

BESZÁMOLÓ

Az EFOP-5.2.4-17-2017-00006. sz. Arany-serleg – A junior tudásgazdálkodás megteremtése a kortárs tanulás révén c. projekt keretében megvalósított tevékenységről

Foglalkozás dátuma:	2019. december 5.
Programelem:	Digitális Játéksuli
Helyszín:	Fényeslitkei Kossuth Lajos Általános Iskola
Részletes leírás:	
A fényeslitkei tanulókkal is elkezdjük az applikációt témáját boncolgatni, a digitális áruházak tartalmát a tabletek segítségével tekintettük át, és megnéztük, az egyes kategóriákból melyik applikációk ismerősek a tanulóknak, melyeket használják maguk is. Ezután a játékokról kezdtünk beszélgetésbe, mint appok. Milyen funkciók jellemzőek minden játékra, milyen extra funkciókkal találkoztak már a tanulók, amit jónak tartanak. A mikro tranzakciókról is beszélgettünk, hogy mik azok, miért kell vigyázni velük. A tanulók rendkívül tájékozottan mozogtak a témában. Közösén összeszedtük, melyik appok a leggyakoribbak a csoportban, mik azok, amit mindenki használ, és mik azok, amik pont hogy csak egy-egy tanuló okos eszközén találhatóak meg, és miért. Itt sok érdekességgel találkoztunk, csillagászati applikációval, főzős applikációval, futós applikációval... sok jó ötletet adtak egymásnak is a csoporttagok. Megnéztük még együtt azt is, hogy milyen tanulást, fejlődést segítő appok léteznek, amik ingyenesen elérhetőek, és érdemes őket használni.	