen szerepel. Ellis Island és a korábbi fogadóállomás, Castle Garden történetét lásd a 6. mellékletben (Ellis Island, az Egyesült Államokba bevándorlók fogadóállomása).
Több videofilm is rendelkezésre áll, ezeket lásd a 3. mellékletben. Használtassa a tanulókkal a sablont a források elemzéséhez (3. melléklet)!

3. tevékenység: szövegelemzés
Egy visszaemlékezést és egy témafeldolgozást választottunk ki tanulmányozásra, amivel alkalom nyílik az érdeklődés felkeltésére, valamint az elsődleges és a másodlagos forrás közötti különbség felfedezésére. A modulnak ez a szakasza is lehetőséget ad adatbázisok megismerésére.

a) Az Arcanum digitalizálta a Száz magyar falu könyvesháza sorozatot és az Arcanum Kézikönyvtárban a Fontos alapművek gyűjteményben szabadon elérhetővé tette. Minden résztvevő válasszon egy-egy települést, olvassa el a leírást és beszéljék meg közösen az olvasottakat, középpontba helyezve a kivándorlással kapcsolatos vonatkozásokat. A facilitátor ügyeljen arra, hogy mindenki más-más települést válasszon! Emlékeztetőül írjon jegyzeteket az 1. mellékletben található sablon segítségével!
b) Tonelli Sándor (1929). *Ultonia : egy kivándorlóhaj története*. Budapest : Kir. Magyar Egyetemi Nyomda <http://mtdaportal.extra.hu/books/tonelli_sandor_ultonia.pdf>

A Szerző 1907-es utazása során szerzett személyes élményei alapján írt az utazás és a fogadtatás körülményeiről.

Feldolgozásra javasolt fejezetek, fő mondanivalójuk:

- Hogy lettem én kivándorló (a kivándorlás szabályozása érintőlegesen) (1. fejezet)
- Elindulás (2. fejezet)
- A hajó (3. fejezet)
- Barátaim (a kivándorlás indítékai) (4. fejezet)
- Élet a hajón (utazás körülményei) (6. fejezet)
- Amerikások között (asszimiláció) (11. fejezet)
- Amerika előtt (orvosi vizsgálat, pénzváltás) (15. fejezet)
- Ellis Island (a megérkezés és fogadtatás körülményei) (16. fejezet)

Használtassa a tanulókkal a sablont a források elemzéséhez (2. melléklet)!
Hasonlítsák össze a kivándorlók 1. fejezetben közölt létszámadatát a *Statistical Review of Immigration 1820-1910*. Washington. Government Printing Office, 1911 forrásban közölttel!

Melyik az elsődleges forrás? Tonelli Sándor visszaemlékezésében leírt számadat, vagy a statisztikai kötetben közölt adat? Miért?
Elemezzék a tanulók a *Statistical Review of Immigration 1820-1910* kötet táblázatának adatait, különös tekintettel a magyar vonatkozásokat tartalmazó 8. és 9. táblázat adataira! A tanulóknak észre kell venniük, hogy Magyarország és Ausztria adatai együtt szerepelnek. Kérdezzen rá a történelmi okokra! (A mohácsi csatavesztés után I. (Habsburg) Ferdinánd magyar királlyá választásával a Magyar Királyság a Habsburg Birodalom része, 1867-ben pedig a kiegyezéssel létrejön az Osztrák-Magyar Monarchia).
A tanulók készítsenek feljegyzéseket a forráselemző sablon segítségével!
c) Keressék meg a kivándorlókat szállító hajó képét a WorthPoint régiséggyűjteményben
(https://www.worthpoint.com) és a sablon segítségével elemezzék!
d) Szöveg-, kép Hajónaplók elemzése
Közvetlen személyes érintettséget is lehet találni, ha van a résztvevők között olyan tanuló, akinek a felmenői között volt egykori kivándorló. Bíztassa őket, kérdezzék meg nagyszüleiket, ismernek-e kivándorlással kapcsolatos családi történetet. Kivándorló őseiket megtalálhatják a hajónaplók utasai között, ami még inkább felkeltheti az érdeklődést a téma iránt.
Hajónaplók itt kereshetők:
https://www.libertyellisfoundation.org/
https://www.familysearch.org/
Keressék a tanulók Tonelli Sándor nevét az utasok között! A FamilySearch ajánlott!
Állapítsák meg, milyen adatokat jegyeztek fel a hajó utasairól! Milyen megállapítások tehetők a hajónapló adatainak felhasználásával?

4. tevékenység: Korabeli dokumentumfilmek elemzése
Nézzék meg a tanulók az Encyclopaedia Britannica Films és a Columbia University 1946-ban készített 10 perces dokumentumfilmjét az amerikai bevándorlás történetéről. Az iskolai oktatás céljára készített angol nyelvű film animációi a bevándorlási utak világtérképével szemléletesen ábrázolják az Egyesült Államokba bevándorló tömegek számának változásait, a migráció irányát, népcsoportjait, az Újvilágba érkezők fogadását és életkörülményeit a 18. századi kezdetektől a 20. századi bevándorlást korlátozó intézkedésekig. A fimhez fűzött kommentek alkalmasak a filmmel kapcsolatos nézőpontok ütköztetésére. Felhasználása opcionális.

IV.1.3. Értékelés

A tanulók foglalják össze, amit tanultak! Kérjen konkrét bizonyítékokat a következtetéseik alátámasztására! Segítse a tanulókat, hogy meg tudjanak fogalmazni kérdéseket a további kutatás számára, stratégiák kidolgozására. Már ebben a szakaszban választ kell adniuk az alábbi kérdésekre:

- Mikor történik?
- Hol történik?
- Honnan indulnak jellemzően az Amerikába bevándorló magyarok a vizsgált időszakban?
- Mivel utaznak?
- Milyen körülmények között utaznak?
- Hitelesek-e a források létszám-adatai?

Értékelje, milyen a tanulók kritikus gondolkodása és elemzési készsége!

2. modul: Digitális könyvtárak megismerése, elsődleges források keresése, elemzése, felhasználása

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Az 1. modulban megfogalmazódott a probléma, ezt követően a tanulóknak elektronikus információforrásokat kell felkutatniuk, amelyek elemzésével további ismereteket szereznek a kivándorlás témáról. A forrásokat felhasználás előtt értékelniük kell. Mennyire korszerűek? Mennyire hitelesek és pontosak? Van-e jele valamilyen elfogultságnak? A tanulók jártasságot szereznek adatbázisokban történő keresésben.

IV.2.1. Tanulási feladat

- Keresés adatbázisokban, digitális könyvtárakban.
- Történelmi források értékelése.
- Felkutatott források felhasználása.
- Történelmi ismeretek bővítése.
- Irodalomjegyzék összeállítása.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- digitális gyűjteményekben keresési stratégia kialakítására,
- a használható források felkutatására, értékelésére,
- a használható információk felismerésére, értékelésére,
- a talált információk bemutatására,
- a talált információk felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére,
- irodalomjegyzék összeállítására,
- a kivándorlás, a migráció és az emigráció fogalmának értelmezésére.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
Digitális könyvtárakban, adatbázisokban történő keresés fejlesztése. Az alábbi digitális könyvtárak és adatbázisok megismerése a cél:

- Europeana
- Hungaricana
- Magyar Elektronikus Könyvtár három gyűjteménye (MEK, EPA, DKA)
- New York Public Library digitális gyűjteménye
- Olyan forrásokat keresünk, amelyek bemutatják a kivándorlás kiváltó okait, az emigránsok helyzetét, indulását az Újvilág felé, az utazást, a megérkezést az új hazába, a befogadás és beilleszkedés állomásait.

Előkészítés

- Szükséges eszközök:
  - internetkapcsolattal rendelkező számítógépek
  - forráselemző sablon nyomtatása tanulók részére (Mellékletekből) annyi példányban, ahány résztvevő van, és ahány forrást elemeznek
  - írószer

Feladatok, tevékenységek részletes leírása

Digitális könyvtárak és adatbázisok megismerése, a feladat leírása:

1. feladat: A kivándorlás elsődleges forrásainak keresése Európa digitális könyvtárában, az Europeanaban és a kapcsolódó archívumokban
Források keresését indítsuk az *Europeana* oldaláról ! Ne felejtse el beállítani a használni kívánt nyelvet! Kulcsszó: kivándorlás. Ha a keresést *kivándorlás* kulcsszóval indítjuk, kevés bemutatható forrásunk lesz. Áttekinthetőbb képet kapunk a témáról, ha böngészéssel keresünk a Kiállítások menüpontból a Leaving Europe: A new life in America tematikus gyűjteményben.
Háttérinformációk a digitális könyvtárról:
Az Europeana aggregátorain keresztül kapcsolódik a Digital Public Library of America gyűjteményhez. A DPLA a Library of Congress, a Hathi Trust és az Internet Archive összefogásával jött létre 2010 októberében. Küldetésének tartja, hogy egyetemek, közkönyvtárak és más, a köz szolgálatára létrejött intézmények digitalizált anyagait egy egyszerű platform és portál segítségével szabadon elérhetővé tegye. Ennek egyik tematikus gyűjteménye a *Leaving Europe*, ami az Europeana-n keresztül is kereshető. Az európai kivándorlás nem csak Európát érintette, hanem a célország gazdaságára, politikájára, kultúrájára is hatással volt. A téma tárgyalásánál egyaránt figyelni kell mind az amerikai, mind az európai könyvtárak, múzeumok, levéltárak forrásaira, amelyek között fényképek, kéziratok, festmények, levelek és más elsődleges források egyaránt találhatók. Ezeknek a forrásoknak a digitalizálását és szabad elérését az Europeana a DPLA-val közösen küldetésének tartja.

A tevékenység szervezése

A *Leaving Europe: A new life in America* gyűjtemény hat témakör köré csoportosítva kínálja az Egyesült Államokba irányuló európai kivándorlás digitalizált forrásanyagát. A témaköröket a könyvtári foglalkozás során is meg lehet tartani úgy, hogy a négyfős csoportok mindegyike választ egy témakört feldolgozásra, például:

Migrációs csoportok szülőföld szerint

A 19. században Skandináviától Itáliáig több mint 30 millió emigráns érkezett az Egyesült Államokba. A legtöbben – kb. 4 millióan – angolok, skótok, walesiek és észak-írek voltak. A 19. század közepén a nagy éhínség és a brit elnyomás elől menekülő katolikus írek tették ki a bevándorlók felét. A gyűjteményben festmények, utaslisták, balladák találhatók. Ide kapcsolhatók a Leaving Europe gyűjteményen kívüli forrásokból azok a videofilmek, amelyek a 3. mellékletben találhatók.

Nyugat-Európa országai közül a legnépesebb emigráns csoport a német volt, a 19. század közepén ők alkották a fehér amerikai népesség egyharmadát. A gyűjteményben fényképek, rajzok és egy film is található az emigránsok utazásáról. Ez utóbbi különösen ajánlható forrás.

A Kelet-európai migráció a gazdasági, politikai, etnikai és vallási indítékok sajátos keveréke volt. Az orosz és lengyel földről érkező 2-3 millió zsidó a pogromok és diszkrimináció elől menekült. A másik jellemzően nagy csoport az Osztrák-Magyar Monarchiából vándorolt ki Amerikába. Az Újvilágba való bebocsátás allegorikus ábrázolása a gyűjtemény figyelemre méltó darabja. (A vaskaput a zsidó bevándorlók előtt kitáró, az Egyesült Államokat jelképezőnőalak mint a szabadság jelképe, ugyanakkor a bevándorlók feje fölött kitárt szárnyakkal a szintén USA-t jelképező sas, karmaiban villámokkal). A Leaving Europe gyűjteményen kívül használják a tanulók az elemzésre javasolt szövegekből a *Statistical review of immigration 1820-1910* táblázatait az Európából kivándorló népcsoportok számarányának megállapításához.

Motivációk, törekvések

Vajon mi vitt rá 30 millió embert, hogy elhagyja szülőföldjét, családját, barátait, hogy egy idegen földön teljesen új életet kezdjen? Mi volt az a mágneses erő, amely az Atlanti-óceán partjaira, a remények és álmok földjére vonzotta ezeket az embereket?

Az egyéni motivációk sokfélék lehettek. Ezek felfedezéséhez korabeli rajzokat, fotókat, szépirodalmi műveket kínál a gyűjtemény.

Indulás és megérkezés

Számos fénykép, korabeli dokumentumfilmek, térképek teszik szemléletessé az indulás, az utazás és megérkezés eseményét. A Leaving Europe gyűjteményen kívül elemezzék a tanulók a magyar kivándorlást szabályozó jogszabályokat, szerződést a Cunard gőzhajózási társasággal. Keressék meg a térképen az indulási helyeket!

Élet Amerikában
A bevándorlók életminőségét befolyásolta, hogy mikor érkeztek az új hazába, hol telepedtek le, szakképzettek voltak-e vagy sem, milyen etnikumhoz tartoztak, milyen volt az egészségük és az anyagi helyzetük. A kormányzattól külön támogatást nem kaptak, így vallási, szakszervezeti, politikai és társadalmi szervezetekhez csatlakoztak, hogy segítsék egymást. A helyi hatóságok és ügynökségek segítették az asszimilációt. A városokban letelepedők hamarabb asszimilálódtak, mint a vidéken élők.
A képek és szövegek elemzése alkalmat ad a vidéken és a városban letelepedettek életkörülményeiben tapasztalható különbségek meglátására, a lakhatási viszonyoknak, a gyermekek helyzetének az érzékeltetésére.

Nativizmus, kapcsolat a szülőfölddel
A bevándorlók számának növekedése 1880 után egyúttal az etnikai, vallási, szociális sokféleséget, az egyes társadalmi rétegek között feszülő kulturális szakadék hatalmasra duzzadását is jelentette, ami riasztóan hatott a bennszülött amerikaiakra és a korábban bevándoroltakra. Ebben a gyűjteményrészben erről a témáról találhatunk forrásokat. A gyűjteményben képes levelezőlapokon, fényképeken, magazin-illusztrációkon keresztül lehet bemutatni az identitás változását.

A kapcsolódó archívumok
Az emigráció Europeana-beli keresésének témája átvezethet illuminált kéziratok, történelmi térképek, patinás poszterek, régi nyomtatványok, fényképek digitalizált változatait kínáló New York Public Library Digital Collections gyűjteményéhez, amelynek anyagát részben aggregálja a DPLA. Mivel a 19. század végének, 20. század elejének emigránsai – köztük a magyarok is – New York Ellis Island kikötőjében szálltak partra, a NYPL anyagában számos forrás, többnyire fényképek találhatók az emigráció témakörében (is), ami motiváló tényező lehet a digitális könyvtárak anyagainak felfedezésére. A gyűjteményben számos fényképen, rajzon, karikatúrán keresztül lehet megismerni az Amerikába bevándorlók élet- és munkakörülményeit, lakhatási viszonyait. *Immigrant* kulcsszóval keressen a gyűjteményben!
A *William Williams Gyűjtemény* 1902 és 1913 között készült fotóit William Williams (1862-1947) bevándorlási biztos gyűjtötte össze és ajánlotta fel a New York Public Library számára. Ezek között találhatók Augustus Francis Sherman (1865-1925) Ellis Island-i tisztviselő fotói, amelyek a különféle bevándorló népcsoportok jellegzetes öltözékeit, arckifejezéseit, életkörülményeit ábrázolják. Sherman fotói 1907-ben a *National Geographic* folyóiratban is megjelentek. Ebben a gyűjteményben találhatók magáról Ellis Island kikötőjéről, az adminisztrációs épület jellegzetes helyiségeiről készült képek is. Az Ellis Islanden partra szálló emigránsok száma 1907-ben tetőzött, amikor naponta 3-5 ezer bevándorlót vizsgáltak a kikötői hivatalban. Hivatásos és amatőr fotósok egyaránt készítettek képeket. Egy-egy fotós egy-egy témára specializálódott, így nagyon sok fotó készült hírértékű hajózási témáról. Más fotósok, mint

Lewis Wickes Hine (1874-1940) az emberi méltóság, a vágyak, a megpróbáltatások közötti állhatatosság pillanatait örökítették meg.

Elemzésre ajánlott képek:

New York térképe – 1844. https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47da-effc-a3d9-e040-e00a18064a99#/?zoom=true

A Hudson és az East River összefolyásánál fekvő Manhattan-sziget legdélibb része Battery. Holland telepesek alapították 1623-ban, Új-Amszterdam (ma New York Manhattan városrésze) védelmére. Számolva az 1812-es angol-amerikai háborúval, itt építették fel Castle Clintont, ami katonai főhadiszállásként működött. 1824-ben megnyitották a nagyközönség számára, ahol színház, hangversenyterem, étterem működött. Ez lett New York legnagyobb kulturális centruma, ahol 1825-ben már gázzal világítottak. A neve ekkor lett Castle Garden. 1851-ben Kossuth Lajos is járt Castle Gardenben. 1855-ben lett Amerika első bevándorlási centruma és fogadta azt a 11 millió bevándorlót, akik 1892-ig, Ellis Island megnyitásáig az Újvilág földjére léptek. Castle Garden ma Castle Clinton National Monument néven ismert emlékhely.

Castle Garden bevándorlók érkezése – rézmetszet, cca 1861-1880. https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47e1-0c28-a3d9-e040-e00a18064a99#/?zoom=true

Munkaközvetítő Castle Gardenben http://exhibitions.nypl.org/immigrantcity/image_group?page=7

Emigránsok útja Connecticutba - 1877. https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47e0-f32d-a3d9-e040-e00a18064a99#/?zoom=true

Ellis Island – a bevándorlókat fogadó épület a komphajóval – 1902 https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47da-d78c-a3d9-e040-e00a18064a99

Emigránsok hálókocsiban – hírlap-illusztráció, 1891 https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47e1-37a3-a3d9-e040-e00a18064a99#/?zoom=true

Bevándorlók bérlakása – fürdés,1905 https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47d9-4d99-a3d9-e040-e00a18064a99#/?zoom=true

Bevándorlók konyhája a bérlakásban - 1912. https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47d9-4d9a-a3d9-e040-e00a18064a99#/?zoom=true

Bevándorlók hosszú padokon várnak. https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47da-d8d7-a3d9-e040-e00a18064a99

A fotó 1908 és 1912 között készült. (A képen még a 46 csillagos amerikai zászló látható, amely négy évig, a következő tagállam csatlakozásáig volt érvényben. 1912-től már 48 csillag – ahány tagállam – volt a zászlón).

Elkülönítő helyiség – rézkarc, Ellis Island, 1903. https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47e1-37e3-a3d9-e040-e00a18064a99#/?zoom=true

Orvosi vizsgálat 1902-1913. https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47da-d794-a3d9-e040-e00a18064a99#/?zoom=true

Munkaközvetítés – 1910. http://exhibitions.nypl.org/immigrantcity/image_group?page=4

Álmodozás új életről 1896-1898. https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47e1-3799-a3d9-e040-e00a18064a99
Tiltakozás a válogatás nélküli bevándorlás miatt – hírlap-illusztráció, 1891. https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47e1-37d7-a3d9-e040-e00a18064a99#/?zoom=true
Több forrás található még a Mellékletekben.

Elemzésre ajánlott filmek:
Emigrants [i.e.Immigrants] Landing at Ellis Island 1903 https://www.wdl.org/en/item/87/#q=immigrants&qla=en
A 35 mm-es némafilmet Alfred C. Abadie rendezte és az Edison Manufacturing Company készítette 1903-ban. A filmen a William Myers hajó kikötése és a különféle nemzetiségű utasok kiszállása látható Ellis Islanden.
Arrival of Emigrants [i.e. Immigrants], Ellis Island 1901 https://www.wdl.org/en/item/35/#q=immigrants&qla=en
A filmet az Edison Company legnagyobb riválisa, az American Mutoscope and Biograph Company készítette Gottfried Wilhelm Bitzer operatőr közreműködésével 1906-ban. A felvételeken először azok az emigránsok láthatók, akiket visszaküldtek Európába, ők beszállnak a hajóba, majd új csoportok érkeznek az emigránsok gyűjtőhelyére, mellettük a hajódokk és egyenruhás tiszt látható Ellis Islanden.

2. feladat: A Hungaricana adatbázis használata
Ingyenesen használható adatbázis, a közgyűjteményi digitalizálások eredményeit tartalmazza forrástípusok szerinti elrendezésben. Két forrástípusban érdemes a tanulóknak keresni:

- Képcsarnok, amiben a kivándorlás témakörrel kapcsolatban túlnyomórészt a tengerentúlról hazaküldött képeslapok találhatók.
- Könyv- és Dokumentumtár, amelyben múzeumok, levéltárak saját kiadványai, iskolai értesítők, helyi lapok találhatók.

A keresés kulcsszava: *kivándorlás*
Lehetőség van a találatok szűkítésére, például: csak helyi lapokban megjelent cikkek a témával kapcsolatban, vagy az Országgyűlési Könyvtár gyűjteményei stb. Ezzel a kereséssel jól érzékeltethető, hogy a források közül melyek az elsődlegesek és melyek számítanak másodlagosnak.

Tanulók feladata:
Irodalomjegyzék összeállítása kivándorlás témában, ehhez anyaggyűjtés a Hungaricana adatbázisból. Csak azokat a tételeket tartalmazza, amelyeket később elemezni is fognak.

Facilitátor feladata:
A Hungaricana Könyv- és Dokumentumtár gyűjteményéből származó, elemzésre javasolt szövegeket lásd a 4. mellékletben. Ügyeljen rá, hogy ezeket a tanulók észrevegyék, megtalálják az adatbázisban!
Hívja fel a tanulók figyelmét

- a forráshivatkozás fontosságára,
- adja meg, hogy milyen bibliográfiai adatokat és milyen sorrendben írjanak ki az adatgyűjtés során (ehhez a segédletet lásd az 1. mellékletben);
- a szerzői jogi követelmények betartására.

3. feladat: A Magyar Elektronikus Könyvtár használata
A Magyar Elektronikus Könyvtár három gyűjteményből tevődik össze:

- Szövegek gyűjteménye (Magyar Elektronikus Könyvtár http://www.mek.oszk.hu)
- Időszaki kiadványok gyűjteménye (Elektronikus Periodika Adatbázis http://www.epa.oszk.hu)
- Képek gyűjteménye (Digitális Képarchívum http://dka.oszk.hu/, elsősorban a MEK-ben és az EPA-ban közzétett dokumentumokban levő képek válogatott gyűjteménye).

A keresést célszerű a MEK-EPA-DK közös kereső oldalról indítani: http://mek.oszk.hu/kozoskereso/
Feladat:
Irodalomjegyzék összeállítása kivándorlás témában, ehhez anyaggyűjtés a MEK-EPA-DK közös kereső segítségével. Csak azokat a tételeket tartalmazza, amelyeket később elemezni is fognak.

IV.2.3. Értékelés

A tanulók foglalják össze, mit tanultak

- az adatbázisokban történő keresésről,
- az irodalomjegyzék összeállításáról, a szükséges adatokról és azok közlési módjáról,
- a talált források felhasználhatóságáról (szerzői jogi vonatkozások megállapításáról).
    - A tanulók értékeljék a megismert adatbázisokat! Kérjen konkrét bizonyítékokat következtetéseik alátámasztására! Segítse a tanulókat, hogy meg tudjanak fogalmazni kérdéseket a további kutatás számára, keresési stratégiák kidolgozására.

Értékelje, milyen a tanulók kritikus gondolkodása és elemzési készsége!

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A tanulók kidolgozzák a *Kivándorlás Amerikába a századfordulón* probléma bemutatásának megoldását. Ehhez az összegyűjtött információk összerendezésére van szükség. A megoldás bemutatása számítógépes multimédia segítségével történik.

IV.3.1. Tanulási feladat

- Felkutatott források rendezése, elemzése.
- Kutatási eredmények bemutatása naplóbejegyzés vagy esszé formában.
- Az etikus forrásfelhasználás szabályainak elsajátítása.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- a használható információk felismerésére,
- a talált információk összerendezésével, a források felhasználásával a téma bemutatására,
- forráshivatkozások elkészítésére.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- válogatott képek és egyéb források időrendbe rendezése,
- források elemzése,
- kutatás eredményének bemutatása.

A kutatás eredményének bemutatása többféleképpen is elképzelhető:

1. Naplóbejegyzés, mintha a tanuló az egyik kivándorló lenne
Az elsődleges források használatával létrehozhat például naplóbejegyzést, mintha az egyik kivándorló lenne. Ez a tevékenység lehetővé teszi, hogy beleélje magát a bevándorló helyébe, akit körülményei kivándorlásra késztettek, elérték őket az ügynökök reklámjai, megtette a hosszú hajóutat és megérkezett az „ígéret földjére". A naplóbejegyzésének a kivándorló elindulásával kell kezdődnie. Használja a tanuló az elsődleges forrásokat és korábbi tudását, írja le élményét a hajón, Ellis Islanden, bérlakásában és munkakeresés közben.

2. Esszé jellegű beszámoló
Pár fontos követelmény:
- A dolgozat elején meg kell határozni, hogy melyik korszakról van szó, például 1880-1910. Ebben az esetben nem elég, ha a tanuló azt írja, hogy a 19. század vége, 20. század eleje.

- Melyik földrajzi helyről van szó és az a tárgyalt időben melyik államnak a része. A fenti időhatár esetén például: 1880 és 1910 között Magyarország az Osztrák-Magyar Monarchia része.
- Az összegyűjtött forrásokat elemezni kell, de idézni nem szabad belőle, mert saját vélemény, következtetés kifejtésére van szükség.
- Fontos a témával kapcsolatos összefüggések kifejtése.
- Ügyeljen a tanuló a helyesírásra!

A téma főbb csomópontjai, amelyekre tanácsos kitérni az összefoglaló beszámolóban

- Mi volt az oka és mik lettek a következményei a kivándorlásnak Magyarországon?
- Beleszólt-e a magyar állam a tömeges kivándorlásba? Hogyan?
- Milyen útvonalon, milyen szervezéssel, hogyan történt a kivándorlás? Milyen volt és meddig tartott az utazás?
- Milyen volt a bevándorlók fogadása az Egyesült Államokban? (Hol volt a New Yorkba érkezők fogadóállomása, mi történt ott, érkezés után mi történt a bevándorlókkal?)
- Mennyiben járult hozzá az Európából történő kivándorlás ahhoz, hogy az Egyesült Államok agrárországból ipari országgá váljék?
- Milyen adatbázisokban lehet elsődleges forrásokat találni a témához?

Az esszé jellegű beszámolónak van egy plusz hozadéka is: hozzájárul a tanuló felkészítéséhez a történelem írásbeli érettségire, ahol a pontszámok nagy részét az esszékre kapják a tanulók. Az esszéírásnak szabályai vannak, amit gyakorlással lehet elsajátítani.
Ösztönözze a résztvevőket esszé jellegű beszámolók készítésére! A facilitátor ügyeljen arra, hogy a tanuló ne felejtsen el hivatkozni forrásaira!

IV.3.3. Értékelés

A modul keretében a beszámolók elkészítéséhez szükséges tudnivalók megbeszélése, egy vázlat elkészítése történik, végső formában otthon készül el. Az elkészült beszámolók bemutatására és értékelésére 90 perc áll rendelkezésre.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

- Digitális könyvtárak, adatbázisok megismerése,
- Az elsődleges források jelentőségének felismerése, megkülönböztetése a másodlagos forrásoktól,
- A történelmi ismeretek bővülése,
- Az esszéírási készség javulása,A források etikus felhasználásának elsajátítása.

VI. ESZKÖZLISTA

- a résztvevők számával azonos, internet-kapcsolattal rendelkező számítógép
- nyomtató, projektor
- kinyomtatott forráselemző lapok

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. A forráselemzés szempontjai forrástípusok szerint. Facilitátori segédlet
2. Sablon források elemzéséhez tanulók részére
3. Elemzésre javasolt filmek és hangfelvételek
4. Elemzésre javasolt szövegek
5. Jogszabályok, statisztikák
6. Ellis Island, az Egyesült Államokba bevándorlók fogadóállomása. Rövid történeti összefoglaló
7. Brendan Graham: Isle of Hope, Isle of Tears
8. Elemzésre javasolt képek
9. Segédanyagok

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

Digitális világunk – ismeretterjesztő előadások és foglalkozások

Fejlesztő neve	Szilassi Andrea (Tatabánya)		
Célcsoport	Tini	Ifi	9–13. osztály
Résztvevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Digitális kompetencia fejlesztése		
	Információkeresés		
	Tudatos internethasználat		
A program időtartama	4,5 óra		3 alkalom
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztés		
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni és csoportmunka Frontális, ismeretközlő módszer		
Kipróbáló neve	Kaposi Ildikó (Bogyiszló)		

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

Az információs társadalom nagyszerű és szinte korlátlan lehetőségeket kínál, ugyanakkor kockázatokat, veszélyeket is rejt magában. Segíteni kell a problémák minimalizálása érdekében az általános iskolai felső tagozatos és a középiskolás diákokat. Célcsoport a felső tagozatos és a középiskolai 9-13. osztályos korosztály.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- digitális kompetencia
- szociális ás állampolgári kompetencia

A tanulók a program végére:
- Tájékozottabbá válnak a digitális világ lehetőségeit és veszélyeit illetően.
- Felkészültebbek lesznek az információs társadalomban jelentkező kockázatokkal szemben.
- Megismerik az online világban őket megillető jogokat, tudatosulhatnak a javasolt viselkedési, reagálási módok.
- Megtudják, milyen segítségre számíthatnak, ha valamilyen sérelem éri őket a digitális világban, vagy ennek tanúi lesznek.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program három modulból áll, amelyek nem épülnek egymásra, inkább lazán kiegészítik egymást. Az első és második modul inkább az általános iskola felső tagozatos tanulói számára ajánlott. Előzetes információgyűjtést nem igényel a diákok részéről.
A harmadik modul kifejezetten a nagyobb, 8. osztályos és a középiskolai 9-13. osztályos diákok számára javasolt feldolgozásra. A 7. mellékletben megadott munkafüzet több órányi foglalkozásra kínál feladatokat. Az iskolával történő megegyezés kérdése, valamint a foglalkozás vezetőjének döntése, hogy hány alkalommal kerüljön sor a digitális világ ügyeinek megvitatására. Mindenképpen javasolható több foglalkozás megvalósítása is. Ennél a modulnál előzetes feladat adható a tanulóknak a feldolgozandó témakör alapján: keressenek valós példákat egy adott kérdéssel kapcsolatban.

II.2. A tanulást segítő eszközök

- laptop az előadónak
- laptopok a tanulóknak - csoportonként egy (a harmadik modul csoportfoglalkozásban történő megvalósítása esetén)
- projektor és vetítővászon vagy okostévé

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Alkalmazható módszerek:

Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer a foglalkozás vezetőjétől, meghívott előadótól; egyéni és csoportmunka.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Áldás és átok – az okostelefon	2
2.	Élet a digitális világban	2
3.	The web we want- az internet, ahogy mi szeretnénk	2 (vagy több)

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Áldás és átok - az okostelefon

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2 tanóra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Ennek a modulnak az elsődleges célja az ismeretterjesztés és a beszélgetés adott témákról, továbbá a vélemények formálása, és nem annyira az eszközhasználat gyakoroltatása. Ezért egy frontális óra jellegű foglalkozást egyszerűbb és tervezhetőbb kivitelezni, amelybe a gyermekeket is bevonjuk a téma kifejtése során. A diákok önálló eszközhasználatával kapcsolatban több technikai probléma is adódhat a helyszínen. Egyrészt a legtöbb iskolában az az általános, hogy a diákok nem vihetik be az iskolába az okoseszközeiket. Másrészt az iskolai - könyvtári internet sebessége sokfelé osztódva erősen lelassult lehet, amely hátráltatja a feladatok teljesítését. Harmadsorban pedig, amennyiben a tanulók önálló feladatot kapnak okostelefon/tablet használatával, egyéb zavaró tényezők hátráltathatják a feladat elvégzését. Mivel online vannak, telefonjukra üzenetek, Instagram képek, videók, Facebook hírek és sms-ek, emailek érkezhetnek, amelyek elvonják a figyelmüket. A foglalkozásnál nagyon fontos, hogy mi irányítsuk az óra menetét, és ne ússzunk el az idővel.
Mindazonáltal az lenne az ideális, ha élénk beszélgetés, rendszeres hozzászólások jellemeznék az órát. A tanulók érezzék, hogy ez egy közös beszélgetés, amely értük és velük folyik, és nem csupán az előadó mondhatja el gondolatait. Az utolsó pontra, az androidos biztonsági problémákra fontos, hogy elegendő idő jusson! Tapasztalataink szerint szinte semmit sem tudnak ezekről a veszélyekről a diákok, így elkerülni sem képesek ezeket.

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- felismerni bizonyos veszélyhelyzeteket,
- észrevenni a kifogásolható, káros viselkedésformát önmagánál és családi, valamint társas kapcsolataiban.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- Szemléletformálás a túlzásba vitt eszközhasználattal kapcsolatban. Vegyék észre a látott példákon, milyen kárt tud okozni a kifogásolt viselkedés az emberi kapcsolatokban és saját életükben egyaránt.
- Ismeretterjesztés az androidos eszközöket érintő biztonsági problémákról.

Feladatok, események részletes leírása:

- Bevezetésként utalhatunk a modul címében megfogalmazott ellentmondásra, de hagyjuk nyitva a kérdést, amelyre óra végén visszatérünk majd.
- Célszerű megkérdezni az óra elején, hányan rendelkeznek közülük valamilyen okoseszközzel, és közülük kiknek van Android rendszerű készüléke?
- A tanulók bevonásával szedjük össze, milyen előnyei vannak az okostelefonnak? [Prezentáció 2-3. dia] Például: mindig kéznél van gyors tájékozódáshoz, megörökíteni fontos pillanatokat, kapcsolattartáshoz, zenehallgatáshoz és egyéb szórakoztató tartalmakhoz stb.
- Mik az ártalmai? [Prezentáció: 4-5-6. dia] A 6. dia a Saferinternet.org infografikája. Érdemes kinyomtatni, közzétenni, esetleg megosztani velük. URL címe: http://dka.oszk.hu/115500/115520/poszt_nagykep.jpg
- Karikatúrák megtekintése a kütyümániáról, a függőségről. Kérdezzük őket, beszélgessünk a látottakról! Hívjuk fel a figyelmet az ezekből levonható következtetésekre. [prezentáció: 7-15. dia]
- Videók ugyancsak ezekről a témákról. Szabadon választható, hogy a karikatúrákat vagy inkább a videókat preferáljuk ugyanerre a célra! A karikatúra és videó nem férne bele az időbe. A 16. dián beágyazott videó az extrém szelfizésekről mutat be egy válogatást. URL címe: https://www.youtube.com/watch?v=mtxsisoQzn0&t=20s
- Lejátszási ideje: 6’48” Mások példáin könnyebb láttatni és tudatosítani magunkban a felesleges és indokolatlan kockázatvállalást.
- A 17. dián beágyazott videó egy széleskörű összefoglaló az okostelefon-használat káros jelenségeiről. Szerző: Caff: Az okostelefon és a buta ember. URL címe: https://www.youtube.com/watch?v=-1ccclGQch0
  Lejátszási ideje: 5’13”. Beszélgessünk velük a látottakról!
- Androidos készülékeket érintő biztonsági problémák. Fontos felhívni a figyelmüket ezekre, mivel az Android rendszerű készülékekből van a legtöbb az okoseszközök piacán, és tapasztalataim szerint szinte semmit sem tudnak ezekről a problémákról! Javasoljuk, hogy telepítsenek saját eszközükre megbízható vírusirtót, mert a készülékeken nincs gyárilag előtelepített alkalmazás erre. Prezentáció: 18-20. dia

IV.1.3. Értékelés

Az értékelés eszközei ellenőrző kérdések, amelyeket az órák végén teszünk fel az elhangzottakkal kapcsolatban. Összegző értékelést adunk a kapott válaszok alapján, ellenőrizve, hogy megértették-e a javasolt viselkedési módokat, tudnivalókat.

Bátorítsuk a gyermekeket arra, hogy használják okosan az okostelefont, akkor élvezhetik annak sok előnyét, de nem okoz gondot számukra. Hívjuk fel a figyelmüket ugyanakkor arra is, hogy nem célszerű minden lehetőséget kihasználni, amire egy okostelefon képes, ha annak biztonsági kockázatai vannak, (pl. vásárlás mobiltelefonnal) vagy nem lenne etikus viselkedés másokkal szemben (képek, videók készítése és engedély nélküli megosztása).

2. modul: Élet a digitális világban

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Ez a foglalkozás egy frontális óra a tanulók bevonásával, sok beszélgetéssel. Eszközhasználatot nem igényel a gyermekek részéről. Fontos, hogy a mellékelt infografikákat ne csak a prezentáció vetítése során láthassák a diákok! Célszerű kitenni a foglalkozás helyszínén, esetleg sokszorosítva megosztani velük. A szabadon felhasználható brossúrából célszerű annyit másolni, hogy minden résztvevőnek jusson, hogy később részletesen átolvashassák.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- Kritikus és megfontolt viselkedésre, reagálási módokra az interaktív média felelősségteljes alkalmazása érdekében.
- Ismerni fogja az elérhető információk hitelessége és megbízhatósága körüli problémákat, valamint az ezek kiszűrésére használatos technikákat.
- Bővülnek ismeretei, ezáltal tudatosabb internet- és eszközhasználóvá válik.
- Különbséget tud tenni virtuális és személyes barát, ismerős között.
- Törekszik megóvni bizalmas adatait másoktól.
- Képes lesz mérlegelni különféle, a közösségi hálózatokon megjelenő hír, kép és videó megosztásának következményeit.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- Váljanak tudatosabb internethasználókká, mérlegeljék az online tartalmakat hitelesség, megbízhatóság vonatkozásában,
- Bővüljenek ismereteik a virtuális világgal kapcsolatos veszélyek tekintetében,
- Ismerjenek meg megfelelő reagálási módokat, felelős viselkedési formákat a közösségi hálózatokon előforduló kényes helyzetekre

Feladatok, események részletes leírása:

A prezentáció levetítése közben vonjuk be a gyermekeket az egyes témák megtárgyalásába! Kérdezzük őket, hogy vannak-e saját tapasztalataik az adott üggyel kapcsolatban. A prezentációban elhelyezett infografikák külön is rendelkezésre állnak a mellékletek között (3-5. melléklet), illetve a letöltések URL címei szerepelnek e dokumentum VII. pontjában, a 2. modulnál. Az óra során elérhetjük, hogy szembesüljenek a tanulók az online világ főbb veszélyeivel. A beszélgetések nyomán kialakulhat bennük egy megfontoltabb magatartás, mivel tájékozottabbak lesznek fontos ügyekben. Habár nem túl hosszú a prezentáció, de a beszélgetések miatt javasolt két tanórát szánni erre a modulra.

A vetítés a következő témaköröket érinti:

- Hamis hírek az interneten - hogyan ismerhetik fel, mi igaz, és mi álhír? + infografika
- Hogyan mérlegeljenek posztolás előtt? + brossúra
- Veszélyhelyzetek – kapcsolat online "ismerősökkel" + infografika
- Tippek, hogyan ellenőrizhető a gyanús személy valódisága?
- Veszélyes helyzetek: alteregó a közösségi portálon
- Veszélyes helyzetek: tartózkodási helyünk világgá kürtölése
- Veszélyes helyzetek: sexting
- Veszélyes helyzetek: zaklatás. Beágyazott videó + infografika

IV.2.3. Értékelés

Az óra végén tegyünk fel ellenőrző kérdéseket az elhangzottakkal kapcsolatban arról, hogy a tanulók milyen fontos ismeretekről hallottak az interneten megjelenő tartalmak hitelességének ellenőrzésről. Foglaljuk össze a legfontosabb tanácsokat arra nézve is, hogy miként tudják kezelni az online világban rájuk leselkedő veszélyeket. Fontos, hogy emellett emlékeztessük őket az internet és a közösségi oldalak előnyeire is, és ne a félelmeiket erősítsük, csupán reálisan láttassuk, hogy az online világ egy veszélyes zóna, amelynek ismerni kell a sajátosságát.

3. modul: The web we want – az internet, ahogy mi szeretnénk

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 2 óra (több is lehet)
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Célszerű olyan osztályt választani a foglalkozáshoz, amelynek tanulói összeszokott közösséget alkotnak, különben nem biztos, hogy sikerül elérni, hogy megnyíljanak a gyermekek, és őszinte véleményt mondjanak. Hasznos lehet, ha a pedagógus passzív

résztvevő marad a foglalkozás során. Ez a modul megvalósítható frontális óraként is a teljes osztállyal, és csoportokra bontással is. A munkafüzetet célszerű kinyomtatni és sokszorosítani, hogy beleírhassanak a gyermekek.

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- Kritikusabb és felelősebb gondolkodásra.
- Digitális kompetenciái fejlődnek: jobban eligazodik a webhelyek szerkezetén és tartalmán belül.
- Szociális és állampolgári ismeretei bővülnek.
- Jogi ismeretei bővülnek.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- Váljanak tudatosabb internethasználókká, mérlegeljék az online tartalmakat hitelesség és megbízhatóság tekintetében.
- Bővüljenek ismereteik a digitális világgal kapcsolatban.
- Ismerjenek meg megfelelő reagálási módokat az információs társadalomban jelentkező számos problémára.
- Proaktív viselkedés ösztönzése, amelynek során kezükben tarthatják az irányítást az általuk létrehozott digitális tartalmak felett.

Feladatok, események részletes leírása:

A The web we want című, diákoknak és tanároknak szóló ingyenes munkafüzet (lásd 7. és 8. melléklet) kitűnő lehetőséget kínál csoportos témafeldolgozásra, vagy a teljes osztály foglalkoztatására is – akár több alkalommal is. A kiadvány egyfelől tájékoztatást ad az alábbi témakörökben, másfelől kitűnő feladatokat kínál számukra. A kiválasztott feladatokat célszerű minden tanulóval/vagy az adott csoport résztvevőivel önállóan megválaszoltatni, majd a teljes osztály előtt megbeszélni, milyen vélemények születtek. Ez a kiadvány a Creative Commons Nevezd meg! - Ne add el! - Ne változtasd! 3.0 licenc alatt került kiadásra, tehát szabad felhasználású.

A munkafüzet témakörei:
- Jogok és kötelességek a neten. A felhasználási feltételek.
- Az információ még nem tudás - hozzáférés, alkotás és megosztás. A hiteles internetes újságírók eszköztára.
- Részvétel, élet a neten. Akció, reakció, interakció ...
- Saját identitás felépítése.

- Legértékesebb kincsünk: a magánéletünk. Digitális lábnyomunk eltörlése.
- A bennük rejlő művészi képességek kibontakoztatása, menedzselése. Szerzői jogok.

Kitűnő ötlet volt a kiadvány szerkesztői részéről, hogy a füzetben a javaslatok, információk mellett több ország fiataljai is elmondták véleményüket bizonyos kérdésekkel kapcsolatban. A hasonló korúak véleménye többnyire nagyobb nyomatékkal bír, mint a nevelőké, szülőké.
A foglalkozásokhoz kidolgozott óraterveket, feladatlapokat találunk a szintén ingyenes, 82 oldalas, letölthető tanári kézikönyvben. Ennek témaköreiből a foglalkozást vezető személy szabadon válogathat! Javasoljuk, hogy a felmerülő témák esetén vegyék figyelembe az adott közösség aktuális történéseit, illetve a médiából nemrégiben hallott, témába vágó eseményeket. A témaválasztásban a diákok véleményét is kérhetjük.
Csoportokra osztott foglalkozás esetén érdemes azt a feladatot is kitűzni számukra, hogy az adott témában megfogalmazott válaszaikat egyeztessék a csoporton belül, majd készítsenek egy közös állásfoglalást az adott témával kapcsolatban. Ebben nem szükséges közös nevezőre jutniuk, de érveljenek pro és kontra a különböző nézőpontok mellett, törekedve a téma részletes feltárására, esetenként egy tárgyilagos álláspont kialakítására. A munkára adott idő elteltével ez az állásfoglalás elhangozhatna az osztály előtt a csoportok képviselői részéről. Megosztható lenne más módon is, hiszen egy tanuló begépeli az elhangzó véleményeket, így készül a csoport állásfoglalása.

IV.3.3. Értékelés

A *The web we want* kiadvány 47-49. oldalain egy teszt is található a tanultak felmérésével kapcsolatban „Mi mindent tanultál? Nettudós vagy netkezdő vagy?" címmel. Ez összefoglalásnak is alkalmas, vagy egyéni, otthoni feladatnak is feladható. Amennyiben órai feladatnak adjuk, akkor záró értékelésünk alapja is lehet. Mindenképpen beszélgessünk azonban a foglalkozások eredményéről! Foglaljuk össze a tanulók közreműködésével, hogy milyen fontos észrevételekkel gazdagodtak a feldolgozott anyag kapcsán? Mely ismeretek azok, amelyekről eddig még nem volt tudomásuk? Emeljük ki azokat a pozitív lehetőségeket, amelyek az órákon elhangzottak alapján megfogalmazhatók (pl. önmagunk menedzselésének
módjai). Idézzük fel azokat a kockázatos viselkedési módokat is, amelyekkel árthatnak önmaguknak és másoknak. Ismételjük át azokat a lehetőségeket, amelyekkel a személyes jogok megsértésekor élhetnek az érintettek.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

Ismereteik bővülése, adekvát reagálási módok elsajátítása, felelősségteljesebb viselkedés, problémák rendezésének módjai, szociális érzékenység fejlődése, tudatosabb internet- és eszközhasználóvá válás.

VI. ESZKÖZLISTA

- laptop az előadónak
- laptopok a csoportokból egy-egy személynek (3. modul, csoportfoglalkozás jellegű anyagfeldolgozás)
- projektor
- munkafüzet, infografikák, brosúra

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Áldás és átok - az okostelefon - prezentáció, 21 dia. Készítette: Szilassi Andrea https://www.slideshare.net/enkonyvtaram/lds-s-tok-az-okostelefon
2. Élet a digitális világban - prezentáció, 20 dia. Készítette: Szilassi Andrea https://www.slideshare.net/enkonyvtaram/let-a-digitlis-vilgban-134879653
3. Gondolj arra képre, amit posztolni akarsz! - infografika a Safer Internettől
4. Az összes online barátodat ismered személyesen? - infografika a Safer Internettől
5. Online zaklatás - infografika a Kék Vonaltól
6. Gondolkodj, mielőtt megosztasz! A Facebook és a Media Smarts közös brossúrája
7. The web we want - (ingyenes) munkafüzet tiniknek. Készítette az European Schoolnet
8. The web we want - (ingyenes) tanári kézikönyv. Készítette az European Schoolnet

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

MÉDIATUDATOSSÁGRA NEVELÉS

Médiaműveltségi és médiatudatossági foglakozás a könyvtárban 1

Online tartalom-előállítás

Fejlesztő neve	Márföldi István (Nyíregyháza)	
Célcsoport	Ifi	9–12. osztály
Résztvevők száma	15 fő	
Főbb célok	Médiatudatosságra nevelés	
	Alkotói folyamatok átadása	
	Felelős tartalommegosztás	
A program időtartama	12 óra	5 alkalom
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni és csoportmunka Projektmódszer	
Kipróbáló neve	Molnár Dániel (Kecskemét)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A jó gyakorlat célja a fiatalok médiakultúrára és médiatudatosságra nevelése, az ismeretek és készségek, alkotói folyamatok során történő átadása élménygazdag módon. A feladat egy online híroldal tartalmának előállítása okos eszközökkel. A program fontos része, hogy a résztvevők megismerkedjenek a felelős tartalommegosztás szabályaival, illetve felismerjék a neten található hamis információkat. A szöveges tartalom előállítása mellett fontos, hogy megtanulják a képi tartalom megtervezését is. A tanulók az általuk választott témákhoz szerkesztenek címlapfotót, válogatnak fotósorozatot, ezeket képaláírással, szalagcímmel is ellátják. A foglalkozás segítséget nyújt az iskolai honlap, illetve Facebook-oldal szerkesztéséhez.
A program célcsoportja a mozgókép és médiaismeretet tanuló, a médiahasználat iránt érdeklődő középiskolások.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- digitális kompetencia
- kezdeményezőképesség és vállalkozói kompetencia
- hatékony és önálló tanulás

A program befejezése után a résztvevők következő területeken mutatnak fejlődést:
- tájékozottság és médiatudatosság növekedése,
- kép és szövegszerkesztő alkalmazások megismerése,
- közösségi oldal profil tudatos elkészítése,
- biztonságos internethasználatot erősítő mechanizmusok kialakulása.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program 5 egymásra épülő modulból áll:
Az első modul központi témája a neten található álhírek, hamis információk felismerése. A modul oktatása közben figyeljünk oda a közvetlen, beszélgetős hangnemre, a bemutatott témák közös elemzésére. A modul fontos része az előzetes médiaismeretet felmérő kvíz, amelynek elsődleges célja a diákok belépési kompetenciájának megismerése.
A második modulban az előző kvízrendszerű tananyag olyan feladatokkal egészül ki, amelyek közelebb visznek az interneten található közlések műfaji sajátosságainak felismeréséhez. A későbbiekben ez segíti majd a diákokat az önálló híranyag elkészítésében.
A harmadik modultól kezdődően már a tényleges cikk készítésének eszközrendszerét, technikai feltételeit ismerhetik meg a diákok. Itt fontos a gyakorlatorientált képzés, mindenki kezében legyen ott az eszköz, amellyel dolgozni fog.
A negyedik modulban segítsük a megfelelő téma kiválasztásában és feldolgozásában a csoportok munkáját. Valószínűleg nehezen fognak tudni választani a felhozott témák közt, ezért próbáljunk olyan szempontokat megadni számukra, ami segítheti a döntés megszületését.
Az utolsó modulban a megjelenés, a közzététel sajátosságaira kell felhívnunk a diákok figyelmét. Fontos, hogy mielőtt felkerül a cikk a könyvtár weboldalára, ellenőrizzük annak tartalmát, hogy nem sért-e személyiségi jogokat, vagy nem sérti-e az intézmény jó hírnevét!
Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására épül, fontos az ellenőrzés során a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás, pozitív megerősítés.

II.2. A tanulást segítő eszközök

- számítógépes terem, a csoport létszámának megfelelő számú multimédiás számítógéppel, internet hozzáféréssel
- a csoport létszámának megfelelő számú fényképezőgép vagy mobiltelefon
- előadó számára számítógép, projektor, flipchart

- szoftverek: MS Office, Gimp2 vagy Pixlr fényképszerkesztő, Wordpress webszerkesztő
- hagyományos könyvtári eszközök, periodikák, lexikonok, adattárak, interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek

II.3. A program során alkalmazott módszerek

A modulok felvezetése frontális munkával történik. A feladatok megoldása egyénileg, illetve adott helyzetre, szituációra alkalmas csoportok létrehozásával projektmunka keretében történik.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Hírek és álhírek, információk megbízhatósága	2
2.	Bulvár vagy minőségi, a hírek kategorizálása	2
3.	Fényképezési alapismeretek, képszerkesztés	2
4.	Rejtélyek a könyvtárban, online tartalom előállítása	4
5.	Információk etikus közzététele és megosztása	2

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Hírek és álhírek, információk megbízhatósága az interneten

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Mivel ez az első foglalkozás, célszerű röviden ismertetni a teljes tanfolyam szerkezetét, céljait.
Már ezen a foglalkozáson érdemes elmondani, hogy az utolsó feladat egy könyvtári érdekességeket bemutató hír elkészítése lesz. Ezért, miközben a könyvtárban mozognak, célszerű nyitott szemmel járni, hiszen a „téma a könyvtárban is az utcán hever". Jelenleg 47 milliárd weboldal található az interneten. Sok információ ezek közül nem megbízható, mivel azok hitelességét nem ellenőrizte szerkesztő vagy szakértő. Ekkora mennyiségű megkérdőjelezhető tartalom mellett hogyan tudjuk megállapítani, kinek higgyünk? A modul feladata ennek a kompetenciának a megszerzése.

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- az interneten található hamis információk felismerésére,
- az interneten található hírek műfajok szerinti csoportosítására,
- az információk tartalmi besorolására.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- álhírek, hoaxok felismerése,
- megtévesztő oldalak felismerése,
- sajtóhírek műfaj szerinti besorolása.

Feladatok, események részletes leírása:

1. óra
Fogalommeghatározás: Kérdezzük a diákokat az álhírekről, tudjuk meg, mire gondolnak a fogalmat hallva. Mutassuk be fajtáikat, keletkezésük és terjedésük okait, és hogy miként védekezhetünk ellenük! (Mik azok az álhírek, és hogyan védekezzünk ellenük?)
Álhírek régen és most: Mutassunk rá, hogy nem új jelenségről van szó, és beszéljünk arról, miben különböznek a mai álhírek más korok álhíreitől (Egyre nagyobb képtelenségeket hisznek el az emberek).

Aktualitások: Beszéljük meg, miért lett felkapott ez a téma mostanában (Milyen hatással voltak az álhírek az amerikai választásra? Így verték meg a kamuhírek a valódikat a Facebookon).

Személyes tapasztalatok: Kérdezzük meg a diákokat, ők hol találkoznak álhírekkel, illetve szembesültek-e már olyannal, hogy – akár akaratlanul is – maguk is álhírt osztottak meg. Ha igen, emlékeznek-e rá, milyen körülmények között történt ez (Ezért osztunk meg kamuhíreket a Facebookon).

Következmények, tanulságok: Osszunk meg a diákokkal példatörténeteket arról, milyen nem várt következményei lehetnek az álhíreknek. Ezután kérdezzük meg őket arról, ők ismernek-e olyan eseteket, amelyekben az álhíreknek valós következményeik lettek.

Feladat: Tesztkészítés, előzetesen felmérjük a diákok tájékozottságát az álhírekről. (Te is lehetsz álhírvadász.)

2. óra

Szempontok az álhírek felismeréséhez

Ez az óra az álhírek felismeréséhez nyújt segítséget. A foglalkozás vezetője előre kiválogatott híreket ad a csoportnak, a diákok egy edukációs poszter alapján ellenőrzik a hírek valóságtartalmát.

Segédanyag (1. melléklet) Küzdelem az álhírek ellen (edukációs poszter)

Konkrét elemek, hivatkozások a cikkben: Tartalmaz-e a cikk olyan konkrét neveket, számokat, helyszíneket, dokumentumokra hivatkozásokat, amelyeknek utána lehet nézni? Keressenek a diákok ezek közül hármat és próbálják ellenőrizni az értesülést.

Forrás elemzése: Ki a cikk szerzője, mit tudunk róla, mennyire megbízható? Mit tudunk a lap kiadójáról? Relevánsak-e a cikkben megszólaló források, stb.?

Kontextus: Biztos, hogy az adott cikk teljes képet ad a benne foglalt eseményről? Keressenek a diákok ugyanerről az eseményről további cikkeket más forrásokat is használva, és ellenőrizzék, vannak-e bennük új vagy eltérő információk, és azok változtatnak-e valamit az eredeti anyag értelmén.

Célközönség: Kideríthető-e a képek, a nyelvezet, a tartalom, a szájt neve alapján kiknek szól a cikk? Ez alapján észrevehetők-e olyan jelek, amelyek arra utalnak, hogy az újságíró ki akarta szolgálni olvasóit?

Mi lehet a cikk írójának célja?

- Pénzkereset (erre utalhat a milliónyi banner a szöveg körül)?
- Edukáció, informálás (sok-sok hasznos és a mondanivalót alátámasztó, releváns link)?
- Befolyásolás (érzelmekre hatás, vélemény elemek, logikai bakik)?

Kivitelezés: Mennyire világos, miről szól a cikk? Milyen a stílusa, a helyesírása, a kinézete?

IV.1.3. Értékelés

Egy maximum 15 perces elemzés után a diákok meséljék el, a fentiek alapján megbízhatónak tartják-e a kiválasztott cikkeket, valamint azt, hogy a szempontok közül melyik segítette őket a legjobban ennek meghatározásában. A modul zárásaként összegezzük a diákok által elért eredményeket. Teremtsünk alkalmat arra, hogy a résztvevők kifejthessék álláspontjukat arról, hogy véleményük szerint mi segíthet az álhírek felismerésében.

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Ez a modul az előző folytatásaként átvezet a sajtóműfajok területére. Elsősorban azt vizsgáljuk, milyen formai és tartalmi jegyek alapján ítélhetjük meg egy új információ, cikk létrejöttének eredeti célját.

Ebben sokat segít, ha tisztában vagyunk azzal, hogy az adott cikk
- tájékoztat/tudósít,
- meggyőz/rábeszél,
- szórakoztat,
- vagy értékesít/reklámoz.

Miután felismerték a diákok a cikk keletkezésének elsődleges szándékát, a következő feladat, hogy olyan kategóriákba rendezzék azokat, amelyek megfelelnek a sajtóműfajok szerinti besorolásnak.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- az információk tartalom szerinti csoportosítására,
- a cikkek sajtóműfajok szerinti besorolására,
- a talált információk alkalmazásával a szerző valódi szándékának felismerésére.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- a bulvár és a minőségi újságírás jellegzetességeinek megismerése,
- a sajtóműfajok megismerése.

Feladatok, események részletes leírása:

Fogalommeghatározások

Minőségi, bulvár újságírás (újság)
Kérdezzük a diákokat arról, hogy mit tudnak a különböző laptípusokról, szerintük mit jelent a minőségi és bulvár újságtípus. Soroljanak fel olyan médiatermékeket, amelyek szerintük az említett csoportokba tartoznak. Osszunk szét néhány lapszámot a könyvtár aktuális újságjaiból, és ezen mutassuk be azokat az elemeket, amelyek

markánsan megkülönböztetik a két laptípust. (Bulvár lapok: Blikk, Bors, Ripost – minőségi: Magyar Hírlap, Népszava, helyi lap)
Segédanyag (2. melléklet): Minőségi vagy bulvár újságírás (újság)

Információk közlő szándékai szerinti csoportosítása
A cikkek keletkezésének elsődleges szándékát segíti feltárni, ha tisztában vagyunk azokkal a tartalmi és formai jegyekkel, amelyek valamilyen sajtóműfaji kategóriába sorolják az adott cikket.
Segédanyag (3. mlléklet): Információk közlő szándékai szerinti csoportosítása

Feladat: A diákoknak előre elkészített híranyagokat mutatunk, amelyek ugyanarról a témáról készültek, de más-más szándékkal. A feladatuk az, hogy eldöntsék, az adott cikk tájékoztat, meggyőz, reklámoz vagy szórakoztat-e.
A választott téma lehet a környezetvédelem, az energiatermelés vagy az egészségügy.
Fontos, hogy a foglalkozásvezető elmagyarázza, mik azok a jelek, amelyek az adott weboldalon a tartalmi megfogalmazáson kívül arra utalhatnak, hogy nem csupán tájékoztató céllal készült az adott bejegyzés!

IV.2.3. Értékelés

A hírek értékelésekor fontos, hogy a foglalkozás vezetője felhívja a figyelmet az árnyalatnyi különbségekre. Az esetleges rossz besorolások esetén ne a helyes megoldásra koncentráljon a magyarázat, hanem sokkal inkább a tartalomban megbúvó félrevezetésre. Arra, hogy mi téveszthette meg a diákot. Az értékelésnek egy közös gondolkodás látszatát kell keltenie, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést küldjünk mindenki számára.

3. modul: Fényképezési alapismeretek, képszerkesztés

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 2 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul célja, hogy a résztvevő diákok megismerkedjenek a fényképezés alapvető szabályaival. Képesek legyenek különböző beállításokkal, különböző témákban felvételeket készíteni, és azokat publikálni. Az utómunkálatok során a képeket megfelelő szöveges üzenettel ellátni.

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- különböző beállításokkal fényképeket készítésére,
- a szöveges tartalom képekkel történő illusztrálására,
- képek figyelemfelkeltő feliratozására.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

- a fényképezés (fotózás) alapjainak megismerése
- a fényviszonyoknak megfelelő beállítások használata
- a különböző beállítások megismerése
- fotók kreatív felhasználása illusztrációként

Feladatok, események részletes leírása:

A foglalkozás keretein belül miközben a gyerekek megismerkednek a fényképezés alapjaival, a rendelkezésre álló fényképezőgépeken el is végzik a szükséges beállításokat. Így készítenek fotókat, fotómontázsokat az események illusztrálásához. A foglalkozás utolsó részében az elkészült fotókat „retusáljuk", és a feladatnak megfelelő felirattal látjuk el.

1. óra

Ismerkedés a fényképezés alapjaival. Itt elsősorban frontális képzéssel mutatjuk meg a gyerekeknek, milyen hatással vannak az elkészült képre a különböző beállítások.
Az óra közben mindenki kezében ott van a fényképezőgép (esetleg mobiltelefon), és végrehajtják azokat a feladatokat, amelyeket a foglalkozás vezetője mond.
Feladat: Készítsenek fényképeket különböző beállításokkal a teremben a diákok egymásról, illetve a teremről „munka közben" címmel. Segédanyag (4. melléklet): A fényképezőgép beállításai

2. óra

Utómunkálatok

Egy jó címlapfotóhoz vagy egy esemény illusztrálásához nem egyetlen fotót készítünk. A gyerekek feladata első körben, hogy átnézzék az elkészült képeket, mennyire illusztrálják az eseményt, majd válasszanak ki 1-2 képet, és töltsék fel a számítógépre. A számítógép monitorján felfedezhetnek olyan hibákat, amelyek utólag korrigálhatók. Ehhez szükség van valamilyen számítógépes képmanipuláló programra, a legalkalmasabb az ingyenesen letölthető magyar nyelvű GIMP2 program, amely a feladatnak maximálisan megfelel. A programmal nem csak a fotó esetleges hibáit korrigálhatjuk, hanem különböző effektekkel, feliratokkal láthatjuk el.
Hívjuk fel a gyerekek figyelmét arra, hogy nem az a jó, amikor nagyon sok képet készítenek, és azt mind feltöltik az Instagramra, Facebookra. Sokkal ésszerűbb, ha válogatnak a fotókból, csak a legjobb 2-3-at teszik közzé! Egy idő múlva az ismerőseik azt fogják mondani, hogy neked milyen jó képeid vannak.

IV.3.3. Értékelés

A fényképek kiválasztásánál sok szakmai segítséget adhatunk a diákoknak, az első időszakban rengeteg képet fognak készíteni, számukra nehéz a választás. Fontos, hogy a kritikát építő jelleggel fogalmazzuk meg. Célszerű a végén a diákoknak az összes jó felvételt megmutatni, és hagyni, hogy ők válasszák ki a nekik legjobban tetszőt, megbeszélni velük, miért azt tartják a legjobbnak.

4. modul: Rejtélyek a könyvtárban, online tartalom előállítása

IV.4. A modul adatai

Időtartam: 4 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul célja, hogy a diákok csoportos munkában olyan témákat dolgozzanak fel a könyvtár életéből, amelyekkel a korosztályuk számára is érdekessé teszik a könyvtárat. Célszerű a csoport számára egy részletes könyvtárbemutatót tartani, amelyben nemcsak a nyilvános tereket mutatjuk meg, hanem a „rejtett kincseket" is (raktár, lopás elleni védelem, mikrofilmolvasó, hangstúdió, bakelitlemez, 3D nyomtatás, stb.). Fontos, hogy az elkészült cikkek, bejegyzések ne a folyamatot mutassák meg, hanem azokat az érdekességeket, amelyeket a diákok is érdekesnek találtak. A cikknek bulvárjellegűnek, figyelemfelkeltőnek kell lennie.

IV.4.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- az előzetes tanulmányok alapján szelektálni az információk közt,
- projektmunkában dolgozni,
- önálló tartalmat előállítani.

IV.4.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- a téma megtalálása, kiválasztása a könyvtárban
- a téma megadott szempontok szerinti feldolgozása
- a téma publikálása a weboldalon

Feladatok, események részletes leírása:

Témaválasztás
A tanulókkal megbeszéljük, hogy a mai foglalkozáson az eddigi ismeretek birtokában egy olyan könyvtárlátogatáson vesznek részt, ahol az a feladat, hogy olyan témákat találjanak, ami számukra és hasonló korú diákok számára érdekessé tehetik a könyvtárat.

A könyvtárlátogatás előtt a tanulók figyelmét felhívjuk arra, hogy bármiről kérdezhetnek, amit érdekesnek találtak a könyvtárlátogatás során.
A diákoknak egy könyvtáros kolléga részletesen bemutatja a könyvtárépület részeit, azokat a tereket is, amelyek nem látogathatók.

A téma feldolgozása
A látogatás után egy ötletbörzét tartunk, ahol a középiskolások elmondják, szerintük milyen témákat érdemes feldolgozni. Az ötletbörze után közösen döntenek arról az 5-6 témáról, amely felkerül az általuk szerkesztett oldalra. Ezután az adott témát hozó diákhoz egy 3 fős stábot szervezünk önkéntes alapon. A stábban már a tanulók osztják el a feladatokat: ki az, aki az információkat begyűjti, ki készíti a fotót, ki készíti elő a megjelenést.
Az előkészítés során fontos, hogy a könyvtár dolgozóit tájékoztassák arról, hogy milyen jellegű munka zajlik a könyvtárban. Hosszú távon célszerű a tanulókat valamilyen jól látható, esztétikus nyakba akasztóval vagy kitűzővel ellátni.
Fontos a megfelelő fotó és a megfelelő rövid információ megjelenítése.

A téma publikálása
A foglalkozás második részében a diákok a számítógépes teremben készre szerkesztik az információkat. Ebben a fázisban fontos, hogy a foglalkozásvezető segítse a tanulók munkáját a fotó kiválasztásában, és az ahhoz kapcsolódó szöveges információ megírásában.

IV.4.3. Értékelés

Részletesen elemezzük az elkészült anyagokat, támogató jelleggel segítsük a legjobb szöveges üzenet megfogalmazását.

5. modul: Információk etikus közzététele, megosztása

IV.5. A modul adatai

Időtartam: 2 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul célja, hogy a nyilvános publikáció szabályainak megismerése után a diákok kialakítsák az általuk szerkesztett oldal végleges tartalmát. Megbeszéljék az elkészült anyagok sorrendjét, és az előre elkészített sablonnak megfelelően feltöltsék azt.

IV.5.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- dönteni az elkészült anyagok sorrendjéről,

- kritikusan megvizsgálni az általuk létrehozott tartalmat,
- alkalmazni az etikus közlés szabályait.

IV.5.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

- témák sorrendjének eldöntéséhez tartozó elméleti háttér megismerése
- anyagok sorrendjének kialakítása
- előre elkészített oldal sablon tartalommal való feltöltése

Feladatok, események részletes leírása:

Ezen a foglalkozáson a diákok közösen megtekintik az elkészült tananyagokat, értékelik azokat, majd döntenek azok sorrendjéről a weboldalon.
A sorrend eldöntéséhez célszerű figyelembe venni a népszerű híroldalak struktúráját. A publikáláshoz a legcélszerűbb a könyvtár weboldalán egy olyan aloldalt kialakítani, ahol az oldal impresszumában közöljük, hogy milyen céllal és tartalommal jött létre az adott oldal. Az oldal dizájnjának egy fiatalos, döntően képekkel dolgozó weboldalnak kell lennie. Az oldalon minden alkalommal szerepeljen az adott csoport hangulatos fényképe.
A híreknél szintén szerepeljenek az alkotók „munka" közben, valamilyen humoros pozícióban. A lényege, hogy a csoport tagjai büszkék legyenek az általuk készített produktumra, és megosszák azt Facebook-oldalukon. A megjelenő információkkal kapcsolatban fontos, hogy a foglalkozásvezető átnézze, és esetlegesen módosítsa a bejegyzést abban az esetben, ha az valakinek a személyiségi jogát, vagy a könyvtár jó hírét sérti. Természetesen ezt is beszélje meg a készítőkkel, miért fontosak ezek a szempontok.

IV.5.3. Értékelés

Mivel ez az utolsó foglalkozás fontos, hogy ne csak az adott foglalkozást, hanem az egész együtt végzett munkát értékeljük. Az értékelés döntően a diákok tapasztalatairól szóljon: mit tartottak jónak, érdekesnek, mit tartottak unalmasnak, feleslegesnek. Fontos, hogy ezek a tapasztalatok beépüljenek a következő foglalkozások tematikájába.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A tájékozottság és médiatudatosság növekedése. A biztonságos internethasználatot erősítő mechanizmusok kialakulása. A kép- és szövegszerkesztő alkalmazások megismerése, alkalmazása. A Facebookon és az Instagramon való professzionális kommunikálás. Kreatív kommunikáció az iskola weboldalán.

VI. ESZKÖZLISTA

- 15 db multimédiás számítógép internet hozzáféréssel
- 15 db fényképezőgép, vagy mobiltelefon (a diákok használhatják saját eszközeiket is)
- előadó számára multimédiás számítógép, fényképezőgép, nyomtató, projektor, flipchart
- szoftverek: MS Office, Gimp2 vagy Pixlr fényképszerkesztő, Wordpress webszerkesztő

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Küzdelem az álhírek ellen poszter
2. Minőségi vagy bulvár?
3. Információk közlő szerinti csoportosítása
4. A fényképezőgép beállításai

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

Médiaműveltségi és médiatudatossági foglalkozás a könyvtárban 2

Mozgókép, videóblog (vlog) készítés

Fejlesztő neve	Márföldi István (Nyíregyháza)	
Célcsoport	Ifi	9–12. osztály
Résztvevők száma	15 fő	
Főbb célok	Médiatudatosságra nevelés	
	Mozgókép előállítás tanítása	
	Felelős tartalommegosztás	
A program időtartama	14 óra	5 alkalom
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztés Könyvtárhasználatra nevelés	
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni és csoportmunka Projektmódszer	
Kipróbáló neve	Soponyai Ilona (Veszprém)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A jó gyakorlat célja a fiatalok médiakultúrára és médiatudatosságra nevelése, az ismeretek és készségek, alkotói folyamatok során történő átadása élménygazdag módon. A gyerekek a rendelkezésre álló technikai eszközökkel, az általuk elkészített vlogból egy sajátságos könyvtárbemutató, népszerűsítő műsort állítanak össze. A rögzített anyagokat felvezető szöveggel, narrációval egészítik ki és feltöltik a könyvtár YouTube csatornájára. A vállalkozó kedvű gyerekek ellátják a szerkesztő, az operatőr, a vágó és a műsorvezető munkáját. Megtanulják, hogy milyen szempontok alapján kerül fel egy videó a YouTube csatornára.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- digitális kompetencia
- kezdeményezőképesség és vállalkozói kompetencia
- hatékony és önálló tanulás

A program befejezése után a résztvevők következő területeken mutatnak fejlődést:

- a tájékozottság és médiatudatosság növekedése
- gyerekek megismerik, mi a különbség a hír és az infotainment műsorok közt; azt, hogy milyen a figyelemfelkeltő híradás
- YouTube videó készítés sajátosságainak megismerése

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program 5 egymásra épülő modulból áll:
Az első modul lényegében megegyezik „A médiaműveltségi és médiatudatossági foglalkozás a könyvtárban 1" hasonló moduljával, amelynek lényege a neten található álhírek, hamis információk felismerése. Azzal a különbséggel, hogy itt döntően videós példákra épül a tananyag. A modul fontos része az előzetes médiaismeretet felmérő kvíz, amelynek elsődleges célja a diákok belépési kompetenciájának megismerése.
A második modulban az előző kvíz rendszerű tananyag olyan feladatokkal egészül ki, amelyek közelebb visznek a YouTube-on található közlések műfaji sajátosságainak felismeréséhez. A későbbiekben ez segít a saját videók elkészítésében. Fontos, hogy megmutassuk a gyerekeknek, hogy milyen sajátságos jegyei vannak a különböző műfajú videóknak.
A harmadik modultól kezdődően már a tényleges műsorkészítés eszközrendszerét, technikai feltételeit ismerhetik meg a diákok. Itt fontos a gyakorlatorientált képzés, mindenki kezében legyen ott az eszköz, amivel dolgozni fog.
A negyedik modulban segítsük a megfelelő vloggerek kiválasztásában a csoportok munkáját, valószínűleg nehezen fognak erre a szerepre vállalkozni a diákok. Fontos, hogy kellően „laza", jó megjelenésű, tisztán, érthetően beszélő legyen a kiválasztott (még ha kicsit rá is kell beszélnünk a megfelelő embert).
Az utolsó modulban a megjelenés, a közzététel sajátosságaira kell felhívnunk a diákok figyelmét. Fontos, hogy mielőtt felkerül a videó a YouTube-ra, ellenőrizzük annak tartalmát, hogy nem sért-e személyiség jogokat, vagy nem sérti-e az intézmény jó hírnevét!
Az 5 modul egymásra épül, azonban ha valaki részt vett a „A médiaműveltségi és médiatudatossági foglalkozás a könyvtárban 1" programon, számára az első modul kihagyható.
Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására épül, fontos az ellenőrzés során a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás, pozitív megerősítés.

II.2. A tanulást segítő eszközök

- számítógépes terem, a csoport létszámának megfelelő számú multimédiás számítógéppel, internet hozzáféréssel
- a csoport létszámának megfelelő számú videokamera vagy mobiltelefon
- előadó számára számítógép, projektor, flipchart
- szoftverek: MS Office, Movie Creator videószerkesztő program
- hagyományos könyvtári eszközök, periodikák, lexikonok, adattárak, interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek

II.3. A program során alkalmazott módszerek

A modulok felvezetése frontális munkával történik. A feladatok megoldása egyénileg, illetve adott helyzetre, szituációra alkalmas csoportok létrehozásával projektmunka keretében történik.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Hírek és álhírek, információk megbízhatósága	2
2.	Tájékoztatás vagy szórakoztatás	2
3.	Videófelvétel készítés alapjai, videó vágása	4
4.	Egy napom a könyvtárban, vlog készítése	4
5.	Információk etikus közzététele, megosztása	2

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Hírek és álhírek, információk megbízhatósága az interneten

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Mivel ez az első foglalkozás, célszerű röviden ismertetni a teljes tanfolyam szerkezetét, céljait.
Már ezen a foglalkozáson érdemes elmondani, hogy az utolsó feladat egy könyvtári érdekességeket bemutató videó elkészítése lesz. Ezért, miközben a könyvtárban mozognak, célszerű nyitott szemmel járni, hiszen a „téma a könyvtárban is az utcán hever".
Jelenleg 47 milliárd weboldal található az interneten. Sok információ ezek közül nem megbízható, mivel azok hitelességét nem ellenőrizte szerkesztő vagy szakértő. Ekkora mennyiségű megkérdőjelezhető tartalom mellett hogyan tudjuk megállapítani, kinek higgyünk? A modul feladata ennek a kompetenciának a megszerzése.

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- az interneten található hamis információk felismerésére,
- az interneten található hírek műfajok szerinti csoportosítására,
- az információk tartalmi besorolására.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- álhírek, hoaxok, felismerése
- megtévesztő oldalak felismerése
- sajtóhírek műfaj szerinti besorolása

Feladatok, események részletes leírása:

1. óra
Fogalommeghatározás: Kérdezzük a diákokat az álhírekről, tudjuk meg, mire gondolnak a fogalmat hallva. Mutassuk be fajtáikat, keletkezésük és terjedésük okait, és hogy miként védekezhetünk ellenük! (Mik azok az álhírek, és hogyan védekezzünk ellenük?)
Álhírek régen és most: Mutassunk rá, hogy nem új jelenségről van szó, és beszéljünk arról, miben különböznek a mai álhírek más korok álhíreitől. (Egyre nagyobb képtelenségeket hisznek el az emberek.)

Aktualitások: Beszéljük meg, miért lett felkapott ez a téma mostanában (Milyen hatással voltak az álhírek az amerikai választásra? - Így verték meg a kamuhírek a valódikat a Facebookon?).
Személyes tapasztalatok: Kérdezzük meg a diákokat, ők hol találkoznak álhírekkel, illetve szembesültek-e már azzal, hogy – akár akaratlanul is – maguk is álhírt osztottak meg. Ha igen, emlékeznek-e rá, milyen körülmények között történt ez (Ezért osztunk meg kamuhíreket a Facebookon).

Következmények, tanulságok: Osszunk meg a diákokkal példatörténeteket arról, milyen nem várt következményei lehetnek az álhíreknek. Ezután kérdezzük meg őket arról, ők ismernek-e olyan eseteket, amelyekben az álhíreknek valós következményeik lettek.

Feladat: Tesztkészítés, előzetesen felmérjük a diákok tájékozottságát az álhírekről. (Legyél Te is álhírvadász!)

2. óra

Szempontok az álhírek felismeréséhez

Ez az óra az álhírek felismeréséhez nyújt segítséget. A foglalkozás vezetője előre kiválogatott videókat mutat a csoportnak, a diákok egy edukációs poszter alapján ellenőrzik a videók valóságtartalmát.

Segédanyag (1. melléklet): Küzdelem az álhírek ellen (edukációs poszter)

Konkrét elemek, hivatkozások a videóban: Tartalmaz-e a videó olyan konkrét neveket, számokat, helyszíneket, dokumentumokra hivatkozásokat, amelyeknek utána lehet nézni? Keressenek a diákok ezek közül hármat és próbálják ellenőrizni az értesülést.

Forrás elemzése: Ki a videó szerzője, megosztója, mit tudunk róla, mennyire megbízható? Mit tudunk a videó közzétevőjéről? Relevánsak-e a videóban megszólaló források?

Kontextus: Biztos, hogy az adott videó teljes képet ad a benne foglalt eseményről? Keressenek a diákok ugyanerről az eseményről más forrásokból további videókat, és ellenőrizzék, vannak-e benne új vagy eltérő információk, és azok változtatnak-e valamit az eredeti anyag értelmén.

Célközönség: Kideríthető-e a képek, a nyelvezet, a tartalom, a szájt neve alapján, hogy kiknek szól a videó? Ez alapján észrevehetők-e olyan jelek, amelyek arra utalnak, hogy a szerző ki akarta szolgálni a nézőt?

Mi lehet a videó célja? Pénzkereset (erre utalhat a milliónyi banner a képen)? Edukáció, informálás (sok-sok hasznos és a mondanivalót alátámasztó, releváns link)? Befolyásolás (érzelmekre hatás, vélemény elemek, logikai bakik)?

Kivitelezés: Mennyire világos, miről szól a videó? Milyen a stílusa, a képi világa, a kinézete?

IV.1.3. Értékelés

Egy maximum 15 perces elemzés után a diákok meséljék el, hogy a fentiek alapján megbízhatónak tartják-e a kiválasztott videót, valamint azt, hogy a szempontok közül melyik segítette őket a legjobban ennek meghatározásában. A modul zárásaként összegezzük a diákok által elért eredményeket. Teremtsünk alkalmat arra, hogy a résztvevők kifejthessék álláspontjukat arról, hogy véleményük szerint mi segíthet az álhírek felismerésében.

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Ez a modul az előző folytatásaként átvezet a televíziós műfajok területére. Elsősorban azt vizsgáljuk, milyen formai és tartalmi jegyek alapján ítélhetjük meg egy új információ, videó létrejöttének eredeti célját.

Ebben sokat segít, ha tisztában vagyunk azzal, hogy az adott tartalom
- tájékoztat/tudósít,
- meggyőz/rábeszél,
- szórakoztat,
- vagy értékesít/reklámoz.

Miután felismerték a diákok a videó keletkezésének elsődleges szándékát, a következő feladat, hogy olyan kategóriákba rendezzék azokat, amelyek megfelelnek a televíziós műfajok szerinti besorolásnak.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- az információk tartalom szerinti csoportosítására,
- a televízióműsorok, videók műfajok szerinti besorolására,
- a talált információk alkalmazásával a készítők valódi szándékának felismerésére.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- A televíziós műsortípusok sajátosságainak megismerése.
- A live média és az online média sajátosságainak megismerése.

1. óra
Televíziós műfajok
A televízió még napjainkban is rendkívül magas presztízsű médium, az internet mellett a legnagyobb hatást elérő reklámhordozó. Fő előnye az audiovizuális jelleg, nézése bármikor felfüggeszthető, képes háttérmédiumként is funkcionálni.
Alapvetően 5 műfajtípust különböztetünk meg:
- információs műsorok (híradók, háttérműsorok, beszélgetések, riportok stb.)
- filmműsorok

- kulturális és oktatási műsorok (pl. iskolatévék, zenei műsorok, színházi közvetítések)
- sportműsorok
- szórakoztató műsorok (show-műsorok, vetélkedők, szórakoztató magazinok).

Segédanyag (2. melléklet): Televíziós műfajok

Feladat: Mutassunk néhány példát a különböző műsortípusokból, próbálják a diákok azokat besorolni az adott kategóriákba!

2. óra

Információk a közlő szándékai szerinti csoportosítása

Az információs műsorokban a legnehezebb a gyerekek számára különbséget tenni a különböző műfaji sajátossággal rendelkező riportok, tudósítások közt. Ezért fontos, hogy tisztában legyenek azokkal a formai és tartalmi jegyekkel, amelyek segítenek valamilyen tartalmi kategóriába sorolni az adott híranyagot.

Segédanyag (3. melléklet): Információk közlő szándékai szerinti csoportosítása

Feladat: A diákoknak előre elkészített híranyagokat mutatunk, amelyek ugyanarról a témáról készültek, de más-más szándékkal. El kell dönteniük, hogy az adott híranyag tájékoztat, meggyőz, reklámoz vagy szórakoztat-e. A választott téma lehet a környezetvédelem, az energiatermelés vagy az egészségügy. Fontos, hogy a foglalkozásvezető elmagyarázza, mik azok a jelek, amelyek az adott híranyagban a tartalmi megfogalmazáson kívül arra utalhatnak, hogy az nem csupán tájékoztató céllal készült.

IV.2.3. Értékelés

A hírek értékelésekor fontos, hogy a foglalkozás vezetője felhívja a figyelmet az árnyalatnyi különbségekre. Az esetleges rossz besorolások esetén ne a helyes megoldásra koncentráljon a magyarázat, hanem sokkal inkább a tartalomban megbúvó félrevezetésre. Arra, hogy mi téveszthette meg a diákot. Az értékelés egy közös gondolkodás látszatát kell, hogy keltse, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést küldjünk mindenki számára.

3. modul: Videófelvétel készítés alapjai, videó vágása

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 4 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul célja, hogy a résztvevő diákok megismerkedjenek a videofilm-készítés alapvető szabályaival. Képesek legyenek különböző beállításokkal, különböző témákban felvételeket készíteni, és azokat publikálni. Az utómunkálatok során a videofelvételeket megfelelő feliratokkal ellátni.

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- különböző beállításokkal videofelvételt készíteni,
- videofelvételt szerkeszteni, vágni,
- az elkészült videoanyagot megfelelő szöveges felvezetővel (felkonffal) ellátni.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- videofelvétel-készítés alapjainak megismerése
- felvevőgép és a téma viszonya, kamera beállítások megismerése
- látvány mozgóképi ábrázolása

Feladatok, események részletes leírása:

A foglalkozás keretein belül, miközben a gyerekek megismerkednek a videofelvétel-készítés alapjaival, a rendelkezésre álló kamerákon el is végzik a szükséges beállításokat. Így készítenek videofelvételeket események illusztrálásához. A foglalkozás utolsó részében az elkészült videókat az utómunkálati szoftverekkel készre vágják. A foglalkozáshoz célszerű videofelvétel-készítésben jártas munkatárs segítségét kérni (esetleg a helyi televízió, helyi online oldal munkatársa).

1-2. óra
Ismerkedés a videofelvétel-készítés alapjaival, a kamera beállító szerveivel, a különböző üzemmódokkal. Itt elsősorban frontális képzéssel mutatjuk meg a gyerekeknek, milyen hatással vannak az elkészült képre a különböző beállítások.
Az óra közben mindenki kezében ott van a kamera, mobiltelefon és végrehajtják azokat a feladatokat, amelyeket a foglalkozás vezetője mond.
Az óra második részében a gyerekek a megfelelő beállításokkal felvételeket készítenek egymásról és a teremben folyó munkáról.
Segédanyag (4. melléklet): Kamera beállításai

3-4. óra
Videó vágása:
Ezen a foglalkozáson a diákok megismerkednek a videó vágás és szerkesztés lépéseivel. A kamerával felvett anyagok vágatlanul is feltölthetők YouTube-ra, de akár egy odaillő hangulatos zenével, felirattal sokakkal hatásosabbá tehető a felvétel.
A vágást az ingyenes Windows Movie Maker vagy Movie Creator videoszerkesztővel végezhetjük (operációs rendszer függő).
A program elindítása után célszerű a diákoknak a lehetséges beállításokat és funkciókat végig mutatni.
Segédanyag (5. melléklet): Videó vágása

Feladat: Az előre előkészített snittekből egy videofilm készítése. Praktikusan a könyvtár egy részlegét bemutató filmet kell a diákoknak zenére összevágni. Az elkészült anyagot a diákok feltöltik egy nem nyilvános YouTube csatornára, megfelelő metaadatokkal és kísérőszöveggel látják el.

IV.3.3. Értékelés

Részletesen elemezzük az elkészült anyagokat, támogató jelleggel segítsük a videófilmek elkészítését.

4. modul: Egy napom a könyvtárban, vlog készítése

IV.4. A modul adatai

Időtartam: 4 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A foglalkozás keretében a diákok egy vlog bejegyzést (videóblog) készítenek a könyvtár Vlogtár nevű YouTube csatornájára. A résztvevők csoportos munkában olyan témákat dolgozzanak fel a könyvtár életéből, amelyekkel a korosztályuk számára is érdekessé teszik a könyvtárat. Célszerű a csoport számára egy részletes könyvtárbemutatót tartani, amelyben nemcsak a nyilvános tereket mutatjuk meg, hanem a „rejtett kincseket" is (raktár, mikrofilmolvasó, hangstúdió, bakelitlemez, 3D nyomtatás stb.) Fontos, hogy az elkészült vlogok ne a folyamatot mutassák meg, hanem azokat az érdekességeket, amelyeket a diákok is érdekesnek találtak.

IV.4.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- az előzetes tanulmányok alapján szelektálni az információk közt,
- projekt munkában dolgozni,
- önálló videóanyagot előállítani.

IV.4.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- téma megtalálása, kiválasztása a könyvtárban
- téma megadott szempontok szerinti feldolgozása
- téma publikálása a YouTube csatornán

Feladatok, események részletes leírása:

Témaválasztás
A tanulókkal megbeszéljük, hogy a mai foglalkozáson az eddigi ismeretek birtokában egy olyan könyvtárlátogatáson vesznek részt, ahol az a feladat, hogy olyan témákat találjanak, ami számukra és a hasonló korú diákok számára érdekessé tehetik a könyvtárat.
A könyvtárlátogatás előtt a tanulók figyelmét felhívjuk arra, hogy bármiről kérdezhetnek, amit érdekesnek találtak a könyvtárlátogatás során.
A diákoknak egy könyvtáros részletesen bemutatja a könyvtárépület részeit, azokat a tereket is, amelyek nem látogathatók.

Téma feldolgozása
A látogatás után egy ötletbörzét tartunk, ahol a középiskolások elmondják, szerintük milyen témákat érdemes feldolgozni. Az ötletbörze után közösen döntenek arról a 3-4 témáról, amely felkerül az általuk szerkesztett YouTube csatornára. Ezután 5 fős stábokat hozunk létre önkéntes alapon. Fontos, hogy a stábban legyen olyan, aki a vlogger szerepét betölti, a többi feladatokat a tanulók osztják meg egymás közt: ki az, aki az információkat begyűjti, ki írja a forgatókönyvet, választ zenét, vágja a videót, ki készíti elő a megjelenést.
Az előkészítés során fontos, hogy a könyvtár dolgozóit tájékoztassák arról, hogy milyen jellegű munka zajlik a könyvtárban. Hosszú távon célszerű a tanulókat valamilyen jól látható, esztétikus nyakba akasztóval vagy kitűzővel ellátni.
Segédanyag (6. melléklet): Vlogger stratégiák

Téma készre vágása
A foglalkozás második részében a diákok a számítógépes teremben készre vágják a nyersanyagot. Ebben a fázisban fontos, hogy odafigyeljünk a kollektív munkára, mindenki vegyen részt a kész produktum létrehozásában. Amennyiben a könyvtár rendelkezik televízióstúdióval (sok könyvtár nyert a digitális labor pályázaton ilyen eszközöket), létrehozhatunk egy keretvideót amelyben, mint egy televíziós műsorvezető, a legalkalmasabb vlogger összeköti a vlogokat.

IV.4.3. Értékelés

Részletesen elemezzük az elkészült anyagokat, támogató jelleggel segítsük a legjobb, leghatásosabb vlog létrehozását.

5. modul: Információk etikus közzététele, megosztása

IV.5. A modul adatai

Időtartam: 2 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul célja, hogy a nyilvános publikáció szabályainak megismerése után a diákok kialakítsák az általuk szerkesztett YouTube csatorna arculatát. Megbeszéljék az elkészült anyagok sorrendjét, a csatorna nevét.

IV.5.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- dönteni az elkészült anyagok sorrendjéről,
- kritikusan megvizsgálni az általuk létrehozott tartalmat,
- alkalmazni az etikus közlés szabályait.

IV.5.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- témák sorrendjének eldöntéséhez tartozó elméleti háttér megismerése
- anyagok sorrendjének kialakítása
- kész vlogok feltöltése, publikálása

Feladatok, események részletes leírása:

Ezen a foglalkozáson a diákok közösen megtekintik az elkészült videó anyagokat, értékelik azokat, majd döntenek azok sorrendjéről a YouTube csatornán.
Amennyiben van stúdió, elkészítik a keretvideót, amely hasonlít a televízióműsorok híradójának struktúrájához.
A publikáláshoz a legcélszerűbb a könyvtár Yotube csatornáján kialakítani egy vlogger csatornát, ahol az impresszumban közöljük, hogy milyen céllal és tartalommal jött létre a csatorna. Az csatorna elnevezése utaljon a könyvtárra (Vlogtár). A stáblistában a vlog végén minden alkalommal szerepeljen az adott csoport hangulatos fényképe, videója.
A lényeg, hogy a csoport tagjai büszkék legyenek az általuk készített produktumra, és megosszák azt Facebook oldalukon. A megjelenő információkkal kapcsolatban fontos, hogy a foglalkozásvezető átnézze, és esetlegesen módosítsa a bejegyzést abban az esetben, ha az valakinek a személyiségi jogát, vagy a könyvtár jó hírét sérti. Természetesen ezt is beszélje meg a készítőkkel, miért fontosak ezek a szempontok.

IV.5.3. Értékelés

Mivel ez az utolsó foglalkozás fontos, hogy ne csak az adott foglalkozást, hanem az egész együtt végzett munkát értékeljük. Az értékelés döntően a diákok tapasztalatairól szóljon: mit tartottak jónak, érdekesnek, mit tartottak unalmasnak, feleslegesnek. Fontos, hogy ezek a tapasztalatok beépüljenek a következő foglalkozások tematikájába.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A tájékozottság és médiatudatosság növekedése.
A biztonságos internethasználatot erősítő mechanizmusok kialakulása.
A videókészítés sajátosságainak megismerése, alkalmazása.
A YouTube-on, Facebook-on és az Instagramon való professzionális kommunikálás.
Kreatív kommunikáció az iskola weboldalán.

VI. ESZKÖZLISTA

- 15 db multimédiás számítógép internet hozzáféréssel
- 15 db fényképezőgép vagy mobiltelefon (a diákok használhatják saját eszközeiket is)
- 2 db professzionális kamera, képkeverő, stúdióvilágítás
- Előadó számára multimédiás számítógép, videókamera, projektor, flipchart
- Szoftverek: MS Office, Windows Movie Maker, vagy Movie Creator videószoftver

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Küzdelem az álhírek ellen (edukációs poszter)
2. Televíziós műfajok
3. Információk közlő szándéka szerinti csoportosítása
4. Kamera beállításai
5. Videó vágása
6. Vlogger stratégiák

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

NETBIZTONSÁG, ETIKUS INTERNETHASZNÁLATRA ÉS E-ÁLLAMPOLGÁRSÁGRA NEVELÉS

Behálózva – szépirodalommal a felelősségteljes internethasználatért

Fejlesztő neve	Zsigri Mária				
Célcsoport	Kisiskolás	Tini	Ifi	8–11 évesek	12–16 évesek
Résztvevők száma	11–35 fő				
Főbb célok	Felelősségteljes digitális kommunikáció kialakítása				
	Biztonságos internethasználat				
	Szociális kompetencia fejlesztése				
A program időtartama	1 óra vagy 2 óra			1 alkalom	
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztés				
A program során alkalmazott módszerek	Biblioterápia Frontális módszer Csoportmunka				
Kipróbáló neve	Tolvaj Lászlóné (Szentendre)				

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

Szépirodalomra épülő könyvtári foglalkozás a biblioterápia eszközeivel, módszereivel a felelősségteljes digitális kommunikáció kialakításáért, tudatosításáért.

A program első modulja a 8-11 éves, második modulja a 12 -16 éves korosztályt várja könyves környezetben megvalósított foglalkozásra.

A gyermekek/fiatalok jelentős része ebben az életkorban már használóként mozog a virtuális térben. Iskolai, családi, vagy akár saját számítógépen kezel alkalmazásokat, offline és gyakran online játékokkal tölti szabadidejét. Ez a generáció az életkor előrehaladtával egyre nagyobb arányban rendelkezik okostelefonnal és tagja egy, vagy több internetes közösségnek.

A könyvtári környezet távolsága az iskolától és otthontól alkalmat kínál arra, hogy kötetlenebb formában, az irodalom kínálta helyzetek és gondolatok mentén vezetett beszélgetéssel megosszák, megvitassák egymással virtuális életük során szerzett tapasztalataikat, véleményüket.

A foglalkozás során a gyerekek/fiatalok saját maguk fogalmazzák meg a számukra is biztonságos mozgást, a többiek számára elfogadható viselkedést a ma már természetes közegnek tekinthető internetes világban.

A foglalkozás célja, hogy a résztvevőknek megmutassa és velük elfogadtassa a hétköznapokban magától értetődően használt digitális világban rejlő veszélyeket. Segítse az internetes kommunikáció során keletkező problémák felismerését akár úgy, hogy önmaguk akár úgy, hogy kortársaik az elszenvedői.

A foglalkozásnak célja, hogy megmutassa, van kihez fordulni és kell is valakihez fordulni, beszélni a virtuális térben felépülő kapcsolatokban jelentkező gondok, bántások esetén.
Fontos, hogy a tanulók érezzék: a foglalkozás teremtette intimebb közegben mindenki beszélhet, elmondhatja véleményét, akár segítséget is kérhet.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- digitális kompetencia
- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

Az egyes foglalkozások, habár ugyanazon ív mentén haladnak, követve a foglalkozás szerkezetétét és célját, az egymástól minden esetben eltérő összetételű, tulajdonságú csoportokhoz kell, hogy igazodjanak. A foglalkozás kezdete előtt ismerni kell a résztvevők számát, életkorát. A gyermekeket/fiatalokat kísérő pedagógussal a megfelelő időpont kiválasztásán túl fontos lehet elbeszélgetni a következőkről: Mi keltette fel a könyvtári foglalkozás iránti érdeklődésüket? Miért választották a biztonságos internethasználat témáját? Beszélgettek-e korábban osztályfőnöki, vagy médiaórán a témáról? Volt-e érintettsége a csoport egy, vagy több tagjának az internetes bántalmazás témában?
A program tananyagát modulokra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. Minden tanulási feladathoz önellenőrzés, önértékelési, értékelési forma: kérdések, feladatok találhatók, melyek segítségével a tanuló, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, milyen mértékben sikerült elsajátítania a tanulási feladatban meghatározottakat. A modulok végén, azok tananyagára épülő feladatok találhatók, melyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a tanuló előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan. A program összegző értékeléssel zárul, melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.
Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben - nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit.
Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás, stb. pozitív eszközrendszeréből

válasszuk ki azt, ami a legalkalmasabb és odaillő úgy a csoportra, mint az egyénekre vonatkoztatva. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

- digitális eszközök: számítógép internetes csatlakozással, hanganyag-lejátszó
- hagyományos könyvtári dokumentumok: a foglalkozás során felhasználásra kerülő irodalmi idézeteket tartalmazó kötetek
- interneten elérhető hasznos linkek

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Biblioterápia, frontális módszer és csoportmunka.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Miért üres a postaláda mostanába?	1
2.	Behálózva	2

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Miért üres a postaláda mostanába?

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul feldolgozásában érintett korosztály: 8–11 évesek
A foglalkozás eredményes lefolytatásához szükséges az egymás felé fordulással, figyelemmel megteremtett intim, bizalmas közeg. A gyerekek egymást ismerve, de sokuk számára ismeretlenebb közegbe érkeznek, mivel sokan először találkoznak a könyvtárossal, aki a foglalkozást vezeti. Fontos a résztvevők teljes körének bevonása. A könyvtárosnak figyelnie kell arra, hogy aki bátortalanabb könyves környezetben, kellő figyelmet kapjon, megbízható légkörben érezze magát. Mindenkinek lehetőséget kell adni a megszólalásra. A résztvevőknek érezniük kell, hogy minden válasz elfogadható, nincs helytelen felelet, mindenki véleménye fontos, figyelmet érdemel. A foglalkozás vezetőjének (inkább irányítójának) feladata a beszélgetés, a vita elindítása. Kérdéseivel ne sugallja a várható választ. A közösségben felmerülő vitákat, konfliktusokat finoman a megoldás felé kell terelnie. Törekednie kell arra, hogy a bátortalanabbak

is lehetőséget kapjanak a megszólalásra, de az erőltetett véleménynyilvánítást kerülni kell. A foglalkozás során előfordulhat olyan kényes téma felvetése a közösség valamelyik tagjától, vagy olyan komoly probléma felismerése, amelynek megbeszélésére a könyvtári óra keretein belül nem kerülhet sor. Ebben az esetben az érintettnek jelezni kell, hogy a foglalkozás végén részletesebben elmesélheti problémáját. Ha szükséges és lehetséges, a kísérő tanár, esetleg iskolapszichológus segítségét kell kérni.
A szükséges eszközök: a csoport létszámát meghaladó számú különböző méretű, formájú, színű kavicsok (lehetnek kagylók, csigahéjak, falevelek); egy gombolyag fonál

IV.1.1. Tanulási feladat

A digitális kompetencia etikai oldala, a szociális kompetencia, az empátia, az önismeret és a szövegértés fejlesztése.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- figyelni belső érzéseire, megfogalmazni érzelmeit;
- másokat figyelmesen végighallgatni, véleményüket elfogadni;
- saját véleményét megfogalmazni;
- elhelyezni saját digitális eszközhasználatát a használat mértéke szerint társaihoz viszonyítva;
- összehasonlítani saját digitális eszközhasználatát az egészség megőrzését szem előtt tartó internet, számítógép- és okostelefon-használattal.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A foglalkozáson résztvevő gyerekek könyvtári, könyves környezetben irodalmi idézetekkel, játékokkal tarkítva hallhatnak a digitális eszközök használatának helyes mértékéről. Szembesülhetnek azzal, hogy hétköznapjaikban mekkora szerepet tölt be az internet, a számítógép, az okostelefon használata.

Feladatok, események részletes leírása:

Feladat:
A foglalkozáson részt vevők kört alkotva helyezkednek el. A könyvtáros néhány mondatban felvázolja, milyen könyvtári óra részesei lesznek. Felhívja figyelmüket a szabad véleménynyilvánításra és a mások véleményének, gondolatainak tiszteletben tartására.
Ráhangolódásként a csoport minden tagjának ki kell választania egy kosárnyi kavicsból a hangulatának, kedvének megfelelő egyet. Majd néhány szóval, mondattal elmondania, hogy miért választotta, miközben a kavicsok visszakerülnek a kosárba.

Válasszatok a körbeadott kosárból egy nektek tetsző kavicsot aszerint, hogy érzitek magatokat, milyen a hangulatotok! Szeretném, ha egymás után mindenki indokolná választását.

Feladat:
A foglalkozás vezetője felolvassa Varró Dániel „Miért üres a postaláda mostanába?" című versét. (A verset ki is lehet osztani a résztvevőknek, akik önálló olvasással ismerik meg sorait.) A gyerekekkel közösen összehasonlítják a hagyományos és a virtuális leveleket, üzeneteket. Megfogalmazzák előnyeiket, hátrányaikat és velük kapcsolatos saját élményüket.

- *Hallgassátok meg a következő verset:*
- *Varró Dániel: Miért üres a postaláda mostanába? – a verset a cím és a szerző nevének felolvasása nélkül idézzük fel.* (lásd 1. melléklet.)
- *Mit gondoltok a versről? Mi jut eszetekbe róla?*
- *Miről szól a vers?*
- *Ki az, aki szokott levelet küldeni az interneten? Ki az, akinek van e-mail címe?*
- *Kinek szoktatok levelet írni?*
- *Szoktatok hagyományos levelet, képeslapot küldeni? Ki az, akinek ilyet küldtök?*
- *Kaptatok már a postaládátokba hagyományos képeslapot?*
- *Szerintetek mi a különbség a kettő között?*

Az e-mail: gyorsabban ér célba; azonnal olvashatják; könnyen ki lehet törölni; el is veszhet; nem biztos, hogy célba ér; felületesebb a formája és megfogalmazása;
A postai levél: pontosabban, körültekintően, szebben van megfogalmazva; megőrizhető a tárgya; lassabban teszi meg az utat a címzettig; amikor valakit felköszöntünk, vagy más ünnepi alkalomra sokkal szebb ajándék.

- *Többen említettétek, hogy nem levelet, hanem üzenetet küldtök. Ki az, akinek küldtek? Milyen eszközről küldtek? Milyen üzenetküldő alkalmazással küldtek az üzenetet?*
- *Mi jellemzi ezeket az* üzeneteket? (Itt szóba kerülhetnek a kéretlen, bántó üzenetek. Alkalom kínálkozik arra, hogy megbeszéljük, mit lehet ilyenkor tenni. Mit tesznek a gyerekek, ha ilyennel találkoznak? Kitől kérhetnek segítséget?)
- *Ha valakinek levelet küldtök, milyen számítógépről teszitek? Kinek a számítógépe előtt ültök?*
- *Szeretném, ha mindenki válaszolna a kérdésemre és azt is elmondaná, hogy mire használja még ezen kívül a számítógépet?*
- *Mennyi időt töltötök a számítógép előtt?*

Feladat:
A következő feladat megoldásával megtudhatjuk, hogy a gyerekek milyen mértékben használják a számítógépet, a telefont. Megtudhatjuk, hogyan értékelik saját digitális eszközhasználatuk mértékét magukhoz és másokhoz képest.

Ismét a kavicsokkal teli kosarat adjuk körbe. Mindenkinek választania kell egy számára szépnek látott darabot aszerint, hogy saját megítélése alapján milyen mértékben használja a digitális eszközöket. Túl sok, éppen megfelelő, vagy kevés időt tölt a számítógép, az okostelefon játékainak, alkalmazásainak használatával. A kézben tartott saját tárgy segítheti a későbbi véleménynyilvánítást, megszólalást. Előfordulhat, hogy valaki nem szeretne választani, vagy nem szeretné a többiekkel megosztani választását. Tartsuk tiszteletben a hallgatását. A későbbiekben szólítsuk meg, figyeljünk arra, hogy részese maradjon a beszélgetésnek.

- *Szeretném, ha néhány mondattal – a körben egymás után– mindenki el is mondaná, miért éppen a kezében tartott kavicsra esett a választása. Naponta hány órát ültök a számítógép, okostelefon mellett?*
- *Hasonlítsátok össze saját kavicsotokat a többiekével. A kavics mérete azt mutatja, hogy mennyit használjátok a digitális technika eszközeit, milyen mértékben tölti ki napjaitokat a virtuális világ. Megítélésetek szerint a többiek jól választottak? Jól látják saját tevékenységüket a számítógépek és okostelefonok világában?*

A csoport tagjai elmondhatják, hogy egymást mennyire látják „kockának". A véleményeket meg lehet vitatni. Érdekes lehet mások megítélése, elgondolkodtató, megdöbbentő, vagy éppen igazoló, hogy helyesen látják saját részvételüket a virtuális világban. Alkalom kínálkozik arra, hogy megbeszéljék, mi az elfogadható mértéke a napi, heti számítógép és telefonhasználatnak. Alakítsuk ki úgy a beszélgetést, hogy a gyerekek maguk mondják el, mi a helyes.

Lehetőség:

Mozgékonyabb csoportnál a kavicsok helyett sorba is állíthatjuk őket aszerint, hogy a csoport többi tagjához viszonyítva hol helyezkednek el a virtuális jelenlétüket vizsgálva.

- *Gondoljátok át: Mennyit használjátok a számítógépet, az okostelefont akár játékra, kapcsolattartásra, vagy zenehallgatásra napi viszonylatban.*
- *Szerintetek a csoport többi tagjához képest többet, vagy kevesebbet töltötök el a digitális eszközök használatával? Helyezkedjetek ezek alapján sorba! Ha nehezen tudjátok ezt eldönteni, a sor helyett alakítsatok csoportokat aszerint, hogy keveset, elfogadható mértékben, vagy sokat használjátok a digitális eszközöket!*

Feladat:

A foglalkozás vezetője ismét felolvassa Varró Dániel „Miért üres a postaláda mostanába?" című versét. A gyerekeknek most össze kell gyűjteniük a versből azokat a kifejezéseket, amelyek digitális világunkra utalnak. A szavakat megjegyezhetik és a felolvasás végén szóban gyűjthetik egy csokorba.

- *Hallgassátok meg még egyszer a verset (valaki a csoportból fel is olvashatja) és figyeljétek meg azokat a szavakat, amelyek ismeretlenek, vagy különösek számotokra. Melyik szavak utalnak a számítógépes világra? Gyűjtsük ezeket össze!*
- *Játsszunk szóláncot! Válasszuk ki az egyik fogalmat az előbbi versből kiemeltek közül. Ez lesz a szólánc indító fogalma. Az a feladat, hogy körbe haladva mindenki mondjon egy olyan szót, amelyik az előzőről eszébe jut.*
- *Több kört is játszhatunk, ha a gyerekek élvezik. Az egyes fogalmaknak nem kell a digitális világhoz kapcsolódnia. Bármely szó elfogadható, amelyik elhangzik és meg tudják magyarázni mi az, amivel kapcsolódik az előzőhöz.*

Feladat:

A könyvtáros felolvassa Krusovszky Dénes „Miért jó a számítógép?" című versét. Ki is oszthatjuk a verset minden egyes résztvevőnek, így saját olvasatukban élhetik át a vers sorait. A gyerekek feladata, hogy a költő gondolatai után megfogalmazzák, hogy miért áldásos számukra a számítógép.

- *Hallgassátok meg Krusovszky Dénes versét: Miért jó a számítógép?* (lásd 2. melléklet)
- *Miről szólt a vers?*
- *Szeretném, ha elmondanátok, mivel szoktatok játszani a számítógépen, okostelefonon!*
- *Ismét megszólíthatunk egyenként mindenkit. Ebben a körben kiderül, hogy ki az, aki rendszeresen sokat játszik és az világossá válik, hogy korosztályának megfelelő játékkal játszik-e.*
- *Többen említettetek olyan játékot, amelyet nem egyedül, hanem egy távoli számítógép előtt ülő gyerekkel (felnőttel) játszotok. Ki az, aki akár a világ egy másik pontjáról veletek játszik? Mennyire ismeritek? Hogyan kerültetek vele kapcsolatba? A* játékon *kívül más is szóba kerül, ha az interneten keresztül üzentek, vagy beszélgettek egymással?*
- *A távoli, virtuális ismeretségek jelenthetnek-e veszélyt?*

  Elsősorban a gyerekek véleményére legyünk kíváncsiak. Megtudhatjuk, hogy ebben az életkorban mennyire lépnek könnyen egy ismertelennel kapcsolatba, kérnek-e segítséget, ha bántónak, kellemetlennek érzik a virtuális beszélgetések témáját, stílusát. Az elhangzó helyes megállapításokat ismételjük, erősítsük meg!
- Ne állj szóba azzal, aki bántó üzenetet küld!
- Tiltsd le a kapcsolatot, beszélgetést a zaklatóval!
- Szólj a szüleidnek, vagy más felnőttnek, akiben megbízol!

Feladat:

A könyvtáros játékkal oldja a beszélgetést. Szükség lesz egy gombolyagra, amelyik annak alapján kerül egyik résztvevőtől a másikig, hogy milyen tulajdonságbeli kapcsolatot tudnak a gyerekek egymásban felfedezni. Ez megmozgatja a résztvevők mindegyikét és lehetőséget kínál a közösségük jobb megismerésére, miközben kézzel foghatóan mutatja meg egy kicsiny hálózat kuszaságát.

- *Építsünk most a valóságban egy kapcsolati hálózatot! Egy gombolyagot tartok a kezemben. Kinek adhatom? Te leszel a kiinduló pontja, annak a pókhálónak, amit közösen szövünk. Szeretném, ha kimondanád a keresztneved és egy olyan tulajdonságodat, amit a közösség egy másik tagjában is megtaláltál. Ezután add tovább azonos tulajdonsággal rendelkező társadnak a gombolyagot úgy, hogy a fonál vége a kezedben marad!*

  A következő diáknak ugyanaz lesz a feladata: hasonló tulajdonságú embert kell találnia ebben a csoportban és a keresztneve és a tulajdonság megnevezésével tovább adni a gombolyagot úgy, hogy a hozzákerült fonalat nem engedi el.

  (Abban az esteben, ha nagyon nehezen találnak közös tulajdonságokat, segíthet a csoport többi tagja. A jobb emberismerők, figyelmesebbek, vagy gazdagabb szókinccsel rendelkezők itt előtérbe kerülhetnek, de hozzászólásaik hasznosak lehetnek a többiek számára).

  A belső tulajdonságok megnevezését részesítsük előnyben. Ha nehézkesen készül a háló, fel lehet hívni a figyelmet arra, hogy próbáljanak meg külső tulajdonságok alapján kapcsolatot keresni. Így egy rosszabbul működő, visszahúzódóbb közösségnél is sikeres lesz a levezető játék, amelyben egy kis önismeret, mások ismerete, a másokra való figyelés kap hangsúlyt.

IV.1.3. Értékelés

- *Felépült az a háló, ami a ti közösségeteket (rendszerint osztályközösség) jellemzi. A virtuális háló, most testet öltött. Nézzétek meg jól! Ebbe a csoportba tartozók legalább két emberhez tudnak kapcsolódni és biztosan még eszetekbe jut néhány azonosság, közösség társaitokkal.*

Feladat:

Gombolyítsunk visszafele!

- *Miközben megpróbáljuk a fonalat ismét gombolyaggá formálni, arra kérlek benneteket, hogy egy szóval, egy mondattal meséljétek el most, hogy érzitek magatokat! Mondjátok el, ha valamit még szívesen megosztanátok a többiekkel. Mi az, ami tetszett, és ami nem ezen a foglalkozáson.*

2. modul: Behálózva

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul feldolgozásában érintett korosztály: 12–16 évesek

A foglalkozás eredményes lefolytatásához szükséges az egymás felé fordulással, figyelemmel megteremtett intim, bizalmas közeg. A gyerekek egymást ismerve, de sokuk számára ismeretlenebb közegbe érkeznek, sokan először találkoznak a könyvtárossal, aki a foglalkozást vezeti. Fontos a résztvevők teljes körének bevonása. A könyvtárosnak figyelnie kell arra, hogy aki bátortalanabb könyves környezetben, kellő figyelmet kapjon, megbízható légkörben érezze magát. Mindenkinek lehetőséget kell adni a megszólalásra. A résztvevőknek érezniük kell, hogy minden választ elfogadunk, nincs helytelen felelet és mindenki véleménye fontos, figyelmet érdemel. A foglalkozás vezetőjének (inkább irányítójának) feladata a beszélgetés, vita elindítása, de nem szabad egyetlen kérdésével sem sugallni a várható választ. A közösségben felmerülő vitákat, konfliktusokat finoman a megoldás felé kell terelnie. Törekedni kell arra, hogy a bátortalanabbak is lehetőséget kapjanak a megszólalásra, de az erőltetett véleménynyilvánítást kerülni kell.
A foglalkozás során előfordulhat olyan kényes téma felvetése a közösség egy tagjától, vagy olyan komoly probléma felismerése, amire a könyvtári óra keretein belül nem kerülhet sor. Ebben az esetben az érintett felé jelezni kell, hogy a foglalkozás végén részletesebben elmesélheti problémáját. Ha szükséges és lehetséges a kísérő tanár, ill. iskolapszichológus segítségét kell kérni.
A szükséges eszközök:

- számítógép internetes kapcsolattalemotikonok (lásd 4. melléklet)
- érzelmeket kifejező szókártyák (lásd 5. melléklet)
- csomagolópapír
- íróeszközök

IV.2.1. Tanulási feladat

A digitális kompetencia etikai oldalának, a szociális kompetencia, az empátia, az önismeret és a szövegértés fejlesztése.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- figyelni belső érzéseire, megfogalmazni érzelmeit;
- másokat figyelmesen végighallgatni;
- felismerni a zaklatást akár szenvedőként, akár okozóként, akár passzív résztvevőként;
- elfogadni, hogy bárkit érhet bántás virtuális kapcsolatainkban;
- a zaklatást úgy kezelni, mint olyan cselekvést, ami nem elfogadható;
- felismerni másokon a zaklatás okozta tüneteket, jeleket;
- kiválasztani a segítségkérés megfelelő módját;
- cselekedni, segítséget kérni, ha úgy érzi zaklatás áldozata;
- segítséget nyújtani, ha a környezetében elektronikus zaklatást tapasztal.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A tanulók az ifjúsági irodalomból választott idézeteken, valamint fantázia alkotta szereplők személyén keresztül éljék át, szembesüljenek azzal, hogy nem kommunikálhatnak felelőtlenül az interneten. Pozitív és negatív megjegyzéseikkel, véleményükkel arctalanul állnak a világ előtt. Meggondolatlan kommentjeikkel, képeikkel saját magukat, vagy másokat tesznek sebezhetővé a világhálón. A tanuló ismerje fel a zaklatást és fogalmazza meg: nem akar a részese lenni és segít azt elkerülni.
A kitalált helyzetek, személyek lehetővé teszik, hogy véleményüket kívülállóként fogalmazzák meg egy olyan témában, amelynek akár nap, mint nap részesei lehetnek.
A diákok zaklatottként, vagy felismerve a környezetükben tapasztalt elektronikus bántalmazást ismerjék lehetőségeiket a segítségkérésre és merjék is megtenni azt.
A fiatalok a foglalkozás során egyre pontosabban, bátrabban tudják megfogalmazni érzelmeiket, hangulatukat. Fejlesszék az adott közösségben egymás iránti figyelmüket, elfogadásukat.

Feladatok, események részletes leírása:

A könyvtáros a foglalkozásra érkezőket kör alakban ülteti le. A helyiség berendezése sugallhatja, hogy az érkezők így foglaljanak helyet. A kötetlenebb légkör megteremtése érdekében, ha lehetőség van rá, ne székekre, hanem párnákra, babzsákokra ültessük a fiatalokat.
A könyvtáros bemutatkozását követően néhány mondatban vázolja fel, milyen könyvtári óra részesei lesznek. Hívja fel figyelmüket a szabad véleménynyilvánításra és a mások véleményének, gondolatainak tiszteletben tartására.

Feladat:
Az első feladat a fiatalok bemutatkozását, megszólaltatását célozza.
Kinyomtatott, a digitális kommunikációból a fiatalok számára is jól ismert emotikonokat adunk körbe. (lásd 4. melléklet)
A képek kerülhetnek középre, a szőnyegre, vagy egy középen elhelyezett asztalra. A fiatalok felállnak és választanak. Az emotikonok egy kosárba kerülhetnek. Ezt a fiatalok kézről kézre adják és így választanak aszerint, hogy milyen éppen a kedélyállapotuk. A hangulatjelekből használjunk legalább kétszer annyit, mint a foglalkozáson résztvevők száma.

- *Ki ismeri az okostelefonnal, számítógéppel kommunikálók érzelmeinek kifejezésére használt hangulatjeleket? Szeretitek a használatát?*
- *Hogy érzitek most magatokat? Válasszátok ki a megfelelő emotikont!*
- *Szeretném, ha egy szóval, mondattal el is mondanátok a többieknek választásotokat. Ha valaki nem választott, szeretné megosztani a többiekkel, hogy miért nem?*

Előfordulhat, hogy valaki nem szeretne választani, vagy nem szeretné a többiekkel megosztani választását. Hagyjuk meg számára a hallgatás jogát. De a későbbiekben is ügyeljünk rá, hogy ne húzódjon vissza. Forduljunk felé, ha lehetőség adódik, szólítsuk meg.

Feladat:
A könyvtáros elindítja az alábbi linken található zeneszámot. A fiatalok nem láthatják a klippben elmesélt történet végét. Erre majd a foglalkozás későbbi részében térnek vissza. A résztvevők benyomásaira, érzéseire, véleményére, tapasztalataira irányulnak a kérdések. A zaklatás fogalmát, problémáját járják körül a klippben, felidézett sérelmeik és bántásaik segítségével.

- *Nézzétek meg a következő videoklipet: Pannonia Allstars Ska Orchestra – Billy Boyo https://www.youtube.com/watch?v=twFO063k6O4 A filmet le kell állítani a történet megoldása előtt (3'43")*
- *Szeretném, ha elmondanátok, mit láttatok! Mi történt klippben?* (A főszereplőt folyamatosan bántják a kirándulás alatt.)
- *Milyen bántások érik?* Fizikai (taszítják, lökdösik, dobálják, elkülönítik), verbális (kinevetik, leszólják, összesúgnak mögötte).
- *Miből látjátok, milyen jelei vannak, hogy nem érzi jól magát?* Magára hagyják, szomorú, csendes, visszahúzódó.
- *Szeretném, ha egy-egy szóval elmondanátok, milyen hangulata van a kisfiúnak! Fogalmazzátok meg saját szavaitokkal, vagy válasszatok a középen elhelyezett érzelmeket kifejező fogalmak közül! Írhattok saját érzelemkártyákat, vagy használhatjátok a mellékletben leírtakat* (5. melléklet), *esetleg válasszatok ismét egy hangulatjelet!*
- Átéltetek már hasonló bántást, kirekesztést? Tapasztaltatok hasonlót környezetetekben?
- *Mindenkinek üres papírlapot és egy ceruzát adok. Írjátok fel, mi az, amivel benneteket meg tudnak bántani? Írjatok le egy szót, vagy röviden egy olyan tettet, amivel bánatot tudnak nektek okozni. Szeretné valaki megosztani a többiekkel? Gyűrjétek össze és dobjátok ki/bele a szemetesbe.*

Feladat:
A foglalkozás vezetője Kalapos Éva: Massza c. regényének mottóját, azaz Szabó Lőrinc „Az Egy álmai" című versének részletét adja a fiatalok kezébe. Feladatuk lesz a részlet elolvasása, a szöveg értelmezése, saját érzéseik megfogalmazása.

- *Mindenkinek a kezébe adok egy versrészletet - Szabó Lőrinc: Az Egy álmai* (lásd 3. melléklet)
- *Olvassátok el és fogalmazzátok meg, mit gondoltok a versrészletről? Miről szól?*

Feladat:
A könyvtáros néhány mondatban bevezeti Kalapos Éva regényének történetét, majd részleteket olvas fel.
A fiatalok az internetes zaklatás formáival szembesülhetnek. A bántás több jellemzőjével a szűnni nem akaró, minden pillanatban az áldozatot bárhol és bármikor elérő bántással.
A felolvasást követően kérdésekkel indítja el a beszélgetést, kezdeményezi a vélemények, saját élmények megfogalmazását.
Idézet Kalapos Éva „Massza" című regényéből 20 – 22. p.
„Láttad a reggeli posztom? ... ez így ment további tizenkét kommenten keresztül."
- *Mi történt? Történt-e már hasonló veletek? Lehet-e valamit tenni? Ez már zaklatásnak számít? Találkoztatok már hasonlóval? Találkoztatok már online zaklatással?*

Idézet (K. É.: Massza 115 – 116. p.)
„Ömleni kezdtek az üzenetek ... legfontosabb kérdés a világon."
- *Képzeljétek el környezetetekben a hallott helyzetet. Milyen lehetett Patrik lelki állapota?*
- Éreztetek-e már hasonlót? Kerültetek-e már hasonló helyzetbe?
- *Patrik tudja, hogy ki az, aki bántja folyamatosan?*

Lehetőség:
A könyvtáros kinyomtatott lapon osztja szét a regény következő idézetét (K.É.: Massza 128-129. p.)
A fiataloknak el kell olvasniuk és véleményt mondani róla. A szöveg trágár, tele kötözködő gyűlölettel. (A foglalkozás vezetőjének el kell döntenie fontosnak tartja-e, vállalja-e ezt az idézetet, vagy inkább kihagyja. Az idézetet egyvalaki – a könyvtáros – fel is olvashatja.)
- *Kaptatok már hasonló hangvételű üzenetet?*
- *Valaki felolvasná a többieknek?*

Feladat:
Idézet (K.É.: Massza 137. p.)
„Nem mersz a szemünk elé kerülni, mi? Legalább ötször meghallgattam az üzenetet ..... szánalmas."
- *Milyen üzenetet kapott Patrik? Tudja, hogy kik küldhették?*
- *Milyen érzelmekkel fogadja az ismételt bántást? Jellemezzétek a közérzetét!*
- Észreveszitek-e másokon, közösségetek másik tagján, az osztálytársatokon, hogy mások bántják? Milyen jelei lehetnek?
- *Milyen lenne a Te viselkedésed, ha bántanának az osztályban?*

Feladat:
Falra, szekrényre felragasztunk két olyan csomagolópapírt, amire egy-egy embert körberajzoltunk. Ha van elég idő, ezt megtehetjük a foglalkozás közben is. A nagyméretű csomagolópapírra a csoport egyik tagja lefekszik, valaki pedig körberajzolja. Ez kizökkentheti a fiatalokat a beszélgetésből, viszont még inkább a bőrükön érezhetik a rajzhoz kapcsolódó feladatot.

- *Képzeljétek el, hogy most ti vagytok a támadók. Írjátok az egyik emberi sziluettre azokat a szavakat, mondatokat, amivel meg tudnátok bántani!*
- *Mi jelenthet komoly bántást, fenyegetést?*

Feladat:
A könyvtáros a fiatalokkal közösen foglalja össze az online zaklatás jellemzőit, az eddigi regényrészletek és beszélgetés alapján.

- *Milyen jellemzői vannak az online zaklatásnak? Próbáljuk meg összefoglalni!*
  - szándékos, ismétlődő viselkedés;
  - célja a bántás;
  - a nap bármely időszakában megtörténhet;
  - gyakran ismeretlen az elkövető – nem vállalja az arcát;
  - a valóságban nem viselkedne hasonlóan, nem bántalmazna;
  - három típusú szereplője van: a támadó, a szenvedő és a nézők (akik sokan vannak).

Lehetőség:
Az online zaklatásra példaként más irodalmi idézetet is választhatunk. Ezeket saját olvasmányélményeink, a csoportról szerzett előzetes tudásunk is meghatározhatja. Abban az esetben, ha a csoport bejelentkezésénél a tanárral folytatott beszélgetés során kiderül, hogy a közösségben már történt digitális bántalmazás, a választott idézettel ezt a problémát is előhívhatjuk, még abban az esetben is, ha valamilyen megoldást – osztálykeretek között – már találtak a diákok, a szülők, a pedagógusok.

személyiséglopás – Nógrádi Gábor: A gonosz hét napja 67 – 69. p. „ Bezárkóztam a szobámba ... Járjon az agya. Főjön."

szexting - Németh Eszter: Kötéltánc 75 – 79. p. „Futottam. Lerángattam Krisztát ... lógva a levegőben."

befeketítés - McCaffrey, Kate: Behálózva 46 – 47. p. „A blog ... Most mit csináljak?"

Feladat:
A foglalkozás következő részében a *Mit tehetünk?* kérdésre keresik a választ a diákok. Az idézetekből megismerhető, hogy miért nem fordulnak segítségért a zaklatás áldozatai. A résztvevők maguk fogalmazzák meg, mit kell tenniük, ha áldozatként, vagy szemlélőként tapasztalnak online zaklatást.

Idézet (K. É.: Massza 122 – 124. p.)
„Pár éve még akartam, hogy figyeljenek ... Azokat is, amikre reagáltam."

- *Hova jutott Patrik? Tett-e valamit? Szerintetek helyesen cselekedett-e? Mit kellett volna véleményetek szerint másképp tennie? Kellett volna egyáltalán valami mást tennie?*

Idézet (K. É.: Massza 130. p.) "Én csak én vagyok. ... lázas vagyok."

Idézet (K. É.: Massza 172 – 173. p.) „ – De miért nem szóltál? .....magyarázzam el?"

- *Mit tennétek hasonló helyzetben? Mit kellene tennetek?*
- *Szerintetek helyesen reagált Patrik? Szeretném hallani a véleményeteket!*

Feladat:
A feszültségek feloldására, megoldásként ismét a csomagolópapírokra rajzolt sziluettel fogunk dolgozni. A fiatalok feladata, hogy olyan szavakat, mondatokat írjanak az eddig üresen hagyott emberi alakba, amivel segíteni tudják bántalmazást szenvedett társukat. Ezek olyan mondatok, amelyekkel bátorítani, megerősíteni tudják. A csoportból mindenkinek van lehetősége a szavak, mondatok leírására. Egy fiatal több kifejezést is felírhat, de a feladat elvégzése nem kötelező. A feladat végén, ki-ki tetszése szerint fel is olvashatja, megoszthatja másokkal a leírt gondolatait.

- *Kérlek benneteket, írjátok be a másik sziluettbe azokat a szavakat, mondatokat, amelyekkel segíteni tudnátok azon az osztálytársatokon, közösségetek egy tagján, akin észreveszitek a bántalmazás jeleit! Írjatok olyan mondatokat, amelyeket egy párbeszéd során mondanátok, amivel együttérzéseteket fejezitek ki, amivel biztosíthatjátok támogatásotokról*

IV.2.3. Értékelés

- *Mindannyian ismerjük, találkoztunk valamilyen formában a zaklatás fogalmával. Most már pontosabban meg is tudjuk határozni, mi az, aminek mi magunk is részesei voltunk, vagy amivel környezetünkben találkoztunk. Ha felismeritek, könnyebb vele szembeszállni, tenni azért, hogy elkerüljétek, hogy másokat tudjatok figyelmeztetni, másoknak tudjatok segíteni. Örülök, hogy megosztottátok egymással véleményeteket, ha nem is öntitek szavakba, átgondoltátok azokat.*
- *Nézzük meg közösen a foglalkozás elején látott video végét, a történet megoldását.*

Ez a feszültség feloldása miatt is fontos lehet. A videóban viccesen oldódik meg a szóval és tettel bántalmazott kisfiú problémája. A segítők ott is megjelennek, s a képzelet akárcsak a regények képzelt történései valóra válnak.
A könyvtáros felhívja a figyelmet és számítógép segítségével meg is mutatja azokat az internetes oldalakat és telefonszámokat, ahol segítséget kérhet bárki, aki a foglalkozáson is szóba került zaklatás bármely formájának szenvedő alanya. Az internetről

ingyenesen letölthető anyag tartalmát nyomtatott formában hazavihetik. A két dokumentum a Saferinternet oldaláról az alábbi linkek segítségével érhetőek el.
A gyerekek a Saferinternet oldaláról letölthető és kinyomtatható szóróanyaggal távoznak.
Kisebbeknek tátika: http://saferinternet.hu/upload/content/T%C3%A1tika.pdf
A nagyobbaknak tájékoztató:
http://saferinternet.hu/upload/content/Gondolkodj,%20miel%C5%91tt%20megosztasz!.pdf
Ezeken megtalálhatják azokat a telefonszámokat, internetcímeket ahová fordulhatnak, ha sérelem éri őket az internetes felületeken.

A következő oldalak is hasznosak lehetnek:
A Biztonságosinternet Hotline - biztonsagosinternet.hu
Online bejelentőfelület annak érdekében, hogy az internet használók minden, az interneten talált sértő, káros, illegális tartalmat bejelenthessenek - akár névtelenül is.
Kék vonal - www.kekvonal.hu
Segítségkérő internetes oldal akár telefonon, akár az internetes felületen segítséget kérhetnek a gyermekek, ha bántalmazás éri őket.
Internet Hotline – nmhh.hu/internethotline
Ezen a felületen bárki bejelentheti a sértőnek talált oldalakat. Jogsegélyoldal, amely a bejelentések alapján szűri a káros tartalmakat.
Kilenc kategóriában fogadnak bejelentést:
- hozzájárulás nélkül hozzáférhetővé tett tartalom;
- pedofil tartalom;
- zaklatás;
- rasszista, idegengyűlöletre uszító tartalom;
- erőszakos tartalmat megjelenítő tartalom;
- drogfogyasztása csábító tartalom;
- terrorcselekményre buzdító, terrorizmust népszerűsítő, elősegítő tartalom;
- adathalász honlapok, vírusokkal, kém- és féregprogramokkal fertőzött tartalmak;
- egyéb, kiskorúakra káros tartalmak.

Kiegészítő, csoportmunkára épülő feladatok:
A foglalkozás kiegészíthető egy, az ismereteket csoportmunkában rendszerező résszel. Ez alkalmat kínál a témához kapcsolódó internetes oldalak, releváns információk megkeresésére. Az előző foglalkozáson részt vett idősebb korosztály (12-16 évesek) külön alkalommal keresi fel a könyvtárat, ahol az előző beszélgetésre támaszkodva a létszámtól függően 3-4 csoportban dolgozzák fel az online zaklatás és a közösségi oldalak használatának veszélyeit.
A szükséges eszközök:
- 4-5 internetes kapcsolattal rendelkező számítógép

- üres papírlapok
- íróeszközök

Feladat:
Mi az, amit közé teszünk magunkról a világ előtt? A könyvtáros minden résztvevőnek egyik oldalán kétoldalú ragasztóval ellátott papírlapot oszt ki. A diákok erre a lapra írják rá azt, amit elmondanának magukról másoknak. A teleírt papírt mellkasukra (esetleg homlokukra) kell ragasztaniuk és néhány percig sétálniuk a térben, hogy a felírt kifejezéseket mindenki láthassa.

- *Mindenki kezébe adok egy-egy tiszta lapot! Arra kérek mindenkit, írjon fel erre a lapra egy tulajdonságot, külső, vagy belső jellemzőt, amit másoknak is tudtára adna saját magáról.*
- *A megírt lapokat ragasszátok a mellkasotokra (homlokotokra) és sétáljatok a teremben. Olvassátok el, mit írtak mások saját magukról.*

A résztvevőket a létszámtól függően 3-4 csoportra osztjuk. Minden csoport egy internetes kapcsolattal rendelkező számítógép elé/köré ül. Minden csoport külön elektronikus levélfiókkal rendelkezik az adott számítógépen. Ezzel kommunikál – kapja a feladatokat és küldi a megoldásokat.
Ha nehezen megy a csoportalkotás, segíthetjük azzal, hogy a résztvevők az előző feladatban magukról közölt tulajdonságaik alapján, a hasonló tulajdonsággal rendelkezőket egy csoportba osztjuk. Az ez alapján történő csoportbontás megkönnyítheti egy későbbi feladat megoldását, ahol a fiataloknak közösen kell megalkotniuk csoportprofiljukat.

- *Eddig egyetlen csoportot, közösséget alkottatok. Most arra kérlek benneteket, alakítsatok 3 (4) csoportot, és csoportonként üljetek le egy-egy számítógéphez. A gépek rendelkeznek internetkapcsolattal és mindegyik csoportnak létrehoztunk egy e-mail-fiókot.*

A könyvtáros az előző feladatot végezteti el azzal a különbséggel, hogy most a csoportoknak kell létrehozni egy-egy profilt, amelyet tulajdonságokkal ruháznak fel. A profilnak nevet, „arcot" kell adniuk, majd tulajdonságokkal felruházniuk. Ezeket egy Word dokumentumban rögzítik, végül csatolt állományként elküldi a könyvtáros e-mail-fiókjába.

- *Készítsétek el csoportotok profilját! Egy szöveges dokumentumban írjátok le külső és belső tulajdonságait, amelyeket akár közölnétek egy internetes közösségi oldalon is. Keressetek hozzá egy képet, ami az avatarotok lesz. Ha elkészültetek küldjétek el a címemre!*

A csoportoktól megkapott profilokat a könyvtáros kivetíti, egymás mellé helyezi. A csoportok szóban bemutathatják csapatprofiljukat. Megindokolhatják, miért formálták olyanná, amit most mindannyian láthatnak és elmesélhetik, milyennek érezték a közös munkát.

- *Szeretném, ha be is mutatnátok az egyes profilokat. Mondjátok el, milyen volt a közös munka. Könnyen jutottatok egyességre? Mennyire volt nehéz egy kitalált személy megalkotása, felruházása olyan tulajdonságokkal, amelyek nem jellemeznek konkrétan senkit?*
- *Ezekkel a profilokkal, amelyeket most létrehoztatok ki is lépnétek a világhálóra? Regisztrálnátok valamelyik közösségi oldalon?*
- *Találkoztatok már valamelyik közösségi oldalon olyan szereplővel, akiről tudtátok, hogy nem is létezik? Találkoztatok olyan profillal, amely mögött egy egészen más tulajdonságokkal rendelkező személy volt és erre csak később jöttetek rá?*
- *Rá lehet-e ismerni, ha valaki hamis/kitalált tulajdonságokkal lép a virtuális térben mások elé, lesz tagja egy közösségnek? Milyen ismérvei lehetnek egy álprofilnak?*
    - Például kevés az ismerősük; sokszor kapjuk tőlük termékek ajánlását, reklámját; saját profilunkat valaki gonoszkodásra használja; álprofillal – barátként - kérhetnek személyes adatokat; a fénykép róluk túl ideális; a felhasználóneve furcsa; általában hiányosan van kitöltve a névjegye; létezik olyan csoport, ahol a hamis profilokat posztolják.

Miért mutatkoznak be egyesek hamis profillal? Mi lehet vele a céljuk?

- Szeretnének barátokat szerezni, de ez a valós életben nem sikerül.
- Alacsony az önbecsülésük, önbizalmuk, magukat szebbnek, jobban szeretnék láttatni.
- Unatkoznak, élvezik, ha bosszantanak másokat.
- Haszonszerzés, reklámok terjesztése céljából.
- Szeretnének beférkőzni mások életébe.

Feladat:
A foglalkozás vezetője elbeszélget a fiatalokkal az internetes közösségi jelenlétről, azok etikus használatáról, a veszélyekről.

- *Hányan vagytok valamilyen közösségi oldal tagjai? Ezeken az oldalakon mi az, amit közöltök magatokról?*
- *Próbáljuk összeszedni, mi az, amit bátran közölhetünk ezeken az oldalakon és mi az, amit szükségtelen feltenni, vagy kifejezetten gondot okozhatunk vele magunknak, másoknak.*

A könyvtáros a következő feladattal felidézi és rögzíti az online zaklatás témakörében hallottakat. Minden csoport ugyanazokat a fogalmakat kapja. Ezek magyarázatát kell megkeresnie az interneten. A megtalált magyarázatokat egy levél szövegébe illesztve kell elküldeniük a foglalkozás vezetőjének. A levélben a forrást, a felkeresett internetes oldal címét is jelölniük kell.

- *Ha meggondolatlanul helyezünk el tartalmakat a közösségi felületeken, még több lehetőséget kínálunk másoknak arra, hogy akár névtelenül is zaklassanak. Erről a korábbi*

alkalommal sokat beszélgettünk. A következő feladattal fordítsunk ismét figyelmet a témára.

- *Keressétek meg a következő kifejezések magyarázatát az interneten. befeketítés, kibeszélés, személyiséglopás, becsapás, online fenyegetés, trollkodás, szexting. Arra kérlek benneteket, hogy ne a keresőkérdés beírása után megjelenő találati lista első elemét nézzétek csak meg. Kicsit böngésszetek a többi találat között is és a legkomolyabbat, számotokra legkorrektebb meghatározást válasszátok. Lehet több magyarázatból leszűrni a számotokra fontos tartalmat.*

Befeketítés – állítások terjesztése a világhálón, amelyek nem igazak;
Kibeszélés – személyre vonatkozó információk, annak tudta nélküli megosztása, az áldozat lejáratása egy közösség előtt;
Személyiséglopás – más személy online profiljában kommunikálni az interneten;
Becsapás – személyes adatok, információk megszerzése és megosztása egy online közösséggel;
Online fenyegetés – közvetlen fenyegetés arra vonatkozóan, hogy az áldozatot, hozzátartozóit, vagy saját magát bántani fogja a támadó;
Online zaklatás – az áldozat folyamatos figyelemmel kísérése, szokásainak megfigyelése és ezek kijátszása;
Trollkodás – megalázó tartalmú levelek, üzenetek küldése;
Szexting – szexuális tartalmú üzenetek, képek küldése az áldozatnak, az áldozatról.

Feladat:
A könyvtáros megmutatja, ismerteti a gondolattérkép fogalmát és azt az interneten is elérhető, könnyen kezelhető alkalmazást, aminek segítségével könnyen el is készíthetik egy-egy témához kapcsolódva saját maguk felépített fogalmi rendszert. (https://app.mindmapmaker.org/#m:new) A diákok feladata összegyűjteni az online zaklatás formáit és ezt egy gondolattérképen ábrázolni. Az elmentett munkát pedig a könyvtáros által létrehozott e-mail-címre elküldeni.

- *A beszélgetésünk során és az előző feladatban az online zaklatás több változatát is érintettük. A témához tartozó fogalmakat csoportmunkában pontosan értelmeztétek. A következő feladat, hogy ezeket egy gondolattérképen ábrázoljátok.*
- *Ismeritek a gondolattérkép fogalmát? Használtátok már arra, hogy könnyebbé tegye a tanulásotokat? Ismertek olyan számítógépes alkalmazást, amivel ezeket gyorsan, egyszerűen el lehet készíteni?*
- *A következő ingyenesen használható internetes alkalmazást szeretném megmutatni, amivel könnyedén összekapcsolhatjátok a fogalmakat. Az elkészült gondolattérképeket küldjétek el az általam megadott e-mail-címre. A feladat elvégzése után összehasonlítjuk egymással az elkészült térképeket.*

A feladat értékelése, zárásaként a beküldött gondolattérképeket a könyvtáros kivetíti és a fogalmak magyarázatát, a felkeresett internetforrásokat közösen megbeszélik. Itt

fontos kiemelni, hogy nem minden interneten elérhető tartalom lehet valóban releváns a kereséseinknél, ezért nem elégedhetünk meg az elsőtalálattal, kritikával kell olvasnunk mindegyiket.

Feladat:
Hová fordulhatunk, milyen oldalakat használhatunk, ha a témában alaposabban szeretnénk elmélyülni, ha problémánk adódik az internetes kommunikálás során?
A könyvtáros levélben minden csoportnak küld, vagy kivetít egy címlistát azokról az oldalakról, ahol a biztonságos internethasználat szabályaival ismerkedhetnek meg részletesebben a fiatalok és ahol segítséget kérhetnek, ha online bántalmazás éri őket, vagy káros tartalommal találkoznak.

- *Keressétek fel az alábbi oldalakat! Mentsétek el saját gépeteken a könyvjelzők közé!*
- *Találkoztatok már valamelyikkel? Használtátok ezeket az oldalakat? Nyújthatnak számotokra a későbbiekben segítséget abban, hogy nagyobb biztonságban mozogjatok a digitális világban?*

  http://saferinternet.hu/
  https://biztonsagosinternet.hu/
  https://www.kek-vonal.hu/index.php/hu/
  http://nmhh.hu/internethotline/

Az értékelés a beérkezett gondolattérképek megjelenítése és közös átbeszélése. A foglalkozás végén fontos, hogy a könyvtáros hagyjon időt a fiatalokban maradt gondolatok átbeszélésére, a kérdések megválaszolására.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A résztvevők úgy távoznak a könyvtári foglalkozásról, hogy az internetes kapcsolataik során felmerülő, a személyüket érintő problémák felszínre kerültek és akár önmagukat vállalva, akár maguktól távol tartva egy irodalmi alak példájába bújtatva a megoldás lehetőségét kapták. Tudatosan nézhetnek szembe az online zaklatásokkal, megtehetik a védekezés első lépéseit és biztosak lehetnek a segítségkérés fontosságában.
A foglalkozást követően támogatást, megerősítést kaptak saját maguk megismerésében, érzéseik pontosabb felismerésében és kifejezésében.
A közösségben megbeszélt bizalmas téma hozzásegíti a tanulókat empatikus képességeik erősödésében, az érzékenyebb, egymásra figyelő magatartás rögzüléséhez.
A könyvtári környezetbe helyezett foglalkozás megmutatta az intézmény az olvasás élménye mellett biztonságos közegben működő közösségi térként is funkcionál.
A foglalkozás során megismert könyvek az ifjúsági irodalom felé irányítják a gyerekek figyelmét. A keveset, vagy egyáltalán nem olvasó gyerekeket kíváncsivá teheti, további olvasmányélmények megszerzésére sarkalhatja. A foglalkozás során megismerhetnek egy olyan a tanulást is segítő eszközt az interneten, amely segíti gondolataik,

bármely témában szerzett ismereteik rendszerbe rendezését, gondolattérkép megalkotását. Hasznos linkek ismeretével térhetnek haza az online zaklatás témakörében, ami további releváns információkhoz vezetheti a részvevőket a foglalkozást követően bármikor.

VI. ESZKÖZLISTA

- kavicsok, fonal gombolyag,
- 5 számítógép interneteléréssel
- 1 projektor
- smile kártyák, érzelmeket kifejező szavak kártyái saját elképzelés szerint, vagy a mellékletből, üres lapok
- íróeszközök
- csomagolópapíron körberajzolt emberi sziluett

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Varró Dániel: Miért üres a postaláda mostanába?
2. Krusovszky Dénes: Miért jó a számítógép?
3. Szabó Lőrinc: Az Egy álmai (részlet)
4. Emotikonok
5. Érzelmeket kifejező szókártyák
6. A felhasznált regényrészletek a foglalkozás menete szerint

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

Eligazodás az életben

Fejlesztő neve	Szabóné Mikla Éva, Verebélyi Judit (Keszthely)	
Célcsoport	Ifi	11. osztályosok
Résztvevők száma	14–17 fő	
Főbb célok	Etikus internethasználat elsajátítása	
	E-állampolgárrá nevelés	
	Információkeresés	
A program időtartama	9 óra	3 alkalom
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer Csoportmunka	
Kipróbáló neve	Dollmayer Bea (Tata)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a 11. évfolyamos tanulók megismerjenek és használjanak olyan internetes forrásokat, melyek megbízható, hiteles információkat nyújtanak. A felnőtté válás küszöbén megismerjék az e-közigazgatás fogalmát, s azokat az interneten elérhető tartalmakat, lehetőségeket, melyekkel hivatalos ügyeiket intézhetik. Külön figyelmet fordít a foglakozás a felvételivel kapcsolatos információk megszerzésére és az Ügyfélkapu használatára. Csoportos munka segítségével adott témában hagyományos és internetes források összegyűjtésével szakirodalom jegyzéket tudjanak összeállítani, képesek legyenek információkat gyűjteni, a szerzett információkat válogatni, kezelni. A csoportmunka során a tanulók egymást segítve képessé válnak az együttműködésre.

A célcsoport kiválasztása során törekedni kell arra, hogy az átlagos 28–34 fős osztályok bontva, 2 csoportban vegyenek részt a foglalkozáson. Megoldás lehet, hogy az egyszerre a könyvtárba érkező csoport egyik fele a foglalkozáson vesz részt, míg a másik fele könyvtárhasználati órán. Ez azért lehet ideális megoldás, mert nem biztos, hogy minden intézmény rendelkezik megfelelő nagyságú oktatóteremmel/infrastruktúrával. Így a foglalkozás szélesebb könyvtári körben is adaptálható.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- digitális kompetencia
- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia
- hatékony és önálló tanulás

A tanuló a program befejezése után
- legyen képes a hatékonyabb, eredményesebb tájékozódásra a könyvtári állományban és az interneten;
- törekedjen a megbízható információk használatára mind a hagyományos, mind az internetes források tekintetében;
- legyen képes a kapott információkat értékelni, összehasonlítani;
- legyen képes egy szakirodalom jegyzék összeállításához szükséges források összegyűjtésére és kezelésére;
- legyen képes az e-ügyintézés felületein önállóan eligazodni;
- legyen képes a hatékony egyéni és csoportmunkára.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát modulokra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. Minden tanulási feladathoz önellenőrzés, önértékelési, értékelési forma: kérdések, feladatok találhatók, melyek segítségével a tanuló, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, hogy milyen mértékben sikerült elsajátítania a tanulási feladatban meghatározottakat. A modulok végén azok tananyagára épülő feladatok találhatók, melyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a tanuló előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan. A program összegző értékeléssel zárul, melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.
Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben – nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit. Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés (dicséret, biztatás stb.) pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbakat és odaillőt a csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök: számítógép/táblagép, hagyományos könyvtári eszközök, vagyis folyóiratok, helyismereti és egyéb dokumentumok. Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer, csoportos munka.

III. A PROGRAM TARTALMA

A modul száma	címe	óraszám
1.	Felkészítő modul	min. 4
2.	"Aki keres, talál": információforrások a könyvtárban és az interneten	3
3.	eLintézed az ÜGY-ed?	2

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Felkészítő modul

IV.1. A modul adatai

Időtartam: min. 4x45 perc
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Ez a modul a foglalkozásvezető előzetes felkészülési feladatait tartalmazza a kapcsolatfelvételtől a foglalkozások levezetéséhez szükséges információforrások összegyűjtéséig. Ennek első lépése a könyvtár és az oktatási intézmény közötti együttműködés kialakítása, majd

- konzultáció a pedagógussal: elvárásainak és az ismeretbővítés lehetőségeinek megvitatása;
- a tanulók előzetes ismereteinek, tudásszintjének felmérése;
- a tanulók érdeklődési körének felmérése, meghatározása – a témaválasztás a mindenkori tanulócsoport érdeklődése alapján variálható, módosítható. pl. más egy reál és egy humán tagozatos osztály érdeklődése;
- a szakirodalom áttekintése, gyűjtése;
- foglalkozásvázlat elkészítése;
- eszközkészítés (dokumentumok, prezentáció és a központi e-mail cím előkészítése/elkészítése, jegyzetpapír, tollak stb.);

- a könyvtáros a foglalkozás napján a könyvtár könyv- és folyóirat-állományából minden témához dokumentumokat készít elő, ellenőrzi a szükséges technikai eszközök működését.

IV.1.1. Tanulási feladat

A modul a program előkészítését tartalmazza, így a tanulási feladat jelen esetben nem releváns.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

- A foglalkozás lebonyolításához fel kell mérni, hogy milyen lehetőségek, eszközök állnak rendelkezésünkre.
- Az adott témák feldolgozásához szükséges a dokumentumállomány áttekintése.
- Az iskolával való kapcsolatfelvétel: a hosszabb távú együttműködés reményében célszerű együttműködési megállapodást kötni, ez mindkét intézmény partnerlistáját bővíti. A személyes kapcsolatfelvétel hatékonyabb együttműködést eredményezhet. További megerősítést adhat, ha személyesen ismerjük a pedagógust, de először mindenképpen az intézmény vezetőjét kell megkeresni. Mivel minden iskolának van belső rendje is, célszerű minél előbb felvenni a kapcsolatot az iskolával, és alkalmazkodni az órarendjükhöz, valamint a tanév rendjéhez is. Pl. ha diáknapok vannak, vagy tematikus hét az iskolában, akkor másik hétre ütemezzük be a foglalkozásokat.
- Miután az időpontokat egyeztettük, felkészülünk a foglalkozásra. A pedagógustól a tanulókról kapott információk alapján kiválasztjuk a konkrét témákat, összekészítjük a szakirodalmat, elkészítjük a prezentációkat és a foglalkozás vázlatát. A mintaprogram mellékletében található szakirodalom-jegyzék és prezentáció kiindulási alapja, mintája a felkészülésnek, mely igény szerint módosítható, kiegészíthető.
- A foglalkozás előtti nap célszerű egy utolsó időpontegyeztetés a pedagógusokkal, a foglalkozás napján pedig ellenőrizni kell a technikai eszközök működését, és a könyvtár állományából célszerű előkészíteni az adott témákhoz kapcsolódó dokumentumokat.

IV.1.3. Értékelés

A foglalkozás végén a könyvtáros és a pedagógus értékel – visszacsatolás.

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 3 óra (3x45 perc)
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A feladatokat csoportokban oldják meg a tanulók. Célszerű heterogén csoportokat kialakítani úgy, hogy az egymás mellett ülőket sorszámozva alakítunk ki 1-től 7-ig csoportot, létszámtól függően csoportonként maximum 3-4 fővel. Így a vélhetően egy baráti körhöz tartozó diákokat szétválasztjuk, amivel hatékonyabb együttműködést tudunk elérni.
A projekt moduljai nem kapcsolódnak szorosan egymáshoz; ezzel a modullal a tanulók eddigi ismereteinek „összefoglalása”, azok egy szintre hozása történik meg.
Ez a modul olyan könyvtárban is megvalósítható, ahol nem áll rendelkezésre megfelelő mennyiségű technikai eszköz, de az iskolában megvan a megfelelő eszközpark. A program lebonyolítása ebben az esetben az iskolában zajlik.

IV.2.1. Tanulási feladat – ismeretszerzés

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- A tanulók a tanulási feladatok elvégzése után képesek lesznek a hagyományos és internetes információk gyűjtésére.
- Képesek lesznek a használható források felismerésére, válogatására, majd ezek alapján szakirodalom-jegyzék összeállítására.
- Képesek lesznek az együttműködésre, a feladatok csoportos elkészítésére, döntések meghozatalára, problémamegoldásra.
- A tanulók könyvtárhasználati ismereteinek gyakorlati feladatok segítségével történő fejlesztése által képesek lesznek a könyvtári katalógusok hatékonyabb használatára.
- A tanulók képesek lesznek az érvelés eszközeit használni, gyakorolni.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A feladatok célja, hogy a tanulók a könyvtár számítógépes katalógusa, valamint az internetes források segítségével az adott témában szakirodalmat gyűjtsenek. (A foglalkozásvezető az óra előtt segíthet azzal, hogy a könyvtár könyv- és folyóirat-állományából minden témához dokumentumokat készít elő.)

Feladatok, események részletes leírása:

1. A foglalkozásvezető ismerteti a foglalkozás célját és menetét. Az óra első részében általános képet kapnak az információkeresés mikéntjéről, majd csoportokat kialakítva feladatokat oldanak meg.
2. Az óra egy prezentációval indul, melyben a foglalkozásvezető röviden összefoglalja azon ismereteket, melyek a 21. században fontos az információkat keresők számára. Hogyan csoportosítjuk a forrásokat:
    a) elsődleges: tanulmánykötetek, folyóiratcikkek, konferenciaanyagok,
    b) másodlagosak: adatbázisok, adattárak, katalógusok.

A világháló, mint információforrás:

a) biztonságpontossághitelessége szerzői jogok védelme, plágiumkényelem, áttekinthetőség, gyorsaság

Az interneten található hasznos helyek bemutatása:

a) www.konyvtar.lap.hu
b) www.tankonyvtar.hu
c) www.matarka.hu: a MATARKA „lista készítése" szolgáltatása lehetővé teszi, hogy a diákok könnyen megértsék és elsajátítsák a szakirodalomjegyzék összeállításának módját. Ennek menete: téma keresése → a találatok közül a relevánsak kijelölése → kosárba helyezése → „lista készítése". A foglalkozásvezető konkrét példán keresztül (pl. ammonitesz) mutatja be a hallgatóknak.
d) a hivatkozások formái: pl. Harvard módszer. A foglalkozásvezető felhívja a figyelmet arra, hogy a hivatkozások készítésénél mindig figyelembe kell venni az adott intézmény előírásait. Beszél a plágium fogalmáról, a plágiumkereső szoftverekről, melyeket az egyetemek alkalmaznak. A hibáknak, a hivatkozások hiányának jogi-etikai következményei lehetnek, ezért fontos megtanulni a szakirodalom-jegyzék készítésének technikáját. A fogalom meghatározása és példa a hivatkozásra az 1. mellékletben, a prezentációban találhatók.

3. Ezt követően a foglalkozásvezető által meghatározott kisebb csoportokra bontva kapnak a tanulók kutatási témát, feladatot (a létszámtól függően 3–4 fő). A témaválasztás a mindenkori tanulócsoport érdeklődése alapján variálható, módosítható (pl. egy reál és egy humán tagozatos osztály érdeklődése eltérő).
   A megadott témák a következők lehetnek:
    - városunk/településünk története,
    - a kábítószerek világa,
    - borturizmus a Balaton-felvidéken,
    - a reformkor irodalma,
    - elsősegélynyújtás: újraélesztés,

- orvoslás: balneoterápia,
- informatika: titkosítás, adatrejtés.

A csapat tagjai feloszthatják egymás közt a feladatot aszerint, hogy ki keresi a hagyományos és ki az internetes forrást. A minimum 5 tételből álló, magyar nyelvű forrásokat tartalmazó jegyzéket a tanulók a rendelkezésre álló eszközök (számítógép/laptop, mintajegyzék stb.) segítségével maximum 25 perc alatt készítik el, majd átküldik a foglalkozásvezető által megadott e-mail címre.

A csapatok a munka elvégzését követően egyesével bemutatják az elkészült jegyzéket. Mivel minden csapatnak más téma jutott, ezért fontos, hogy mindenki megismerje a másik csoport tevékenységét, eredményeit. A megbeszélés nemcsak az értékelési szempontok miatt szükségszerű, hanem foglalkozásunk célkitűzése miatt is elengedhetetlen.

Ezután a foglalkozásvezető a kivetítőn megmutat egy elkészített irodalomjegyzéket, mely alapján tanulságos összehasonlítás végezhető a csapatok által elkészített jegyzékekről. A 3. mellékletben található minta a MATARKA listakészítőjével előállított (Ammonitesz), illetve a MATARKA és a hagyományos könyvtári dokumentumok segítségével készített (Orvoslás: Balneoterápia) szakirodalom jegyzéke. Külön része az értékelő folyamatnak az internetes források bemutatása. Tapasztalat szerint a Wikipédia és a lap.hu oldalakat használja a többség, ezért a foglalkozásvezető felhívja a figyelmet arra, hogy egy projekt vagy dolgozat készítésekor érdemes hiteles forrásokat használni.

4. A modul 3. órájában a tanulóknak 2 csoportban kell érvelniük az elektronikus és hagyományos vásárlás mellett, míg a 3. csoport mindkettőre felkészülve meghallgatja a másikak érvelését és eldönti, hogy melyik győzte meg őket.

   A csoportok kialakításakor követjük az előzőekben alkalmazott metódust, de ebben az esetben 1-től 3-ig kapnak számot a tanulók. (1 – hagyományos vásárlás, 2 – elektronikus vásárlás, 3 – a „döntőbíró” szerepét betöltő csoport)

   A téma: utazással kapcsolatos ügyek intézése – jegyvásárlás MÁV vagy VOLÁN, szállásfoglalás.

   Az 1-es és 2-es csoportnak 20 perc áll rendelkezésre, hogy az internet segítségével keressenek támpontokat kapott témájukkal kapcsolatban, majd leírják érveiket, illetve kijelöljenek egy tanulót, aki képviseli a csoportot.

   A 3. csoportnak mindkét vásárlási formával kapcsolatban kell információt gyűjtenie annak érdekében, hogy az érvelés során elhangzottakat megfelelően mérlegelni tudják.

   Szempontrendszer felállítása: bízzuk a tanulók kreativitására, de azért 3-4 kérdéssel segítsük őket a megoldásban.

   Az érveik összegyűjtéséhez a következő kérdésekre kell válaszolniuk:
   - Milyen információkhoz jutunk?
   - Milyen lehetőségeket nyújt egyik, illetve a másik módszer?

- Milyen az ügyintézés gyorsasága, rugalmassága?
- Vannak-e veszélyforrások?

A felkészülést követően mindkét csoport 5-5 percet kap a csoport által kialakított vélemény megosztására, érvelésre.

Ezt követően a 3. csoport 5 percet kap az elhangzottak megbeszélésére és a meggyőzőbb érvelés kiválasztására, szintén 5 perc áll rendelkezésükre a kiválasztás során figyelembe vett szempontok megosztására, az érvelésre, azaz „Miért a hagyományos/elektronikus ügyintézést választották?"

A foglalkozásvezető moderálja az érveléseket, majd segít a tanulságok levonásában, végül értékeli a csoportok munkáját.

IV.2.3. Értékelés

Az óra végén a tanulók pozitív szóbeli visszajelzést kapnak aktivitásukról, figyelmükről, eredményes munkájukról. A foglalkozásvezető a jelen lévő pedagógussal is egyeztet a megszerzett ismeretek hasznosságáról, a diákok aktivitásáról.

3. modul: „eLintézed az Ügyed?"

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 2 óra (2x45 perc)

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A két modul nem kapcsolódik szorosan egymáshoz, külön-külön is alkalmazhatók.

A foglalkozás egyéni és csoportos formában is lebonyolítható, attól függően, hogy milyen feltételek állnak rendelkezésre.

Az óra egyik felében egyénileg, a másik felében csoportban dolgoznak a tanulók. A csoportos feladatok során célszerű heterogén csoportokat kialakítani úgy, hogy az egymás mellett ülőket sorszámozva alakítunk ki 1-7-ig csoportot. Így vélhetően az egy baráti körhöz tartozó diákokat szétválasztjuk, ezzel egy hatékonyabb együttműködést tudunk elérni.

Ez a modul olyan könyvtárban is megvalósítható, ahol nem áll rendelkezésre megfelelő mennyiségű technikai eszköz, de az iskolában rendelkezésre áll a megfelelő eszközpark. A program lebonyolítása ebben az esetben az iskolában zajlik.

IV.3.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, a digitális írástudás fejlesztése. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- új ismeretek szerzésére, a használható információk felismerésére;
- a kapott információk értelmezésére;
- hivatalos dokumentumok/nyomtatványok kitöltésére;
- az önálló eligazodásra és ügyintézésre az eKözigazgatás és a www.felvi.hu felületein.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A program célja, hogy a tanulók a felnőtté válás küszöbén megismerjék az e-közigazgatás fogalmát, s azokat az interneten elérhető tartalmakat, lehetőségeket, melyekkel hivatalos ügyeiket intézhetik. Külön figyelmet fordít a foglalkozás a felvételivel kapcsolatos információk megszerzésére, valamint az Ügyfélkapu használatára. Az idő rövidsége miatt nem lehet cél, hogy a tanulók teljes körűen elsajátítsák az elektronikus szolgáltatások használatát, a cél az, hogy ráirányítsuk a figyelmet az ebben rejlő lehetőségekre és megkönnyítsük a tanulók majdani mindennapi ügyintézését.

Feladatok, események részletes leírása:

1. A foglalkozásvezető ismerteti a foglalkozás célját és menetét. Az óra első részében általános képet kapnak az eÜgyintézés/eKözigazgatás mikéntjéről, majd csoportokat kialakítva feladatokat oldanak meg.
2. A foglalkozásvezető egy prezentáció segítségével mutatja be az eKözigazgatást, majd a tanulók feladatokat oldanak meg. (A prezentáció az 1. mellékletben.)
3. Amennyiben a feltételek adottak, egyéni munkával kapják a feladatokat, melyeket megoldás után átküldenek a foglalkozásvezetőnek. A feladatok kivetítő segítségével mutathatók be.
   A feladatok sorrendje a következő:
   - www.felvi.hu oldalon keresési feladat a szolgáltatások között, a szakleírásokban, mindenki azt keresi, amely a saját érdeklődésének megfelel. Ezután azt kell megnézni, melyik egyetem indítja az adott szakot. Fontos megtekinteni a kérvénytárat, valamint az e-felvételi menüt is.
   - www.mo.hu oldalon a következőket keressék meg a tanulók:
     - az elektronikus ügyintézés feltételeiről szóló információkat,
     - az Oktatási Jogok Biztosának Hivatalát, vagy a Nemzeti Egészségbiztosítási Alapkezelőt, vagy a Magyar Államkincstárt,
     - információt az érettségi szabályairól,
     - az Országgyűlésről szóló információkat,
     - az önkormányzati igazgatási szerveket,
     - az 1988. évi I. törvényt vagy településének önkormányzati rendeleteit.
4. A tanulók által átküldött megoldások közül egy kiválasztása önkéntes jelentkezés alapján, esetleg kijelöléssel, majd közös megbeszélése, értékelése. Törekedni kell a pozitívumok kiemelésre.
5. Az Ügyfélkapu használata: az ügyfélkapu szolgáltatásainak bemutatása (a tanulók nem rendelkeznek jelszóval, ezért a foglalkozásvezető a sajátján keresztül mutatja be a diákoknak).Az ügyfélkapu felülete regisztrációhoz van kötve, maximum 5 évig használható, ingyenes, megváltoztatható, megszüntethető, elektronikus aláírás nélkül is használható. Az érvényességi időhöz kötődő okmány (pl. személyi

igazolvány, útlevél stb.) lejárta előtt 2 hónappal (útlevél esetében 6 hónappal), 1 hónappal és a lejárat napján értesítést küldenek.

14-18 év közötti korlátozottan cselekvőképes személy a szolgáltatásoknak csak korlátozott körét használhatja pl. felvételi szolgáltatások, TAJ szolgáltatások, okmányirodai időpontfoglalás.

Az ügyfélkapuval igénybe vehető szolgáltatások körének bemutatása a teljesség igénye nélkül:

- eBEV szolgáltatások
- TAJ lekérdezés
- 87-féle ügytípusnál indítható okmányirodai ügy
- anyakönyvi kivonat igénylése
- egyéni vállalkozói igazolvány igénylése
- járműigazgatás
- személyi és utazási okmányok igénylésének indítása
- Kormányzati Ügyfélvonal: www.1818.hu
- egy konkrét űrlap kitöltésének bemutatása kétféleképpen történhet: az egyik egy általános Nyomtatványkitöltő alkalmazás segítségével az ügyfélkapun keresztül, vagy egyszerűbben az adott közigazgatási szerv/intézmény oldalára átirányítva kézi vagy gépi kitöltésre alkalmas nyomtatvány letöltésével. Példának választhatjuk az Európai Egészségbiztosítási Kártya nyomtatványát, mely a http://neak.gov.hu/nyomtatvanytar?formcase=521645&formuser=521657 oldalról letölthető. A foglalkozásvezető felhívja a figyelmet a hivatalos dokumentumok kitöltésekor betartandó szabályokra és a leggyakoribb kitöltési hibákra pl. anyja neve → az édesanyja leánykori neve.

6. Ezt követően csoportmunkában kell letölteni és kitölteni egy európai uniós betegbiztosítási nyomtatványt mintaadatokkal, melyek nem tartalmazzák a saját adataikat. Ezt küldjék el a foglalkozásvezető e-mail címére.
7. A tanulók által átküldött megoldások közül egy kiválasztása önkéntes jelentkezés alapján, esetleg kijelöléssel, majd a megoldás közös megbeszélése, értékelése. Törekedni kell a pozitívumok kiemelésre.

IV.3.3. Értékelés

Nagyon fontos része a foglalkozásnak annak ellenőrzése, hogy mindenkinek sikerült-e a keresési feladatok megoldása és a kitöltött űrlap elkészítése. Az értékeléskor a tanulók egyéni érdeklődésére fókuszálva lehetőség van arra, hogy kiegészítsük a megismert portálok, internetes oldalak által nyújtott információkat. A foglalkozásvezető köszönje meg a csoporttagok lelkes aktivitását.

A modul zárásaként összegző értékelést, ösztönző visszajelzést tervezzünk mindenki számára.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A tanulók önálló tevékenységük során hasznos tudással gyarapodnak.
A tanulók az együtt elvégzett feladatokkal hozzájárulnak az óra sikeres lebonyolításához.

A tanulók a projekt elvégzése után képesek lesznek:

- a hagyományos és internetes információk gyűjtésére;
- új ismeretek szerzésére, a használható információk felismerésére;
- a kapott információk értelmezésére;
- a használható források felismerésére, válogatására, majd ezek alapján szakirodalom-jegyzék összeállítására;
- az együttműködésre, a feladatok csoportos elkészítésére, döntések meghozatalára, problémamegoldásra;
- könyvtári/könyvtárhasználati ismereteik tudatosabb alkalmazására;
- a könyvtári katalógusok használatára;
- az érvelés technikák alkalmazására;
- hivatalos dokumentumok/nyomtatványok kitöltésére;
- önálló eligazodásra és ügyintézésre http://kozigazgatas.netenahivatal.gov.hu/az-e-kozigazgatas és a www.felvi.hu felületein.

VI. ESZKÖZLISTA

- A tanulást segítő eszközök: digitális és egyéb oktatástechnikai eszközök;
- Hagyományos könyvtári eszközök, források;
- Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek.

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Prezentáció 1. és 2. modulhoz
2. Európai Uniós betegbiztosítási kártya igénylőlapja
3. Szakirodalom-jegyzék minta

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

„Netikett”, avagy a hálózat csapdájában

Fejlesztő neve	Jasztrab Istvánné, Sámson Bernadett (Zalaegerszeg)	
Célcsoport	kisiskolás	4. osztály
Résztvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Tudatos internethasználatra nevelés	
	Információkeresés	
	Tanulástámogatás	
A program időtartama	3 óra	2 alkalom
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni munka Csoportmunka	
Kipróbáló neve	Holtai Zsuzsanna (Salgótarján)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a tanulók képesek legyenek tudatosan használni az internetet. Képesek legyenek felmérni a veszélyeket a világhálón és azokat kritikus szemmel kezelni. A párban vagy csoportban végzendő feladatok során legyenek képesek együtt dolgozni egymást segítve, kiegészítve.
A feladatok teljesítéséhez elengedhetetlen a világháló ismerete. A projekt alkalmazható a tanórai ismeretek színesítésére, a tananyag kiegészítésére.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- digitális kompetencia
- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia
- hatékony és önálló tanulás

A tanuló a program befejezése után
- legyen képes tájékozódni a világhálón;
- legyen képes használni a Google keresőprogramot;
- legyen képes a kapott információkat értékelni, összehasonlítani;
- legyen képes önállóan, párban vagy csoportban a feladatokat megoldani.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 2 modulra bontottuk. A modulok önállóan és egymást követően is alkalmazhatóak. A modulokra bontás alapját az elsajátítandó kompetenciák, ismeretek adják. Minden tanulási feladathoz önellenőrzés, önértékelési kérdések, feladatok találhatók, melyek segítségével a tanuló, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, milyen mértékben sikerült elsajátítani a tanulási feladatban meghatározottakat. A modulok végén, azok tananyagára épülő feladatok találhatók, melyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a tanuló előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan. A program összegző értékeléssel zárul, melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális és egyéb oktatástechnikai eszközök (számítógép/laptop, projektor, vetítővászon).

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Egyéni munka, csoportmunka.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Felkészítő modul	10 nap
2.	Otthonomban az egész világ	1,5
3.	Szörfözz tudatosan a világhálón!	1,5

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Felkészítő modul

IV. 1. A modul adatai

Időtartam: 10 nap
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
Szükség van a következőkre:

- kapcsolatfelvétel az oktatási intézményekkel, igényfelmérés
- egyeztetés a pedagógussal az előzetes ismeretekről, a tananyagról
- szakirodalom átnézése, anyaggyűjtés, eszközök előkészítése

IV.1.1. Tanulási feladat

Igényfelmérés, kapcsolatok kiépítése, célcsoport megkeresése

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

- A felkészítő modul legelső lépése az igényfelmérés. Az oktatási – nevelési intézmények közül az általános iskolát választottuk, azért mert a közel van a könyvtárhoz és így könnyen megközelíthető, a gyerekeknek nem kell helyi járatot igénybe venni, ha részt vesznek a foglalkozásokon.
- A célcsoportnak a 4. osztályos tanulókat tűztük ki.
- Telefonon időpontot kértünk az iskola igazgatójától, akit személyesen felkerestünk. Az igazgató segítségével megismertük a negyedik osztály pedagógusát, akivel ismertettük a tematikát, megbeszéltük az időpontot is.
- A témával kapcsolatosan egyeztettünk a pedagógussal, hogy a tananyagban van-e már ismeretük a gyerekeknek és ha igen, akkor az milyen ismeret. Mennyire tárgyalták már a témát, milyen mélységben. A tematikát megnézve részletesen elmondtuk a tervünket, hogy miről is fogunk beszélni a foglalkozáson. Milyen kérdéseket és milyen típusú feladatokat szeretnénk megoldatni a gyerekekkel.
- Elkezdődik a tananyag kidolgozása. A témával kapcsolatban az internet adta lehetőséget használtuk ki. Megnéztük, milyen anyagot lehet a témával kapcsolatos portálokon találni. Amiről úgy gondoltuk, hogy beleillik az anyagba, azt lementettük a számítógépre. Ugyanígy tettünk a képek keresése során is. Bőséges anyag gyűlt össze, amiből a végén szelektálni kellett. Nemcsak a hálón lévő tartalmakat dolgoztuk be a foglalkozás menetébe, hanem az internet veszélyeivel foglalkozó könyveket is megnéztük és az ott talált szöveget is felhasználtuk.
- Ezek után már csak az volt a kérdés, milyen feladatokat találjunk ki az egyes képekhez, szövegekhez. Mivel már sok éve a gyakorlatban végezzük ezt a munkát,

így tapasztalatainkra támaszkodtunk és igyekeztünk azokra a feladatokra építeni, amelyek már beváltak. Ilyen pl. a képek párosítása, vagy az igaz-hamis forma.
- Végül megszerkesztettük a forgatókönyvet, ami tartalmazza a foglalkozás menetét. Mikor mit kell csinálni, milyen feladatokat kell kiosztani a gyerekeknek.
- Majd a képek szerkesztése, nyomtatása, darabolása következett, és mindegyik feladathoz az előre elkészített, kinyomtatott kérdéseket, képeket csatoltunk, és feladatonként sorba tettük.
- Vártuk a csoportokat. Előre berendeztük a termet 4-5 csoportra számítva, minden csoportnak egy asztalt és 5 széket készítettünk elő. Jól látható helyen helyeztük el a táblát és a projektort, laptopot, hogy a gyerekek kényelmesen láthassák a táblára kerülő képeket, anyagot.

IV.1.3. Értékelés

A kapcsolatfelvételt követően és a foglalkozás előkészítése után készségesen vártuk a csoportokat. Az alapos felkészülés eredményeként lebonyolított foglalkozáson játékos tanulással sajátították el a gyerekek a biztonságos internethasználat módszereit.

2. modul: Otthonomban az egész világ

IV. 2. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul kizárólag olyan tanulókkal végeztethető el, akik jól ismerik és használják a számítógépet és az internetet. A feladatokat csoportokban oldják meg a tanulók. Célszerű heterogén csoportokat kialakítani, amelyekben különböző teljesítményszintű tanulók dolgozhatnak együtt, ezzel növelve a hatékonyságot. Fontos, hogy az egyes csoportok a 3. modulban is együtt dolgozzanak.

IV.2.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- az internet világában használatos eszközöket tudatosan, odafigyeléssel használni;
- kritikus szemmel tekinteni a különböző felületeken megosztott tartalmakra;
- az internetet, és annak megosztó eszközeit az önfejlesztés lehetőségének tartani.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A feladatok célja, hogy a tanulók megismerjék a tudatos internethasználat szabályait, melynek használatával biztonságosan szörfözhetnek a megismert portálokon.

- Csoportok kialakítása a kísérő pedagógus segítségével. Fontos szempont, hogy heterogén, 3-4 fős csoportokat alakítsunk, így minden gyereknek sikerélményben lesz része. A csoportok kialakítását csak a tanár segítségével lehet megvalósítani, hiszen ő ismeri a diákok teljesítményét. A ráhangoló beszélgetésben kitérünk az otthoni számítógép-használatra, valamint a különböző okos készülékek típusaira. A teljesség igénye nélkül, a felszólaló gyerekeket meghallgatjuk, de hiányos ismereteiket nem egészítjük ki. Ezzel a bevezető beszélgetéssel felmérjük az osztály ismeretanyagát, valamint azt, hogy mennyire tájékozottak ebben a világban.
- A mágneses táblára felhelyezzük mozaik betűkből az INTERNET szót. (Ezt a lépést a foglalkozás megkezdése előtt is megtehetjük. Ebben az esetben a táblát elfordítjuk, hogy a felirat ne legyen látható a foglalkozás ezen pontjáig.) Ötleteket várunk a gyerekektől, hogy mi is az "internet" meghatározása magyarul, valamint mit jelent az „online" szó. (1. melléklet)
- Természetesen a gyerekek ötletelni fognak, de magát a fogalmat nagy valószínűséggel nem tudják meghatározni.
  A következő kérdésekkel segítjük a megértést:
    1. *Lehetővé teszi-e az egyes eszközök közötti kommunikációt? Mondjatok példát!*
    2. *Az otthoni számítógépemen tárolt adatokat el tudom-e érni bárhol a világban, akár más eszközről is?*
    3. *Tudok-e kapcsolatot létrehozni pl. Kínában élő barátommal? Mondjatok példát!*

  Az internet szó jelentése: Az egész Földre kiterjedő számítógépek közötti kommunikációs összeköttetés-rendszer, amely lehetővé teszi, hogy sok millió számítógép felhasználó egymással információt tudjon cserélni, a különféle számítógépeken tárolt adatokhoz hozzá tudjon férni (világháló, világhálózat).
- A 2. mellékletben található képeket (8 db műszaki cikk) egy A/4 méretű lapra nyomtatva átadjuk a csapatoknak. Feladatuk, hogy válogassák ki az internetezésre alkalmas készülékeket. Jelöljék számokkal, hogy a csapatok tagjai milyen készülékekkel rendelkeznek otthon ezek közül. A melléklet a következő műszaki cikkeket tartalmazza: számítógép, notebook, okostelefon, játékkonzol, fényképezőgép, televízió, rádió, mosógép, lemezjátszó.
- Múlt, jelen, jövő
  Ebben a feladatban játékos formában idézzük fel a kommunikáció eszközeit a régmúltra visszamenően. A 3. mellékletben 4 kérdés található képekkel kiegészítve. Minden kérdést a hozzá kapcsolódó képekkel egy A/5 méretű lapra nyomtatunk, és a kérdés számának megfelelően sorszámozott borítékba helyezünk. A csoportoknak kiosztjuk a borítékokat, szám szerint 1-től 4-ig. A vezető irányításával a borítékokat sorban nyithatják ki a csapatok, és csak akkor bontható fel a következő kérdést tartalmazó boríték, ha az előző kérdést már megbeszélték. A csapatok

feladata, hogy a feltett kérdésre az ahhoz tartozó képek gyűjteményéből kiválasszák a megfelelőeket.

A feladatot zárjuk ezzel a kérdéssel: Szeretnétek-e abban a korban élni, amikor még nem voltak okos eszközök? A tanulók indokolják is meg válaszukat. Kérdezzünk rá arra is, hogy melyik lenne az a kor, vagy korszak, amelyben szívesen élnének.

- Netfüggőség – Ez a téma köti össze a két modult. A netfüggőség (mint elsődleges közösség az online tér), milyen hátrányokkal, veszélyekkel jár.

  Az internethasználat már annyira része az életünknek, hogy nehézzé vált meghatározni a függőség határait.

  Tegyük fel a következő kérdéseket a gyerekeknek:
  - *Szerintetek miről lehet felismerni a már függőket?*
  - *Szerintetek mennyi az az internet előtt töltött idő, ami már függőség?*
  - *Tudnátok-e olyan függőséget mondani, amelynek következménye súlyos anyagi veszteség?*

„Házi feladat"

A gyerekek a következő modul időpontjáig figyeljék meg családjuk internethasználati szokásait.

IV.2.3. Értékelés

Foglalkozás végén a gyerekek elmondhatják véleményüket a feladatokról. Minden csapatot pozitívan minősítünk. Előrevetíthetjük a következő modul tartalmát.

3. modul: Szörfözz tudatosan a világhálón!

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul kizárólag olyan tanulókkal végeztethető el, akik ismerik és használják a számítógépet és az internetet, pl. a házi feladatok megoldásához keresnek fel weboldalakat, vagy közösségi oldalakon beszélik meg a kis életükkel kapcsolatos dolgokat. A feladatokat csoportokban oldják meg a tanulók. Célszerű heterogén csoportokat kialakítani, amelyekben különböző teljesítményszintű tanulók dolgozhatnak együtt, ezzel növelve a hatékonyságot.

IV.3.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban, tudatos internethasználat, közös témafeldolgozás.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- elkerülni a veszélyeket, elsajátítani a közösségi oldalakon való viselkedések alapjait,
- odafigyelni az adatok védelmére,
- gondosan elkészíteni az egyes oldalak használatához szükséges jelszavakat,
- tudatosan megosztani a fájlokat, videó tartalmakat,
- képesek lesznek arra, hogy megvédjék magukat, tudjanak hova fordulni, ha bajba kerülnek.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A feladatok célja, hogy a tanulók megismerjék a tudatos internethasználat szabályait, melynek használatával biztonságosan szörfözhetnek a megismert portálokon. Fontosnak tartom az együtt gondolkodást, kibeszélést egy adott témáról. Épp ezért a foglalkozásvezetőnek oda kell figyelnie, hogy a részfeladatoknál lehetőleg ne csak egy tanuló válaszoljon az adott csoportból, hanem a többieket is be kell vonnia, fel kell szólítania. Mindig más-más tanuló tudja elmondani a véleményét, úgy gondolom ettől lesz közös a téma feldolgozása, melynek tartalma jobban meg fog maradni a gyerekekben.

- A ráhangoló beszélgetésben a tanulók elmondják saját és mások internet-használati szokásait. Milyen oldalakat nézegetnek, esetleg olyanokat is, amiket a családtagokkal együtt használnak. Mit gondolnak a tudatos internethasználatról, hogyan látják, mennyire internetezhetnek biztonságos módon a mindennapi életben. Milyen szabályokat kell alkalmazni az egyes oldalak használatához. Mivel közös beszélgetésről van szó, a gyerekeket asztalok mellé ültetem, és jelentkezés alapján hallgatom meg a véleményüket.
- A foglalkozásvezető elmondja, hogy a tanulók csoportokban (4-5 fő) fognak továbbra is feladatokat teljesíteni. A csoportokat előre elkészített színes lapok húzásával alakítják a gyerekek, olyan módon, hogy mindenki húz egyet a borítékból. Az egyszínűeket húzók egy csoportba fognak tartozni. Ötféle színt választok ki. Ezek: piros, kék, zöld, rózsaszín, citromsárga.
- Játékos formában kerül feldolgozásra egy-egy veszélynek a bemutatása. Öt alapvető veszélyforrás tudatos megoldásáról fogunk beszélni. Az első a források megbízhatósága, a második a közösségi oldalak veszélyei, a harmadik a megfélemlítés, a negyedik az adathalászat, és az ötödik a fájlmegosztás. Mindegyik résznél interaktívan fogjuk a feladatokat megoldani.

  1. Az első feladatban az internet veszélyeivel és azok megelőzésével foglalkozunk. Ezzel kapcsolatban megnézünk egy rövid videót, a YouTube oldalról. (https://www.youtube.com/watch?v=5ha0E-oJrOw) Ezek után megbeszéljük, hogy milyen forrásban bízhatnak a gyerekek, és hogy mennyire lehetnek biztosak

abban, hogy igazságképük tényeken alapul-e, vagy valaki befolyásolni kívánja őket. Erre látunk példát a videóban is.
Feladat: Kártyákat osztunk ki, melyek megállapításokat tartalmaznak. Minden csoportnak egyet. A szöveg elolvasása után el kell dönteni, hogy az állítás igaz vagy hamis. Ezután a csoportokból kihívunk a táblához egy gyereket, megkérjük, hogy olvassa fel a szöveget és mondja el, hogy szerintük mi a helyes válasz. Aki jó választ adott, megdicsérjük, a helytelen válasz esetén a többiekkel közösen megbeszéljük a témát. (1. sz. melléklet. ppt. 1. sz. feladat. Igazak vagy hamisak a következő állítások?)

2. A második feladatban a közösségi oldalak biztonságos használatával foglalkozunk. Aranyszabályokat beszélünk meg, amit tudni kell ahhoz, hogy ne kerüljünk veszélybe. Megbeszéljük, hogy a való és a virtuális világ szabályai azonosak. Ami egyszer felkerül a világhálóra, az ott marad, és nem biztos, hogy mindennek az interneten van a helye. A túlzott kitárulkozással az ember nemcsak saját magát, hanem a környezetét is bajba sodorhatja.

   Feladat: Minden csoportnak színes lapokat osztunk ki. A rajtuk levő szavakat sorba kell rakni a tanulóknak, így egy-egy aranyszabályt kapunk. Ha minden csoport elkészült, akkor jelentkezés alapján egy tanulót kiválasztva megbeszéljük, értelmezzük az adott mondatot. (2. sz. melléklet. ppt. 2. sz. feladat. Aranyszabályok.)

3. A harmadik feladatban a megfélemlítés témáját járjuk körbe. A cél, hogy megtanulják a gyerekek, hogyan lehet megelőzni hasonló eseteket, és hova fordulhatnak, ha bajba kerülnek. Felhívjuk a figyelmet, hogy ha a neten ismerkedik meg valakivel, akkor nem is tud biztosat a másikról. Lehet nem is annyi éves, mint amennyinek mondja magát, nem is valós dolgokat oszthat meg. Felhívjuk a figyelmet, hogy a sértő üzeneteket, képeket el kell menteni, hogy később intézkedni tudjunk.

   Feladat: Kiosztom a lapokat a csoportoknak. Mindenki elolvassa a sajátját és kiegészíti saját véleményével, kézfelnyújtás alapján. (3. sz. melléklet. ppt. 3. feladat. Mit kell tudni a megfélemlítésről?)

4. A negyedik feladatban az adathalászat veszélyeivel foglalkozunk. Az adathalászok a személyes adatokhoz próbálnak hozzáférni jogszerűtlen módon. Ezek lehetnek jelszavak, e-mail fiókok adatai. Fontos, hogy biztonságos jelszavaink legyenek, és lehetőleg minden oldalon más. Megbeszéljük, milyen jelszavakat adhatunk meg és milyet nem. Teszek fel a táblára mind a két típusból minta jelszavakat.

   Feladat: Minden csoport válasszon ki egyet, mind a két típusból és magyarázzák meg, hogy miért azt választották. A felszólalások sorrendjét a foglalkozásvezető dönti el, felszólítva minden csoportból egy szóvivőt (4. sz. melléklet. ppt 4. sz. feladat. Adathalászat.)

5. Ötödik feladatban a fájlok, képek megosztására hívjuk fel a figyelmet. A tartalmak letöltésekor figyelnünk kell, hogy milyen oldalról töltjük le, hiszen könnyen kaphatunk vírust és kémprogramokat is, amelyek károsítják a számítógépet.

6. Turkáló – képkártyák. Milyen képet osztanál meg és miért? Készítek képeket A/4-es nagyságban, amiket egyesével beteszek borítékba, de hogy nehezebb legyen a feladat, darabokra vágom a képet. Egy kisebb dobozba teszem az 5 db borítékot, és a gyerekeknek választaniuk kell belőle.

   Feladat: Ki kell rakni a képet, meg kell mondani, mit ábrázol, és hogy megosztható-e vagy sem. Indokolni kell a választ. A válaszok sorrendjét a feladattal való elkészülés határozza meg. (5. sz. melléklet. ppt. 5. sz. feladat. Turkáló)

7. Összegzés. Játék. Ha van idő, akár mind a két játékot is lebonyolíthatjuk, ha nincs, akkor a gyerekek kiválasztják, hogy melyiket szeretnék a két lehetőség közül:

   Netactivity. Előre elkészítek 15 db fogalmakat tartalmazó kártyát, beteszem a borítékba, és minden egyes csoport húz egyet. A csoport egy tagja a fogalmat elmutogatja, lerajzolja, vagy körülírja, a többieknek pedig ki kell találniuk, mi szerepel a kártyán. (6. sz. melléklet. 6./a.feladat. Összegzés. Netactivity)

   Szerencsekerék. Pörgetni kell, ahol a mutató megáll, arról a fogalomról, tevékenységről kell beszélni egy pár gondolatot csapatonként. Természetesen olyan fogalmakról, amelyek a foglalkozáson elhangzottak. Ha az idő engedi, akár 2 fordulót is végig lehet pörgetni. (7. sz. melléklet. 6./b. feladat. Összegzés. Szerencsekerék)

IV.3.3. Értékelés

Zárásként a tanulók egy kört alkotva elmondják röviden, hogy milyen új ismeretekkel lettek gazdagabbak, melyik feladat tetszett nekik a legjobban és miért. A csoportok értékelik a saját munkájukat. A foglalkozásvezető minden csoport munkáját elismeri.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

- Minden tanuló tudatosan tájékozódik az információk között.
- Minden tanuló biztonsággal használja a világhálót.
- Minden tanuló fenntartással kezeli az interneten megjelenő tartalmakat.
- Minden tanuló elsajátította a keresőprogram használatát.
- Minden tanuló igyekezett a feladatokat csoportban megoldani, egymást segítve.

VI. ESZKÖZLISTA

A tanulást segítő eszközök:
Digitális és egyéb oktatástechnikai eszközök (laptop, projektor, vetítővászon)

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Az internet szó betűinek felhelyezése
2. Internetezésre alkalmas eszközök (képkártyák)
3. Eszközök képkártyái
4. 2. modul feladatai
5. Turkáló (képkártyák)
6. Net@ctivity
7. Szerencsekerék

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

Védd magad! Önvédelem a neten

Fejlesztő neve	Litkei-Nyíri Anita (Szolnok)	
Célcsoport	tini	5-6. osztály
Résztvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Biztonságos internethasználat	
	Kritikai gondolkodás fejlesztése	
	Könyvtárhasználat-információkeresés	
A program időtartama	3 óra	2 alakalom
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív struktúrák Projektmódszer Csoportmunka Páros munka Egyéni tanulás	
Kipróbáló neve	Járnovics Dalma (Szigetvár)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

Cél, hogy az általános iskola 5-6. osztályos tanulóit megismertessük olyan módszerekkel, amelyek abban segítenek, hogy az internet világában kevesebb kockázattal, minél nagyobb biztonsággal tudjanak eligazodni, akár tanulási, szabadidős, vagy kommunikációs célokra használják azt. A projekt célja a kritikai gondolkodás fejlesztése, az etikai szabályok átadása az internetes kommunikáció területén.
A program célja az is, hogy felhívja a figyelmet a webes felületek használata során jelentkező kockázatokra, illetve az önszabályozás szükségességére. Gyakorlati segítséget nyújt a hiteles információ keresésében, gyűjtésében, feldolgozásában. A cél az, hogy a tanulók biztonsággal használják az internet adta lehetőségeket. Fontos feladat a tanulók kritikai szemléletének kialakítása, fejlesztése. Kihasználjuk a könyvtár adta lehetőségeket is, hisz az olvasóvá nevelés fontos részét képezi a műveltség kiszélesítésének. Ez a mintaprogram az alábbi témaköröket érinti: térkép az internetes sztrádához, kockázatok és mellékhatások, hatékony információkeresés, tartalom szerinti szabad szöveges keresés, a források szelektálása, információk tartalom szerinti gyűjtése, tematikus weblapok, elektronikus levelezés, internetes kommunikáció, adatvédelmi irányelvek, a közösségi média használata, álhírek, humbug, beugratás, e-etikett.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- digitális kompetencia
- anyanyelvi kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia
- hatékony és önálló tanulás

A tanuló a program befejezése után

- legyen képes önálló ismeretszerzésre,
- legyen képes a szakkönyvek, kézikönyvek megfelelő használatára,
- legyen képes kiválasztani a számára megfelelő információhordozót,
- legyen képes kritikusan szűrni a webes tartalmakat,
- legyen képes betartani az etikai szabályokat az internetes kommunikáció területén,
- legyen képes alkalmazni a tanulási technikákat, a megszerzett tudást hatékonyan felhasználni.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 2 modulra bontottuk. A modulok önállóan, és együtt is alkalmazhatóak. A modulokra való felbontás alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. Minden tanulási feladathoz kapcsolódik valamilyen önellenőrzési, önértékelési, vagy értékelési forma: kérdések, feladatok találhatók, melyek segítségével a tanuló, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, milyen mértékben sikerült elsajátítania a tanulási feladatban meghatározottakat. A modulok végén, azok tananyagára épülő feladatok találhatók, melyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a tanuló előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan. A program összegző értékeléssel zárul, melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon tudja ellenőrizni, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.

Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben - nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, vagy a százalékos értékelés eszközeit. Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés (dicséret, biztatás, stb.) pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbakat és odaillőt a csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

- digitális és egyéb oktatástechnikai eszközök: számítógép/táblagép, hanganyaglejátszó
- hagyományos könyvtári eszközök, vagyis lexikonok, szótárak, adattárak,
- interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív struktúrák, csoportmunka, projektmódszer, párban történő és egyéni tanulás. Prezentációk készítése és bemutatása.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Előkészítés, felkészülés	1,5
2.	Vajon mi az információ?	1,5
3.	Keress a weben!	1,5

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Előkészítés, felkészülés

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul célja, hogy a könyvtár és az oktatási intézmény együttműködése erősödjön, a projekt elérje a kívánt tanulási célt. Ennek elérése érdekében a projektet alkalmazó könyvtárosnak és az adott oktatási intézmény pedagógusának egyeztetnie kell egymással.
További cél a könyvtár, és az oktatási intézmény hosszú távú együttműködésének megteremtése és/vagy megerősítése. A program kapcsán az adott korosztály ismerje meg a helyi könyvtár, szolgáltatásait és járuljon hozzá a tanulók könyvtárhasználati ismereteinek fejlesztéséhez.

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- a használható információk felismerésére;
- a talált információk bemutatására;
- a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos megoldására.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A könyvtáros és a pedagógus az előzetes megbeszélés alkalmával rögzíti a csoport létszámát, összetételét, mert ez már segítség lehet a csoportbontásnál is. Meg kell beszélni, hogy a tanulók milyen könyvtárhasználati tudással és ismeretekkel rendelkeznek.
A foglalkozásvezető és a pedagógus előzetesen egyeztetik a programmal kapcsolatos elvárásaikat, igényeiket. A foglalkozásvezető megfelelő szakirodalmat gyűjt, foglalkozásvázlatot készít, előkészíti a szükséges eszközöket.
A foglalkozásvezetőnek előre kell gondoskodni a terem berendezéséről, a technikai eszközök meglétéről, működéséről, a feladatlapok, az internetteszt, a csoportkártyák előzetes kinyomtatásáról. Álljanak rendelkezésre megfelelő létszámú székek, asztalok, kézikönyvek, projektor, íróeszközök, jegyzettömb, elegendő számítógép, internetkapcsolat.
A foglalkozásvezető kinyomtatja, előkészíti a csoportalkotáshoz szükséges képeket és feladatlapokat, továbbá összeállítja a vetítés anyagát. A projektben szereplő kisfilmek webcímének működését ellenőrzi.

IV.1.3. Értékelés

A foglalkozásvezető és a pedagógus a foglalkozás után értékel, közösen megbeszéli, hogy a foglalkozás megfelelő volt-e, célt ért-e.
A modul zárásaként tervezzünk mindenki számára összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést
A program végén legalább egy órát szánjunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzések meghallgatására! Teremtsünk alkalmat arra, hogy a résztvevők bemutassák azokat a produktumokat, amelyeket ők hoztak létre (képek, rajzok, tárgyak, leírások, keresések találatai, prezentációk stb.)
Elvárás, hogy a pedagógus legyen jelen, illetve lehetőség szerint a családot is hívjuk meg a zárásra!
A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelés, megbeszélést is tervezzük!

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul kizárólag olyan tanulókkal végezhető el, akik rendelkeznek számítógép-használati és könyvtárhasználati ismeretekkel, továbbá megfelelő szövegértési képességgel. A feladatokat csoportban oldják meg a tanulók. Ajánljuk, hogy a modult, maximum 16 fővel valósítsák meg, ugyanis a tapasztalok szerint így a leghatékonyabb az alkalmazása. A projekt során a tanulókat 4 csoportra bontjuk, így nagyobb osztálylétszámnál 2 alkalommal kerül lebonyolításra. A csoportbontás, illetve a kisebb létszám elsősorban azért jó, mert a kézikönyvek, eszközök korlátozott számban állnak rendelkezésre. A készségek önálló elsajátításához is szükség van erre a szintű hatékonyságra.

IV.2.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- a használható információk felismerésére;
- önálló ismeretszerzésre;
- kiválasztani a számára megfelelő információhordozót;
- a talált információk bemutatására;
- a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A feladatok célja, hogy a tanulók megismerkedjenek az információ fogalmával, továbbá azzal, hogy hogyan kereshető információ, hogyan használjuk a kézikönyveket. A tanulók kapjanak útmutatást a webes kereséshez.

1. feladat
A tanulók fogadása után bemutatkozik a foglalkozásvezető, illetve az osztály: név, hányadik osztály, honnan érkeztek. A foglalkozásvezető által előre elkészített kártyákból húznak a tanulók, melyeken a szervezendő 4 csoport szimbóluma található. (Digitális bennszülöttek, Digitális nomádok, Hagyományőrzők, Alfák). Kártyaképek a 4. mellékletben találhatóak.
A csoportok kialakítását követően a foglalkozás vezetője ismerteti a foglalkozás célját, alapvető ismereteket ad át. A tanulókkal beszélgetnek arról, hogy mi az információ, annak tartalma, arról, hogy milyen forrásokból válogathatunk információkat, és ho-

gyan gyűjtsük azokat. Beszélnek a könyvtárról, tanulási szokásokról, illetve a digitális eszközök megjelenéséről a mindennapjainkban.
Könyvtári imázsfilm levetítése: https://www.youtube.com/watch?v=cf73OoNS_gE

a) Kérdések- válaszok:
A csapatok megfogalmazzák és felírják, hogy szerintük mi az adat, és mi az információ? Van-e köztük különbség, és ha van, mi az?
Elvárt válasz:
Adat - megfigyelések eredményeképpen jön létre, tényeket, eseményeket fejez ki.
Információ - adatokból nyerjük, hírértéke van, újdonságot tartalmaz.
A kettő közti különbség az, hogy az adat objektív ismeret, az információ szubjektív. Ugyanis ami az egyik embernek információ, az addig a másiknak csak adat. Az adat nem szüntet meg bizonytalanságot, az információ viszont igen. Az információ értelmezett adat, míg az adat elemi ismeret.
Mi az információ: Minden olyan ismeret, adat, amit tájékozódás, tájékoztatás vagy tapasztalat útján szerzünk meg. A közvetítő eszközök rengeteget fejlődtek a történelem folyamán.
Ahhoz, hogy egy szót, egy mondatot vagy egy képet, hangot információnak tekintsünk, két feltételnek kell megfelelnie_
- új ismeretet hordozzon,
- megértsük.

Egy tanulót megkérünk, hogy olvassa fel a válaszát. Amennyiben kiegészítésre szorul, a foglalkozásvezető ismerteti a helyes választ. A többi csoport ellenőrzi a saját válaszát.

b) A foglalkozásvezető a következő feladatnál megkéri a tanulókat, hogy sorolják fel azokat a lehetőségeket és forrásokat, ahonnan megfelelő információkhoz juthatnak.
Elvárt válasz: könyv, könyvtár, katalógusok, bibliográfiák, folyóiratok, számítógépes adatbázisok, internet.
Egy másik tanulót kérjünk meg, hogy olvassa fel a válaszát. Amennyiben kiegészítésre szorul, a foglalkozásvezető ismerteti a helyes választ. A többi csoport ellenőrzi a saját válaszát.

c) Milyen forrásokból válogathatunk információt, hogyan gyűjtsük az információt? Mik lehetnek a szempontok?
Szempont a megfelelő kézikönyv kiválasztásához: milyen tudományterülethez tartozik a témánk?
Katalógusból nyerhető adatok: formai, tartalmi, könyvtári lelőhely.
Egy harmadik tanulót kérjünk meg, hogy olvassa fel a válaszát. Amennyiben kiegészítésre szorul, a foglalkozásvezető ismerteti a helyes választ. A többi csoport ellenőrzi a saját válaszát.

d) Könyvtár szerepe az információban – kézikönyvek használata
Kézikönyvek használata:
Ha valamilyen kérdésre válasz keresünk, kezdő lépésként fordulhatunk a kézikönyvekhez. A kézikönyveknek több típusa van, és tudnunk kell, hogy milyen kérdésre, melyik típusú kézikönyv adja meg a választ.
A foglalkozásvezető kérdések segítségével, megbeszéli a tanulókkal a kézikönyv típusainak jellemzőit. Illusztrációként megmutathatók és kézbe adhatók dokumentumok, melyeket képekkel helyettesítettünk.
Elvárt válaszok:

Lexikon: a címszavak betűrendjében tárgyalja a fogalmat (megnevező szó). A szócikk tartalmazza a címszó magyarázatát.
- általános (valamennyi tudományág),
- szaklexikon (egy tudományterület, érdemes akkor használni, ha egy fogalom megismerése a cél)

Szótár: egy adott nyelv szókincsének, illetve a szókincs egy részének betűrendbe sorolt jegyzéke. Szavak jelentését, helyesírását mutatja be. Tömör, rövid értelmezést ad.
- helyesírási szótár
- szakszótár
- szinonimaszótár
- értelmező szótár (Magyar értelmező kéziszótár)
- történeti-etimológiai szótár
- egynyelvű és többnyelvű szótárak.

Enciklopédia: A tudományok egészének vagy egy tudományterületnek fontos ismeretanyagát foglalja össze témakörök szerint. Használata akkor jó, ha egy témáról részletesebben szeretnénk tájékozódni. Témák szerint van csoportosítva. Ezeket a lexikonoknál nagyobb összefoglaló csoportokban tárgyalja. Léteznek általános és szakenciklopédiák**.**

A megszerzett információk alapján (minden csapatból 1-1 fő) mindhárom kézikönyv-típust megkeresi a polcon.
Ezt követően a csapatok bemutatják egymásnak, hogy kinek mit sikerült találni. A dokumentumok bemutatása után, az eddig megszerzett ismeretek alapján, csapatonként megpróbálják megoldani az alábbi tesztet, amelynél több jó válasz is lehetséges. (1. melléklet)

2. feladat.
A foglalkozás elején kialakított csapatoknak a továbbiakban a foglalkozásvezető két feladatot fog kiosztani.

I. feladatcsoport (projekt):
A következő feladatban a tanulók Puskás Ferenc, a leghíresebb magyar futballista életéről fognak adatot gyűjteni. Az 1. és 2. csapat egy számítógép segítségével a Google keresőprogramban keres, míg a 3. és 4. csapat adott könyvtárban fellelhető lexikonok, enciklopédiák segítségével teszi ugyanezt. A talált információkat számítógépes szövegszerkesztővel vagy papíron rögzítik.
A feladat elkezdése előtt a foglalkozásvezető szempontokat ad meg a keresőkérdés fontosságáról, és arról, hogy milyen a jó keresőkérdés. Röviden összefoglalja a tudnivalókat.
A jó keresőkérdés ismérvei:
Először is ki kell választani a keresőkérdésben használt kulcsszavakat. Célszerű megkeresni a téma központi fogalmait. A szinonimákat nem lehet mellőzni, jelentőségüket az adja meg, hogy egy-egy, számunkra releváns honlapokon lehet, hogy éppen ezek valamelyikét használják.

Ügyeljünk a következőkre:
- a helyesírási változatok használatára (file, fájl);
- az esetleges szóvariációkra (gyerek, gyermek);
- a mozaikszó is kulcsszó lehet (Országos Széchényi Könyvtár, OSZK);
- a tárgyszavakra (újság, sajtó, lap, periodikum);
- a fiataloknál a szlengszavakat, szórövidítéseket, szóösszevonásokat is érdemes kulcsszóként szerepeltetni;
- inkább egyes számot használjunk, mint többes számot.

A feladat végén a csapatok beszámolnak egymásnak az eredményekről.

II. feladatcsoport (projekt):
A második feladatban a tanulók, szintén a négyes csoportbontásban, minilexikont készítenek a következő címszavakkal pár mondatban: Barcelona, világbajnokság, internet, Al Pacino.
A feladat megoldásához internetet, és kézikönyveket egyaránt használhatnak a tanulók. A minilexikont számítógépes szövegszerkesztővel vagy papíron rögzítik.
A feladat befejeztével a csapatok kijelölnek egy-egy főt, aki bemutatja az elkészült lexikont. A foglalkozásvezető szóban értékeli a csapatok munkáját.

3. feladat. Rávezetés a 3. modulra egy youtube videóval, mely azzal kapcsolatos, hogy kinek mit jelent az internetes függőség.
https://www.youtube.com/watch?time_continue=158&v=bQkxrASNnA8

IV.2.3. Értékelés

A foglalkozásvezető a tanulókkal együtt megbeszéli, a feladatokat. Értékelik a keresések és a feladatmegoldás eredményeit, azt, hogy melyik keresés hatékonyabb, melyikkel jutunk több, hitelesebb információhoz. Cél: a pozitív tartalmú ösztönző visszajelzés.

A 3. modul előtt otthoni munkának javasoljuk, hogy a tanulók böngésszenek az interneten, hogy milyen álhíreket találnak, beszélgessenek a szülőkkel a világhálón tapasztalható visszaélésekről. Gondolkodjanak el rajta, hogy kell-e egyáltalán óvatosnak lenni internetes vásárlásnál, közösségi oldalakon való posztolásnál. Mindenki érkezzen konkrét történettel.

3. modul: Keress a weben!

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul kizárólag olyan tanulókkal végezhető el, akik rendelkeznek számítógép-használati és könyvtárhasználati alapismeretekkel, továbbá a korosztályuknak megfelelő szövegértési képességgel. A feladatokat csoportban oldják meg a tanulók.

IV.3.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- az online tér biztonságosabb használatára;
- az online tartalmak szelektálására;
- felmérni az internet pozitív és negatív befolyásoló tényezőit;
- összeállítani egy rövid bemutatót egy adott témában;
- megtervezni egy plakátot egy adott témában, csoportmunka keretein belül.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A feladatok célja a tanulók rávezetése az online tér biztonságosabb használatára, rávilágítva arra, hogy hatékony kereséssel, böngészéssel egyszerűbb az eligazodás, illetve hogy mennyire fontos a hírek, tartalmak szűrése, szelektálása. A feladatok megoldásánál ügyeljünk arra, hogy a csoportokon belül mindenki „szóhoz" jusson, szerepeljen. Legyen felosztva a csoporton belül is az adott feladat. A modul végén legyen lehetőség a közös eredmények megbeszélésére, az elkészült anyagok bemutatására.

1. feladat
A bevezetésben a tanulók a foglalkozás vezetőjével megbeszélik az otthoni kutatás eredményét. Gyűjtsük össze, hogy hány olyan dolgot tudunk mondani, amit soha nem őriznének számítógépen?
Elvárt válaszok:
PIN kód, jelszó, lakásriasztó kódja, olyan fotók, amelyeket nem szeretnénk, ha más is látna.

2. feladat
Internet-függőségi teszt
A tanulók önállóan kitöltenek egy internet-függőségi tesztet. A teszt 20 kérdésből áll, kérdésenként 3 válaszlehetőséggel. A kitöltést követően közösen megbeszéljük az eredményeket, illetve levonjuk a tanulságokat. (2. melléklet)
A teszt kitöltése után a foglalkozásvezető megbeszéli a tanulókkal a függőségből eredő hátrányokat és a vele járó veszélyeket.
Rövid videó levetítése: https://www.youtube.com/watch?v=PquBwjAkpDE

A tanulók kört alkotva, a foglalkozásvezető irányításával beszélgetnek az alábbi témákról:
- Mindenki mondja el, hogy jelen pillanatban hol van a mobilja, tabletje?
- Milyen gyakran használjátok a következő alkalmazásokat: snapchat, instagram, messenger, facebook?
- Van-e az osztálynak külön csoportja, fóruma? Mindenki tagja lehet? Ki moderálja?
- Kell-e hogy ezek az eszközök mindig kéznél legyenek? Ha egy hétig nem lehetne használni, a felszabaduló időt, mivel töltenék?

A foglalkozásvezető ügyeljen arra, hogy minél több tanuló véleményét meghallgassa, az esetleges vitát pedig koordinálja.
A következő téma előtt levetíthető az alábbi kisfilm.
https://www.youtube.com/watch?list=PLFm3vX8tRy9MAgfD9oe93NNAY-RezDXh1I&v=U_hkKlYtRrY
A film kapcsán érdemes beszélni a következő kérdésről.
Ha egy társadról, barátodról sértőt, megalázót olvasol egy fórumon, mit teszel? Ért már valakit atrocitás a neten?
Ezt követően a foglalkozásvezető megkéri a továbbra is a körben ülő tanulókat, hogy fejezzék be az alábbi mondatot:
„Az internet klassz dolog, de csak akkor, ha betartunk pár szabályt:"
Lehetséges válaszok:
- Ne add ki személyes adataidat!
- Ne áruld el senkinek a jelszavaidat!
- Ne nyisd meg az ismeretlenektől kapott e-maileket!

- Ne találkozz felnőtt kísérő nélkül interneten megismert személlyel!
- Nem vagy egyedül! Ha bántottak a neten, sérelem ért, vagy tudomásod van arról, hogy másokkal ez történt…

Ha bajban vagy…
https://kek-vonal.hu/index.php/hu/

3. feladat
Guglizz rá a nevedre, nézd meg, hogy mi van fönt rólad a neten.
A tanulók újra 4 csoportot alkotnak. A feladat megoldásában a csoportösszetétel nem releváns, az első modulban kialakított csoportok megfelelőek. Csoportonként rákeresnek egyikük nevére (lehetőség szerint, ha van különlegesebb nevű). Rákeresheznek az osztályfőnök nevére is. A várt eredmények igazolhatják azt, hogy mennyi mindent találhatunk magunkról az interneten, és ami egyszer oda felkerült, annak nyoma marad.

A következő téma előtt levetíthető az alábbi kisfilm.
https://www.youtube.com/watch?list=PLFm3vX8tRy9MAgfD9oe93NNAY-RezDXh1I&time_continue=139&v=_XKg3JfOYpM

4. feladat
A közösségi média előnyei, hátrányai
Ebben a feladatban a 4 csoport összegyűjti a közösségi média előnyeit, illetve hátrányait. A feladat második részében a csapatoknak egy kartonpapírra figyelemfelkeltő plakátot kell készíteniük a témában. Az elkészült plakátokat a csapatok bemutatják, megvitatják. A szempont a kreativitás, a mindennapi életből vett problémák felvázolása, a lehetőségek megvitatása.

5. feladat
Netikett (az elektronikus levelekben)
Milyen szabályok vonatkoznak az elektronikus levelezésre, és mire érdemes figyelni?
(A 3. mellékletben található ppt bemutatása előtt a tanulók önállóan gyűjtsék össze ezeket a szabályokat.)

Elvárt válaszok:
- Óvakodj a spam-küldőktől!
- Ha ismeretlentől jön levél és csatolt file, inkább töröld ki, mert vírusos lehet, vagy az adataidat akarják ellopni vele!
- Tiltsd le a kéretlen leveleket!

- Nem szabad válaszolni, rákattintani az olyan e-mailekre sem, amelyekben pénzt kérnek vagy valamit kínálnak, esetleg nyereményjátékra szólítanak. Ezeket töröld egyből!
- Figyelj oda, hogy milyen oldalakra regisztrálsz! Győződj meg arról, hogy biztonságos-e, legális-e az oldal tevékenysége!
- Ha felugró ablakok sokasága jelenik meg egy oldal megnyitása során, akkor azt az oldalt tedd tiltólistára!
- Ha neten vásárolsz, akkor nagy körültekintéssel járj el, és inkább többször nézz utána az adott oldalnak, nehogy átverjenek és megkárosítsanak anyagilag.

http://fmc.hu/2018/03/05/alhirek-es-kamu-oldalak-az-interneten/

A foglalkozásvezető a vetítés után beszélget a tanulókkal arról, hogy ismernek-e „kamu oldalakat", szokták-e olvasni azokat, meg szokták-e nyitni azokat a híreket, amelyeket csak megosztással lehet olvasni?

Példák az ilyen oldalakra:
- 1helyen.eu – 1HELYEN
- avilagtitkai.com – a VilágTitkai
- egyazegyben.com – Egy az egyben
- heti-naplo.com – Heti Naplók – A valóság krónikása
- hir-24.eu – HÍR 24
- hircsarda.hu – HírCsárda
- hirorigo.net – HírOrigo Képben a világ
- hungaryexpres.com – Hungary Express
- www.mindenegyben.com – Mindegyben Blog
- netextra.hu – Érdekes Világ – Érdekességek, hírek a nagyvilágból
- netbulvar.eu – NETBULVÁR Hírek, érdekességek a nagyvilágból
- rejtelyekszigete.com – REJTÉLYEK SZIGETE
- szabadonebredok.blog – Szabadon ébredők
- humbug.blog.hu

A lista a teljesség igénye nélkül állt össze, sőt, időközönként némelyek eltűnnek, talán mert sok volt a negatív visszajelzés, vagy talán nem volt kifizetődő a fenntartása.

IV.3.3. Értékelés

A modul zárásaként mindenki számára tervezzünk összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést!
A program végén legalább egy órát szánjunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzések meghallgatására. Teremtsünk alkalmat arra, hogy a résztvevők bemutas-

sák azokat a produktumokat (képeket, rajzokat, tárgyak, leírásokat, keresések találatait, prezentációkat stb.), amelyeket ők hoztak létre.
Elvárás, hogy a pedagógus legyen jelen és – lehetőség szerint – a családot is hívjuk meg a zárásra!
A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezzünk!

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A tanulók
- képesek az önálló ismeretszerzésre;
- képesek a szakkönyvek, kézikönyvek megfelelő használatára;
- képesek kiválasztani a számukra megfelelő információhordozót;
- képesek kritikusan szűrni a webes tartalmakat;
- képesek betartani az etikai szabályokat az internetes kommunikáció területén;
- képesek alkalmazni a tanulási technikákat és a megszerzett tudást hatékonyan felhasználni.

VI. ESZKÖZLISTA

Minimum 4 db számítógép internet-hozzáféréssel, a tanulást elősegítő eszközök: digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök. Technikai eszközök, karton, filc. Hagyományos könyvtári eszközök. Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek.

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Tesztkérdések
2. Internet-függőségi teszt
3. Hálózati etikett (ppt)
4. Képek a csoportalkotáshoz

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

TANULÁSTÁMOGATÁS DIGITÁLIS ESZKÖZÖKKEL

R2D2 : a személyre szabott segítőtárs a digitális univerzumban

Fejlesztő neve	Racskó Réka (Eger)	
Közreműködő neve	Lengyelné dr. Molnár Tünde (Eger)	
Célcsoport	Tini	Ifi
Résztvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Önfejlesztés	
	Tanulóközösségek kialakítása	
	Tanulásmódszertan	
A program időtartama	4,5 óra	3 alkalom
Fejlesztési irány	Digitális írástudás fejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Önálló munka Kooperatív csoportmunka	
Kipróbáló neve	Horváth Krisztina (Szentes)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program résztvevői megismerik, hogy mely tanulótípusba tartoznak, majd ezután egy nyílt tudásbázis (Lásd *Tudásbázis*) segítségével személyre szabott webes alkalmazásokkal fejlesztik digitális kompetenciájukat és megbízható információkat kapnak az adott tanulási tartalomhoz kapcsolódó, interneten elérhető digitális forrásokról. A tanulási szokások felmérése az önszabályozó tanulás hálózatosodott fejlesztését, valamint – a transzverzális kompetenciafejlesztés jegyében - a tudatos és kritikus médiakiválasztást segíti elő. A tudásbázis rendszeres alkalmazása révén a felhasználók gyakorlottak lesznek a közösségi könyvjelzők (közösségi könyvjelzőzés, social bookmarking) világában, valamint megismerik a felfedezéses és más tevékenységekbe ágyazott tanulás lehetőségeit, miközben folyamatosan fejlődik a digitális kompetenciájuk. A módszer Bonk és Khe Zang (2008) alapmodelljét alkalmazza, amely a verbális és auditív (R); a reflektív, szemlélődő (R); a vizuális tanulótípus (D) és az ügyes kezű, gyakorlatias (D) tanulókat különböztet meg és ezek mindegyikéhez 25 tevékenységet rendel.

A programban megjelenő linkek egy közösségi linkmegosztón keresztül válnak elérhetővé, amely hosszú távon segítheti az önfejlesztést és a tanulóközösségek kialakítását.

A kollektív intelligencia segítségével pedig tovább gazdagítható a meglévő tudásbázis, elősegítve ezzel a közösségi tanulás megvalósulását.

A módszer életkori megkötés nélkül alkalmazható, de a célcsoportja elsősorban a köznevelésben részt vevő tanulók közül az általános iskola felső tagozatán (5–8. osztály), valamint a középiskola 9–13. osztályában tanuló diákok.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- digitális írástudás (információs műveltség, médiaműveltség),
- anyanyelvi kommunikáció,
- hatékony és önálló tanulás,
- szociális és állampolgári kompetencia.

A résztvevő a program befejezése után:
- ismeri, hogy mely tanulótípusba tartozik és képes az ehhez kapcsolódó tevékenységek felismerésére;
- önálló alkalmazás szintjén képes a közösségi könyvjelzőalkalmazások használatára és ismeri a használatukkal történő tudásmegosztás módszertanát;
- önállóan képes internetes tartalmak adott tanulási célra történő használatára, a megszerzett és kapott információk tudatos és kritikus kiválasztására;
- elkötelezett a minőségi információ kiválasztása és alkalmazása, valamint a felelősségteljes médiahasználat iránt;
- elkötelezett a közösségi tudásépítés iránt.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

A mintaprogram megvalósítása előtt szükséges az alábbi előkészületek elvégzése:

1. modul
- az iskolákkal való kapcsolatfelvétel,
- a jelentkezők alapadatainak előzetes bekérése a jelentkezésnél (pl. évfolyam),
- a tanulásistílus-kérdőív előkészítése a foglalkozás helyszínén (minta: 2. melléklet – Excel állomány),
- egy táblázat elkészítése (felhő alapú állomány vagy egy offline) a tanulók teszteredményeinek feljegyzésére (minta: 3. melléklet).

2. modul:
- a csoportmunkához kapcsolódó kártyák nyomtatása (4. melléklet),
- a csoportmunka szerepeinek kiosztása és az egyéni értékeléshez kapcsolódó jegyzetlap nyomtatása (minta: 5. melléklet),
- a prezentációk összegyűjtéséhez egy felhő alapú tárhely vagy egy offline mappa előkészítése.

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát modulokra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. Minden tanulási feladathoz önellenőrzés, önértékelési, értékelési forma: kérdések, feladatok találhatók, melyek segítségével a tanuló, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, hogy milyen mértékben sikerült elsajátítania a tanulási feladatban meghatározottakat. A modulok végén azok tananyagára épülő feladatok találhatók, melyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a tanuló előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan. A program összegző értékeléssel zárul, melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.
Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben - nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit.
Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás, stb. pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbakat és odaillőt a csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális és egyéb oktatástechnikai eszközök: számítógép/táblagép, hanganyaglejátszó. Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

- önálló munka
- kooperatív csoportmunka
- kreatív médiaalkotás
- felfedezéses és más tevékenységekbe ágyazott tanulás

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Elméleti bevezető (Az R2D2 rendszerének bemutatása) A saját tanulótípus megismerése a hatékony, önálló tanulás fejlesztése érdekében	2
2.	A tanulócsoportok tevékenységeinek megismertetése és a tudásbázis bemutatása Kutatómunka – a tanulócsoportok tevékenységeihez kapcsolódó lehetőségek csoportos felfedezése – digitális kompetencia	2
3.	Összegző foglalkozás – a kiselőadások bemutatása – anyanyelvi kompetencia	2

IV. A PROGRAM TANANYAGA

A program során elsőként a jó gyakorlatban alkalmazott R2D2 modell bemutatása történik, melynek segítségével a résztvevők tanulótípusainak meghatározására kerül sor, majd ez alapján csoportmunkában a tanulócsoportokhoz tartozó tevékenységek és azokhoz digitális megoldások megismerése, majd keresése történik, amelyhez az R2D2 internetes forrásgyűjteményt használhatják, illetve saját forrásokkal bővíthetik azt. A tevékenységek bemutatásához szükséges prezentáció elkészítését kooperatív csoportmunkában végzik a résztvevők, differenciált feladatkiosztással. A program zárásaként a résztvevők bemutatják egymásnak az elkészült munkákat. A program célja: a tudatos hatékony, önálló tanulás fejlesztése a digitális források megismerése révén, a közösségi tudásmegosztás elveit alkalmazva, a kooperatív csoportmunka jellemzőire építve. Az elkészült munkák célja: segíteni az anyanyelvi kompetencia és az információs műveltség, valamint a digitális kompetencia fejlesztését.

1. modul: Elméleti bevezető (R2D2) rendszerének bemutatása. A saját tanulótípus megismerése a hatékony, önálló tanulás fejlesztése érdekében

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
(1) A modul első részének feldolgozása interaktív, képzői demonstráció formájában zajlik, egy előre elkészített prezentáció, valamint a rendelkezésre álló segédanyag segítségével.
Az összesen 100 db (4 tanulótípus/25 tevékenység) online lehetőség minden elemével tartozik egy rövid leírás annak lényegéről, valamint egy értékelési szempontrendszer (Kockázat; Idő; Költség; Jelleg [tanulóközpontúság]; Az előkészítéshez szükséges

idő; Az elsajátításhoz szükséges IKT szint), amely a programot vezető szakembernek, valamint a pedagógusoknak és a tanulóknak egyaránt hasznos lehet egy-egy terület megismerésénél.
(2) Ezt követően minden résztvevő kitölt egy elektronikus tanulásistílus-kérdőívet. Ezt a foglalkozásvezető könyvtáros felügyeli, és szükség esetén segíti a tanulókat a felmerülő kérdések megválaszolásával. A kérdőív kiértékelése automatikusan fog megtörténni személyre szabottan, amelyet utána a foglalkozásvezetőnek valamilyen formában (pl. analóg módon, papíralapon, vagy digitálisan egy Word vagy Excel dokumentumban, Google Drive dokumentumban). Ez a produktum képezi majd a következő foglalkozás(ok) alapját.

Az alábbi mellékletek kapcsolódnak a modulhoz:

1. melléklet: A tanulótípusok rendszere és jellemzői

IV.1.1. Tanulási feladat

A modul során a tanulók megismerik az R2D2 rendszerét és filozófiáját, átfogó képet kapva a négy tanulótípus jellemzőiről, és a hozzájuk tartozó tevékenységekről, valamint a saját tanulási stílusának jellemzőiről és az R2D2 modell szerinti tanulótípusáról. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- a tanulócsoportok jellemzésére;
- a későbbiekben meghatározott tanulótípusoknál használható információk felismerésére;
- a saját tanulási stílusának beazonosítására;
- és ehhez kapcsolódóan az R2D2 rendszerében a hozzá kapcsolódó tevékenységek felismerésére;
- a saját hatékony, önálló tanulásának fejlesztésére.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A résztvevők ismerjék meg az R2D2 rendszerét, valamint az adott tanulótípushoz tartozó tevékenységeket.

Feladatok, események részletes leírása:

A modul feldolgozása során a foglalkozásvezető egy rövid prezentáció formájában ismerteti a foglalkozás célját, valamint az R2D2 modell filozófiáját, rendszerét. Ezt követően a tanulásistílus-kérdőív segítségével minden résztvevő megtudhatja, hogy mely tanulótípusba tartozik, és mi jellemzi az ő tanulási stílusát.

Az R2D2 filozófiája, elemei:
A tanulók személyes tanulási környezetének kialakításánál több tényezőt is figyelembe kell venni, amelyek közül a két leglényegesebb a tanulók életkori sajátosságai és tanulási szokásai. Az alábbi ábrát Curtis J. Bonk és szerzőtársa, Ke Zhang (2008) alkotta meg, és azt fejezi ki, hogy a tanulók eltérő módon tanulnak. A modell neve R2D2, amely a Reading, Reflecting, Doing és Displaying, azaz a négyféle tanulótípus nevének angol rövidítéséből származik.
A modell arra a teóriára épül, miszerint a tanulók egy része hallani szereti a tananyagot, mások inkább elolvassák; vannak, akik gyakorlati úton, tevékenységek révén sajátítják el az ismeretet, míg a tanulók egy része elmélkedéssel.
A szerzőpáros hangsúlyozza, hogy a 4 tanulótípus nem elszigetelten van jelen, azaz a legtöbb tanulóra egy-egy tanulási fázisban vagy életkorban jellemző mindegyik típus.

Rendszere:
A **verbális és auditív tanulótípusra** (R) jellemző, hogy előnyben részesítik a szóbeli vagy írott magyarázatokat. Így számukra a következő online erőforrások az elsődlegesek: podcast, online PDF-dokumentumok, hangfájlok, PowerPoint-prezentációk, online portálok, kurzus-összefoglalók, súgók, GYIK-ek, online újságok, e-könyvek, online könyvtárak, online értesítők és kézikönyvek

A **reflektív, szemlélődő tanulótípushoz** (R) tartozók előnyben részesítik a kifejező, reflexív, megfigyelő, látható tanulási formát; szeretik a könnyen eldönthető, megbízható ítéleteket és axiómákat, szeretnek egy dolgot több nézőpontból szemlélni úgy, hogy abba belefoglalják saját megfigyeléseiket. Szeretnek önreflexiót, áttekintést és reflektív összefoglalót írni. Számukra a blog, az azonnali üzenetküldő szolgáltatás, az online vizsgák, az elektronikus portfólió, az aszinkron viták/megbeszélések, a reflektív alkalmazások, az online áttekintések, az öntesztelő támogatások, a szakmai videók és előadások a leghatékonyabb online erőforrások.
A **vizuális tanulótípus** (D) kedveli az olyan vizuális, képi információkat, mint diagramok, fogalomtérképek, folyamatábrák, idővonalak, képek, filmek, bemutatók és infografikák.
A vizuális tartalmakban bővelkedő világhálón számos online forrás közül választhatnak: fogalomtérkép- és idővonal-készítő alkalmazások, interaktív hírportálok, virtuális utazások, túrák, animációk, videokonferenciák, online videók, online grafikonok, diagramok, folyamatábrák, vizualizációs eszközök, videóblogok vagy vodcast-ek.

A tevékenység útján tanulók (D) a mozgásos, azaz a taktilis és kinezikus típusú tanulást részesítik előnyben, így számukra a szerepjátékok, a kooperatív játékok, a szimulációk, a kreatív mozgások, a táncok és a több érzéket használó tevékenységek lehetnek megfelelőek. Az ezekhez tartozó online erőforrások: szimulációk, online játékok, Wikik, digitális történetmesélés és filmkészítés, valósidejű események,

videó-forgatókönyvek, kérdőíves felmérések, folytatásos történetek, csoport- és kollaboratív eszközök, szerepjátékok. A területhez ma már kiterjesztett valóság (AR – augmented reality), hardver- és szoftvereszközök is megjelentek a piacon, amelyek a tanulás-tanítás folyamatába is beépíthetők.
A modellben a 4 tanulótípus jellemzői mellett egyenként 25 tevékenység is megjelenik, így az online erőforrások lehetőségeit kategóriákba rendezve tartalmazza.
A tanulótípusok definiálása mellett meghatározták, hogy milyen kompetenciák fejleszthetők az egyes területeken, illetve az egyének az adott tanulási fázisban melyekkel rendelkeznek.
A verbális és auditív tanulótípusra a problémaorientáció, az ismeretgyűjtés és megoldás keresése, valamint annak értékelése a jellemző, olyan módon, hogy a tudást másokkal megosztva gyarapítja.
A reflektív, szemlélődő típusra szintén jellemző a problémaközpontúság és az ismeretgyűjtés, ám a probléma- és feladatelemzés, a több oldalról történő értelmezés, az áttekintés, valamint az ismeretek és tartalmak létrehozása sokkal inkább jellemző.
A vizuális tanulótípus szintén problémaérzékeny, és fontos számára az ismeretkonstruálás, azonban emellett a megoldás keresése, elemzése és annak reprezentálása szintén lényeges. Az ügyes kezű, gyakorlatias típusra ez utóbbi szintén jellemző, de úgy, hogy közben értékeli is a megtalált megoldást. A modell egy körkörös és folyamatelvű gondolkodást tükröz, így a prioritások, fejlesztendő kompetenciák is átfedésben vannak és folyamatosan, dinamikusan változnak a környezet hatására. Lényeges, hogy a többi modellben is megjelenő problémaközpontú gondolkodás, továbbá a tartalmak, tudáselemek létrehozása/konstruálása minden területen domináns elemként jelentkezik és jól fejleszthető online eszközökkel.
A négy tanulótípus mindegyikéhez 25, online környezetben elérhető tevékenységet rendelnek a szerzők, amelyek segíthetik az adott tanulótípusba tartozó diákok önszabályozó tanulásának fejlesztését. Emellett kereszttantervi elemként a digitális kompetenciájukat is fejleszti, hiszen a tantárgyi megkötés nélkül segíti a tudáselsajátítást, a felfedezéses és más tevékenységekbe ágyazott tanulás módszerén keresztül. A modell eredetileg a felsőoktatási környezetre adaptálódott, de jól illeszthető a köznevelés rendszerébe is.

A tanulótípusonkénti tevékenységek értékelése

A modellben minden tevékenységhez kapcsolódik egy értékelési index is, amelyben Bonk és Ke Zhang azt tartja fő szempontnak, hogy a tanórákba, a tanítási-tanulási folyamatba milyen tényezőket kell figyelembe venni az adott tevékenységek integrálása során. A 100 tevékenységhez a mellékelt segédanyagban ezek az értékelések rendelkezésre állnak.

Ezek a következők.

- A Kockázat, az alkalmazás sikerességének lehetőségét és a tananyag elsajátításának eredményességét méri, szintjét három fokozatban alacsony, közepes és magas kockázati szintben határozzák meg, amely minősítés nagyban függ a többi tényezőtől, faktortól is.
- Az Idő-index a beágyazás időtartamát méri, attól függően, hogy az adott tevékenységet a tanórai, vagy virtuális tanulási környezetbe könnyű-e beágyazni, vagy alapos tervezést igényel az integrálása. Három időbeli fokozatot (könnyű beágyazni, közepes és alaposabb tervezést igényel) különböztetünk meg.
- A Költség, amely a legnagyobb visszatartó tényezők közé tartozik, az ingyenes, olcsó és a drága skála közötti intervallumban történik a források értékelése e szempont szerint.
- A Jelleg faktorral az adott tevékenység (activity) a tanulóközpontúság szintjét vizsgálja, alacsony, közepes és magas fokozatokban.

Tudásbázis https://www.diigo.com/profile/digiuniverzum
A 100 tevékenységhez kapcsolódik egy tudásbázis, amely közel 140, a tanulótípusokhoz és a tevékenységekhez illeszkedő internetes linkkel segíti az egyes tanulótípusba tartozókat a digitális kompetenciájuk fejlesztésében, a megbízható internetes tartalmak megismerése révén, valamint a köznevelési tartalmak digitális eszközökkel színesítésével és az önszabályozó tanulás fejlesztésével.

IV.1.3. Értékelés

A modul során a tanulási stílust vizsgáló kérdőív egyéni kitöltésére, majd automatikus kiértékelésre kerül sor.
Fontos hangsúlyozni, hogy a kérdőívben nincsenek rossz válaszok.
Lényeges továbbá, hogy a kapott eredményekből jól látszik, hogy egy tanulóra többféle tanulási stílus jellemző, így előfordulhat, hogy egy diák több tanulótípusba is tartozik, illetve hogy az életkor is nagyban befolyásolhatja az eredményt.
Érdemes a kapott pontszámok birtokában a tanulási stílus, valamint a tanulótípusok jellemzőit is közösen átbeszélni, valamint megismertetni a tanulókkal.

Javasoljuk, hogy foglalkozásvezetők beszélgessenek a tanulókkal a kapott eredményekről az alábbiak mentén:

- A kapott eredményről mi a véleményük? Hasonló elképzeléseik voltak-e?
- Kinek mi okoz örömöt / nehézséget a tanulásban?
- Ki hogyan és mit szeret tanulni?
- Mely kérdést volt a legnehezebb megválaszolni, miért?

A modul zárásaként a foglalkozásvezető rögzítse, hogy ki milyen eredményt kapott, hiszen ez a további munka alapját képezi.

2. modul: A tanulócsoportok tevékenységeinek megismertetése és a tudásbázis bemutatása. Kutatómunka – a tanulócsoportok tevékenységeihez kapcsolódó lehetőségek csoportos felfedezése

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modulban kizárólag olyan tanulók vehetnek részt, akik az előző modult elvégezték, és rögzítésre került, hogy mely tanulási stílus(ok) és tanulótípus jellemző rájuk.
A modulban a csoportmunka szervezésében a kooperatív tanulás módszerét alkalmazzuk.
A modulban a kooperatív csoportmunka módszerét alkalmazzuk a kreatív médiaalkotásra irányuló feladatoknál (prezentáció) építve az előző modulban kapott eredményre.

Az alábbi mellékletek kapcsolódnak a modulhoz:
- 2. melléklet: Tanulási stílus kérdőív
- 3. melléklet: Táblázat a tanulók teszteredményeinek feljegyzésére
- 4. melléklet: A csoportmunkához kapcsolódó kártyák nyomtatása
- 5. melléklet: A csoportmunka szerepek listája és az egyéni értékeléshez kapcsolódó jegyzetlap nyomtatása
-

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- a négy tanulótípushoz kapcsolódó tevékenységek felismerésére;
- a tevékenységekhez az R2D2 tudásbázis használatára;
- a rendelkezésre álló tudásbázis használatára;
- a Tudásbázis új elemekkel történő bővítésére;
- hatékonyabb lesz a kooperatív, kollaboratív csoportmunkában;
- fejlődik a digitális kompetenciája a más tevékenységekbe ágyazott tanulás révén;
- új fogalmakat, internetes alkalmazásokat ismer meg.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
1. tevékenység – foglalkozásvezetői demonstráció
A foglalkozásvezető egy rövid bemutató formájában ismerteti a 4 tanulótípushoz tartozó főbb tevékenységeket, majd bemutatja az R2D2 tudásbázis szerkezetét és működését.

2. tevékenység: Kreatív médiaalkotás – 5 tevékenység bemutatása prezentáció formájában a tanulótípusoknak megfelelően kooperatív csoportmunkában

A tanulókat a foglalkozásvezető könyvtáros az előzetesen kialakított 5 fős csoportokba szervezi, amelybe az azonos tanulási stílusú és tanulótípusú tanulók kerülnek.
Minden csoporttag húz 1 db tevékenységet a tanulótípusához tartozó 25 tevékenységből.

Csoportszervezésnél az előző modulban meghatározott tanulótípusok jelentsék a rendezőelvet. Az azonos típusba tartozók kerüljenek egy csoportba, hogy a tevékenységek megismerése hatékonyabb legyen.
Ha a résztvevők túlnyomó többsége egy tanulótípusba tartozna, akkor az alábbi megoldásokat érdemes alkalmazni:
(1) Vizsgáljuk meg a résztvevők által kapott második és harmadik legmagasabb pontszámot.
(2) Az 5 fős csoportban 3 fő a saját tanulótípusából, 2 fő pedig a másik 3 tanulótípus tevékenységeiből válasszon.
Ebben az esetben fel kell hívni a figyelmet arra, hogy mely tevékenység melyik tanulótípushoz tartozik.

1. feladat:
A kihúzott tevékenységek mindegyikéhez kapnak egy rövid leírást, amely alapján azokat egy, szabadon választott prezentációkészítő programban a többi résztvevőnek mutatnak be, szöveg és kép, vagy más médiaelem (pl. YouTube) segítségével, valamint az R2D2 tudásbázisból, vagy saját keresésből 1-1 példát hoznak rá. (4. melléklet)
A kihúzott tevekénységekhez csoportonként a táblára is ki lehet ragasztani egy post-it formájában.

Például:

VERBÁLIS ÉS AUDITÍV TANULÓ TÍPUSOK

1. Online Podcast előadások
2. Videó alapú magyarázatok és bemutatók

REFLEKTÍV, SZEMLÉLŐDŐ TANULÓTÍPUSOK

1. Személyes blogok, személyes vélemények, szuperösszefoglalók
2. Online szakmai csoportok megfigyelése

VIZUÁLIS TANULÓ TÍPUSOKNAK

1. Animációk. Online multimédia. Online adatbázisok.
2. Online múzeumok, könyvtárak felfedezése

TEVÉKENYSÉG ÚTJÁN TANULÓKNAK

1. Tanulás szituációs videók segítségével
2. Tananyag a Wiki oldalakon, Wiki-könyvek

A csoportmunka szervezése:
A szociális kompetencia fejlesztéséhez hatékony eszköz a kooperatív csoportmunka, amely az egyenlő részvétel és az egyéni felelősség alapelvét alkalmazva a csoporton belüli szerepek kiosztását részesíti előnyben, amelyben a csoportok működése szerep és/vagy feladatelosztáson alapul. (H. Molnár, 2013)
A szerepek elnevezése, annak tartalmát ismertetve, kialakíthatók a résztevőkkel együtt is, de előre is megadhatók.
Kiemeltem fontos, hogy a csoporton belül mindenkinek legyen szerepe, és azt is tudatosítsuk, hogy a szerepek egyenrangúak, egyik sem magasabb rendű a másiknál. (H. Molnár, 2013)
A szerepek száma a csoportlétszámtól függ, esetünkben 5 szerepet definiálunk:
- Írnok: a közös gondolatok lejegyzője és prezentációban való megjelenítője;
- Szónok: a csoport munkájának előadója a többi résztvevő számára;
- Feladatmester: figyeli, hogy mindenki megértse a feladatot, ügyel arra, hogy a csoport minden tagja részt vegyen a válaszadásban, a feladat megoldásában;
- Csendfelelős: ügyel arra, hogy a többi csoport számára ne legyen zavaró a közös munka „zaja";
- Időfelelős: feladat megoldásának megadott időre történő befejezését figyeli és jelzi a többi csoporttagnak az idő múlását. (H. Molnár, 2013 alapján)

2. feladat (otthoni)
Minden résztvevő válasszon egy olyan tevékenységet, amely az ő tanulótípusára jellemző, de nem került feldolgozásra a csoportja által. Otthon nézzen utána, hogy mi jellemző rá, valamint próbáljon meg vagy a linkgyűjteményből (tudásbázis), vagy más forrásból internetes példát hozni rá.

IV.2.3. Értékelés

A foglalkozásvezető folyamatosan nyomon követi a csoportok tevékenységét. Rövid feljegyzéseket készít az egyes résztvevők tevékenységéről, valamint a foglalkozás végén fejlesztő értékelést mond mindenkiről, kiemelve egy-két elkapott mondatot, momentumot a csoportban lévő szerepek felelőseinek munkájából.
A csoportok a foglalkozás végén megmutatják a foglalkozásvezetőnek az elkészített munkát, amelyre ő fejlesztési javaslatokat fogalmazhat meg, amelyet a tanulóknak a következő, záró bemutatóra kell javítani (a könyvtárban/az iskolában/az otthoni környezetben).

3. modul: Összegző foglalkozás - kiselőadások bemutatása

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra (csoportok számától függ)
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A foglalkozás végén a foglalkozásvezetőnek egy címkefelhőt kell készítenie a résztvevők által megfogalmazott egyszavas üzenetekből (https://wordart.com/create)

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- a rá jellemző tanulótípushoz kapcsolódó tevékenységek felismerésére és főbb jellemzőinek megnevezésére;
- az adott tevékenységekhez kapcsolódó internetes források elérésére;
- az R2D2 tudásbázis használatára a személyes tanulási környezetében;
- csoportmunkában való kooperatív részvételre;
- mások munkájának értékelésére;
- lényegkiemelésre.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A modulban a csoportok szónokai bemutatják az előző alkalommal elkészített produktumot, azaz a prezentációt maximum 20 percben.
A bemutatást követően egy közös beszélgetés során az alábbi kérdéseket vitatják meg a foglalkozásvezető koordinálásával:
- Milyennek találták az elkészült prezentációkat?
- Milyennek találták a közös csoportmunkát?
- Mi tetszett a legjobban a foglalkozásokon?
- Mely tevékenységet választották ki, amely számukra a legérdekesebb a tanulótípusukban? Mit osztanának meg róla a többiekkel? (Ez volt a házi feladat)

Mindenki jellemezze egy szóval a 3 foglalkozást (pl. élmény, tudás), amelyet a foglalkozásvezető egy címkefelhőben rögzítsen. (https://wordart.com/create)

IV.3.3. Értékelés

A foglalkozásvezető értékelje a prezentációkat, a szónokok és a csoport munkáját, valamint reflektáljon a beszélgetésben elhangzottakra.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A foglalkozás eredményeképpen a tanulók a saját tanulási stílusuk ismeretében tudatosabban tanulnak, és ennek birtokában célzottan ismernek meg olyan internetes lehetőségeket és forrásokat, amelyek fejlesztik digitális kompetenciájukat, információs műveltségüket, úgy, hogy közben valamely tanulási tartalmat sajátítják el a felfedezéses és a más tevékenységekbe ágyazott tanulás módszerével, csoportmunkában a kooperatív és kollaboratív munkavégzés jellemzőit és alapvető szabályait megismerve. Fejlődik a szociális kompetenciájuk is.

VI. ESZKÖZLISTA

- 1 db számítógép és projektor a foglalkozásvezetőnek
- 1 db számítógép internetkapcsolattal/2 fő
- tanulásistílus-kérdőív elektronikusan minden résztvevőnek
- R2D2 modellhez kapcsolódó, tanulócsoportonkénti 25 tevékenység leírása
- prezentáció a foglalkozásvezető könyvtárosoknak

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. A tanulótípusok rendszere és jellemzői
2. Tanulási stílus kérdőív
3. Táblázat a tanulók teszteredményeinek feljegyzésére
4. A csoportmunkához kapcsolódó kártyák nyomtatásra
5. A csoportmunka szerepek listája és az egyéni értékeléshez kapcsolódó jegyzetlap nyomtatásra

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

HELYISMERETI TARTALMAK LÉTREHOZÁSA

Könyvtári Geobook Catching: Helyismereti kincskereső játék

Fejlesztő neve	Pumerscheinné Bedekovity Zóra (Paks)			
Célcsoport	Tini	6–8. osztály	Ifi	Család
Résztvevők száma	11–35 fő			
Főbb célok	Helyi identitás erősítése			
	Adatbázishasználat			
	Könyvtárhasználatra nevelés			
A program időtartama	3 óra + kincskeresés		3 alkalom	
Fejlesztési irány	Digitális kompetencia fejlesztés			
A program során alkalmazott módszerek	Frontális, prezentáló ismeretközlő Kooperatív csoportmunka			
Kipróbáló neve	Ignáczné Buruczky Erika (Bőny)			

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A Geobook Catching egy szabadidős program, amelynek során játékosan fedezik fel a résztvevők a környezetüket. Fő célja a helyi identitás erősítése, a lakóhely iránti elkötelezettség növelése. A résztvevők ismereteket szereznek településük nevezetességeiről, értékeiről, érdekességeiről. A keresés közben fejlődik tájékozódási képességük. A könyvtári órák középpontjában a digitális kompetenciák állnak – a résztvevők megtanulnak adatbázisokban keresni, Google Térképet használni.
A program során kétszer találkoznak a résztvevők a könyvtárban, amelynek során lehetőségük lesz az intézményt és egymást is jobban megismerni.
A szervezéshez elengedhetetlen az iskolákkal való kapcsolattartás, ezáltal erősödik a könyvtár és az oktatási intézmények közötti együttműködés.
A program célcsoportjai: felső tagozatos (6. osztálytól), középiskolás diákok + szülők, nagyszülők, testvérek.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- anyanyelvi kommunikáció
- digitális kompetencia
- hatékony és önálló tanulás

Anyanyelvi kommunikáció – szövegértés, szövegalkotás, információk, adatok gyűjtése és feldolgozása, prezentáció.
Digitális készségek – információk, adatok keresése, gyűjtése, felhasználása az internetről, adatbázisok használata, prezentáció készítése. Médiatudatosság – okostelefonok használata.
Tájékozódási képesség fejlesztése.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

A Könyvtári Geobook Catching egy olyan program, amely az általános és középiskolás tanulók oktatási intézményen kívüli kompetenciafejlesztését, ismeret- és tudásgyarapítását támogatja, helyszíne a települési könyvtár. A keresési technikák elsajátításával a tanuló képessé válik arra, hogy önállóan gyűjtsön anyagot a tanórákra való felkészüléshez, házi dolgozathoz.

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program nyilvános, az első modult megelőzi a játék meghirdetése, a plakát közzététele. A játékfelhívás szerkeszthető sablonja a 3. mellékletben található. Hirdessük a játékot a szokásos reklámeszközeinkkel: plakát, honlap, Facebook, helyi rádió, televízió, újság, molinó (ha több évre tervezünk, ezt elég egyszer elkészíttetni, következő évben elég a dátumot cserélni) stb.
A plakátok közzétételében kérjük az óvodák, iskolák segítségét, hogy minél több családhoz elérjen a játékra való felhívás.

A hatályos adatvédelmi jogszabályoknak megfelelően a játékban résztvevőktől kérjünk előzetes regisztrációt. Ezt többféleképp megtehetik:

- személyesen
- e-mailben
- Google űrlapon keresztül

(A Google űrlap létrehozásának folyamatát az 1. mellékletben mutatjuk be.)

A programot három, egymásra épülő modulra bontottuk. Az első és harmadik modul helyszíne a könyvtár, a kettő között zajlik a kincskeresés.
Az első modul a felkészülés a kincskeresésre: ekkor ismerik meg a játékosok a résztvevő helyszíneket, ezeket a Google és/vagy hagyományos térképen (amennyiben van településtérkép) megkeresik, illetve adatokat, információkat gyűjtenek könyvekből, internetről.
A második modul során a program résztvevői megkeresik az előzőleg a könyvtáros által eldugott üvegeket a településen. Ebben a játékosokat GPS koordináták segítik, amelyeket az első modul során kapnak meg a könyvtárostól.

A harmadik modulban a résztvevők azt mutatják be, milyen adatokat gyűjtöttek a feladatban meghatározott helyszínekről. A prezentációk által a foglalkozásvezető értékelni tudja, mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzésnek. A program tematikája a településen található értékektől függ. A mintaprogramban paksi szobrokat ismernek meg a résztvevők. További ajánlott témák pl.:

- Történelmi emlékhelyek
- Irodalmi emlékhelyek
- Építészeti értékek
- Természeti értékek
- Érdekességek

Javasolt egy zárt Facebook-csoport létrehozása, amelyen keresztül a résztvevők jelezhetik, ha elakadtak (pl. nem találnak egy üveget vagy gondjuk van a prezentáció elkészítésével), illetve a könyvtáros is megoszthatja a játékosokkal, ha sikerült pótolni az elveszett kincseket.

A koordináták meghatározása többféleképpen történhet.

- Google Térképpel (Forrás: Google Térkép Súgó - A földrajzi szélességi és hosszúsági fok lekérése vagy megadása)
- Okostelefonra telepíthető applikációval: GPS Averaging (Operációs rendszer: Android)
  (Forrás: https://ghufaq.wordpress.com/2013/11/07/gps-koordinata-meghatarozasa/)

A koordináták meghatározásának útmutatóját lásd a 2. mellékletben.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Az első modul esetében:

- legalább egy számítógép csapatonként – Google Térkép és más, az interneten elérhető adatbázisok használatához hagyományos könyvtári eszközök

A második modul esetében:

- okostelefon – GPS koordináták meghatározásához, fotó készítéséhez,
- vagy
- hagyományos településtérkép (ebben az esetben korábban számítógép segítségével be kell jelölni a GPS koordinátákat) fényképezőgép

A harmadik modul esetében:

- Laptop és projektor a prezentációk bemutatásához

II.3. A program során alkalmazott módszerek

- Frontális, prezentáló ismeretközlés a foglalkozás vezetőjétől
- Kooperatív csoportmunka

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	Címe	Óraszám
1.	Felkészülés a kincskeresésre	1,5
2.	Kincskeresés	Egyéni
3.	A játék zárása	1,5

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Felkészülés a kincskeresésre

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A játékban való részvételhez előzetes tudás szükséges. Feltételezzük, hogy a tanulók rendelkeznek könyvtárhasználati ismeretekkel, így képesek:
- eligazodni és tájékozódni a könyvtár állományában,
- megkülönböztetni a főbb dokumentumtípusokat,
- felismerni a dokumentumok bibliográfiai adatait.

Az előzetes regisztráció miatt a könyvtáros előre tudja, hogy hány csapat vesz részt a játékban. A teret ennek megfelelően rendezi be: ahány csapat, annyi asztal, az asztalok körül pedig annyi szék, ahány csapattag van. Az asztalokon előre kikészített kis kártyákon szerepel a csapatok neve, ez alapján találják meg a tanulók a helyüket.

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a modul után képes lesz:
- a könyvtár helytörténeti állományában önállóan eligazodni;
- a könyvtár elektronikus katalógusában önállóan keresni;
- internetről önállóan információt gyűjteni;
- könyvekből információt gyűjteni egy adott témában.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- a városi könyvtár állományában (főként a Helytörténetben) önálló eligazodás: a tanuló megismeri a Helytörténeti Gyűjtemény elhelyezkedését, használati feltételeit, a gyűjtött dokumentumok típusait;
- a könyvtár elektronikus katalógusában végzett önálló keresés: összetett keresés, a találatok szűkítése, böngészés, a dokumentum adatainak megtekintése;
- könyvből egy adott témára vonatkozó információ gyűjtése;
- információk önállóan gyűjtése az internetről.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Bevezetés - A könyvtáros röviden ismerteti a könyvtár érintett gyűjteményeit

Elsőként bemutatja a Helytörténeti Gyűjteményt.

Kérdések:

- *Jártatok-e már itt?*
- *Használtátok-e korábban?*
- *Vajon mit tartalmazhat a Helytörténeti Gyűjtemény?*
  (Olyan dokumentumokat, amelyek a település történetéről szólnak. Helyi kiadású könyveket. Helyi szerzők szak- és szépirodalmi műveit.)
- *Milyen dokumentumtípusokat gyűjtünk a Helytörténetben?"*
  (A válasz függ a könyvtár Gyűjtőköri Szabályzatától: könyveket, szakdolgozatokat, kéziratokat, fotókat, aprónyomtatványokat, plakátokat, időszaki kiadványokat, térképeket, elektronikus és digitális dokumentumokat, CD-ket, CD-ROM-okat, DVD-ket, mikrofilmeket – a nem ismert fogalmakat szükség szerint elmagyarázzuk.)
- *Miért van szükség ezeknek a dokumentumoknak a gyűjtésére?*
  (Azért fontos, hogy megőrizzük a településsel kapcsolatos információkat. A Helytörténeti Gyűjtemény segítségével kutathatóvá válik a település története.)

2. A játékban résztvevő helyszínek szétosztása

Sorszám	Az elrejtett kincs helyszíne	GPS koordináták	Kérdés
1.	1956-os emlékmű	46.623922 18.858315	Ki az alkotója?
2.	II. világháborús emlékmű	46.626833 18.865985	Mikor avatták fel?
3.	Dinamika szökőkútplasztika	46.616111 18.8425	Mit ábrázol?
4.	Emlékpark Csámpa	46.566651 18.829829	Kiknek az emlékére állíttatták?
5.	Extenzív forma	46.626522 18.865282	Mit ábrázol?
6.	Halas fiú szobor	46.62779 18.86798	Mikor avatták fel?
7.	Kalapos Madonna	46.622920 18.856091	Milyen más néven emlegetik a szobrot?
8.	Sakkolimpiai emlékmű	46.615576 18.8425	Miért 2000-ben avatták ezt a szobrot?
9.	Szent Vendel szobor	46.626836 18.866080	Hol volt a szobor eredeti helye?

10.	Szentháromság-szobor	46.628900 18.866757	Melyik négy szent szobra található meg a négy sarkán?
11.	Szovjet hősi emlékmű	46.630282 18.872070	Mikor avatták fel?
12.	Trianon emlékmű	46.628128 18.870461	Kinek az alkotása?

- A csoportok kihúzzák, hogy melyik sorszámú helyszínről fognak információkat gyűjteni. (Ehhez a kis kártyákat a könyvtáros az óra előtt elkészíti.)
- A könyvtáros ismerteti, hogy melyik sorszámhoz melyik helyszín tartozik.
  Minden nap elmegyünk mellettük, de sokszor nem is tudjuk, mit ábrázolnak, miért és mikor állították, ki az alkotója. A kincskeresés során paksi szobrokat fogunk megismerni. Először – a mai alkalommal – könyvből és internetről fogunk információkat gyűjteni róluk. Utána a kapott segítségek alapján meg kell keresnetek ezeket a szobrokat. Végül a zárófoglalkozáson minden csoport bemutatja az általa húzott szobrot vagy emlékművet, illetve a kincskeresés során készített fotókat.
  A húzott számhoz kapcsolódó helyszínekről kell információkat gyűjtenetek a mai foglalkozás során.
- A könyvtáros kiosztja a GPS koordinátákat tartalmazó táblázatot.
- *A GPS koordináták majd a kincskeresésben fognak segíteni benneteket.*
- *A kérdésekre a választ a helyszíneken elrejtett üvegekben fogjátok megtalálni.*

3. Könyv keresése a könyvtár katalógusában

- *A kihúzott helyszínnel kapcsolatban kell információkat gyűjtenetek. Ehhez használhattok könyveket és internetes forrásokat egyaránt.*
- *Először megnézzük, mit találunk a könyvekben. Keressétek meg a könyvtár honlapján az elektronikus katalógust!*
  (www.vkpaks.hu –> Katalógus menüpontra kattintás)
- *Kétféle keresési lehetőség van. A képernyő bal oldalán látjátok az összetett keresést, ami az jelenti, hogy több szempont megadásával tudunk dokumentumot keresni a katalógusban. A legfontosabb szempontok kereséskor: szerző,* cím, *t*árgyszó, *ISBN, a kiadás éve.*
  A másik lehetőség a böngészés. Ez a képernyő jobb oldalán található.
- *Nézzük a keresést. Könyvcímeket fogunk gyűjteni. A legördülő menüből válasszátok ki a „Tárgyszó" mezőt! Írjátok be az üres mezőbe, hogy „Paks" – mindegy, hogy kisbetűvel vagy nagybetűvel írjátok.*
  Nyomjátok meg a „Keresés" gombot, és nézzük, hány találatot kapunk erre a keresőkérdésre! (96 találat)
- *Túl sok találatunk lett. Paksi szobrokról keresünk információkat, ahogy látjuk a listában, ezek a könyvek másról szólnak. Pontosítanunk kell tehát a keresőkérdést. A „Visz-*

sza" vagy a „Start" megnyomásával térjetek vissza a kezdőlapra. Ebben a sorrendben próbáljátok ki mindkettőt! Mit tapasztaltok?
(A kettő között van különbség: ha a „Vissza" gombot választjuk, nem kell újra megkeresni a legördülő menüben a „Tárgyszó" mezőt. Ha a „Start"-ot választottuk, minden beállítás törlődött, újra kell kezdeni a feladatot.)

- *Szűkíteni tudjuk a találati listát, ha megadunk még egy tárgyszót. Szobrokról keresünk könyvet. Vajon milyen tárgyszót kell beírnunk a másik mezőbe?*
- Írjátok be tehát a két mezőbe: „Paks" és „szobor"! Nézz*ük, most hány találatunk lesz!*
(Egy sem.)
- *Ha nem pontosan írjuk be a tárgyszót, nem kapunk találatot. Ezért először a „Böngészés"-ben megkeressük a helyes tárgyszót. A képernyő jobb oldalán, a „Böngészés" alatt válasszátok ki a „Tárgyszó"-t. Írjatok be annyit, hogy „szob", majd kattintsatok a böngészésre! Ezzel belépünk a könyvtár tárgyszólistájába. Mintha egy szótárban keresnénk. Nézzétek át a listát, megtaláljuk-e a helyes tárgyszót?*
(Szobrok)
- *Válasszátok ki a „Szobrok"-at, nézzük, mi történik!*
(Négy találatot látunk. Viszont ezek nem csak paksi szobrokról szóló könyvek.)
- *Lássuk tehát, hogyan tudjuk megkeresni azt a könyvet, amelyben csak paksi szobrok vannak. Most, a kezdőlapon a kereséshez visszatérve két mezőben is válasszátok ki a „Tárgyszó"-t. Keresőkérdésnek az egyik mezőbe írjátok be, hogy „Paks", a másikba azt, hogy „Szobrok"! Milyen találati listát kapunk erre?*
Megtaláltuk a mai témánkhoz kapcsolódó könyvet. Nézzük meg a részleteket. Kattintsatok a címére!
- Írjátok fel egy papírra a találatok adatait, *amelyek azonosítják a könyvet!*
  Szerző:
  Cím:
  Kiadás helye:
  Kiadó:
  Kiadás éve:
  Terjedelem:
  Raktári jel:
- *Most keressétek meg a polcon, minden csoport egy kötetet vigyen az asztalához!*

4. Adatok gyűjtése a csoport által húzott szoborról

- *Nyissátok ki a könyvet, és keressétek meg azt a szobrot, amelyet Ti húztatok! Gyűjtsetek minél több információt róla! A feladatra tíz percetek van.*

5. Adatok gyűjtése internetről

- *Szoktatok az interneten információkat keresni?*
- *Milyen keresési lehetőségeket ismertek?*

- *Egy olyan adatbázist mutatok most be nektek, amelyben csak szobrok és emlékművek találhatók: www.kozterkep.hu. Ez az adatbázis több mint 30.000 köztéri szoborról tartalmaz információkat.*
- *A kereső a képernyő jobb oldalán található. Kattintsatok a „Település"-re, majd írjátok be a keresőkérdést: Paks. 40 találatot adott a művelet.*
- *Most keressétek meg azt a szobrot, amelyiket* húztá*tok. Gyűjtsetek információkat róla! A feladat elvégzésére tíz percetek van.*

6. Térképhasználat

- *Végül megnézzük, hogyan találjátok meg a kincseket. Gépeljétek be a böngészőbe: google.hu/maps. Használtatok már Google-Térképet? Hogyan segít bennünket a tájékozódásban?*

  (Tudunk keresni cím, név, koordináták alapján. Ha megtaláltuk a keresett helyet, útvonalat tudunk tervezni autóval, tömegközlekedéssel, gyalog, kerékpárral, ha olyan távoli a cél, még repülővel is.)

  A kincseket a koordináták alapján tudjátok megkeresni. Másoljátok ki a táblázatból a húzott szobor koordinátáit, írjátok be a térkép keresőjébe. Tervezzétek meg az oda vezető útvonalat! Használjátok a kincskeresés során is az útvonaltervezőt!

7. További feladatok

A mai alkalommal összegyűjtött adatokból a csapatoknak rövid prezentációt kell készíteni a következő alkalomra. Néhány (maximum 5) percben meséljétek majd el nekünk, hogy mit tudtatok meg az általatok húzott szobrokról (könyvekből illetve az internetről), és mutassátok meg nekünk a képeket, amelyeket a kincskeresés során készítettek. A prezentáció elkészítéséhez segítséget kaptok a könyvtárosoktól. A készített anyagokat megőrizzük a könyvtár Helytörténeti Gyűjteményében.

Hívjuk fel a diákok figyelmét a forrásmegjelölésre. A foglalkozásba már nem fér bele a helyes hivatkozás megtanítása, de röviden mondjuk el nekik, hogy akár könyvekből, akár internetről veszik az információt, fel kell tüntetni a forrást. Ennek technikáját a későbbiekben sajátíttassuk el a tanulókkal.

IV.1.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezzünk mindenki számára. Foglaljuk össze, hogy mit tanultunk az óra során. Kérdezzük meg a tanulókat, hogy a foglalkozás melyik része tetszett nekik a legjobban, illetve mi okozott nekik nehézséget?

IV.2. A modul adatai

Időtartam: egyéni
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modulba vonjuk be a résztvevő diákok szüleit, nagyszüleit, kisebb testvéreit is. Ösztönözzük őket arra, hogy a családok közös programként, kalandként tekintsenek a kincskeresésre. A diákok az első modul során kapták meg a kincsek helyszínét.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- hagyományos térkép alapján tájékozódni; vagy
- Google Térkép segítségével tájékozódni

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A feladat célja, hogy az első modul iránymutatásai alapján a résztvevők megismerjék lakóhelyük értékeit, az egyes helyszínekről olyan információkat tudjanak meg, amelyek nem közismertek. A keresés közben fejlődik a tájékozódási képességük. A modul fejleszti a digitális kompetenciákat és ösztönzi a térképhasználatot.
A kincskeresés a tanulók saját üteméhez igazodik. Mindegy, hogy a rendelkezésre álló időszakban mennyi idő alatt keresik fel a helyszíneket a játékosok – javasolt időtartam: 2 hónap. Célszerű a programot a nyári szünetben megvalósítani, ezáltal izgalmas nyári elfoglaltságot kínálhatunk a diákoknak. Ebben az esetben ajánlott az első modult júniusra időzíteni.
Nem célszerű túl sok helyszínt kijelölnünk, mert a későbbiekben gondot okozhat a kihelyezett üvegek ellenőrzése. (Ügyelni kell arra, hogy mindig fel legyenek töltve – lásd alább.) 10-15 pont meghatározása ideális.
Az üvegek tartalma:
- rövid játékszabály (lásd melléklet),
- a helyszínhez tartozó megoldás (a kérdést a diákok az első foglalkozáson kapták meg),
- hűtőmágnes, amelyet a kincskereső magával vihet (5. melléklet),
- regisztrációs lap (lásd melléklet) – dátumot, csapatnevet kérjük feltüntetni,
- ceruza.

Fontos, hogy az üvegek jól záródjanak, eső esetén ne ázzanak be. (Ideális méret a bébiételes üveg.)

A lapka tetejére ráírjuk: „Kérjük, ne vigye el!” (a feliratot laminálju k, hogy ne ázzon le, majd pillanatragasztóval rögzítjük).
A kincseket olyan helyen kell elhelyezni, ahol bármikor megközelíthetők. Nem alkalmas olyan helyszín, amelyet rendszeresen bezárnak. (pl. templom belső tere) Minél jobban (pl. bokorba, kövek alá) sikerül eldugni az üveget, annál izgalmasabbá válik a keresés.
Az üvegek rendszeres ellenőrzése a könyvtáros számára a napi munkája mellett nagy feladat lehet, ezért kérjük közösségi szolgálatot teljesítő diákok, önkéntesek segítségét!

IV.2.3. Értékelés

A modult az teljesíti, aki az összes helyszínre ellátogat, a helyes válaszokat összegyűjti. A diákok készítsenek a keresés közben fotókat/szelfiket, amelyeket majd a játék zárásakor a csapat prezentál. A megoldásokat a játék zárása előtt kell eljuttatni a könyvtárosnak.

3. modul: A játék zárása

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A játék zárása nyilvános, meghívjuk a családtagokat is. A könyvtár anyagi lehetőségeihez mérten tegyük ezt az alkalmat ünneppé:
- Hívjunk meg (helyi) együttest, aki műsort ad!
- Jutalmazzuk a csapatokat!
- Vendégeljük meg a résztvevőket!

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- a gyűjtött információkat rendszerezni, összegezni;
- prezentációt készíteni;
- prezentációt előadni (amennyiben a csapattagok közül ő vállalja ezt a feladatot).

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
A modul célja, hogy az első modulban összegyűjtött információkat a diákok megosszák egymással, illetve a többi résztvevővel.
1. Bevezetés
A könyvtáros röviden ismerteti, hogy mi történt az első illetve második modul során.
2. Prezentációk

Minden csapat bemutatja a húzott helyszínről összegyűjtött információkat, illetve az ott készített fotókat. Megosztják véleményüket a programról.
3. Jutalmak átadása
A könyvtáros megköszöni a csapatok munkáját, számba veszi az elért eredményeket.
képesek önállóan keresni a könyvtár katalógusában;

- tudnak tájékozódni a Helytörténeti Gyűjteményben;
- képesek önállóan keresni internetes adatbázisokban;
- képesek használni a Google Térképet;gazdagodtak az ismereteik a lakóhelyükről;
- szép és hasznos prezentációkat készítettek.A könyvtáros átadja az ajándékokat (a könyvtár költségvetésétől függően ajándékcsomagot vagy oklevelet) a résztvevő diákoknak.

4. Koncert vagy egyéb családi program

IV.3.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezzünk mindenki számára. Kérjük meg a tanulókat, hogy osszák meg velünk véleményüket.
A program végeztével az eredményeket, tanulságokat a pedagógussal közösen értékeljük.
A prezentációkat tegyük közzé a könyvtár honlapján, Facebook oldalán, és őrizzük meg a Helytörténeti Gyűjteményben.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

- A tanulók jobban megismerik lakóhelyüket.
- A tanulók megismerik a könyvtár Helytörténeti Gyűjteményét.
- A tanulók hatékonyan tudnak információkat keresni különböző adatbázisokban.
- A tanulók tájékozódási képessége fejlődik.
- A tanulók és családjaik közös kirándulásokat szerveznek településükön.
- A tanulók olyan prezentációs anyagokat készítenek, amelyek tovább gazdagítják a könyvtár állományát.

VI. ESZKÖZLISTA

- kincsek (helyszínenként 1 bébiételes üveg, ennek tartalma: játékszabály, regisztrációs lap, ceruza, hűtőmágnes)
- számítógépek (csapatonként 1 db), projektor + vetítővászon, laptop
- könyvek
- internetes adatbázisok

- okostelefonok vagy térkép (csapatonként 1 db)
- fényképezőgépek (csapatonként 1 db)

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Google űrlap létrehozásának útmutatója
2. GPS koordináták meghatározásának útmutatója
3. Játékfelhívás minta
4. Oklevél minta
5. Hűtőmágnes minta

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

Legendagyár – digitális városismereti vetélkedő

Fejlesztő neve	Istók Anna	
Közreműködő neve	Gergely Ildikó	
Célcsoport	Ifi	9–12. osztály
Résztvevők száma	36–50 fő	
Főbb célok	Településismeret	
	Könyvtárhasználat elsajátítása	
	Kreatív tartalmak létrehozása	
A program időtartama	11 óra	6 alkalom
Fejlesztési irány	Digitális kompetencia fejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Csoportmunka Önálló munka Projektmódszer Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer	
Kipróbáló neve	Tókáné Rózsa Andrea (Siófok)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a középiskolások ismerjék meg saját településük történetét, jellegzetességeit, híres embereit, szerezzenek helytörténeti tudást oly módon, hogy a keletkezett tartalmak tovább gazdagítják a helyismereti tudástárat. A modulok során változatos eszközökkel dolgozzák fel településük történetét: a könyvtárhasználati ismeretek elsajátítása mellett fejlődik kreativitásuk, illetve digitális kompetenciájuk is. Képesek lesznek a könyvtárban, interneten megszerzett információt kreatív módon felhasználni, és új, hasznos tartalmakat előállítani. A csapatban való munka és a közösségi modulok erősítik szociális kompetenciájukat. Véleményük, saját szöveges és digitális tartalmaik megosztásával formálódik. Érdeklődésük, szemléletük kitágul, szélesedik, felelősségvállalásuk növekszik. A program több fordulóból álló, digitális helyismereti vetélkedőként is lebonyolítható, de a modulok önállóan is felhasználhatók egy-egy könyvtári foglalkozásként.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:
- digitális kompetencia
- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia

- esztétikai - művészeti tudatosság és kifejező képesség
- hatékony és önálló tanulás

A tanulók a program után

- tájékozódni tudnak a könyvtári állományban;
- képesek önálló forráskeresésre és anyaggyűjtésre;
- önállóan tudják használni és feldolgozni a könyvtári szakirodalmat, különös tekintettel a helyismereti anyagokra;
- önállóan tudják használni és feldolgozni az interneten elérhető információkat;
- képesek az összegyűjtött információból rövid szövegek megalkotására, új, kreatív tartalmak létrehozására;
- digitális videószerkesztő programmal képesek rövid, néhány perces videót alkotni;
- képesek helyismereti anyagokat létrehozni, azokat digitális formában weboldalakra feltölteni;
- képesek csoportban vagy önállóan dolgozni.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát modulokra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. Minden tanulási feladathoz önellenőrzés, önértékelési, értékelési formák (kérdések, feladatok) találhatók, melyek segítségével a tanuló, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, hogy milyen mértékben sikerült elsajátítania a tanulási feladatban meghatározottakat. A modulok végén, azok tananyagára épülő feladatok találhatók, melyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a tanuló előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan. A program összegző értékeléssel zárul, melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek. Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben - nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit. Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás, stb. pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbakat és odaillőt a csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

A mintaprojekt jól illeszkedik és támogatja a köznevelést, tehát egyes moduljai alkalmasak az iskolai tanóra keretében való alkalmazásra, míg mások délutáni foglalkozásként, klubfoglalkozásként működhetnek. Tanóra keretében kifejezetten támogatja

az irodalom- és a történelemoktatást, mivel annak egy olyan kiegészítő eleme lehet, amely – elsősorban helytörténeti vonatkozásai folytán – hasznos ismereteket nyújt a diákok számára. A mintaprogram egésze vetélkedőként is alkalmazható. Ebben az esetben szorosabb kapcsolatra van szükség az iskolák és a könyvtár között, a csapatok számára mentorok szükségesek a pedagógusok személyében.

II.2. A tanulást segítő eszközök

- digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök: számítógép/táblagép, hanganyag-lejátszó, projektor, valamint a számítógépeken Media Player, vagy más multimédia-szerkesztő program,
- könyvtári weboldal, vagy ennek hiányában Facebook oldal, vagy csoport, ahol az elkészült tartalmakat meg lehet osztani a közönséggel,
- hagyományos könyvtári eszközök, vagyis könyvek, lexikonok, adattárak,
- Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok,
- a címerkészítéshez rajz- és festőeszközök, ragasztó, olló, egyéb kreatív díszítő elemek.

II.3. A program során alkalmazott módszerek:

Csoportmunka, önálló munka, projektmódszer, frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Ízek városa – a település gasztronómiájának kutatása, bemutatása – könyvtárhasználati gyűjtőmunka saját recept kitalálásával	2x45 perc
2.	Családom címere – helytörténet és családfakutatás, címertan, szimbólumok és színek - előadás és kreatív feladat	2x45 perc
3.	Legendagyár – kreatív írás és szövegalkotás	2x45 perc
4.	Édes hazám! – digitális kompetencia fejlesztése, multimédiás program használata, videószerkesztés	3x45 perc
5.	Celeblesen – közösségi program, helytörténeti séta: híres emberek régen és most a településen	1x120 perc
6.	Vetélkedő – technikai modul	5x30 perc

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Ízek városa

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2x45 perc
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul során a diákok részt vesznek egy 45 perces könyvtári órán, melyen képet kapnak a településsel kapcsolatos gasztronómiáról, a hagyományos helyi termékekről, ételekről, alapanyagokról, miközben betekintést nyernek a könyvtárhasználatba, katalógushasználatba. Ha van, a helytörténeti gyűjteménnyel is megismerkednek. Az óra második felében a könyvtári dokumentumok felhasználásával csoportos munka keretében megalkotják önálló helyi specialitásukat, egy igazi ételreceptet. Az anyaggyűjtéshez internetes adatbázisokat, applikációkat is használhatnak.

IV.1.1. Tanulási feladat

- ismeretszerzés, olvasás és szövegértés, összefüggések észlelése;
- könyvtárhasználat, eligazodás a könyvtárban és a könyvtári katalógusban;
- a csoportban való közös munka, a véleményalkotás és a konszenzus megteremtésének gyakorlása;
- hatékony, önálló tanulás;
- esztétikai, művészeti tudatosság, kifejezőkészség;
- közösségi feladatellátás, a szociális kompetenciák erősítése;
- digitális kompetencia.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- ismeretszerzés a helyi gasztronómiáról,
- szövegértés, szövegalkotás szóban és írásban, önálló, a helyi sajátosságokat feldolgozó, egyszerű recept megalkotására.

A tanulók a feladatok elvégzése után
- képesek önállóan ismereteket szerezni szakkönyvekből és az internetről;
- képesek a megtalált információk elemzésére és felhasználására;
- képesek hatékony keresőkérdéseket megfogalmazni;
- képesek önállóan és csoportban is feladatokat megoldani;
- képesek a szerzett ismereteik felidézésére, rövid ismertető megfogalmazására és ismertetésére;

- képesek saját érveiket a helyzetnek megfelelően, etikusan és meggyőzően kifejteni, mások véleményét elfogadni;
- képesek tájékozódni az életkoruknak megfelelő könyvtári állományban.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Az első óra bevezető rövid előadása:
A könyvtáros az első óra során bemutatja a könyvtár részlegeit, valamint az állományát. Kiemelten többet érdemes beszélni arról a gyűjteményről, ahol majd a diákok a munkát fogják végezni. A részlegek:
Folyóirat-olvasó, Felnőtt kölcsönző, Felnőtt olvasó, Gyerekkönyvtár, Helytörténeti Gyűjtemény, Zenei, Film részleg stb.

Rövid bemutatás a dokumentumtípusokról:
nyomtatott:
- könyv
- folyóirat
- egyéb (térkép, kotta, jegyzet)

nem nyomtatott:
- audio: hangkazetta, hanglemez, audio CD
- audiovizuális : videokazetta, DVD
- elektronikus : CD-ROM

kölcsönözhető állomány (ez könyvtáranként eltérő lehet):
- szépirodalmi művek
- szakirodalmi művek
- egyes folyóiratok

helyben használható állomány (ez könyvtáranként eltérő lehet):
- kézikönyvtár
- nem-nyomtatott dokumentumok
- kötött folyóiratok
- helytörténeti dokumentumok

A szépirodalmi művek raktári jelzete:
J 68 betűrendi jel (Cutter- szám): a szerző vezetéknevének első betűje és egy, a táblázatból hozzárendelt szám

A szakirodalmi művek raktári jelzete:
520 szakrendi jel: a könyv témájára utal
H 48 betűrendi jel: a szerző vezetéknevének első betűje és egy hozzárendelt szám

2. A könyvtáros a névsor alapján 4 csoportra osztja a diákokat, a rövid bevezető után együtt kezdik el megoldani a feladatokat.

4 kártyából húznak a csapatok 1-1 kérdést a következő tartalommal:

> *Első kártya: Milyen helyi (városi, megyei) specialitásokat ismernek? (Vegyék segítségül az internetet vagy a helytörténeti gyűjteményt, szakkönyvtári gyűjteményt, a könyvtáros ajánl könyveket, valamint keresőszavakat a diákoknak).*

A példa megoldása Gödöllőre vonatkoztatva:
Az elektronikus könyvtári katalógusban való keresés az alábbi vagy hasonló keresőszavakkal: recept, főzés, étel, gasztronómia, szokások, hagyományok, pest megye gasztronómia, szakácskönyv
A keresésben érdemes kiválasztani, hogy a helytörténeti gyűjteményben keressünk. A keresés után megkapjuk a könyv Cutter-számát, ami alapján tudjuk majd a polcon keresni a kötetet.
Közben ismerjék meg a könyvtárat, helytörténeti gyűjteményt.
Példa: Gödöllői királyi szakácskönyv
A csoport egyik tagja kiválaszt egy receptet, majd bemutatja a foglalkozáson résztvevőknek, (milyen könyvben és helyen találta, milyen keresőszavakat használt).

Második kártya: Milyen helyi terményeket ismernek?
A második csoport feladata az Interneten való keresés a következő keresőszavak alkalmazásával: hagyományok, megyék, szakácskönyv, ételek, termények, Gödöllő, gomba, gasztronómia.

A példa megoldása:
Pest megyében az uborka- és a káposztatermesztés miatt lett nagyon híres a vecsési savanyúság, amit az ország minden pontján lehet már kapni. Emellett Budapest környékén a kajszibarack, az őszibarack, a csemegeszőlő, Nagymaroson a málnatermesztés volt fontos.
A „Hagyományok, Ízek, Régiók" című kiadványban megtalálhatók a magyar megyék és régiókra jellemző ételek és termények.

https://eredetvedelem.kormany.hu/download/3/40/f0000/
hagyom%C3%A1nyok_%C3%ADzek_r%C3%A9gi%C3%B3k.pdf

Gödöllő és a szarvasgomba
http://hvg.hu/gasztronomia/20120124_godollo_szarvasgomba_fovarosa

> *Harmadik kártya: Milyen helyi híres szakácsok vagy híres emberekhez (történelmi személyiség vagy kortárs) köthetők receptek vagy ételek?*

A példa megoldása:
Az elektronikus könyvtári katalógusban való keresés az alábbi vagy hasonló keresőszavakkal: recept, főzés, étel, gasztronómia, szokások, hagyományok, Gödöllő, királyi, ételek, szakácskönyv.
A keresésben érdemes kiválasztani, hogy a helytörténeti gyűjteményben keressünk. A keresés után megkapjuk a könyv Cutter-számát, ami alapján tudjuk majd a polcon keresni a kötetet.
Pl.: Gödöllői királyi szakácskönyv, abból kikeresik a Grassalkovich palacsintát.
Internetes kereséssel a következő keresőszavakat alkalmazva:
Gödöllő, palacsinta, édesség, gasztro, recept
Szecessziós süti Gödöllőn
https://www.szeretlekmagyarorszag.hu/ady-torta-es-szecesszios-suti-godollon/
Grassalkovich palacsinta
http://www.kulinarisvilag.hu/hun/cikkek/hires-emberek-hirek-etelek-grassalkovich-palacsinta

Gödöllő tortája
https://www.gvkik.hu/10kicsipelikan/2-feladat-godolloi-izek/

A Gödöllő tortát Gödöllő várossá nyilvánításának 50. évfordulója alkalmából készítette el a város megbízásából a Solier Cukrászda. A korábbi híres, gödöllői személyekhez kapcsolódó tortákhoz képest komoly nehézségekkel találták szembe magukat a torta készítői a megalkotásához vezető kutatómunka során. Ennek során komoly segítséget kaptak a Királyi Kastély muzeológusától és Szabó Margit, a Gödöllői Királyi Szakácskönyv írójától. Áttanulmányoztak szakácskönyveket, történelmi leírásokat, tanulmányokat, a Császári udvar, valamint a XIX. és XX. század receptúráit, valamint meghatározták a Gödöllőre jellemző, Gödöllőn termelt és gyakran előforduló alapanyagokat, gyümölcsöket. Az így kapott információkból gyakorlatilag szabad asszociációval született meg a torta. Természetesen igyekeztek modern ínyencséget alkotni, amely megfelel a mai kor elvárásainak is, de hitelesen kapcsolódik Gödöllő történelméhez, kultúrájához. A Gödöllő torta egykor már létezett, ez egy citromos-mandulás piskótasütemény volt. A településhez szorosan köthető még a meggy, a mandula és a méz is.

Negyedik kártya: Milyen jellegzetes gasztronómiája van a településüknek vagy a megyéjüknek? (Recept, cikk, stb.) Válasszanak ki egy ételt és foglalják össze röviden a helyi gasztronómia történetét!

Interneten kutatva – Keresőszavak: Gödöllő, recept, Gödöllő gasztronómia, kastély (egyéb a településre jellemző keresőszó), Pest megye gasztronómiája.

A példa megoldása:
Gödöllői töltött csirkecomb
http://www.mindmegette.hu/godolloi-toltott-csirkecomb.recept/
Hagyományok, Ízek, Régiók
Ebben a fájlban régiókra lebontva megtalálható Magyarország jellegzetes ételei.
https://eredetvedelem.kormany.hu/download/3/40/f0000/
hagyom%C3%A1nyok_%C3%ADzek_r%C3%A9gi%C3%B3k.pdf
Pest Megyei Ételek:
Dobos torta, Indiáner, Minyon, Rákóczi Túrós, Rigójancsi, Zserbószelet, Dianás cukorka, Konyakos Meggy, Negro, Szaloncukor, Tibi csokoládé, Herz Téliszalámi, Pacsni, Rongyos kifli, Kovászos uborka, Vecsési savanyú káposzta
A kiválasztott recept a rongyos kifli.
Másik elnevezése: svájci kifli
Előfordulás a régión belül: Pest megye, Budapest
Általános besorolás: leveles tésztájú péksütemény

3. A második 45 perc feladatát kiadja a könyvtáros, majd együtt kezdik el megoldani:
Készítsenek az első óra kutatómunkája alapján egy saját receptet. Az eddigi csoportok mindegyike más feladatot kap: leves, főétel-, desszert- és italrecept közül választhatnak. Segítséget a könyvtárban a „receptes" könyveknél találnak, vagy az interneten keresve.
Készítsenek egy Word-dokumentumot, szerkesszék meg dekoratívan, majd illesszenek hozzá képet is, amit akár ők készíthetnek látványtervként is.

Példa a megoldásra: Gödöllői csoki mázas rebarbarás süti, Mézes mogyorós gyümölcsös álom
(A mintaprogram alapjául szolgáló „10 kicsi pelikán" digitális városismereti játék honlapjáról vett példa: https://www.gvkik.hu/10kicsipelikan/)

IV.1.3. Értékelés

Az első óra végeztével a tanulók bemutatják a köteteket vagy dokumentumokat, amelyeket találtak a könyvtári órán és az interneten, majd megkérdezzük, melyik gasztronómiai hagyományt ismerték már, és melyik teljesen új információ számukra.
A második óra végén a csapat egyik fele csak a kitalált recept nevét, a másik csapat pedig a receptet kapja meg. Feladat, hogy párosítsák össze őket, valamint olvassák el együtt a receptet.
A tanulók otthoni feladata, hogy készítsenek egy miniinterjút (2-3 kérdéssel) és kérdezzék meg családtagjaikat, hogy milyen jellegzetes helyi ételt készítenek ők. A receptet is kérjék el, majd a kész receptet küldjék el a könyvtárosnak, vagy a könyvtár számára.

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2x45 perc
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul első órájában a tanulók megismerkedhetnek a címerkészítés történetével és elméletével, gyakorlatával. A második órában a saját családi címerüket készítik el digitális, vagy egyéb kézműves vagy rajzolási technikával.

IV.2.1. Tanulási feladat

- az előadott információk felismerése és használata a feladat elkészítéséhez
- a bemutatott információk alkalmazásával, felhasználásával a saját címer önálló/csoportos elkészítése
- digitális vagy más vizuális kommunikációs eszközök alkalmazása
- hatékony, önálló tanulás fejlesztése
- esztétikai - művészeti tudatosság és kifejező képesség fejlesztése
- digitális kompetencia fejlesztése

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- ismeretszerzés a címertannal kapcsolatos legfontosabb alapelvekről,
- ismeretszerzés a település címeréről,
- a tanultak alkalmazása, játékos kreativitással a saját címer elkészítése kapcsán,
- az önismeret fejlesztése.

A tanulók a feladatok elvégzése után
- képesek önállóan és csoportban is feladatokat megoldani;
- képesek a szerzett ismereteik felidézésére, rövid ismertető megfogalmazására és ismertetésére;
- képesek a hallott ismereteket alkalmazni, kreatív feladatot megoldani.

Az első órára a foglalkozásvezető felkészül címertanból (heraldikából), a szimbólumokból és színtanból.

1. A foglalkozás elején a könyvtáros ismerteti a diákokkal a legfontosabb elméleti tudnivalókat:
A címertan két részre oszlik: címerelméletre (elméleti címertudományt, valamint a címertörténetet is magába foglalja) és címerművészetre (a címerek szabályos kitalálása és megalkotása).

A címer részei (ezt nevezik teljes címernek):

- a pajzs (a legfontosabb része)a sisak
- a sisakkorona
- a sisaktakaró
- a sisakdísz

A mezőt különféle színekkel lehet bevonni. Ezek fémek (arany, ezüst), színek (vörös, kék, fekete, bíbor, zöld) és prémek (hermelin, evet, mál) is lehetnek.

A színtörvény és a különböző színek jelentése. Melyik színt (nem) lehet alkalmazni egy címerben?

A szimbólumok – melyik mire utal?

A mezőben címerábrákat lehet elhelyezni, ezek lehetnek címerképek (emberek, tárgyak, állatok, természeti tárgyak és jelenségek, növények, egyéb címerképek) vagy mesteralakok (az osztóvonalak által létrejövő geometriai alakzatok).

Magyar címerekben gyakori a páncélos kar és láb, az állatok közül az oroszlán és a sas, amelyik lehet lépő, ülő, ugró, ágaskodó, visszanéző stb.

Gyakori a növények közül a liliom és a rózsa, a természeti tárgyak közül a csillag, félhold, valamint a nap.

Interaktív feladat: a diákok kettesével gyűjtsék össze 5 perces kutatómunka keretében, hogy melyik szín mit jelképez. Ehhez a könyvtáros készítsen ki szakkönyveket, illetve lehetőség szerint internetkapcsolatos laptopokat. Ha kész vannak, olvassák fel az eredményt.

Interaktív feladat: válasszunk ki három jellegzetes szimbólumot, melyet a címertanban használtak: holló, oroszlán, rózsa. Osszuk szét a csoportot három részre, és adjunk 5 perces kutatófeladatot számukra, hogy nézzenek utána a könyvtár állományában, vagy interneten, mit jelképeznek az adott szimbólumok.

A tagolás

Pajzs tagolása lehet hastás, vágás, harántolás, balharántolás, négyelés és haránthnégyelés (lásd 3. melléklet).

2. Kérdés a diákokhoz, hogy milyen szimbólumot helyeznének a saját címerükbe? Milyen színeket használnának és miért?

Interaktív beszélgetés

3. Elemezzék közösen az adott település vagy helyi nemes család címerét.

A foglalkozásvezető ismertesse, hogy kiknek lehetett címere: családok, intézmények, települések. Beszéljék meg, hogy mi a kapcsolat a címer és a logó között. Ezután közösen nézzék meg a saját településük címerét és elemezzék, mit jelképeznek rajta a színek, ábrák, osztások.

Ha van a könyvtárnak saját logója, akkor elemezzék azt is.

Példa a Gödöllői Városi Könyvtár logójának elemzésére:
A Gödöllői Városi Könyvtár és Információs Központ az új épületbe való költözéssel új arculatot, ezzel együtt új logót kapott (lásd a 4. mellékletben). Az embléma és a többi grafika Kecskés Zoltán grafikus munkája. A logó megtervezésekor kértük, hogy szerepeltesse benne Gödöllő színeit (a címerben domináns kék és ezüst színeket) és jelenjen meg benne mind a hagyományos könyvtári szolgáltatásokra, mind a modern információs központra való utalás. A kapott változatok közül kettőt választottunk ki, a komolyabb, elegánsabb lett a könyvtár logója, a vidámabb embléma pedig a gyermekkönyvtáré. Az említett szempontok mindkét változatban érvényesülnek, a könyv és a számítógép képernyőjének segítségével, sőt grafikusunk még a gödöllői pelikánmadarat is „belecsempészte".

4. Érdekességként vetítsünk le számukra néhány ma használatos logót.
Készíthetünk belőle vetítéssel egy gyors fejtörőt is, hogy melyik logó helyes? (Példákat lásd az 5. mellékletben.)

5. Az előadás során elhangzott információk segítségével oldjuk meg közösen a keresztrejtvényt. Segítséget az oktatótól kérjenek a diákok. (Keresztrejtvényt lásd a 6. mellékletben.)

6. Az óra második felében a foglalkozásvezető kiadja a megoldandó kreatív tervezési feladatot:
A foglalkozáson résztvevők feladata, hogy készítsék el saját családjuk címerét vagy logóját. A címer/logó készülhet digitális technikával, kézi rajzolással, festéssel, sőt bármilyen kézműves technikával. Digitális technikához használhatunk Gimp, Photoshop, Illustrator, Corel Draw programot, ha a diákoknál van okostelefon, akkor androidos programmal is lehet dolgozni: Skeethbook pro, Zenbrush, Artstudio, stb.
A címer/logó jelképei tükrözhetik akár a család tradicionális, akár a jelenlegi tagok mesterségét, foglalkozását, hobbiját, jellemző tulajdonságait. Az elkészítési technika lehet digitális vagy hagyományos, ebben az esetben az óraadó kikészíti a hozzávaló eszközöket: ceruzák, festékek, filctollak, ecsetek.
Példa megoldás: A mintaprogram alapjául szolgáló „10 kicsi pelikán" digitális városismereti játék honlapjáról vett példa: https://www.gvkik.hu/10kicsipelikan/ (Lásd a 7. mellékletben.)

IV.2.3. Értékelés

Az első órában a rövid kérdésekre válaszolnak a diákok, elemzik a településük címerét, majd megoldják közösen a keresztrejtvényt.
A második órában készített munkákat egy minikiállítás keretében mutassuk be a tanulóknak. Készítsünk egy vendégkönyvet, amelybe minden tanuló beírja a neki legjobban tetsző munka címét, továbbá azt, hogy miért azt a művet választotta.
Otthoni munka keretében kérhetjük, hogy készítsék el a címerüket más technikával is. (Ha digitálisan készítették az órán, otthon készítsék el rajzolva is.)

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 2x45 perc
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A tanulók egy 45 perces előadásban megismerkednek a legendákkal mint műfajjal, és különböző kreatív szövegalkotási technikákkal, valamint helyismereti gyűjtés alapján bemutatásra kerülnek a település ismertebb legendái – fényképpel, helyszínnel és rövid történettel. A modul második részében a diákok csoportmunka keretében maguk írnak legendát egy-egy lehetséges helyi személyről, épületről, helyszínről, tárgyról, melyet a könyvtáros ajánl számukra. A foglalkozás végén az elkészült írásokat megosztják egymással.

IV.3.1. Tanulási feladat

- ismeretszerzés, olvasás és szövegértés, összefüggések észlelése;
- anyanyelvi kompetencia, retorika;
- könyvtárhasználat, eligazodás a könyvtárban és a könyvtári katalógusban;
- a csoportban való közös munka, véleményalkotás és a konszenzus létrehozásának gyakorlása;
- hatékony és önálló tanulás fejlesztése;
- esztétikai - művészeti tudatosság és kifejező képesség fejlesztése;
- közösségi feladat, a szociális kompetenciák erősítése.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- ismeretszerzés a helyi történelemről, történelmi személyiségekről;
- ismeretszerzés a prózaírás szabályairól, kreatív szövegalkotási technikákkal;
- szövegértés, szövegalkotás fejlesztése szóban és írásban.

A tanulók a feladatok elvégzése után
- képesek a szerzett ismereteik felidézésére, rövid ismertető megfogalmazására és ismertetésére;
- képesek saját érveiket a helyzetnek megfelelően, etikusan és meggyőzően kifejezni, mások véleményét elfogadni;
- képesek tájékozódni az életkoruknak megfelelő könyvtári állományban;
- képesek rövid szöveget alkotni.

1. A foglalkozásvezető kérdéseket tesz fel a legendával mint műfajjal kapcsolatban.
Kérdések – válaszok
Mik a legismertebb magyar legendák? – A szentek legendái. Néhány példa és a Legenda Aurea.
Mik a legendák közös jellemzői? – egyházi műfaj, csoda-motívum, hős archetípus, nevelő célzat. A legenda szó eredete.
Mik azok a modern legendák? – az *urban legends* szó eredete és jelentése.
Melyek a modern, városi legendák jellemzői? – kitalált személy, valóságalap, sokszor horrorisztikus, misztikus.Híres modern legendák külföldről és hazánkból – interaktív beszélgetés
A témával foglalkozó szakirodalmat megmutatja a könyvtáros a tanulóknak.

Szakirodalom:
- Révay József: Szentek legendái
- Mitológia - Mítoszok, mondák és legendák
- Tasnádi Emese: Városi legendák

2. A foglalkozásvezető bemutatja az adott település Google térképét, rajta bejelölve a legismertebb helyi legenda helyszínekkel.
Itt lehetőség van a jógyakorlat eredeti mintájának bemutatására, a „10 kicsi pelikán" vetélkedő webes felületére kattintva:
https://www.gvkik.hu/10kicsipelikan/pelikanos-terkep/

A térképen látszanak a vetélkedőn bejelölt helyszínek, melyekhez az egyes feladatok kapcsolódtak. Ennek mintájára a könyvtáros előkészítheti az adott település Google-térképét, bejelölve rajta néhány helyi legenda helyszínét és rövid leírásban megadni a legenda mibenlétét.
Ehhez először a könyvtáros jelentkezzen be gmail-es felületre és nyissa meg a Google Maps-et. A menüpontból válassza ki a *Saját helyeket* és kattintson a *Térképek* feliratra, majd alul a térkép létrehozására. Innentől már csak követni kell az utasításokat és felvenni néhány helyszínt az adott település térképére. A térképet a gmailes fiókhoz tartozó drive-ra menti a rendszer, melyet bármikor előhívhatunk, tovább szerkeszthetünk.
A térkép bemutatása mellett – interaktív beszélgetés keretében – beszéljenek 2-3 ismert, helyi legendáról. Kiről szól, milyen változatai ismertek, vajon honnan származhat az eredete és mennyi lehet a valóságtartalma.

3. Néhány kreatív szövegírási technika bemutatása

A figyelem felkeltésére használható eszközök az írásban:

- a nyitó jelenet fontossága;
- a megfelelő cím választása;
- a figyelem fenntartására alkalmas horgok elrejtése a szövegben.

A nyitó jelenet szerepe, hogy felkeltse az olvasó érdeklődését.

Három módszer közül választhatunk, hogy mire helyezzük a hangsúlyt:

- a szereplő – legyen egyéniség, jelenjen meg az első mondatban;
- a konfliktus – mindjárt az elején vázoljuk fel, mire számíthat az olvasó;
- a stílus – legyünk egyediek akár a meghökkentés, groteszk, abszurd kellékek segítségével.

A nyitó jelenet végén nagy szerepe van a horognak. A horog nem más, mint egy rejtély, titok, ami felkelti az olvasó kíváncsiságát.

A megfelelő cím ismérvei:

- információt tartalmaz a műről;
- aha-élményt nyújt;
- a műfajhoz igazodik;
- reklámeszköznek is minősül.

A tagolás fontossága. A mondathosszúság változatossága és a feszes, tömör szöveg ismérvei.

Ajánlott irodalom a könyvtáros számára:

- Alexander Steele: Kezdő írók kézikönyve
- Fritz Gesing: Kreatív írás
- http://igyneveldaregenyedet.blogspot.com/

4. A kreativitás felkeltése – bemelegítő, egyéni gyakorlat

A könyvtáros kioszt a tanulók között színes fényképeket, melyek egy-egy tetszőleges helyszínt, tárgyat ábrázolnak: például tengerparti naplementét, zsúfolt piacot, kávézók teraszát emberekkel stb. A feladat első felében az adott fényképről minden tanuló írjon annyi szót, amennyi csak eszébe jut, 1 percen keresztül. Ez lehet főnév, ige, melléknév, bármi, ami a fotó hangulatát, az ott látható elemeket jellemzi.

A feladat második részében minden tanuló cserélje ki fényképét egy másikra. Az új feladat, hogy az eredeti szavak felhasználásával adjon egy 5 mondatos leírást arról, ami az új képen látható. Ha mindenki készen van, a könyvtáros válasszon néhány önként jelentkező tanulót, aki felolvassa az elkészült munkáját.

5. Legendagyár egy helyi legenda megírása – csoportmunka

A foglalkozásvezető a névsor alapján 3-4 fős csoportokra bontja a tanulókat. Ezután kiosztja a település egyes tárgyairól, helyszíneiről, személyeiről a fényképeket. Ezek lehetnek szobrok, furcsa emberek, természeti jelenségek. A feladat, hogy közös munkával írjanak egy rövid, maximum 20 mondatos történetet az adott jelenséghez kapcsolódó legendáról. A legendát az eddig ismertetett szempontok szerint ők találják ki. A munka végén a csoportok olvassák fel hangosan az elkészült legendákat.

IV.3.3. Értékelés

Zárásként a tanulók egy kört alkotva elmondják röviden, hogy milyen új ismereteket szereztek, melyik feladat tetszett nekik a legjobban és miért. A csoportok értékelik a saját teljesítményüket. A foglalkozásvezető megbeszéli a pedagógussal, hogy az elkészült legendákat küldjék el elektronikusan a könyvtár számára, illetve szorgalmi feladatként fel is tölthetik egy Google térképre, melyet aztán megosztanak a könyvtárossal. Javaslatot tehet, hogy otthoni munka keretében a tanulók beszélgessenek idősebb családtagokkal, nagyszülőkkel, esetleg szomszéddal, ismerőssel, hogy minél többet megtudjanak a településük történelméről, régi pletykákról, történetekről, melyek újabb legendák születésének lehetnek az alapjai.

4. modul: Édes hazám

IV.4. A modul adatai

Időtartam: 3x45 perc vagy klub keretében hosszabb idő
Tudnivalók a modul feldolgozásához
Ebben a modulban megtanítjuk, hogyan tudnak a diákok szép videofelvételeket készíteni a saját lakóhelyükről, valamint a környékről, majd azokat megvágni, szerkeszteni, később pedig internetre feltölteni és megosztani. Ezt a modult akár klub keretében, hosszabb időtartamban is meg tudjuk majd tartani, hiszen sokféle technikát lehet alkalmazni a videó szerkesztése során.

IV.4.1. Tanulási feladat

- ismeretszerzés, összefüggések észlelése;
- hatékony és önálló tanulás fejlesztése;
- esztétikai - művészeti tudatosság és kifejező képesség fejlesztése;
- digitális kompetencia fejlesztése.

IV.4.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:
- ismeretszerzés a fotózási és videókészítési alapelvekről;
- minőségi videófelvételek elkészítése;
- a helyismereti tudás gyarapítása.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:
- minőségi, szép videofelvételek készítésére a városáról és az egyéb jelentősebb helyi nevezetességekről,
- majd azok szerkesztésére, megvágására,
- interneten való felöltésre és megosztásra.

1. Az első óra alkalmával az óraadó elmagyarázza a fényképezés és videózás kompozíciós alapelveit:
A kompozíciós alapelvek betartásával könnyedén tudnak majd művészi felvételeket készíteni a diákok.
- Harmadolási szabály (Aranymetszés) lényege, hogy a harmadolópontok mentén helyezzük el a kép témáját.
- Geometriai formák, mint például a háromszög, kör, téglalap (még akár a természetben is tudunk ilyen formákat keresni. Tükröződéseket az üveg felületeken valamint tavon, tócsákon is fellelhetünk.
- Szimmetriát nemcsak az épületfotózásban, hanem a természetfotózás során is tudunk alkalmazni.
- A perspektíva megválasztásával az épületfotózás során is tudunk kreatívak lenni.
- Előteret (pl. bokrot), mint keretet lehet alkalmazni, a háttérben pedig fő témánkat komponáljuk.

A plánok rendszere
- közeli plán, azaz szuperplán a legközelebbi felvételi lehetőség, amikor a kamera egy nagyon apró részletre, például szemre közelít rá;
- premier plán nagyon közeli kép, amely főként csak az arcot mutatja, lényege a mimika kiemelése;
- szekond plán a legtermészetesebb közelség, ezt használják a legtöbbet, mert ez hasonlít a legjobban a szabad szemmel látottakhoz;totálplán a legnagyobb területet felölelő képsík, ezt használjuk akkor, ha egy helyszínt szeretnénk megmutatni.

Kameramozgások
A svenkelés során a kamera annak függőleges és vízszintes tengelye körül fordul el oldalra, lefelé vagy felfelé, többnyire azért, hogy kövesse a felvétel tárgyának mozgását. További kameramozgások és eszközök: a fahrt (kocsizás), a krán (daruzás), a vario (köznapi néven zoomolás), valamint a steadycam (kézi kamera).

Világítás, színdramaturgia
A világítással különböző történéseket tudunk még hatásosabban kiemelni. A fehéregyensúly a digitális fényképezőgépek, videokamerák egy beállítási lehetősége: az éppen adott fényforrásokhoz beállítja a színhőmérsékletet a színhelyes felvétel érdekében.

- High Key (nagyon erős fehér fény és fényhatás) és Low Key (sötét, ami olyan, mintha szürkületben fényképeznénk);
- szórt fény (például ha az ablak elé húzunk egy vastagabb fehér függönyt, akkor szórt fény fog a szobába érkezni);
- direkt fény (ha egy lámpát felkapcsolunk és azt közvetlen a tárgyra irányítjuk)
- hárompontos világítás (egy lámpa jobbról, egy balról és egy hátulról kiemelő élfénynek).

2. Elemezzenek közösen egy videóklipet vagy rövidfilmet technikai szemszögből. Nézzék meg, hogy milyen kompozíciós elemeket használt benne az operatőr, milyen színeket, helyszínt, valamint milyen plánokat használtak benne.
Érdemes 2-3 perces filmet választani, amelyben nincsenek nagy számban vágások.
Pl.: https://www.youtube.com/watch?v=s6pUUzX3Zb0

Szakirodalom:

– Michael Freeman: Fotósszemmel - Képkompozíció a digitális fényképezésben Scolar Kiadó, 2011.
– David Präkel: Kompozíció - A fotográfia alapjai 1. Scolar Kiadó, 2014.
– Tom Ang: Digitális videózás - Kezdőknek és haladóknak - Kezdőknek és haladóknak. Park Kiadó, 2007.
– Szabó Sóki László: Elektronikus és médiatartalmak: video és hang
https://www.tankonyvtar.hu/en/tartalom/tamop412A/2011-0073_elektronikus_mediatartalmak/index.html

3. Az óra végén a könyvtáros kiadja a forgatási feladatot: A diák készítsen egy videót a saját településéről és a kedvelt helyszíneiről. A felvételek minimum 5 snittből álljanak, amit a következő óra alkalmával szerkeszteni, valamint vágni fognak a foglalkozásvezető segítségével. Az internetet és az oktatóvideókat segítségként lehet használni.
Szükséges eszköz: Fényképezőgép, mobiltelefon vagy digitális kamera, esetleg állvány.

4. Második és harmadik órára a diákok már a kész felvételekkel jönnek, amelyeket az első órán szerzett elméleti ismeretek alapján készítettek.
A videók számítógépre másolása, majd megvágása következik. A tanár kivetítőn mutatja végig a munkálatokat.
Az órán VSDC Free Video Editor programot használunk. Ha viszont valamilyen más program használatában vagyunk otthon, akkor érdemes azt is megmutatni a tanulóknak.

A program letöltése az alábbi weboldalon: http://www.videosoftdev.com/free-video-editor

A program segítségével lehet vágni, effektet hozzáadni a képhez, valamint a hanghoz is. Könnyen slideshow-kat is lehet készíteni képekből.

A diákok új projektet hozzanak létre. Válasszanak ki egy általános felbontást, amit utána könnyen tudnak feltölteni az internetre. Ez legyen FullHD (1920X1080px), vagy HD (1280X720px). Ezek után betöltik a munkaterületre a filmeket.
Az idővonalra (timeline) helyezik azokat a snitteket (clippeket), amelyekből összeállítják a filmet. Ha valamelyikből le akarnak vágni (cutting), akkor kijelölik a vágás helyét, elvágják és a felesleget törölik.
A snittek közé áttűnéseket érdemes tenniük, ha erre szükség van. Ha döcögős lenne a kép két snitt között, akkor válasszanak ki valami oda illő áttűnést (transition: pl. fade in, fade out). Ha szeretnék, a snitteket effektekkel is tudják „bolondítani".
Ha kell, lehet utóhangosítani, az eredeti hangot hangosítani, halkítani (audio effects). Aláfestő zenét az ingyenes jogdíj nélküli zenékből érdemes választani. Internetről is érdemes letölteni. Keresőszavak: *free background songs for videos*, *free music from youtube* stb.
http://freemusicarchive.org/
http://www.pacdv.com/sounds/free-music-01.html
A YouTube is felajánl zenéket a videókhoz. Ha azonban ezeket szeretnénk használni, akkor nincsenek olyan, egyéb opcióink, mint a halkítás a film egyes részein.
Az aláfestő zenét egyszerűen a következő alsó hangsávra tehetik. Utána tudják elvégezni a halkítást és az effektek alkalmazását.
Ha szükség van feliratozásra, azt a Text menüpontban tudják elvégezni, amihez akár szövegfájlokat is be tudnak importálni. Stáblistát is tudnak készíteni, egyszerűen a timeline-ra illesztve.
Ha elkészültek a filmmel, mentsék először projekt fájlba, majd exportálják a kívánt formátumba. (Ha nem biztosak abban, hogy milyen formátumban mentik el a videót, vagy a feltöltés során „érvénytelen fájlformátum" hibaüzenetet kap, győződjön meg arról, hogy az alábbi formátumok egyikét használja-e: .MOV .MPEG4 .MP4 .AVI .WMV .MPEGPS .FLV 3GPP WebM DNxHR ProRes CineForm HEVC (h265)

Példa:
Gödöllői könyvtárosok kedvenc helyszínei a városban:
https://www.youtube.com/watch?v=SMw7UeerrAU

Oktatóvideók az interneten:
A program saját Youtube oktató videókat tartalmazó oldala:
https://www.youtube.com/user/FlashIntegro

A programról további oktatóvideók angol nyelven:
https://www.youtube.com/watch?v=_PlayOYwQIA
https://www.youtube.com/watch?v=y9PqmPSgT9Y
https://www.youtube.com/watch?v=_3TPZy5F-AQ
https://www.youtube.com/watch?v=7w9WWtBisqg

A megvágott videóanyag internetre való feltöltése és annak megosztása
Videófeltöltés

1. Jelentkezz be a YouTube-ra (Elég a Gmail-fiókunkba bejelentkezve lenni).
2. Az oldal tetején kattints a *Feltöltés* elemre.
3. Válaszd ki számítógépedről a feltölteni kívánt videót. A videó feltöltésekor a videó alapadatait és speciális beállításait is szerkesztheted, és eldöntheted, szeretnéd-e értesíteni a feliratkozókat. A cím legfeljebb 100 karaktert, a leírás pedig legfeljebb 5000 karaktert tartalmazhat.
4. Nyilvános videó YouTube-ra való feltöltésének befejezéséhez kattints a *Közzététel* lehetőségre. Ha a videó adatvédelmi beállításaként a *Privát* vagy a *Nem nyilvános* lehetőséget választottad, akkor a feltöltés befejezéséhez egyszerűen kattints a *Kész* elemre, vagy a videó privát megosztásához kattints a *Megosztás* elemre.
5. Ha nem kattintottál a *Közzététel* elemre, akkor a videód mások számára nem lesz látható. A *Videókezelő*ben később bármikor közzéteheted a videódat.

Videómegosztás

- Keresd meg az általad feltöltött videót a youtube.com webhelyen.
- A videó alatt kattints a Megosztás lehetőségre, majd válaszd ki azt a közösségi oldalt, amelyiken szeretnénk megosztani a videót.

IV.4.3. Értékelés

Az elkészült műveket mutassuk be, majd véleményezzük egymás videóját (ezt a YouTube komment-felületén akár online is meg tudjuk tenni). Emeljük ki, hogy ki milyen művészeti és technikai eszközt alkalmazott a film készítése során.
A tanulók beszéljék meg, hogy a modulnak melyik feladata tetszett a legjobban, és melyik rész volt számukra a leghasznosabb.

IV.5. A modul adatai

Időtartam: 1x120 perc
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul egy olyan, idegenvezetéssel egybekötött séta, melynek során végigjárjuk a település irodalmi helyszíneit: épületeket, szobrokat, híresség nevét viselő köztéri tárgyakat, esetleg irodalmi alkotásban szereplő helyszíneket. Az itt élt, vagy élő költők, írók munkáira alapozott játékos feladatok során ismertetjük meg a résztvevőkkel a település irodalmi hagyományait, értékeit. Ki lehet térni az irodalom mellett más tematikára is: a település jellegéből adódóan akár híres sportolók, tudósok, zenészek bemutatására. Az alábbi modulban az irodalmat választottuk témának.

IV.5.1. Tanulási feladat

- ismeretszerzés, szókincsbővítésaz olvasás és a szövegértés, szövegalkotás, és az összefüggések felismerésének fejlesztése
- a hatékony és önálló tanulás fejlesztése
- az anyanyelvi kompetencia fejlesztése
- az elvont gondolkodás fejlesztése a képi ábrázolás és az írás kapcsolatának fényében
- a csoportban való közös munka, véleményalkotás, és a konszenzus megteremtésének gyakorlása
- a szociális és állampolgári kompetenciák erősítése

IV.5.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

- ismeretszerzés a település múltbeli és jelenbeli irodalmi hagyományairól, történelméről;
- a szövegértés és a szövegalkotás fejlesztése;
- a helyismereti tudás gyarapítása.

A tanulók a feladatok elvégzése után:

- tájékozódni tudnak a helyi irodalmi hagyományokban;
- képesek önállóan és csoportban is feladatokat megoldani;
- képesek megszerzett ismereteik felidézésére, feladatok megoldására;
- képesek saját érveiket a helyzetnek megfelelően, etikusan és meggyőzően kifejezni, mások véleményét elfogadni.

A séta indítását javasoljuk a könyvtár előtt kezdeni. A séta során 3 állomást tervezzünk be: egy megállót a régi írók, költők számára, egyet a kortársak számára, és egyet a gyermekírók számára. Mindegyik megállónál összefoglaljuk a településsel kapcsolatos információkat, majd játékos feladattal kérdezzük ki tőlük az elhangzottakat.
A résztvevőket tetszőleges módszerrel 5 csoportra osztjuk, amelyekben végig fognak dolgozni. A csapatokat a túra végén egy-egy oklevéllel díjazhatjuk. Itt Gödöllő irodalmi hagyományaiból mutatunk be egy lehetséges megoldást.

1. Első állomáshely: Léda villa – a foglalkozásvezető összegyűjti és bemutatja nagyobb költők, írók kapcsolatát a településsel.

Kérdések – válaszok: interaktív beszélgetés
Milyen írónak, költőnek van helyi vonatkozású kapcsolata és milyen típusúak ezek? Léda-villa Gödöllőn (Ady Endre), Ambrus Zoltán nyaralója és emlékszobája, Ottlik Géza háza stb.
Érdekességek, tények és pletykák elmesélése arról, hogy ki élt vagy nyaralt itt, kinek a rokonsága, esetleg szerelme, múzsája köthető a településhez, vagy kinek a művében jelenik meg az adott település.

2. Első feladatlap kiosztása – párosító

A településsel kapcsolatos összes irodalmi személy nevét és egy-egy művének címét kell összepárosítania a foglalkozás résztvevőinek. Ezzel egyúttal megismerik azok neveit, akiknek kötődése van a településhez, és akik a séta során még szóba fognak kerülni. Amennyiben nincs túl sok irodalmi személy, aki a településhez köthető, akkor lehet nyelvészeket, könyvtárosokat, színészeket, vagy más, ismert neveket keresni, illetve olyan írókat, költőket, akik nemrég voltak a könyvtárban. Szintén felsorolhatóak az amatőr írók, költők is. A 8. mellékletben a mintaprogram alapjául szolgáló „10 kicsi pelikán" vetélkedő hasonló feladatát mutatjuk be. A feladatlap kitöltése és megoldása után átsétálnak a második állomáshelyre. A feladatlapok pontozását a csapatok egymásnak végzik el.

3. Második állomáshely – Hajós iskola - a foglalkozásvezető összegyűjti és bemutatja a kortárs írók, költők kapcsolatát a településsel.

Kérdések – válaszok: interaktív beszélgetés
Milyen kortárs írónak, költőnek van kapcsolata a településsel, és milyen típusúak ezek? – Kiss Noémi és a Sovány angyalok, mely a Hajós iskolában játszódik. Nádudvari Anna itt él, Ferdinandy György innen származik stb.
Érdekességek, tények és pletykák elmesélése. Ki élt vagy nyaralt itt, kinek a rokonsága, esetleg szerelme, múzsája köthető a településhez. Kinek a művében jelenik meg az adott település. Itt lehet kitérni az amatőr szerzőkre is, illetve minden olyan irodalmi személyre, aki nemrég, vagy a közeljövőben a könyvtárba látogat.

4. Második feladat kiosztása – csillagok földön és égen

Ehhez egy nagyobb parkos, füves területre van szükség. A feladat különösen jól játszható éjszaka, elemlámpákkal. A foglalkozásvezetőnek ehhez társakra van szüksége, akik már egy fél órával korábban a helyszínen elrejtik azokat a bizonyos csillagokat, melyeket a résztvevőknek meg kell találniuk. A csillagokra egy-egy regény szereplője, helyszíne, jellegzetes motívuma van felírva. A foglalkozásvezető mindegyik csoportnak kioszt egy-egy különböző színű csillagot, melyre egy kortárs író neve van felírva. A feladat az, hogy az adott színű csillagnak keressék meg a társait. Ha jól dolgozott a csapat, nemcsak a csillagok színei egyeznek, hanem a csillagok feliratából összeáll egy teljes mű is, melyről a korábbiakban volt szó. A csillagok összegyűjtése után minden csapatnak ki kell találnia a mű címét.

Egy lehetséges gödöllői, kortárs csillagvadászat:

- Kiss Noémi – iskola, kórház, sport, angyal, rendszerváltás – A Sovány angyalok regénye
- Nádudvari Anna – Párizs, Buddha, Ausztrália, hajléktalanok, szerelem – a „Párizsban ne légy szomorú!" című regény
- Szőcs Henriette – török, hárem, füvesasszony, selyemzsinór, Aisa – „A török brigadéros" című regény.
- Veiszer Alinda – tévéműsor, újságíró, hírességek, őszinteség, Alexandra – a „Záróra" című kötet
- Czigány Ildikó – repülés, jóga, állatkert, nyár, kutyaszív – „A kék madár álma" című kötet.

A feladat pontozása: annyi pontot kap a csapat, ahány csillagot talált és plusz pontot kap, ha sikerül a mű címét kitalálniuk.

5. Harmadik állomáshely – gödöllői reptér - a foglalkozásvezető összegyűjti és bemutatja a település gyermekirodalmával kapcsolatos tudnivalókat

Kérdések – válaszok: interaktív beszélgetés

Milyen gyermekírónak, költőnek van kapcsolata a településsel, és milyen típusúak ezek? – Czigány Zoltán *Csoda és Kósza* sorozatában a lovak a gödöllői reptéren élnek, Mikó Csaba Gödöllőn él stb.

Érdekességek, tények és pletykák elmesélése. Ki élt vagy nyaralt itt, kinek a rokonsága, esetleg szerelme, múzsája köthető a településhez. Kinek a művében jelenik meg az adott település. Ha kevés a településhez köthető gyermekirodalom, bátran elő lehet venni az ismertebb meséket és írókat, és az ott megjelenő természeti jelenségekkel, folklórral stb. kapcsolatosan lehet mesélni.

6. Harmadik feladat – Talált tárgyak ládája
Ebben a feladatban egy nagyobb ládába előzetesen összegyűjtjük a település meseirodalmával kapcsolatos tárgyakat. A legegyszerűbb, ha a mesék, meseregények főszereplőit, vagy legjellegzetesebb motívumát tesszük a ládába egy-egy tárgy képében.

Példák:
Mikó Csaba: Tükörváros titka - kistükör
Czigány Zoltán: Csoda és Kósza – plüsslovacska
Ottlik Géza: Iskola a határon – medve játékfigura
Kántor Kata: Nózi nyomoz – kutyanyakörv
A feladat során minden csapat húz egy tárgyat és abból ki kell találnia a szerzőt és a mű címét is. Akár több kört is le lehet játszani. Pontok a sikeres megoldásért járnak: szerzőnként és művenként 1-1.

IV.5.3. Értékelés

Zárásként a résztvevők visszasétálnak a könyvtárhoz, ahol elmondják röviden, hogy milyen új ismereteket szereztek, melyik feladat tetszett nekik a legjobban és miért. A feladatok pontozása alapján a vezető kiosztja az okleveleket, és ha van lehetőség, akkor díjakat is ad, illetve felhívja a figyelmet arra, hogy az említett könyveket a könyvtárban ki lehet kölcsönözni.

6. modul: Vetélkedő

IV.6. A modul adatai

Időtartam: 5x30 perc
Tudnivalók a modul feldolgozásához:
A modul technikai természetű, mivel abban nyújt segítséget, hogy miként tudja a könyvtáros a fenti öt modult egy digitális, városismereti vetélkedővé szervezni, amennyiben erre igény mutatkozik. A modul időtartama 2 hónap, a feladatok tetszés szerinti sorrendben végezhetők el. A vetélkedő projektmunka keretében zajlik. Humán erőforrás igénye legalább 2 könyvtáros. A modul során az elkészült feladatokat a könyvtár honlapjára töltjük fel, tehát szükség van hozzá egy könnyen kezelhető weboldalra. A jó gyakorlat a vetélkedő modulja nélkül is használható.

IV.6.1. Tanulási feladat

- a használható információk felismerése
- a talált információk bemutatása
- a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítése

IV.6.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

1. A vetélkedő meghirdetése

A vetélkedő középiskolások számára indul, 3-5 fős csapatok jelentkezését várjuk. A játék során 5 feladatot kell megoldani, amire egyenként maximum 20 pontot lehet kapni, kivéve az 5. feladatot, amely településtől függően alakulhat, de próbáljuk úgy alakítani, hogy ne lehessen aránytalanul sok, vagy kevés pontot szerezni ezzel a feladattal. A feladatokat könyvtárosokból álló zsűri fogja pontozni, különböző szempontok szerint, melyeket a feladatoknál részletezünk. A pontozást modulonként közzé kell tenni a csapatok számára, kivéve az utolsó feladatnál, amit az eredményhirdetésig nem hozunk nyilvánosságra.

Fontos időpontok:

- a jelentkezés határideje
- a közösségi alkalmak időpontja
- a játék eredményhirdetése
- a konzultációk időpontja

Nyeremények – az életkornak megfelelő könyvcsomagok, élménycsomagok ajándékba költségvetési lehetőségektől függően.

A vetélkedő ötfordulós, kéthetente egy könyvtári foglalkozást jelent, mely után még lehetőség van a csapatoknak az otthoni munkára, hogy befejezzék a feladatukat. Adhatunk lehetőséget plusz feladatok elkészítésére is, ez plusz pontokkal is jár. (Több recept, több címer stb.)

Mentorok – érdemes a csapatok meghirdetésénél iskolai tanárt vagy szülőt megjelöltetni mentorként, akik segítik a diákokat a feladatokra való felkészülésben.

2. A vetélkedő informatikai háttere

A vetélkedő négy moduljában olyan feladatok készülnek, melyek fontos helytörténeti jelentőséggel bírnak a későbbiekben. A feladatokat ezért az első négy modul után elektronikusan célszerű bekérni a csapatoktól. Ez kétféle módon történhet:

- a csapatok egy e-mail-címre küldik az elkészült feladatokat, majd a könyvtáros feltölti a weboldalra;
- a csapatok maguk töltik fel bejelentkezés után a feladatokat a weboldalra.

A weboldal lehet a könyvtár saját honlapja, ha egyszerűen megoldható egy felületet létrehozni a vetélkedő számára, de készülhet akár Wordpress alapú blogon is.

A vetélkedő számára célszerű a Facebook-on egy oldalt, vagy csoportot létrehozni, ahol a kommunikáció mellett lehetőség van az elkészült anyagok megosztására is.

3. Eredményhirdetés

A fenti sorrendben az irodalmi séta az utolsó modul, de érdemes ezen a sorrenden változtatni, hogy ne ezzel zárjuk a vetélkedőt. (Hiszen így azonnal kiderül, melyik csapat nyert.) Az eredményhirdetésre készítsünk egy összeállítást ppt-kből a legsikeresebb feladat-megoldásokból: videókból, receptekből, címerekből és legendákból. Készíthetünk kiállítást is a beküldött feladatokból, ahol figyeljünk arra, minden csapat munkája jelenjen meg. A pontok összeszámlálása adja ki a csapatok sorrendjét, és ekkor lehet az első 3 helyezettet kihirdetni, de ezen kívül adjunk különdíjakat minden modulhoz: a leghihetőbb legenda, a legfinomabb recept megálmodója és egyéb különdíjak. Ha tovább szeretnénk fokozni a játékosok kreativitását, kérjük meg őket, hogy az eredményhirdetésre hozzanak kóstolót a megálmodott receptekből. Az eredményhirdetésre hívjuk meg a pedagógusokat, szülőket, családot is.

IV.6.3. Értékelés

Értékelési szempontok a feladatokhoz:

1. Gödöllői ízek: mítoszteremtő képesség, digitális technika, stílus, gödöllői vonatkozás;
2. Családom címere: kivitelezés, kreativitás, feladat értelmezése;
3. Legendagyár: mítoszteremtő képesség, stílus, tartalom;
4. Édes hazám: digitális technika, feladat értelmezés, tartalom, kreativitás, gödöllői vonatkozás;
5. Celeblesen – tartalmi helyesség.

Az eredményhirdetésen osszunk ki rövid kérdőívet a résztvevőknek, melyben kikérjük a véleményüket a vetélkedő tartalmáról és lebonyolításáról. Ha lehetőségünk van rá, készítsünk számukra egy stúdiószobát, ahol videóra mondhatják véleményüket a vetélkedőről.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

- Minden tanuló biztonsággal közlekedik, tájékozódik a könyvtárban. Megismerkedik (ha van) a helytörténeti gyűjteménnyel.
- Minden tanuló megismerkedik a település irodalmi, gasztronómiai, történelmi hagyományaival.
- Minden tanuló hozzájárul a produktumok elkészítéséhez, melyek helytörténeti jelentőséggel is bírnak.
- Minden tanulónak fejlődik a kreativitása, digitális kompetenciája, szövegértési, alkotási kompetenciája.

VI. ESZKÖZLISTA

A tanulást segítő eszközök:

- digitális és egyéb oktatástechnikai eszközök, videószerkesztő program, számítógépek a katalógus használatához
- hagyományos könyvtári eszközök
- interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek
- rajz- és festékeszközök
- fényképezőgép, mobiltelefon vagy digitális kamera (esetleg állvány)

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthető le.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Recept példák
2. A színek és jelölésük a címertanban
3. Címerpajzsok tagolása
4. A gödöllői könyvtár logói
5. Logó kvíz példák
6. Címertan keresztrejtvény
7. Címer példa
8. Irodalmi számháború - megoldókulcs

A mellékletek http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes oldalon a program címére kattintva tölthetők le.

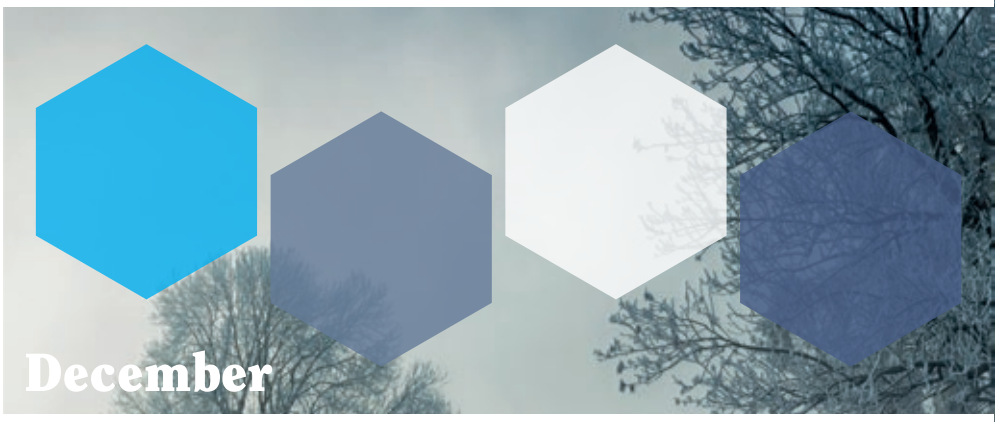
KALENDÁRIUM

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 **27** 28 29 **30**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10 11 12 13 14 15 16 **17** 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

A magyar sajtó napja
Médiaműveltségi és médiatudatossági foglakozás a könyvtárban
1 - Online tartalom előállítás

A történetmesélés világnapja
Digitális történetmesélés LEGO Story Starterrel
Digitális történetmesélés tabletek segítségével

Március

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

A magyar költészet napja
Digitális történetmesélés tabletek segítségével

A könyvtárosok világnapja
QR-kód/játszma a könyvtárban – Könyvtárhasználati óra másképp

Április

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Érettségi hava
Maradj talpon! – könyvtárhasználati óra érettségi előtt álló diákoknak

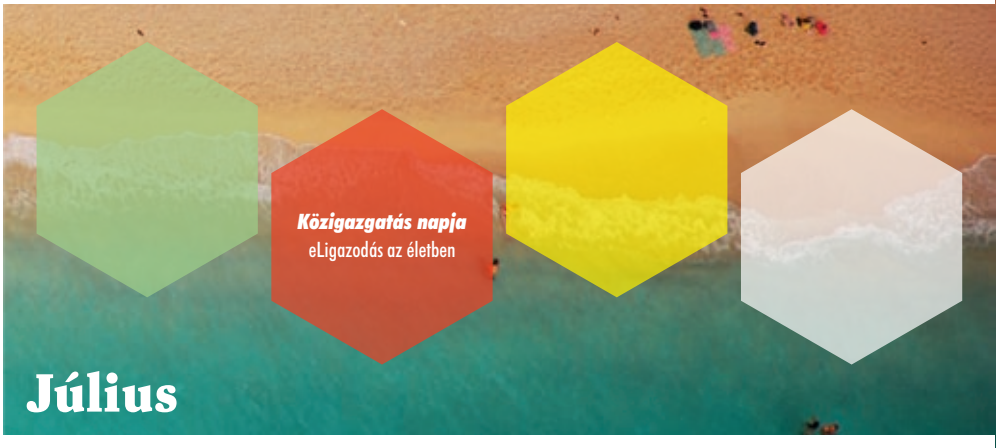
Az információs társadalom napja
Digitális világunk – Fedezzük fel a neten az információt!

Az Internet világnapja
„Netikett", avagy a hálózat csapdájában

Május

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

MINTAPROGRAM ÓRAREND KÖZÉPISKOLÁSOKNAK

	HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	TÉMAHÉT
1	Olvasási élmény feldolgozása a XXI. században	Tükör-party	Médiaműveltség 1. Online tartalom előállítás	Verslábaló – irodalmi séta	Nem középiskolás fokon…	Azt a betyárját!
2	Természettudományok a könyvtárban	Fedezzük fel a neten az információt	Kincsek a könyvtárban és a világhálón	Kivándorlás Amerikába a századfordulón	Alkotó szellemek. Kreatív írás, teremtő olvasás	
3	Ne félj babám, nem megyek világra…	Széllel slamben	Anglia egy hétben	Főiskolás leszek!	eLigazodás az életben	
4	R2D2	QR-kód/játszma a könyvtárban	Önként vakon	Médiaműveltség 2. Mozgókép, videóblog (vlog) készítés	Ne hagyd otthon a mobiltelefonod!	Itt-Hon
5	Versek másképp	Sherlock Holmes nyomában	Könyvtári Geobook Catching	Könyvsú-go! Válassz könyvet könnyen!	Mágnás Elza-gyilkosság	
6	Ifi titák	Fanatik Rídörz olvasóklub	Hosszú Péntek	Legendagyár	Olvass Filuért!	
7	Pletykaanyu	Tanulás a könyvtárban	Tanulás a könyvtárban	Tanulás a könyvtárban	Tanulás a könyvtárban	

Magyar irodalom és nyelvtan · Informatika · Angol nyelv · Biológia · Történelem és állampolgári ismeretek

Hely-és honismeret · Osztályfőnöki óra · Könyvtár- médiaismeret · Szabadidős programok

Digitális írástudás fejlesztése · Könyvtárhasználat-információkeresés · Szövegértés-fejlesztés · Olvasásfejlesztés

TARTALOMJEGYZÉK

ELŐSZÓ 3

ADATBÁZISHASZNÁLAT, INFORMÁCIÓKERESÉS 4

Anglia egy hétben: Tematikus digitális kompetenciafejlesztés a könyvtárban 5
Bűntény a könyvtárban – detektívjáték, a Mágnás Elza-gyilkosság és az adatbázisok ismerete 21
Fedezzük fel a neten az információt! 35
Maradj talpon! – könyvtárhasználati óra érettségi előtt álló diákoknak. . . 46
QR-kód/játszma a könyvtárban 54

KORSZERŰ, ÉLMÉNYALAPÚ KOMPETENCIAFEJLESZTÉS A KÖNYVTÁRAKBAN 66

Digitális történetmesélés LEGO StoryStarterrel 67
Digitális történetmesélés tabletek segítségével. 81
Olvasási élmény feldolgozása a XXI. században 91
Keltsd életre a Kis herceg kalandjait! 103
T.E.S.L.A.-projekt – természettudomány a könyvtárban 120

KÖZGYŰJTEMÉNYI TARTALMAK ISMERTSÉGÉNEK NÖVELÉSE, HASZNÁLATÁNAK ÖSZTÖNZÉSE 135

Kivándorlás Amerikába a századfordulón 136
Digitális világunk – ismeretterjesztő előadások és foglalkozások 158

MÉDIATUDATOSSÁGRA NEVELÉS 167

Médiaműveltségi és médiatudatossági foglakozás a könyvtárban 1 168
Médiaműveltségi és médiatudatossági foglalkozás a könyvtárban 2. 180

NETBIZTONSÁG, ETIKUS INTERNETHASZNÁLATRA ÉS E-ÁLLAMPOLGÁRSÁGRA NEVELÉS 192

Behálózva – szépirodalommal a felelősségteljes internethasználatért 193
Eligazodás az életben 213

„Netikett", avagy a hálózat csapdájában 225
Védd magad! Önvédelem a neten 235

TANULÁSTÁMOGATÁS DIGITÁLIS ESZKÖZÖKKEL 248

R2D2 : a személyre szabott segítőtárs a digitális univerzumban. 249

HELYISMERETI TARTALMAK LÉTREHOZÁSA 262

Könyvtári Geobook Catching: Helyismereti kincskereső játék. 263
Legendagyár – digitális városismereti vetélkedő 275

KALENDÁRIUM 301
ÓRAREND 306

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek: