

Informatika – **S**zakmaiság – **E**redményesség – pályázat
2012.

Vetélkedő IKT eszközzel



Készítette: Szakács Sándor

Vetélkedő IKT eszközzel

Bizonyára sokunknak ismerősen csengenek a következő nevek: Vitray Tamás, Egri János, Rózsa György. Hogy mi a közös bennük? A magyar televíziózás kezdeti szakaszában nagy sikerű vetélkedőket vezettek. A közszolgálati- és kereskedelmi csatornák jelen korunkban is előszeretettel tűznek műsorukra ilyen alkotásokat. Van persze köztük értéktelen – ahol csak a nyeremény motivál, - de szerencsére vannak olyanok is, amelyből a nézők is és a résztvevők is nagyon sokat tanulhatnak. A szerkesztők kiemelten figyelnek a megjelenésre, a **látványra**.

Iskolánkban a mindennapi oktató-nevelő munka mellett nagy hangsúlyt fektetünk a hagyományok ápolására, szűkebb környezetünk, településünk történelmének a gyermekekkel történő megismertetésére. Március 15-i nemzeti ünnepünk alkalmával mindig megemlékezünk a két - településünkön született - honvédtisztról, Kutassy (Brunner) Ignácról és testvéréről, Pálról, akik hőiesen küzdöttek a szabadságharcban. Március közepén projektnapokat tartunk, melynek programjából nem hiányozhatnak a vetélkedők sem.

Hat évvel ezelőtt vetődött fel, hogy a meglévő informatikai eszközök alkalmazásával a látvány is kapjon nagyobb szerepet e programoknál. Adott volt hozzá a számítógép, projektor és egy 3 x 2,4 méteres vetítővászon. A megvalósításhoz Power Point szükséges.

Négy témakörre tagolt történelmi-, helytörténeti vetélkedőt hirdettünk szabadon szerveződő négy főből álló csapatok részére. Az előkészítés a kérdések megfogalmazásával és a felkészüléshez szükséges irodalomjegyzék összeállításával kezdődött. Ezt követte a kivetítésre kerülő prezentáció elkészítése. Az animációknak tökéletes összhangban kellett működniük az előre elkészített forgatókönyvvel.

Az első fordulóban az egymás után sorra kerülő csapatok meghatározhatták, hogy mely témakörből, hány pontot érő kérdésre szeretnének válaszolni.



A kivetített 7 m²-es felületen erről a képről lehetett a témakört meghatározni. A megfelelő gombra való kattintás után a hozzá tartozó kérdéseket pontszámuk alapján feltüntető oldalra ugrunk.



Mindegyik témakörhöz 10 kérdés tartozik. 3-3 10 illetve 20 pontos, valamint 2-2 40 illetve 50 pontos kérdés, a nehézségi foknak megfelelően. A csapat kérése alapján a megfelelő gombra kattintva jutunk a konkrét kérdéshez. Ezzel párhuzamosan - az animációs beállítás következtében - a pontszámot tartalmazó téglalap eltűnik. Így elkerülhető, hogy a már elhangzott kérdés megismétlődessen.

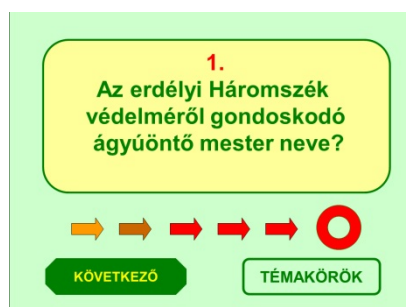
A feladatot tartalmazó oldalon került elhelyezésre egy időmérő szerkezet. A sárga színű kör fölött látható, egyre növekvő piros körkikk jelzi a csapatoknak, hogy a válaszadásra mennyi idő áll rendelkezésre.

A megfelelő feliratú navigációs gombokra kattintva juthatunk vissza a témaköröket tartalmazó diához, s jöhet a soron következő kérdés.



A vetélkedőt 8 csapattal rendezve - 4 kör után a 40 kérdésből 8 megválaszolatlan marad. Ezek lesznek a 2. forduló kérdései. Az egymás után elhangzó kérdésekre az a csapat válaszolhat, aki szándékát leggyorsabban jelzi a zsűri felé. Ehhez készítettem egy jelzőkészüléket. Csapatonként kinder tojások sárga műanyag hordócskáiba elektromos izzót építettem, amelyek sorszámmal ellátva a zsűri asztalára kerültek (1. számú képmelléklet). Mindegyik áramkörébe 1-1 csengőkapcsolót kötöttem, s ezeket a csapatoknál helyeztük el (2. számú képmelléklet). Megnyomásakor a zsűrinél lámpa jelezte a válaszadási szándékot.

A 3. és 4. forduló időben párhuzamosan zajlott. Míg csapatonként 1-1 fő a hagyományos papír alapú képkirakó helyett számítógépen illesztette össze a témához kapcsolódó képek darabjait (3. számú képmelléklet településünk madártávlati képével), addig a többieknek versírás volt a feladata.

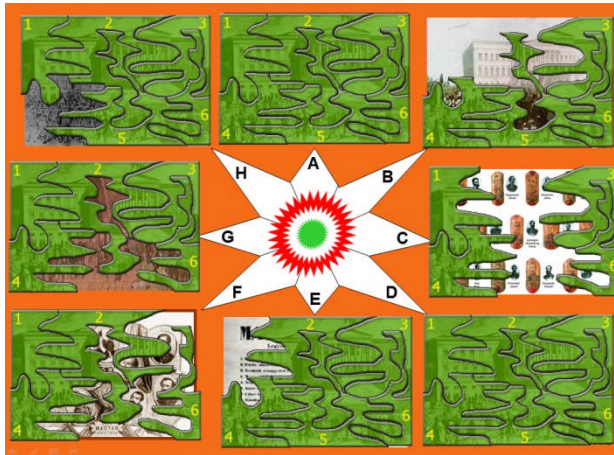


Az ötödik fordulóban ismét a vetítővászonra kellett koncentrálni. Rövid ideig látható villámkérdésekre adtak választ a tanulók. Az idő múlását a gyorsan, egymás után - hanghatás kíséretében - felvillanó nyilak jelezték. Néhány kör után az utolsó kérdéseknél itt is használtuk a „jelzőlámpát”.

A teljes anyagot 67 diából készítettem, a lebonyolítás ideje meghaladta a 2 órát.

A vetélkedő alatti megfigyelések és az azt követő tanulói vélemények, elbeszélések alapján megállapíthattuk, hogy a szokásostól eltérő szervezéssel, az IKT eszközök alkalmazásával lebonyolított programunk tetszést aratott a gyerekek körében, a feladatokat nagy koncentráció közepette próbálták teljesíteni. Ez inspirált arra, hogy hasonló módszerekkel, más-más megjelenéssel további vetélkedőket készítsék elő.

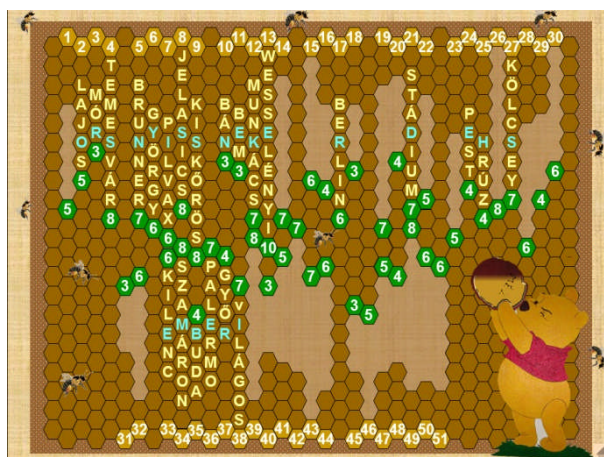
A későbbiekben – elsősorban a képi megjelenést, a Power Point adta lehetőségeket bemutatva - ezek közül szeretnék néhányat bemutatni.



Az újabb vetélkedő prezentációjának két része 51 diából állt össze. Az első rész központi diája látható a képen.

A kokárda körül közepén látható fehér csillag betűkkel jelölt ágai egy-egy téglalapra mutatnak. Ezek egyenként 6-6 sorszámozott, szabálytalan alakzathoz állnak. Minden alakzathoz tartozik egy kérdés, melyeket egy betű és egy szám bemondásával kérhetnek a csapatok.

Az így meghatározott alakzatra kattintva jutunk a hozzá tartozó kérdés diájához. Ezeken a korábbiakban már bemutatott időmérő található. Ahogy a kérdés megválaszolása után visszatérünk az előző kockára, a kérdésindító zöld színű alakzat eltűnik, alatta pedig egy témához kapcsolódó kép kezd kibontakozni (*felső kép*). Ezek mielőbbi felismerése újabb feladat a csapatok számára. Az első részben tehát 48 kérdés és 8 felismerendő kép biztosítja a pontszerzés izgalmát a versenyzőknek.



A második rész csupán egy diából áll. Mintha egy méhkaptárban lennénk. A kép tetején és alján 1-től 51-ig a sorszámozott kis hatszögek 1-1 kérdés sorszámait is jelentik. A csapatok tetszőleges sorrendben kérhetik a kérdéseket. Azok elhangzása után - jó válasz esetén - a sorszámra kattintva a megfejtés függőlegesen megjelenik az ábrában. A középső részben zöld háttérrel látható szám az adható pontszámot mutatja. Ahogy a kaptár üres részeibe egyre több

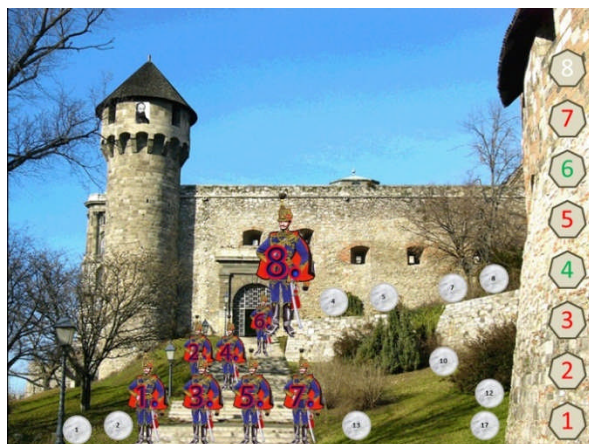
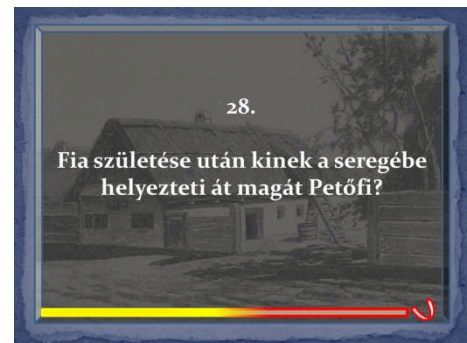
megfejtés kerül, a kék színű betűkből egy ismert vers sorai is kibontakoznak. Felismerése újabb pontszerzési lehetőséget jelent a csapatoknak. Persze itt is szükséges, hogy korlátozzuk a válaszolásra engedélyezett időt. Ha az egérrel a maci hasára kattintunk, a szájához emelt mézes bödönben egyre kevesebb lesz a méz. Amennyiben a bödön kiürül, s nem hangzott el válasz, egy másik csapat ismét próbálkozhat a most már ismerős kérdéssel.



A harmadik bemutatásra kerülő vetélkedő alapját is egy két egységből álló fájl adta. Az első rész vezérlő diája egy sorszámozott mozaikokból összerakott nemzeti színű zászló. A darabokra kattintva került elénk a megfelelő kérdés diája, majd válaszadás után újra ide navigáltunk vissza. A zászló darabjai a beállított animációnak megfelelően eltűnnek. Ennél is újabb feladatot jelent a háttérből előbukkanó képek felismerése.

A kérdéseket tartalmazó diákon a válaszadásra rendelkezésre álló idő múlását egy balról jobbra haladó - fokozatosan beszárguló - sáv jelezte.

A prezentáció második része előtt ismét rövidebb idő alatt megoldható feladatokat kaptak a csapatok. Rövid vers írása, számítógépes képkirakó, zenerészlet felismerése.



A második rész ismét egy dián kerül bemutatásra. Feladat: Táncsics (akinek képe a torony ablakában látható) kiszabadítása. Induláskor a kezdőképen alul egymás mellett sorakozik nyolc sorszámozott huszár, mindegyik egy-egy csapatot jelképez. A szürke golyókon látható szám a kérdés azonosítója. Jó válasz esetén a csapat huszárfigurája felfele mozog a lépcsőn. A felső lépcsőfokra először érkező csapaté a dicsőség, - és persze az újabb pontok, - nekik sikerült a „szabadítás”, amit az is jelez, hogy a huszáralak mérete megnő, Táncsics képe pedig eltűnik a toronyból, s megjelenik a győztes „huszár” mellett. A kép jobb szélén látható számozott hétszögekre kattintva tudjuk mozgatni a lépcsőn álló alakokat.

A bemutatott szoftverek későbbi használatakor a kérdések, szöveges részek módosíthatók.

2006 óta minden évben rendeztünk hasonló jellegű vetélkedőket, melyek népszerűek lettek a gyerekek körében. Az iskola-szülő kapcsolat erősítése mindig kiemelt szerepű volt intézményünkben. Ezt is szem előtt tartva, volt olyan év, hogy családtagok alkotta csapatoknak hirdettük meg a versengést (4. számú képmelléklet). Két diák mellett két felnőtt tagja volt a csoportnak.

Az utóbbi években térségivé bővítettük a vetélkedőt. Most már rendszeresen négy másik közeli településről is jönnek hozzánk a gyerekekből álló diákcsoportok (5. számú képmelléklet).

Céljaink:

- Olyan tanulói kompetenciák fejlesztése, mint szövegértés-szövegalkotás, digitális, hatékony-, önálló tanulás, szociális, kezdeményezőkézség vagy esztétikai kifejezőkézség.
- A vetélkedő ösztönözzön a pedagógus irányításával önálló kutatómunkára,
- fejlessze a tanulók önálló tanulási képességeit.
- Csoportmunka során a kooperatív képességek erősítése,
- az egymástól való tanulási lehetőség felismertetése,
- a társak segítése, az egyéni felelősségtudat elmélyítése.
- Megmutatni az IKT eszközök alkalmazási lehetőségeit
- Erősítsük a család és iskola, valamint a térség iskolái közötti kapcsolatokat

Az előző évek tapasztalatai igazolták, hogy a hagyományos, tanórán kívüli vetélkedők is hozzásegíthetik az iskolát a fenti célok eléréséhez. Hozzájárultak az intézmény külső kapcsolatainak erősítéséhez. Az IKT eszközök alkalmazása során a tanulók motiváltsága nő. Kiválóan kiegészíthetik a tanórai ismereteket. A változó, sokszínű tevékenykedtetés vonzó a gyerekek számára.

Abban bízunk, hogy a tanulók érdeklődése a későbbiekben sem fog csökkenni. Mindezek arra ösztönöznek, hogy továbbra is megrendezzünk hasonlóan kivitelezett vetélkedőket.

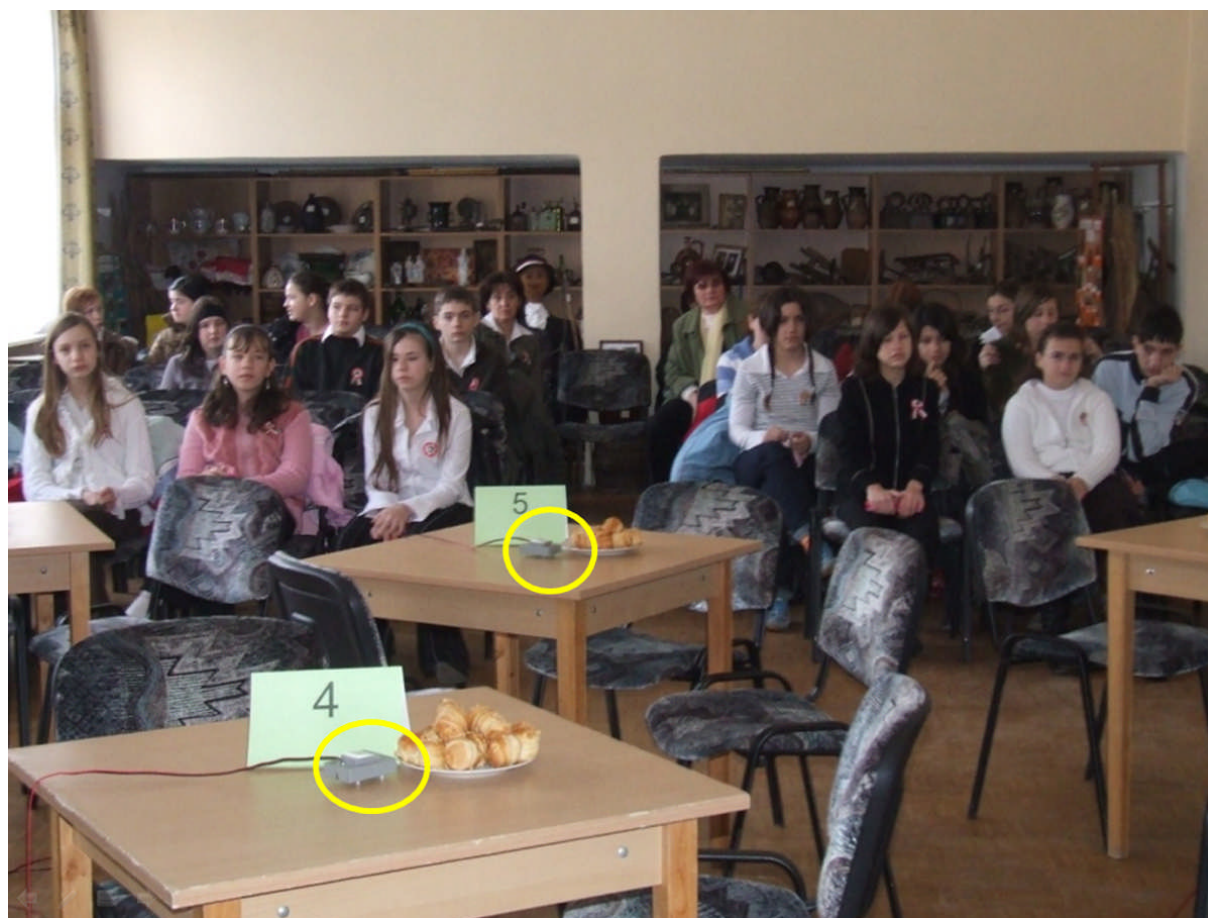
2012. február 19.

Szakács Sándor

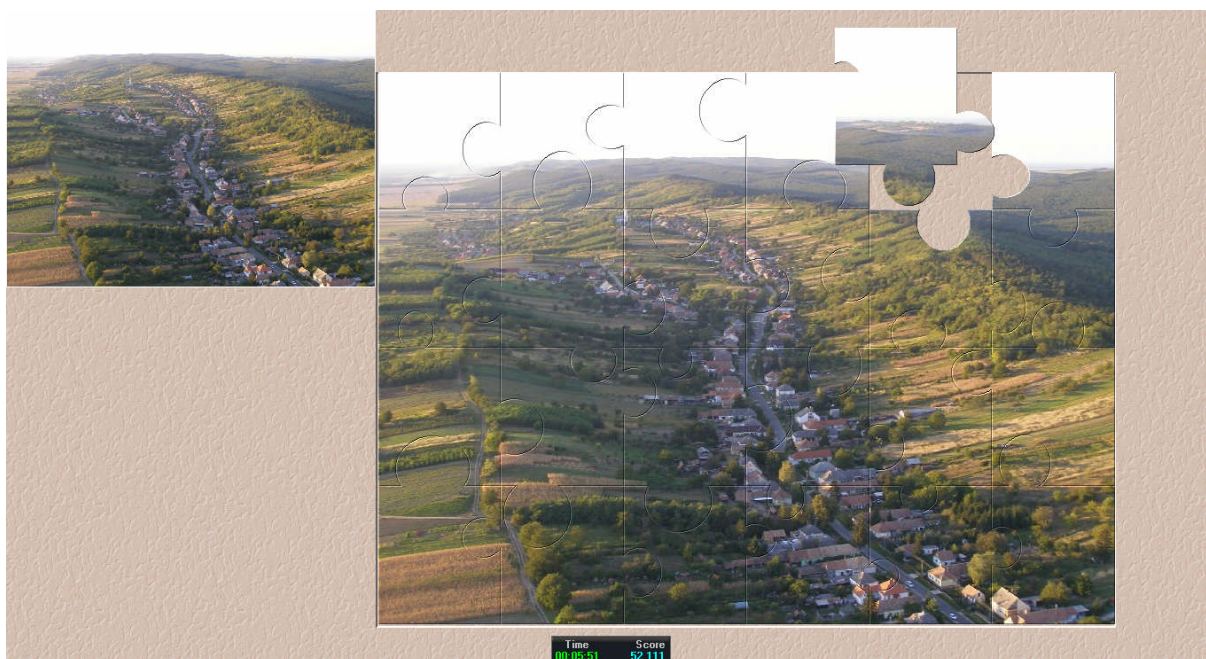
Képmelléletek



1. ...a zsűrinél lámpa jelezte a választási szándékot.



2. A csengőkapcsolót a csapatoknál helyeztük el



3. Képkirakó településünk madártávlati képével



4. ... családtagok alkotta csapatok



5. Az utóbbi években térségivé bővítettük a vetélkedőt