



ötlet **tár**



120 KREATÍV ÖTLET



Huber Máté

Kommunikatív nyelvtanítás a gyakorlatban

Kreatív tippek és trükkök
nyelvtanároknak

A könyvet írta: **Huber Máté**
középiskolai tanár, egyetemi adjunktus

Lektorálta: T. Balla Ágnes
egyetemi adjunktus

Szerkesztő: Solymosy Boglárka

Tipográfia: Farkas Ágnes

Borítóterv: Szőke András

Műszaki szerkesztő: Vass Tibor

Illusztrációk: Sárai Kata

Anyanyelvi lektor: Varró Sándor

Digitális szerkesztő: Bozsó Márton

Fotók: Adobe Stock; Shutterstock

Minden jog fenntartva, beleértve a sokszorosítás, a mű bővített, illetve rövidített változata kiadásának jogát is. A kiadó írásbeli hozzájárulása nélkül sem a teljes mű, sem annak része semmiféle formában nem sokszorosítható.



A kötet hátsó borítójának belsején egyedi kód található, amely a www.mozaweb.hu oldalon aktiválható. Az aktiválás hozzáférést biztosít a kiadvány elektronikus változatához a honlapon található feltételekkel.

ISBN: 978 963 670 032 4

Copyright: Mozaik Kiadó – Szeged, 2026

KEDVES KOLLÉGÁK!

A tanítás – különösen az idegennyelv-oktatás – egyszerre tudomány, művészet és emberi kapcsolat. A nyelvtanár nap mint nap új helyzeteket teremt, új kérdéseket vet fel, új megoldásokat keres. **E kiadvány célja**, hogy mindehhez támogatást, ihletet és **gyakorlati kapaszkodókat adjon**: olyan **kipróbált, jól bevált, változatos és kreatív ötleteket**, amelyekkel a nyelvtanítás nemcsak hatékonyabb, hanem élményszerűbb is lehet.

A gyűjtemény nem egy tankönyvhöz készült melléklet, és nem is egy kötött módszertani kézikönyv. Sokkal inkább egy **ötlettár**, amely **szabadon használható, alakítható**, kombinálható **az adott tanulócsoporthoz, életkor és nyelvi szint igényeihez igazítva**. Minden feladat röviden, lényegre törően mutatja be a megvalósítás lépéseit, kiegészítve lehetséges variációkkal és előre látható nehézségekkel – hiszen tudjuk, hogy a tanítás nem steril környezetben, hanem élő, sokszínű osztálytermi valóságban zajlik.

A kiadvány **nyelvfüggetlen**: magyar nyelven készült a könyv, és **bármely idegen nyelvet tanító kolléga számára használható** – angol, német, francia, olasz, spanyol stb. nyelvekből egyaránt. Ugyanakkor számos esetben egyéb tantárgyakra, ill. osztályfőnöki órákra is könnyedén adaptálható.

A könyvben található feladatötletek egy része közkinccs, fellelhető online vagy nyomtatott formában. A kötet újszerűsége abban rejlik, hogy ezeket **az ötleteket egy helyen tematikusan rendszerezve, egységesen és logikusan felépítve**, sok esetben továbbfejlesztett változatban **gyűjti össze** – így segítve a nyelvtanárok mindennapi munkáját.


A kötet **10 fejezetbe rendezve 12-12 feladatot tartalmaz, szerkezete tematikus**: minden fejezet egy-egy nyelvtanítási területet vagy célt helyez középpontba – az első órák ismerkedős, bemelegítő játékaiktól kezdve a tanulói autonómiát fejlesztő kreatív feladatokon át egészen a projektalapú munkáig. **A feladatok rugalmasan beépíthetők tanórákba, projektekbe** vagy akár rendhagyó foglalkozásokba is, és **egyaránt működnek általános, közép- és nyelvviskolai környezetben**.

Emellett a kiadvány **tartalmaz tanácsokat a Mozaik Kiadó digitális megoldásainak nyelvórakon való alkalmazására is**. A kiadó oktatási szoftvere ugyanis **számos lehetőséget kínál a nyelvtanításhoz is**. Segítségével könnyen és **gyorsan készíthető prezentáció**, amely interaktív táblán is bemutatatható egy saját digitális füzetben, és melyet a tanár elmenthet későbbi alkalmakra, ill. megoszthat a diákjaival. Ezenkívül **számos interaktív eszköz** is segítségünkre lehet, pl. többféle interaktív feladatot is elkészíthetünk diákjainknak, több tanulásra szolgáló játékot is találunk, melyek az általunk készített kérdések megválaszolásával játszhatók (az eszközök és funkciók nevei a továbbiakban dőlttel szerepelnek). A **3D animációk** pedig sok érdekes információval szolgálhatnak különböző tantárgyi területeket illetően, magasabb nyelvi szintek esetében pedig alkalmasak az olvasott vagy a hallott szövegértés gyakoroltatására. A könyv digitális változatában további interaktív tartalmak is megtalálhatók.

Bízom benne, hogy az itt összegyűjtött ötletek nemcsak időt takarítanak meg a tanároknak, hanem örömet is visznek a mindennapi munkába, valamint segítenek abban, hogy a diákok ne csak tanulják, hanem éljék a nyelvet, hogy az óra végén ne csupán nyelvtudásban, hanem élményekben is gazdagabban távozzanak.

Jó böngészést, kísérletezést és inspiráló tanítási pillanatokat kívánok!

A szerző



I. Ismerkedés egymással, a tanárral, a csoporttal és a nyelvvel

Egy új nyelvi csoport indulása mindig izgalmas és sok szempontból meghatározó pillanat: ekkor alapozzuk meg a közös munka légkörét, a tanulók egymáshoz és a nyelvhez való viszonyát, illetve a tanár és a csoport közötti dinamikát. Az első órákon nemcsak az a cél, hogy a diákok megtanulják egymás nevét, hanem az is, hogy biztonságos, támogató és nyitott tanulási környezet alakuljon ki, ahol bátran megszólalhatnak a célnyelven.

Ez a fejezet tizenkét, könnyen megvalósítható és rugalmasan adaptálható ötletet kínál, amelyek segítenek a csoportkohézió kialakításában, a tanulók aktivizálásában és abban, hogy már az első perctől kezdve a célnyelvet használjuk valódi kommunikációra. Az itt szereplő tevékenységek különböző korosztályokhoz és nyelvi szintekhez igazíthatók, és céljuk, hogy a nyelvtanulás már az első alkalommal élmény legyen – mind a diákok, mind a tanár számára.



Cél	ismerkedés egymással
Szint	A1–C1
Korosztály	tizenévesek és felnőttek (fontos, hogy a tanulónak legyen minimális élettapasztalatuk, amiről tudnak beszélni – persze, ha nagyon egyszerű kategóriákat adunk meg, akkor ez a probléma orvosolható)
Szükséges eszközök	papír, ceruza/toll, (interaktív) tábla
Időtartam	20 perc
Munkaforma	plenáris → egyéni → páros → végül ismét plenáris osztálymunka

Előkészítés A tanár előzetesen elkészíti a saját ábráját, amelyet kivetít vagy felrajzol a táblára.

Folyamat (1) Plenáris szakasz

A tanár a táblára rajzol (vagy kivetít) három karikát. Mindegyik karikában egy kifejezés szerepel: pl. *FAMILY & FRIENDS // SCHOOL OR WORK // HOBBIES & INTERESTS*. Mindegyik karikából három-három vonal indul ki, három különböző irányban. Az egyik vonal végén egy szám, a másik vonal végén egy tulajdonnév, a harmadik vonal végén pedig egy kis piktogram szerepel. (Így tehát van egy-egy számunk, egy-egy tulajdonnevünk, valamint egy-egy piktogramunk mindhárom karikához, vagyis a karikákban megadott témák mindegyikéhez.) Ezek a számok, tulajdonnevek és piktogramok egy-egy információt rejtnek a tanár személyével kapcsolatosan. A diákok feladata, hogy ezeket az információkat kitalálják.

Például, ha a *FAMILY & FRIENDS* feliratot tartalmazó karikához a hármasszám tartozik, az jelentheti azt, hogy a tanárnak három gyermeke van, de azt is, hogy három jóbarátja, három unokája, hároméves a kislánya stb. Ha ugyanehhez a karikához a *Graz* tulajdonnév tartozik, az jelölheti a tanár születési helyét vagy egy rokona/barátja lakhelyét stb.

(2) Egyéni szakasz

A tanár példája alapján a diákok elkészítik a saját ábrájukat, közben a tanár körbejár, és segít, ahol kell.

(3) Páros szakasz

A tanulók párokban kicserélik egymással az ábrájukat, és kitalálják, mit jelenthetnek az egyes számok/tulajdonnevek/piktogramok

a párjukkal kapcsolatban. A kitalált jelentéseket egy-egy mondatban írásban rögzítik az elcserélt papíron.

(4) Plenáris lezárás

Mindenki megoszt a többiekkel egy (vagy több) érdekes információt a párjáról.

Lehetséges variációk

- A) A karikákban szereplő kifejezések bármilyen egyéb témával helyettesíthetők, amelyek egymás megismeréséhez kapcsolódnak.
- B) Számok, piktogramok és tulajdonnevek helyett is használható bármi más, pl. köznevek, személynevek, földrajzi nevek, színek, melléknevek, igék stb.
- C) A páros szakasz helyettesíthető kiscsoportos szakasszal.
- D) Beszedhetők a cetlik az egyéni szakasz végén, majd véletlenszerűen újra kioszthatók. Ebben az esetben mindenki egyénileg ír fel a kapott cetlire hipotetikus, „megtippelt” mondatokat az adott szavakkal, majd visszaadja a cetlit az eredeti tulajdonosának, aki ellenőrzi, igazak-e ebben a formában az állítások, és szükség esetén (egyéni munkában) kijavítja őket. Ezt követően a cetliket ismét beszedjük, majd véletlenszerűen újraosztjuk. Ez alkalommal a kapott cetlin szereplő információkat mindenkinek meg kell jegyeznie, és el kell mondania az egész osztály számára úgy, hogy nem mondhatja ki az adott személy nevét. A többiek pedig kitalálják, kiről van szó.
- E) A kiinduló gondolattérkép megjelenítése történhet interaktív táblán, saját digitális füzetben, például a *Kapcsolati ábra* funkcióval.

Potenciális nehézségek

Ha valaki elakad, a tanár segíthet neki ötletekkel, vagy javasolhatja egy-egy elem kihagyását, átugrását.

Érdemes nem túl könnyű, de nem is túl nehezen kitalálható témákat, ill. példákat illeszteni az ábrákba.

Forrás

Perlman-Balme, Michaela és Schwalb, Susanne. *Sicher! B1+*. Ismaning: Hueber. 2016.



Cél	összefoglalás, tanult nyelvtani szerkezetek rendszerezése játékosan
Szint	A1–C1
Korosztály	6 éves kortól
Szükséges eszközök	A/4 méretű színes papírlapok hat különböző színben, színenként annyi példányban, ahány tagja van a csoportnak; a papírlapok padlóhoz erősítéséhez gyurmaragasztó vagy ragasztószalag; dobókocka, melynek oldalait a különböző papírlapokkal megegyező színűvé alakítottuk (pl. ugyanezen színes papírlapokból kivágott kis cetlik felragasztásával); kártyák rövid kis feladatokkal/kérdésekkel (legalább kétszer annyi, ahány tagja van a csoportnak); digitális feldolgozás esetén interaktív tábla
Időtartam	15–20 perc
Munkaforma	plenáris osztálymunka

Előkészítés

A tanteremben az asztalokat és a székeket a falakhoz húzzuk, így középen egy nagy szabad terület marad. A/4 méretű színes papírlapokat teszünk a padlóra elszórtan, méghozzá hat különböző színben, és színenként annyi példányban, ahány tagja van a csoportnak. (10-nél nagyobb létszámú csoportokat/osztályokat célszerű több, maximum 10 fős csoportra osztani, amelynek tagjai a terem különböző részein külön játsszák a játékot, egy-egy játékmester felügyeletével.)

Minden színből legalább egy papírlapra egy nagy kérdőjelet rajzolunk, és aki később arra a papírlapra rálép, annak majd meg kell válaszolnia egy kérdést, vagy el kell végeznie egy feladatot. (Ha szükségesnek érezzük, akkor gyurmaragasztó vagy ragasztószalag segítségével a padlóhoz erősítjük a papírlapokat, hogy ne mozduljanak el.)

Folyamat

A játék lényege, hogy a padlót lávának tekintjük, amelyből elszórtan sziklák kandikálnak ki – ezek a színes papírlapjaink. Első lépésként a játékmester dob egyet a színes kockával. A többieknek olyan színű „sziklára” kell lépniük, amilyen színt ő dobott. Egyikük biztosan kérdőjeles sziklán áll, ezért húznia kell egyet a kártyák közül, és a kihúzott kártyán szereplő rövid kis feladatot vagy kérdést

a többiek füle hallatára meg kell oldania/válaszolnia. Ha a többiek (a játékmester vezetésével) úgy ítélik meg, hogy helyesen válaszolt, akkor játékban marad, ellenkező esetben kiesik a játékból.

Ekkor a játékmester újra dob a kockával, és a játékosok az újonnan kidobott színű sziklákra lépnek, azonban ekkor a játékmester az előző színből egy sziklát eltávolít (lehetőleg olyat, amin nincsen kérdőjel). Így megy tovább a játék számos körön keresztül, amíg el nem fogynak a sziklák. Akinek nem jut megfelelő színű szikla egy adott körben, mert nem volt elég gyors, az kiesik, így a végén csak a nyertes marad.

Lehetséges variációk

- A) A kiesettek a játékmester segítőtívé válhatnak, és segíthetnek pl. a papírlapok eltávolításában, a kockadobásban, a kártyapakli kezelésében.
- B) A játék egy előre meghatározott számú kör után is véget érhet, vagy tarthat addig is, amíg el nem fogynak a kártyák.
- C) Alkalmazhatunk interaktív eszközöket is: a játékmester például a *Dobókocka* eszköz segítségével is irányíthatja a játékot, vagy esetleg a *Kártya* eszközzel is megjeleníthetjük a kérdéseket – ebben az esetben a játékos nem húz, hanem a játékmester, aki a táblánál áll, rákattint a *Kártyák* eszközre, majd a megoldást is megmutathatja az osztálynak.

Potenciális nehézségek

Ha túl sokan vannak a tanulók, és túl kicsi a terem, az zsúfoltságot eredményezhet. Egy átlagos méretű tanteremben legfeljebb 2 db 8-10 fős csoport tud játszani.

A kiesettek, ha sokáig nem kapnak valami tennivalót, unatkozni fognak, így számukra gondoskodni kell valamilyen tevékenységről.

Mivel a játékban fontos szerepe van a gyorsaságnak, ezért fennállhat annak a veszélye, hogy a tanulók túl komolyan veszik a versenyhelyzetet, és elkezdenek rohanni, illetve akár fel is lökhetik egymást. Érdemes figyelmeztetnünk őket, hogy ne rohanjanak, és figyeljenek oda egymásra.



Cél	ismert szókincs aktiválása
Szint	A1–C1
Korosztály	11–12 éves kortól
Szükséges eszközök	toll/ceruza, papír, esetleg interaktív tábla
Időtartam	10–20 perc
Munkaforma	egyéni munka, majd plenáris osztálymunka

Előkészítés A feladat jellegéből adódóan nincs szükség előzetes felkészülésre.

Folyamat A diákok két percet kapnak arra, hogy egy papírlapra összeírjanak maguknak minél több szót vagy kifejezést az elmúlt néhány óráról meghatározással vagy magyar megfelelővel együtt. Ehhez, ha van nekik, nyugodtan használhatják a szótárfüzetüket vagy tankönyvüket, szószedetüket is.

Amikor a két perc letelt, mindenki feláll, becsukja a füzetét, könyvét stb., és csak a frissen elkészített lista marad nála. Egy önként jelentkező (vagy a tanár által kijelölt diák) kezdi a párbajkört. Megnevezi ellenfelét, és felolvas egy meghatározást (vagy magyar megfelelőt) a listájáról.

A kihívott diáknak ekkor 10 másodperce van arra, hogy megnevezze a kívánt szót/kifejezést. Ha sikerrel jár, ő folytatja a párbajkört a következő ellenfél kihívásával. Ha viszont nem jár sikerrel, kiesik a játékból, és helyet foglal. Ez esetben az előző tanuló hívja ki a következő ellenfelét.

A párbajok egészen addig folytathatók, amíg az utolsó tanuló mindenkit legyőzött, de egy meghatározott időtartam elteltével véget is érhetnek.

Lehetséges variációk

- Ha a 10 másodperc túl soknak/kevésnek bizonyul, nyugodtan lehet rövidíteni/hosszabbítani.
- 15 főnél nagyobb létszámú csoport esetén érdemes 2 (vagy akár több) csoportra osztani a tanulókat, és párhuzamosan párbajoztatni őket csoportonként. Ha van rá idő, akkor a végén a győztesek egymással is megmérkőzhetnek.
- Bevethetünk interaktív eszközöket is: a *Kártyák* eszközzel pl. megjeleníthetjük a meghatározásokat és a hozzájuk tartozó szavakat, de alkalmazhatjuk a *Társasjáték* eszközön belül a *Széfet* is.

- D) A tanulók a szókincslistájuk alapján nemcsak meghatározást vagy magyar megfelelőt, hanem példamondatot is mondhatnak, amelyből azonban az adott szót kihagyják. A kihívott tanulónak ki kell töltenie a hiányzó részt.
- E) A tanár előre is előkészítheti a játékot: különböző meghatározásokat vagy példamondatokat ír fel cetlikre, melyekből a diákok húznak, majd kihívnak valakit a válaszadásra. Így az is lehetséges, hogy nem a saját listájukról dolgoznak, hanem más forrásból.
- F) A párbajkört úgy is szervezhetjük, hogy körben ülnek a tanulók, és sorban kérdezik egymást, de ha valaki hibázik, a többiek is megpróbálhatják megválaszolni a kérdést (pl. kézfeltartással).
- G) A párbajkört időkerettel is lehet játszani, például úgy, hogy minden körre 3 perc áll rendelkezésre. A cél, hogy ez idő alatt minél több kérdés elhangozzon, így a gyakorlat gyorsabb tempójú, pörgősebb lesz. A végén a tanár összesítheti, hány kérdésre sikerült helyesen válaszolni a teljes csoportban.

Potenciális nehézségek

A kiesett tanulók kaphatnak plusz feladatot, ha a tanár úgy érzi, anélkül nem figyelnének (pl. akár jegyzetelhetik is az elhangzó meghatározásokat, ill. szavakat/kifejezéseket, vagy akár készíthetnek belőlük egy kvízt vagy szólistát).

Ha a szólisták készítésekor a tanár elakadást tapasztal, nyugodtan segíthet a diákoknak egy-két példával.

A diákok szólistája nagyon eltérő lehet: érdemes előzetesen körbejárni a teremben, és segíteni azoknak, akiknek kevesebb jut eszükbe, vagy nagyon eltérő szókinccset választanak.

Előfordulhat, hogy egyes tanulók nagyon nehéz vagy ismeretlen szavakat választanak – fontos hangsúlyozni, hogy az a cél, hogy a csoport közös tudására építsenek, ne a többiek „kikapcsolására”.

A játék hevesebb versengésbe is torkollhat – érdemes tudatosítani, hogy ez egy ismétlő-gyakorló tevékenység, nem elsősorban verseny.



Cél	tanult szókincsselemek játékos gyakorlása
Szint	A1–C1
Korosztály	7 éves kortól
Szükséges eszközök	nagy méretű rajzlap/kartonlap, vastag filc, tábla, interaktív tábla, esetleg mágnes (vagy előre elkészített papír „focilabda” és gyurmaragasztó)
Időtartam	9 perc
Munkaforma	plenáris munka (két csapat)

Előkészítés

A tanár a táblára felrajzol egy focipályát, rajta középen, a felezővonal közepénél bejelölve a labda kiinduló pozícióját. A két térfelet érdemes két-két egyenlő részre osztani, így jelölve a labda lehetséges pozícióit, majd bejelölni a pálya két végén a két kaput.

Folyamat

A tanár két csapatra osztja a tanulókat, majd kérdez egy szót/kifejezést az egyik csapattól. Az adott csapatnak 10 másodperc áll rendelkezésére, hogy megnevezze az elvárt szót/kifejezést. Ha sikerrel járnak, akkor a tanár letörli a pályáról a labdát, és egy pozícióval az ellenfél kapujához közelebb rajzolja fel a táblára. Ezután a másik csapat következik, amely, ha sikerrel jár, a labda az ellenkező irányba „pattan vissza”. Ha a labda eljut valamelyik csapat kapujába, akkor az a csapat kapott egy gólt, és ezután „középkedés” következik, tehát újra a kiinduló helyzetbe kerül vissza a labda. Mivel a valóságban egy focimeccs 90 perces, ez a játék játszható mondjuk 9 percig, vagy egy meghatározott számú gólig, de akár az első gólig is.

Lehetséges variációk

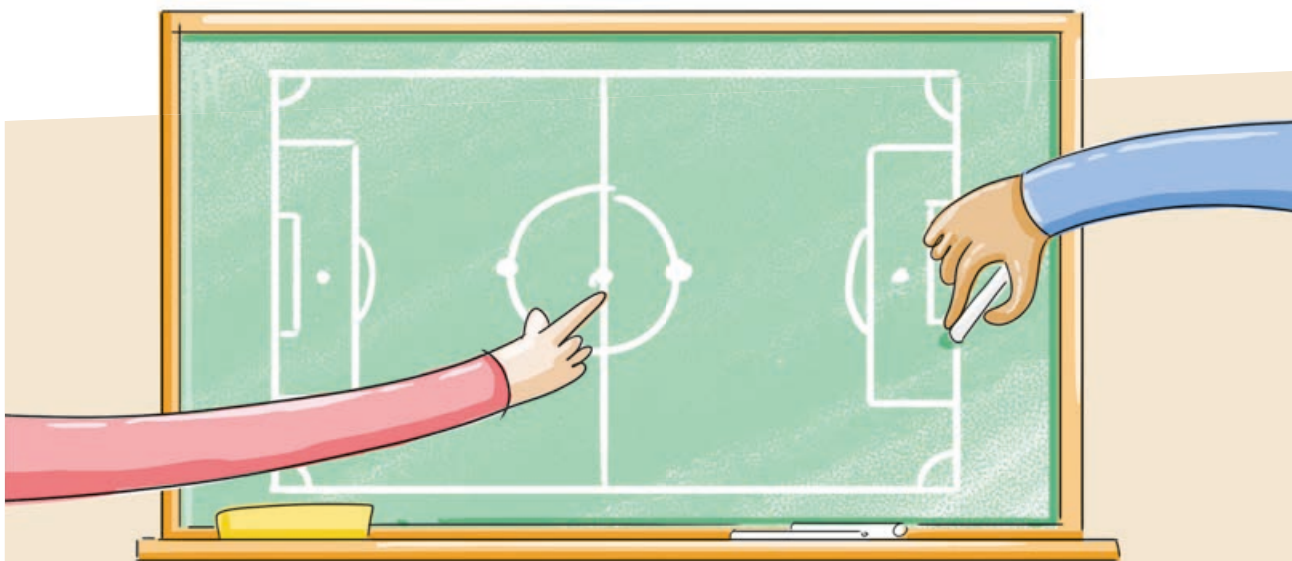
- A) Szavak/kifejezések körülírása helyett nyelvtani szerkezetekkel operáló minifeladatok is adhatók.
- B) Ahelyett, hogy mindig a tanár mondja a meghatározást, a tanulók pedig az annak megfelelő szót/kifejezést, a szerepek fel is cserélhetők (akár félidőben, vagyis 4,5 perc elteltével), amikor is a tanár mond egy szót/kifejezést, amit a tanulónak kell meghatározniuk.
- C) Akár az is lehetséges, hogy a csapatok egymásnak adnak fel meghatározásokat vagy kifejezéseket, és a tanár mindössze a játékvezető szerepét tölti be, ellenőrizve a megoldások helyességét, valamint felügyelve a fair játékot.

- D) Ha a pályát kevesebb részre osztjuk fel, azzal gyorsíthatunk a játék tempóján – például úgy, hogy a labda pozíciója csak a felezővonalon, a csapatok térfelén, ill. a kapukban lehetséges.
- E) Szintén gyorsíthatunk a játék tempóján, ha 10 másodperc helyett csak 5 másodperc áll a csapatok rendelkezésére, hogy megnevezzék az elvárt szót/kifejezést.
- F) Ha az egyik csapatnak nem sikerül megneveznie az elvárt szót/kifejezést, akkor lehetőséget adhatunk a másik csapatnak, hogy „elrabolják” tőlük az adott pontot. Ha sikerrel járnak, akkor értelemszerűen az ellentétes irányba mozdul el a labda.
- G) Táblára rajzolt pálya helyett játszhatunk előre elkészített pályán is, amit pl. egy nagy méretű sima csomagolópapírra rajzolunk meg előzetesen, és gyurmaragasztóval vagy mágnessel a táblára erősítünk. Ha a pályát elektronikusan rajzoljuk meg, akkor ki is vetíthetjük azt, vagy akár kinyomtatva is felerősíthetjük a táblára.
- H) Ha nem akarjuk a labdát minden alkalommal letörölni és újra felrajzolni az új pozíciójába, helyettesíthetjük akár egy mágnessel vagy gyurmaragasztóval felerősíthető, labdát ábrázoló, kis, kerek papírlappal.
- I) Bevetethetünk interaktív eszközöket is: a *Társasjáték* eszközön belül alkalmazhatjuk pl. a *Focit*, ami a fenti játék interaktív megvalósítása.

Potenciális nehézségek

A csoportok kialakításánál ügyeljünk az egyenletes eloszlásra mind a csapattagok számát, mind pedig nyelvi szintjüket tekintve.

Mindenképp vezetni kell egy nyilvántartást a gólokról, elkerülendő az ennek hiányában könnyen előforduló félreértéseket, konfliktusokat.



Cél	az íráskészség és a szókincs integrált fejlesztése kreatívan
Szint	A1–C1
Korosztály	10 éves kortól
Szükséges eszközök	cetlikre írt szavak/kifejezések, melyeket nemrég tanult a csoport (olyan számban, hogy csoportmunka esetén a kicscsoportok minden tagjának jusson belőle három – tehát valószínűleg 10-12 szó kell, annyi példányban, ahány csoport van), valamint boríték vagy sapka/kalap, amelyből a tanulók húzhatnak fejenként három-három ilyen cetlit (szintén annyi kell belőle, ahány csoport van), ill. esetleg interaktív tábla
Időtartam	Ha a fogalmazások megírása házi feladatként történik, akkor 20–30 perc (attól függően, hány írásművet kell megbeszélni), ha azonban a tanulók a fogalmazásokat is órai keretek között írják, akkor akár 90 percig is eltarthat a tevékenység.
Munkaforma	egyéni, majd csoportmunka

Előkészítés A csoport által nemrég tanult szavak közül cetlikre írunk legalább háromszor annyit, ahány tagja van a csoportmunka fázisában egy-egy kis csoportnak (ideális esetben 3-4 fősek).

Folyamat A tanár felad a csoportnak egy íráskészség-feladatot, melyhez mindenki húz három-három cetlit, melyek mindegyikén egy-egy olyan szó/kifejezés áll, amelyet nemrégiben tanult a csoport. Feladatuk, hogy e szavakat/kifejezéseket beleszerkesszék a fogalmazásukba úgy, hogy minél természetesebbnek hassanak benne. A fogalmazások elkészültével a tanulók az előzőleg kialakított csoportokban megmutatják egymásnak az írásműveiket, és a többieknek meg kell találniuk bennük az elrejtett szavakat/kifejezéseket.

Lehetséges variációk

A) Az írásművek megosztása történhet szóban (felolvasással), papíron, vagy akár kivetítve, ill. interaktív táblán megjelenítve (elolvasatással) is.

B) Három helyett kettő vagy akár egy szó/kifejezés is elég lehet tanulónként; ezzel lecsökkenthetjük a szükséges szavak számát 10-12-ről 6-8-ra, vagy akár 3-4-re.

C) A gyakorlat folytatása lehet valamiféle játék az elrejtett, majd felfedezett szavakkal/kifejezésekkel – ötletekért lásd könyvünk szókincsről szóló fejezetét.

- D) Nemrégiben tanult szavak/kifejezések helyett tulajdonképpen bármilyen szót/kifejezést írhatunk a cetlikre – ez esetben azonban nehezebb lesz a tanulóknak kitalálniuk, hogy melyik szó/kifejezés szerepel a cetlin, hiszen nem egy előre meghatározott téma vagy szólista elemei közül válogathatnak, hanem tulajdonképpen bármilyen megoldás szóba jöhet.
- E) Előre elkészített szókárttyák helyett a tanulók akár a tevékenység elején maguk is felírhatják a megfelelő számú szót vagy kifejezést a cetlikre – ezzel még inkább a csoport igényeihez szabható a gyakorlat.
- F) Bevezethetünk interaktív eszközöket is: a szavak, kifejezések megjelenítése történhet pl. a *Kártyák* eszköz segítségével is.
- G) A fogalmazás helyett kérhetünk rövid párbeszédet vagy jeleneteket is, amelyekbe bele kell építeni a húzott szavakat/kifejezéseket. Ezeket kérhetjük a tanulóktól írott és/vagy szóban előadott verzió formájában is, ami különösen alkalmas lehet szóban erősebb tanulók számára, és lehetőséget ad a szókinccs élőbeszédben való gyakorlására is.

Potenciális nehézségek

Ha úgy érezzük, könnyen beazonosíthatók az elrejteti kívánt szavak/kifejezések, hívjuk fel a tanulók figyelmét arra, hogy igyekezzenek minél jobban „elrejteti” őket, tehát úgy beleszöni őket a szövegbe, hogy minél természetesebbnek hassanak az adott szövegkörnyezetben.

Ha nem házi feladatként, hanem órai munka formájában történik a szövegalkotás, akkor nyilván jóval időigényesebb a gyakorlat, azonban kontrolláltabbak az írás körülményei, ill. kevesebb lehetőség adódik nem megengedett segédeszközök használatára.

Forrás

Scrivener, Jim. *Learning teaching*. Oxford: Macmillan. 2011



Cél	az íráskészség és a tanulói autonómia fejlesztése, az egymástól és egymásról való tanulás támogatása
Szint	B1–C1
Korosztály	11–12 éves kortól
Szükséges eszközök	a leírás papíron kiosztva vagy kivetítve/interaktív táblán, papír, ceruza/toll vagy számítógép/tablet
Időtartam	45–90 perc
Munkaforma	egyéni munka, majd plenáris osztálymunka, majd ismét egyéni munka, végül pedig csoportmunka

Előkészítés

A tanár ír (vagy keres) egy szöveget egy olyan témában, amelyről ő sokat tud. Ez lehet hobbi, földrajzi hely, történelmi kor, zenei irányzat, öltözködési vagy lakberendezési stílus, márka, állatfaj, híresség, vallás, éttrend vagy akár politikai berendezkedés stb.

Folyamat

Mindenki elolvassa a tanár által előkészített leírást, majd közösen megbeszéljük. Ehhez jól jön, ha a tanár előre összeír néhány irányító kérdést, amelyek alapján gördülékenyebben megy a megbeszélés, sőt, ezen a ponton akár egy-két egyszerűbb szövegértési feladatot is bevethetünk, amelyek szintén az előkészítést szolgálják.

Ezt követően az lesz majd a feladat, hogy a tanulóknak is egy leírást kell készíteniük a tanáréhoz hasonlóan.

A tanár szövege alapján először érdemes megbeszélni, hogy milyen szerkezete legyen a tanulók szövegének, ill. a tanulók nyelvi szintje függvényében kiemelni néhány példát arra nézve is, hogy milyen kifejezéseket használjanak benne, hogyan tagolják, mi jellemezze a stílusát, nyelvezetét, formai jegyeit stb.

Ezt követi az ötletelés, majd a tulajdonképpeni szövegalkotás fázisa, ami történhet órai keretek között (a folyamaton végigvezető lépések leírásával az ötleteléstől a szövegíráson át egészen az utószervezésig, folyamatos tanári monitorozás, segítségnyújtás mellett), de akár otthoni feladatként is.

Végül az elkészült szövegeket kis csoportokban kicserélik egymással, elolvassák egymásét, majd szükség esetén kérdéseket tesznek fel egymásnak, ha valami nem teljesen érthető számukra. (A tanárnak természetesen érdemes beszélnie és kijavítania az elkészült szövegeket, miután a teljes gyakorlatsornak vége lett.)

Lehetséges variációk

- A) Írott szövegek helyett tarthatunk szóbeli előadásokat, ill. bemutatókat is, vagy akár videókat is készíthetünk az ismert videómegosztó platformok „how to” videói mintájára.
- B) Továbbvezető feladatként a végén a tanulók írhatnak egy-két kérdést az elkészült szövegekhez, vagy pedig a tanár is szerkeszthet néhányat a következő órára, sőt, esetleg egy egész kvízt is összeállíthat a különböző leírásokban olvasottak alapján.
- C) Ugyancsak továbbvezető ötlet lehet az, ha a szövegeket egy közös magazinná összeszerkesztjük.
- D) A tanár által készített szöveget megjeleníthetjük interaktív táblán, saját digitális füzetben is.
- E) A tanulók párokban vagy kisebb csoportokban is dolgozhatnak. Így lehetőség nyílik az ötletek megbeszélésére, a szöveg közös szerkesztésére, és a kevésbé magabiztos tanulók is biztonságosabb keretek közt fejezhetik ki magukat. A közös munka során a végeredmény gyakran tartalmasabb és igényesebb is lesz.
- F) A tanár szövege lehet „álszakértői” szöveg is, amely néhány hibát vagy félrevezető állítást tartalmaz. Ez esetben a tanulók feladata nemcsak a szöveg megértése, hanem a tévedések megtalálása és javítása is. Ez fejleszti a kritikai gondolkodást és a részletekre való odafigyelést.
- G) A tanulók az írásbeli leírás helyett egy infografikát is készíthetnek a témájuk alapján.



Potenciális nehézségek

Van rá esély, hogy lesznek olyan tanulók, akik ugyanarról a témáról szeretnének írni, ez viszont nem feltétlenül jelent problémát, hisz egyáltalán nem biztos, hogy ugyanarról a témáról ugyanazokat a dolgokat tartják majd fontosnak kiemelni. Ráadásul arra is van esély, hogy nem is ugyanazok a tanulók olvassák majd a szövegeket.

Ha valakinek nincs ötlete, hogy miről írjon, segíthetjük őt az ötletezésben, de végső esetben kaphat a tanártól is egy témát.

Cél	az íráskészség fejlesztése, közösségépítés, visszaemlékezés az együtt töltött időre
Szint	A2–C1
Korosztály	10 éves kortól
Szükséges eszközök	toll/ceruza, papír, a csoport számára valamilyen módon emlékeztető tárgyak, ill. egy doboz ezek tárolására
Időtartam	45 perc
Munkaforma	egyéni, majd plenáris osztálymunka

Előkészítés

A tanár megkéri a tanulókat, hogy a következő órára hozzanak magukkal egy-két tárgyat, amelyek szerintük valamilyen szempontból emlékeztetnek a csoport számára, és az együtt töltött időt jelképezhetik. Ezt megteszi maga a tanár is, aki egy dobozt is hoz a tárgyak tárolására.

A tanár azt is tisztázza, milyen jellegű tárgyakat vár (méret, tartósság, személyesség mértéke), s akár mutathat egy-két példát is – fotón vagy élőben –, hogy a diákok jobban el tudják képzelni, mi fér bele egy időkapszulába. Érdemes előre megbeszélni azt is, mikor fogják majd felnyitni: ez növeli a várakozás izgalmát, és hosszú távú érzelmi értéket ad a projektnek.

Folyamat

A tanár a magával hozott tárgyakon keresztül demonstrálja, hogy mi minden kerülhet a dobozba, és mindegyikhez fűz némi reflexiót. A kommentárokat írásos formában is magával hozza, amelyeket szintén a dobozba helyez, mellékelve azokat a megfelelő tárgyhoz.

Ugyanezt teszik ezután a tanulók is: a tanár kommentárja alapján maguk is írnak egy kis szöveges mellékletet a tárgyukhoz a célnyelven (akár rajzzal illusztrálva), melyet aztán felolvasnak a többieknek, és a tárggyal együtt beteszik a dobozba. A végére összeáll az időkapszula tartalma, melyet néhány év múlva egy osztálytalálkozón kibontanak és újraolvasnak, felidézve a közös emlékeket.

A folyamatnak fontos része lehet egy rövid visszatekintő beszélgetés is: mit jelképeznek ezek a tárgyak, milyen közös történetek kötődnek hozzájuk, és vajon hogyan fogják érezni magukat a jövőben, amikor újra kézbe veszik őket? A végén a csoport akár egy közös „lezáró rituálét” is tarthat: a diákok aláírhatják a kapszula külsejét, készíthetnek róla közös fotót, vagy eldönthetik, ki őrzi majd a dobozt a megnyitásig.

Lehetséges variációk

- A) Az eredeti tárgyak helyett készülhet mindegyikről fotó vagy rajz, amelynek a hátuljára kerülhet rögtön a reflexió, így csökkentve az időkapszula méretét.
- B) Az időkapszula fókuszálhat a visszaemlékezésre vagy a jövőbe történő üzenetküldésre is.
- C) Készülhet digitális időkapszula is: a diákok képeket, hangüzeneteket, rövid videókat töltenek fel egy közös mappába, amelyet jelszóval védenek le, majd évekkel később együtt nyitnak meg.
- D) A projekt összeköthető kreatív írásfeladattal is: a tárgy mellé nemcsak reflexió kerül, hanem egy minitörténet, amely a tárgyhöz kapcsolódik – akár humoros, akár megható formában.

Potenciális nehézségek

Az esetleges nyelvi hibák kiküszöbölése érdekében beiktathatunk egy korrektúrakört a reflexiók megírása után.

Probléma lehet, ha a tanulók túl sok, túl nagy tárgyat hoznak magukkal. Emlékeztessük őket, hogy mindennek bele kell férnie egy meghatározott méretű dobozba.

Előfordulhat, hogy egyes diákok nem szívesen osztanak meg személyesebb emlékeket – fontos, hogy legyen lehetőség kevésbé intim, „semlegesebb” tárgyak választására is.

Technikai nehézség lehet, ha a megnyitás időpontja túlságosan távoli: érdemes biztosítani valakit (pl. osztályfőnököt vagy kijelölt „őrzőt”), aki garantálja, hogy a kapszula nem veszik el az évek során.



TARTALOMJEGYZÉK

Előszó	5	4. Miben fogadunk?	62
I. ISMERKEDÉS EGYMÁSSAL, A TANÁRRAL, A CSOPORTTAL ÉS A NYELVVEL		5. Nyelvtani Fekete Péter	63
1. Névrejtés	8	6. Folytatásos történetek	64
2. Háromszor három	10	7. Közös történet a táblánál	66
3. Alliteráló nevek	12	8. A tökéletes pár	68
4. Találj valakit, aki... ..	14	9. Nehezedő drill	70
5. Mi a közös bennünk?	16	10. Nyelvtani társasjáték	72
6. Kereslet-kínálat	18	11. Szórendi tornasor	74
7. Címerpajzs	20	12. Mit látok a távcsöveimmel?	76
8. Feltevések	22	IV. SZÓKINC-S-AKTIVÁCIÓ	
9. Fontos tárgyak	23	1. Én vagyok a legjobb barát	80
10. Melyik nem igaz?	24	2. Légycsapópárba	82
11. Ki mondta?	26	3. Mögöttem a tábla	83
12. Saját nyelvi életképeink	28	4. Párba	84
II. ÚJ TEMATIKUS EGYSÉG BEVEZETÉSE		5. Szókincsfoci	86
1. Cápaszelídítés	32	6. Szófelhő-memória	88
2. Asszociációs haikuk	34	7. Cseles labdapárba	89
3. Asszociációk építőkövekből	35	8. Nyelvi tánc	90
4. Szófelhő	36	9. Ábécéverseny	92
5. Részletvadászat	38	10. Cnálósz	94
6. Jengakérdések	40	11. Cserélj le egy betűt!	95
7. Idézetpárok	42	12. Vigyázz a bárányokra!	96
8. Mi van a zsákban?	44	V. KREATÍV KIEJTÉSTRÉNING	
9. Asszociáció-transzformáció	46	1. Egyet jobbra, egyet balra	100
10. Ötletek szokatlan használatra	48	2. Ül le, ha hallod!	102
11. Melyik szó illik a mondatba?	50	3. Szóhangsúlytornasor	104
12. Négy negyed	52	4. Hangcápa	106
III. NYELVTAN KOMMUNIKATÍVAN		5. Hangbingó	107
1. Jeopardy: kockázatos kvíz	56	6. Árnyék-visszhang (shadowing)	108
2. Láva a padló!	58	7. Darabolás	110
3. Nyelvtani aukció	60	8. Hangok – kategóriák – pontok	112
		9. „Schwátalanítás”	114
		10. Rímelőkészítés	116
		11. Szóhangsúlytaps	117
		12. Ismételd, ami hangsúlyos!	118

VI. OLVASOTT ÉS HALLOTT SZÖVEGÉRTÉS FEJLESZTÉSE KREATÍVAN

1. Olvasómozaik	122
2. Alternatív befejezések	124
3. Találd ki, mi jön!	125
4. Kincsvadászat	126
5. Osztálytermi galéria	128
6. Információhiány	130
7. Magazin-összeállítás	132
8. Szövegkaraoke	134
9. Keresd a hibát!	136
10. Szöveg utáni kérdezz-felelek	137
11. Gondolattérkép-bővítő	138
12. Saját kérdések	140

VII. BESZÉDKÉSZSÉG FEJLESZTÉSE

1. Képes forgatókönyv	144
2. Lánctalp	145
3. Képdiktálás	146
4. Filmnarráció	148
5. Hangeffektek	150
6. Közös fonal	152
7. Villámrandi	154
8. Értvérfek	156
9. Hóhullám	158
10. Szimulációalgoritmus	160
11. Ki legyen az év embere?	162
12. Mit vigyünk magunkkal?	164

VIII. EGYÉNRE SZABOTT ÍRÁSKÉSZSÉG-FELADATOK

1. Konfliktuskezelés	168
2. Viselkedési kódex	170
3. Szabad írás üres lapra	172
4. Szövegből képregény	174
5. Írás olvasás után	175
6. Szerkesztőbizottsági ülés	176

7. Elrejtett szavak	178
8. Ki írhatta?	180
9. Javaslatok a tanárnak	182
10. Levél magamnak	183
11. Behajtós történetek	184
12. Taníts nekem valamit!	186

IX. AZ AUTONÓM NYELVTANULÁST SEGÍTŐ KREATÍV PROJEKTÖTLETEK

1. A mi szigetünk	190
2. A mi társasházunk	193
3. Állatkert	196
4. Múzeumi kincskeresés	198
5. Színházban	200
6. Tárgyalás	202
7. A mi kurzuskönyvünk	204
8. How-to videógyűjtemény	206
9. Osztálykirándulás-tervező	208
10. Minifelmérés	210
11. Közös plüssünk naplója	212
12. Alternatív osztálynapló	214

X. ÖTLETEK BÚCSÚZÁSRA

1. Emlékkönyv	218
2. Fotóalbum	220
3. Időkapzula	222
4. Vízre bocsátás	224
5. Mit kedveltem meg benned?	226
6. Emlékútlevelel	228
7. Kivel mi fog történni?	230
8. Búcsúszófelhő	231
9. Emlékszóláncc	232
10. Emléküveg	233
11. Mérföldkő-betűverseny	234
12. A búcsú madarai	236

Tartalomjegyzék	238
------------------------------	------------