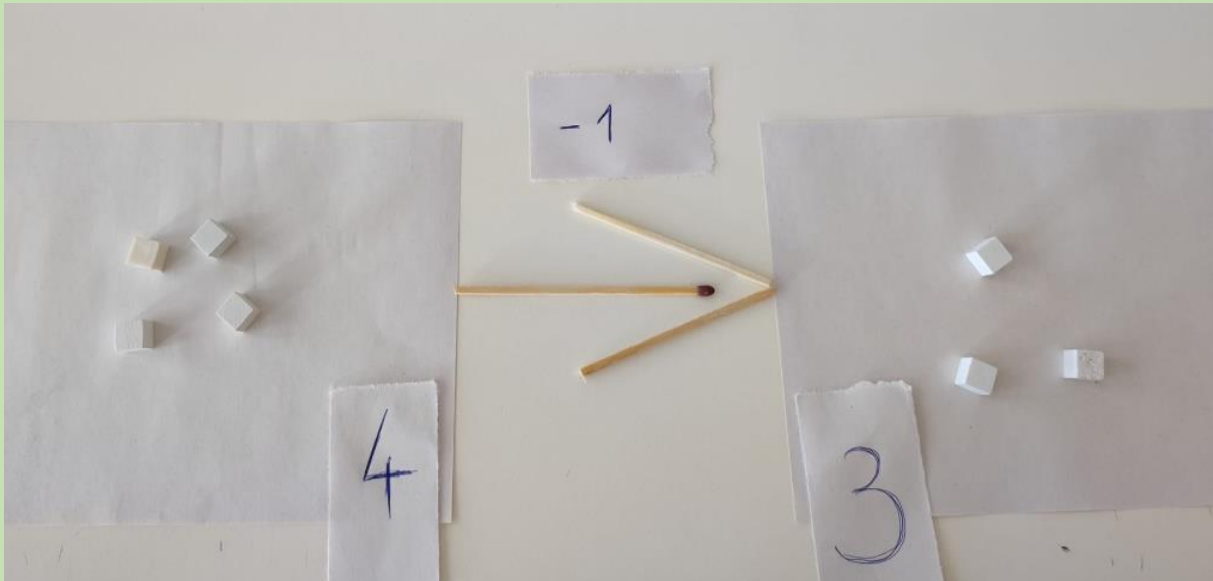


## Jó gyakorlatok

Kovács Barbara

Engedd, hogy csináljam...A matematika tanítása az alsó tagozatban 1-2. osztályos pedagógusok részére angol nyelvtanfolyammal (2022 július, Rovinj)

Folyamatok ábrázolásához a gyermek készítse el a saját ábráját, így jelezve a változást.



Fordított barchoba: a tulajdonságokat mondjuk el és betűkkel lehet rákérdezni

Az írott kisbetűkkel játszunk.  
Ilyen tulajdonságkártyáim vannak:  
két vonalközt foglal el

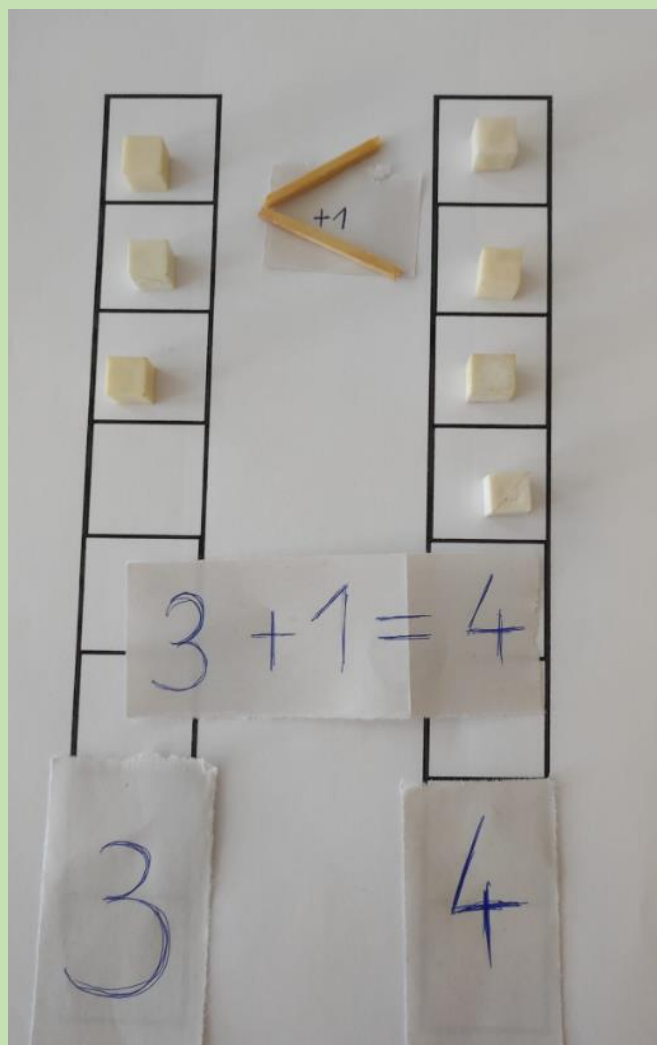
Csak egyet dugok el. Betűkkel kérdezhetsz.

| igen | nem |
|------|-----|
|      |     |
|      |     |
|      |     |
|      |     |
|      |     |
|      |     |
|      |     |
|      |     |

van rajta ékezet  
kétjegyű betű  
magánhangzót jelölő betű  
van benne hurokvonal  
mássalhangzót jelölő betű  
nincs rajta ékezet

Számlétra használata: - segít láttatni a több, kevesebb, ugyanannyi fogalmát

- segít a műveletképzésben



Szöveges feladatok értelmezése, bevezetése

Mutassunk a gyerekeknek a gyerekeknek szövegeket:

1. Válasszuk ki melyik szöveges feladat! (minden adat megvan -e ahhoz, hogy számolni tudjunk)

A feladatok a C. Neményi Eszter, Oravecz Márta, Móricz Márk Építsük fel! MATEMATIKA GYŰJTEMÉNY 1. osztály (OH, 2020) tankönyvcsaládjából származnak, épülnek.

Játsszatok „Korongforgatót”!

Tegyetek mindegyik üres körre piros korongot!

Hány pirosat és hány kéket láttok? (5 pirosat és 0 kéket.)

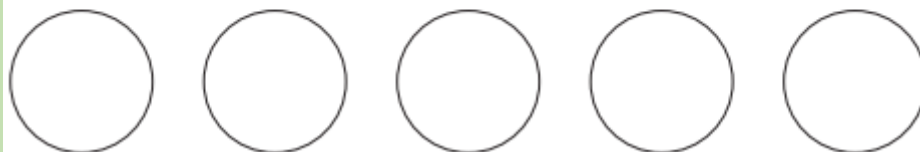
Fordítsátok meg az utolsó korongot!

Most hány pirosat és hány kéket láttok? (4 pirosat és 1 kéket.)

Fordítsátok meg az utolsó előtti korongot is! Olvassatok róla!

Folytassátok így tovább a korongok megfordítását!

Mindig olvassátok le, amit láttok!



Játssz újra „Korongforgatót”!

Színezz a forgatásnak megfelelően!

Írj róla számtannyelven!

|  |         |
|--|---------|
|  | $5 + 0$ |
|  | $4 + 1$ |
|  | $3 + 2$ |
|  |         |
|  |         |
|  |         |

Próbáld elmondani csukott szemmel az 5 bontásait!

## Ki vagyok én?

**Játékoszám:** páros vagy csapatos

**Eszközök:** papír és írószer, valamilyen tárgy, kép vagy téma

A játékosok egyik tagját kiküldik a teremből (vagy titkosan a homlokára illesztenek valamit). A „beavatott játékosok” megállapodnak abban, hogy mit fog megszemélyesíteni a „kitaláló”.

Ez lehet valamilyen élőlény, tárgy vagy

elvont dolog. Mikor a „kitaláló” bejön, akkor megkérdezi: „Ki vagyok én?”

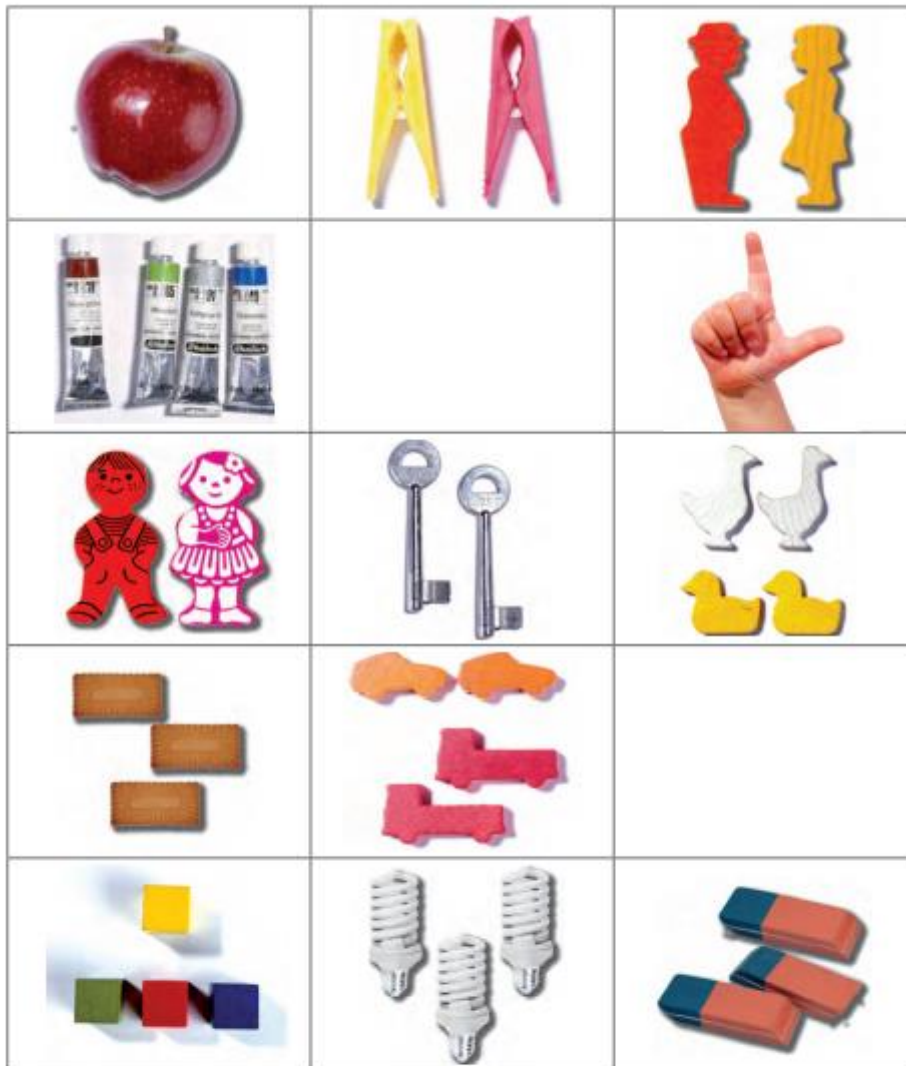
A „beavatottak”, pedig válaszolnak neki. Például: „Nagy vagy.”, „Fából készültél”, „Lehet veled utazni.”, „Jó lenne, ha nem himbálóznál annyit.”

Az első megszólalóknak érdemes minél rejtélyesebben fogalmazni, és csak később rávezetni a „kitalálót” arra, hogy ki ő.

Ha a „kitaláló” rájött, hogy ki vagy mi ő, akkor új kör kezdődik.

Gyorsolvasási gyakorlat:

Gyorsolvasási gyakorlat



- Mit látsz a képeken?
- Olvasd le egymás után a képeket!
- Mi van a harmadik sor második képén?
- Mit látsz az első oszlop ötödik képén?
- Mi van az alma mellett?
- Mondd el, hogy miből mennyi van!
- Miből van 2-nél több?
- Hogyan látod a 4-et?
- Kérdezzetek egymástól!
- Mondjátok egymás után gyorsabban, hogy melyik képen miből mennyi van!

## Latolgtató

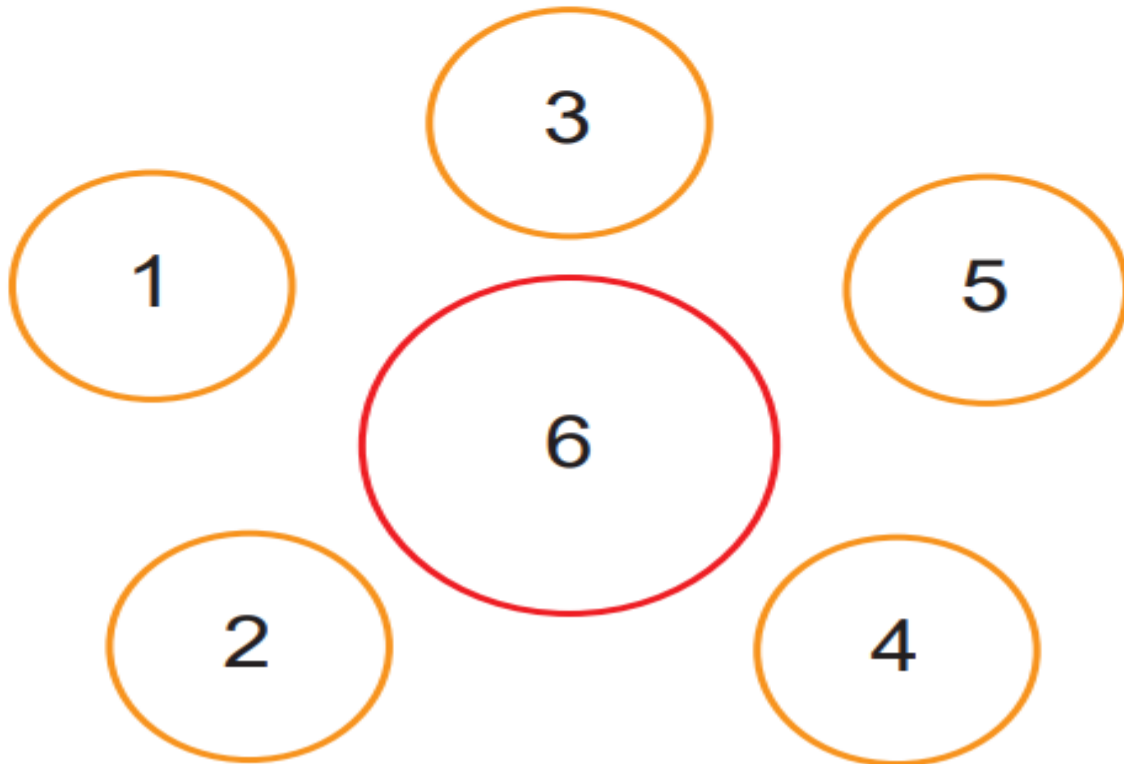
**Ajánlott játékoszám:** 2–4,  
de lehet több is

**Eszközök:**

- felrajzolt játéktábla
- dobókocka
- minden játékosnak 12–14 apró tárgy, például pálcika (gyufaszál)

A játékosok célja: megszabadulni a gyufaszálaiktól. Aki elsőként teszi le az utolsó gyufaszálát a játéktábla valamelyik mezőjére, az lesz a győztes. Minden körben a játékos dönti el, hogy egyszer, kétszer vagy háromszor dob-e a dobókockával. (Nem kell előre eldönteni, bármikor meg lehet állni. Egyszer dobni azonban kötelező.)

Egy dobás után, ha a dobott számnak megfelelő mező üres, akkor rá lehet helyezni egy gyufaszálát. (Megszabadulunk egy gyufaszáltól.) Viszont, ha a dobott számnak megfelelő mezőn már van egy gyufaszál, akkor azt fel kell venni „kézbe”. (Kapunk egy gyufaszálát.) Kivétel ez alól a 6-os mező, ugyanis az „kút”, onnan sosem kell felvenni, gyűlhetnek benne a gyufaszálak. (Végleg megszabadulunk egy gyufaszáltól.)



## Hármas

**Játékoszám:** párban játszható

**Eszközök:** logikai lapok  
(vagy más logikai készlet),  
3 × 3-as játéktábla az elemek  
méretének megfelelően

Válasszatok a logikai lapok színei közül három színt! A negyedik színű lapokat tegyétek el! Tegyétek el a kicsiket is és a lyukasakat is!

A megmaradt 9 lappal játsszatok.

A játékosok a 9 elemből felváltva választanak egyet, és felhelyezik a táblára. Nincsenek saját elemek, mindenki szabadon választhat az elemek közül. A táblára feltett elemek nem mozgathatók.

Az nyer, akinek először sikerül sorban, oszlopban vagy átlósan kialakítani egy „hármast” úgy, hogy a három alakzatnak legalább egy tulajdonsága megegyezik. (Például mindegyik egyforma színű, vagy mindegyik egyforma alakú.)



A játékosok a kiválasztott elemet átadják a társuknak, és a társnak a kapott elemet kell felhelyeznie a táblára.

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

A játékötleletet köszönjük Ferdinánd Csaba, 3. osztályos tanulónak.

**Makara Rita**

**Storytelling for Language Teachers (Norwich, UK, 2022. augusztus)**

Néhány gyakorlati ötlet a tanfolyamról:

1. Hogyan használhatunk rövid videókat vagy akár reklámokat a rasszizmus és egyéb hátrányos megkülönböztetés megbeszélésére, a csoportban lévő, ezzel kapcsolatos feszültségek feldolgozására, kezelésére
2. Hogyan használhatunk 1-1 videót nyelvtani szerkezetek begyakorlására
3. Hogyan készítsünk 45 percre elegendő feladatokat egy rövid videóhoz, különböző feladattípusokat felhasználva, különböző skillek gyakoroltatásával



Feladat a következő videóhoz: Virgin Media Shorts – Blind luck

1. Csak a videó hangját hallva gyűjtsenek a tanulók szavakat, hogy miket hallanak a lejátszás közben.
2. 2-3 fős csoportokban hallgassák meg újra a videó hanganyagát és bővítsék ki együtt a listájukat.
3. A hanganyagot sokszor megállítva hallgassák meg újra a videót, a tanár írja a táblára az összegyűjtött szavakat, a csoport nyelvi szintjétől függően új szókinccs is tanítható. Minden gyereknek legyen meg minden szó a füzetében.
4. A tanár most mesélje el a videó történetét, de nagyon fontos, hogy ki kell hagynia azt a fontos részletet, hogy David vak.
5. Próbáljanak a tanulók csoportokban magyarázatot találni arra, hogy miért tépte el David a nyerő kaparós sorsjegyet, majd minden csoport 1-1 képviselője mondja el, hogy mire jutottak.
6. Nézzék meg a videót. (Ha szükséges, többször is megnézhetik.)
7. Irányított kérdésekkel beszéljék meg a történetet: Milyen kapcsolatban áll David és Matthew? Örülnek, hogy látják egymást? Nyert már David valamit ezelőtt?
8. Nyelvtani gyakorlásnak itt a feltételes mód használható: Mit tennél, ha ennyi pénzt nyernél? Hol vennél kaparós sorsjegyet? Mit tudnál venni Magyarországon 50000 fontból? Te mit tettél volna Matthew helyében?



9. Beszéljék meg, hogy mi a véleményük a tanulóknak arról, hogy Matthew ezt tette Daviddal.
10. Házi feladat lehet egy olyan rövid videó elmesélése, amit a tanulók maguk választanak ki.

### Paragi Ferencné

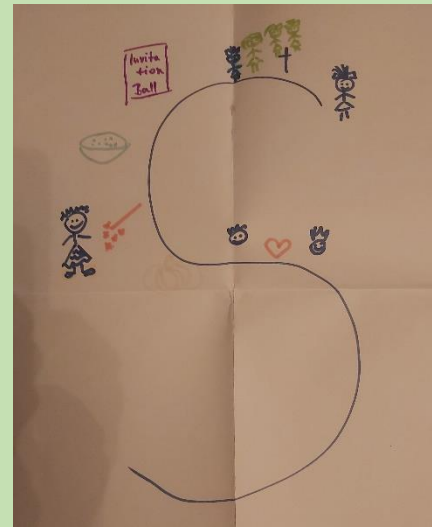
#### Language & English in the Primary Classroom (Brighton, UK, 2022. szeptember)

#### Story S

A diákok meghallgatnak egy mesét és ezalatt egy A3-as, vagy A4-es lapra rajzolt nagy S betű mentén emlékeztetőket írnak, rajzolnak a melyek segítségével utána képesek felidézni a hallott történetet.

A történet legfontosabb eseményéről kell vagy egy-két szót felírni, vagy ha az egyszerűbb, akkor egy kis rajzzal, vázlattal utalni a megfelelő részletre.

Lehet párban dolgozni és a két rajz segítségével együtt összerakni a történetet, vagy kiegészíteni egymás sztoriját.



#### In sb else's shoe (Más bőrébe bújni)

A diákok meginterjúvolják egymást egy megadott témakörben (például a hobbijuk) és utána egy harmadik diák hasonló kérdésére úgy kell válaszolni, mintha az előzőleg kérdezett társad bőrébe bújtál volna.

Az első diák helybenhagyja, vagy korigálja a hallottakat, illetve kiegészíti, ha szükséges.

#### Word treasure box

Collecting all the words and expressions learnt in a topic provides a good collection. At the end of the topic students divided into groups of 2-3 competes and play in pairs of groups. They take turns and pick a word or expression which they have to explain as a tabu game. In the next game they just show the meanings in gestures and finally they draw.

