



Erasmus+



A PROJEKT  
EREDMÉNYEI ÉS  
ESZKÖZTÁRA



Ezek az anyagok a "International English Learners and Teachers Academy"  
("Nemzetközi Együttműködés a Nyelvtanulás Fejlesztésére")  
Erasmus projekt részeként készültek.

**Kedvezményezettek:**

Chrześcijańska Szkoła Podstawowa im. Króla Dawida w Poznaniu - Poznań,  
LENGYELORSZÁG

Církevní základní škola a mateřská škola Třinec - Třinec, CSEHORSZÁG

Jyväskylän Kristillinen Koulu - Jyväskylä, FINNORSZÁG

Gödöllői Református Líceum Gimnázium - Gödöllő, MAGYARORSZÁG

**A projekt időtartama: 31.12.2020-29.11.2023**

**Megítélt támogatás: 118 666 euro**





Hogy könnyebb legyen:

Szabadon végezhető tevékenységek: a következők:

Megosztás - az anyag másolása és megosztása bármilyen médiumban vagy formátumban.

Adaptálás - az anyag újrameverése, átalakítása és továbbfejlesztése.

A következő feltételek mellett:

Megjelölés - Megfelelő hivatkozást kell adnia, hivatkozást kell adnia a licencre, és jeleznie kell, ha változtatásokat eszközölt. Ezt bármilyen ésszerű módon megteheti, de nem olyan módon, amely azt sugallja, hogy a licencadó támogatja Önt vagy az Ön felhasználását.

Nem kereskedelmi célú - Az anyagot nem használhatja kereskedelmi célokra.

ShareAlike - Ha az anyagot újrameveri, átalakítja vagy felhasználja, akkor a hozzájárulását az eredetivel megegyező licenc alatt kell terjesztenie.

Nincs további korlátozás - Nem alkalmazhat olyan jogi feltételeket vagy technológiai intézkedéseket, amelyek jogilag korlátoznak másokat abban, hogy bármit is tegyenek, amit a licenc megenged.

## TARTALOMJEGYZÉK:

5. o. - Bevezetés

- 7. o. - Az ONLINE fejezet - online játékok és csapatmunka
- 14. o. - a magyar fejezet - kreativitás
- 23. o. - a finn fejezet - mozgás
- 34. o. - a cseh fejezet - beszélgetés
- 56. o. - a lengyel fejezet - játékkészítés
- 67. o. - a NEMZETKÖZI fejezet
- 89. o. - FÜGGELÉKEK

#### SZERZŐK:

Fabiola Janiszewska, Dale Taylor - Chrześcijańskie Liceum Ogólnokształcące im. Króla Dawida, Poznań

Monika Kaletová, Monika Urbanová, Rudolf Heczko - Církevní základní škola a mateřská škola Třinec

Király Teodóra, Gombosné Székely Andrea, Szilágyi Júlia - Gödöllői Református Líceum Gimnázium

Marita Harju, Sini Kuha, Hannele Lehtomäki, Kristiina Viitanen - Jyväskylän Kristillinen Koulu

A projektet az Európai Bizottság támogatásával finanszírozták. Ez a jelentés kizárólag a szerzők véleményét tükrözi, és a Bizottság nem tehető felelőssé a benne foglalt információk bármilyen felhasználásáért.



Ez a kiadvány 4 csehországi, finnországi, magyarországi és lengyelországi iskola együttműködésének eredménye. Tartalmazza a nemzetközi tanári csapat és a diákok konklúzióit, valamint a projekt során létrehozott és felhasznált tantervek eszközeit és példáit. Abban a reményben osztjuk meg, hogy inspirálóan hat majd a nyelvtanárookra Európa-szerte a tanítási gyakorlatukban, valamint hogy ösztönzi az iskolák közötti nemzetközi együttműködést.

Csodálatos élmény volt egy nemzetközi tanári csapatként együtt dolgozni az elmúlt néhány évben, mindazokkal az álmokkal és célokkal, amelyeket meg tudtunk osztani, a globális kihívásokkal, amelyekkel szembe kellett néznünk, és az útközben kialakult barátságokkal.

A legmeglepőbb, de egyben nagyon felemelő megfigyelésünk az volt, hogy a különböző országok iskoláiban mennyi közös vonás van, ha nem csupán a jegyekre és a tesztelésre összpontosítanak, hanem arra, hogy segítsék a diákjaikat a fejlődésben, az átadható készségek gyakorlásában és a kreatív tanulásban. A hasonló megközelítésnek köszönhetően sokat tanulhattunk egymástól, bátoríthattuk egymást abban, hogy a tanuláshoz és tanításhoz való pozitív hozzáállásnak van értelme, valamint rengeteg jó gyakorlatot oszthattunk meg egymással, mind a kreatív tanítási órák, mind a problémamegoldás terén.

Reméljük, hogy bárki, aki elolvassa ezeket az anyagokat, talál majd valamit, amit megvalósíthat annak érdekében, hogy a mindennapi tanítási gyakorlatát

jobbá, természetesebbé és szórakoztatóbbá tegye mind a diákok, mind a tanárok számára.





# ONLINE JÁTÉKOK és CSOPORTMUNKA

# LENGYELORSZÁG - “Játsszunk!”

2021. május 17-21.

az ONLINE játékok használata az angol mint idegen nyelv tanításának és tanulásának folyamatában

TARTALOM:

- A. a projekt tevékenységeinek rövid leírása
- B. konklúziók az online játékok tanulási/tanítási folyamatban való felhasználásáról
- C. a megosztott gyakorlatok és példák a felhasznált eszközökre
- D. források

## A. A projekttevékenységek rövid leírása és a napi ütemterv

A világjárvány kitörése és az a tény, hogy tevékenységünk nagy része az internetre tevődött át, mindannyiunkat arra kényszerített, hogy hirtelen digitális írástudóvá váljunk. A munkánk folytatásához új módszereket és eszközöket kellett találnunk, és módot kellett találnunk arra, hogy a nagy távolságok és a képernyők által támasztott akadályok ellenére is valódi kapcsolatot teremtsünk. Ez az online mobilitás ennek a folyamatnak az eredménye volt, és meglepően hasznosnak bizonyult minden résztvevő számára.

**A hét folyamán** a négy partneriskola diákjai és munkatársai a zoom platformon online kapcsolódtak egymáshoz. A napot mindig egy rövid bemelegítő tevékenységgel kezdtük, amelyet mindannyian együtt végeztünk. Ezután kisebb csoportokra (zoom-os breakout szobákra) oszlottunk.

**Minden egyes kiscsoportban** 8-9 fő volt:

- egy segítő tanár (néha kettő)
- egy diákvezető (lengyel csoport)
- ha lehetséges - egy segítő diák (lengyel csoport)
- 5-6 diákból álló nemzetközi csoport a résztvevő országokból/iskolákból.

**A diákvezetők (és a támogató diákok)** voltak felelősek a csoporttevékenységek vezetéséért és szervezéséért, a többi diákot beszélgetésre és egymás megismerésére ösztönözve.



Erasmus+

A **segítő tanár** szerepe az volt, hogy segítsen a csoport irányításában, ha baj van, és támogassa a diákvezetőket az aktív, bátorító környezet kialakításában. A tanárok a lengyel diákok segítői voltak.

A **lengyel csapat** naponta kétszer találkozott a lengyel tanárokkal 15-20 perces tájékoztató megbeszéléseken - az első online foglalkozás előtt és az ebédszünet végén. Ezek a találkozók teret adtak a diákoknak arra, hogy megosszák a visszajelzéseket, a sikereket és az aggodalmakat, kérdéseket tegyenek fel, bármilyen problémával foglalkozzanak, és szükség esetén átszervezzék a terveket.

Minden nap végén a résztvevők kitöltöttek egy kérdőívet, hogy visszajelzést adjanak a tevékenységekről.

## B. Összefoglaló konklúziók a heti tevékenységekről és az online játékok használatáról a tanulási/tanítási folyamatban

### A résztvevők visszajelzései - főbb gondolatok:

A leggyakoribb pozitív megjegyzések és benyomások:

- A diákok élvezték, hogy megismerhették egymást.
- A játékok és a kiscsoportok jó keretet teremtettek az angol nyelv gyakorlásához.
- A diákok úgy érezték, hogy támogatják és szívesen látják egymást. Megjegyezték, hogy a csoportok bátorítók, türelmesek és pozitívak voltak.
- A diákok kíváncsisága más kultúrák és nyelvek iránt megnőtt.
- A diákok közül sokan úgy érezték, hogy sokat tanultak mind az angol beszéd, mind az IKT-eszközök használata terén.
- Egy másik terület, amely érdekelte a diákokat, a partneriskolák és az otthoni oktatási rendszer közötti különbségek voltak.
- A diákok nagyra értékelték, hogy nem a hibák kijavításán volt a hangsúly, hanem az együtt töltött idő élvezetén és a hatékony kommunikáción.
- Érezték, hogy sikerült közösséggé válniuk a hét során.

A leggyakrabban említett kihívások:

- Egyes csoportok csendesebbek voltak, mint mások. Nehezebb volt aktivizálni a résztvevőket és szóra bírni őket.
- Néhány diák a korlátozott szókincs okozta akadályokat tapasztalt.
- Technikai problémák (lassú internet, videó- és hangproblémák).

### Számok (a végleges felmérés alapján):

1. A résztvevők 94,3%-a pozitív élményként értékelte a projekthetet (az 1-5-ig terjedő skálán az átlagértékelés 4,56 volt, az 5 a legjobb).



2. A résztvevők 57,8%-a úgy érezte, hogy az angol nyelvtudás gyakorlásában nagy hasznát vette a hétnek; 22,2% úgy érezte, hogy valamennyire hasznára vált/javult; 20% úgy érezte, hogy a hét nem hozott semmi újat az angol nyelvtudásuk terén.
3. A résztvevőknek egyenletesen oszlott meg a véleménye az egész csoportban és a kiscsoportban töltött idő közötti egyensúlyról (40% szerint éppen megfelelő volt; 28,9% szerint több időt szerettek volna kiscsoportban tölteni; 31,1% szerint több időt szerettek volna nagycsoportban tölteni).
4. A tevékenységek értékelése 2 szempont szerint - az élvezetesség és az angol nyelv gyakorlása szempontjából való hasznosság 1-5-ig terjedő skálán, ahol az ötös a legjobb értékelés:

TEVÉKENYSÉG	átlagos élvezeti érték	átlagos hatékonysági mutató
Alapvető kérdések - társasjáték	3,53	3,74
Jumannly	3,13	3,47
Scribblio	4,65	3,67
6x6 kérdezz-felelek	3,91	4,23
Tabu	3,26	3,58
sztorikocka	3,76	4,21
3-dolog történetek	3,76	3,76
Bajusz és karom szerepjáték	4,5	4,45
Kígyók és létrák	3,55	3,49

A tanárok következtetései a játékokról a nyelvtanulásban/nyelvtanításban (további részletek a C. szakaszban):



- a játékok barátságos, szórakoztató tanítási/tanulási környezetet teremtenek → ez gyakran arra készíti a diákokat, hogy többet akarjanak tanulni, élvezzék a folyamatot → ami viszont növeli a tényleges tanulás hatékonyságát.
- a játékok megkönnyítik a természetes kommunikációt és csökkentik a kommunikációs akadályok leküzdésével kapcsolatos stresszt.
- a játékok jól szerkeszthető eszközök, amelyek a tanítási célhoz és a csoport készségeihez igazíthatók.

#### A tanárok következtetései az online eszközökről a nyelvtanulásban/tanításban:

- A Zoom nagyon praktikus eszköznek bizonyult az online kommunikációban.
- A Zoom használata során érdemes az eszköz minden aspektusát kihasználni (chat, beszélgető szobák, képernyőmegosztás, fehér tábla stb.) → Ezáltal a megbeszélések szervezettebbé és érdekesebbé váltak.
- Az összes résztvevő bátorítása a kamera használatára még inkább a csapatmunka és a megbeszélés érzését építi. Kis csoportokban ez könnyebben megvalósítható.
- A kiscsoportos munka lehetővé tette a diákok számára, hogy gyakorolják a digitális készségeiket és megtanulják az új eszközök használatát.
- Egyes online játékok korlátozzák a kommunikációt, ha nem igénylik a tényleges szemtől-szembe (videó) interakciót → az olyan alkalmazások, mint a Scriblio szórakoztatóknak bizonyultak a diákok számára, de nem ösztönözték a beszélgetést.
- A legjobb eszközök azok, amelyek közös képernyő vagy videó használatát igénylik. (pl. a "Bajuszok és karmok" szerepjáték; a 6x6-os kérdésjátékok).
- A technikai problémák (lassú internetkapcsolat; problémák a videóval és a hanggal) nagy akadályt jelenthetnek az online tanítás/tanulás során.
- Az online forma bizonyos értelemben érdekesebbé tette a szerepjátékot (rpg), mivel lehetővé tette, hogy a kamera kövesse a szereplőket/figurákat a táblán, azt az illúziót keltve, hogy a játék világát az ő szemükkel látjuk.

### C. A megosztott hasznos gyakorlatok

#### 1. kiscsoportos rendszer:

Azon gondolkodva, hogyan lehetne a diákokat egy ilyen nagy csoportban (40-50 diák között) összekapcsolni, úgy döntöttünk, hogy a kiscsoportos rendszert alkalmazzuk - az egyik tanár cserkésztapasztalatai alapján. A diákokat 7-8 fős csapatokba osztottuk, és azon rövid pillanatoktól eltekintve, amikor mindannyian együtt voltunk, az egész hetet ezekben a csapatokban töltötték.

A pozitív eredmények a következők voltak:

- Megismerték egymást egy kicsit, megtanulták a csapattársak nevét, hobbiját stb. → Ez több beszélgetésre és mélyebb kommunikációra ösztönözte őket.
- Nem kellett minden nap új emberekkel találkozniuk és újrakezdeniük → Folytathatták, építkezhetek az előző nap tapasztalataira.
- Barátságosabb környezetet teremtett a félénkebb vagy kevésbé ügyes tanulók számára → Könnyebben leküzdötték a nehézségeiket a kiscsoporton belül.
- Néhányan közülük a projekthét után is kapcsolatban maradtak.

## 2. a diákvezetők szerepe:

A korosztályra való tekintettel a program nagy részét a lengyel diákokra akartuk bízni. A cserkészmódszer arra tanít bennünket, hogy ebben a korban a fiatalok szeretnek aktívan részt venni, együtt alkotni és felelősséget vállalni.

A pozitív eredmények a következők voltak:

- a lengyel diákok motiváltabbak voltak a részvételre és tudásuk, tapasztalataik és képességeik megosztására.
- a cseh, magyar és finn tanulók motiváltabbak voltak az angol nyelv használata és a társaik által előkészített és vezetett játékokban való részvétel terén.
- Megkönnyítette a diákok közötti tanulást/tanítást
- A diákok által vezetett kommunikáció természetesebb és kevésbé "feladatorientált" volt, mint amit a tanárok vezettek volna.

## 3. a tanár, mint segítő és nem vezető:

A segítő tanár azért volt jelen, hogy "biztonsági hálót" képezzen, és a lengyel diákoknak, azt az érzést adja, hogy nincsenek magukra hagyva a feladatokkal. A tanárok szerepe azonban inkább támogató és kísérő, mint vezető volt.

## 4. a tanulók bevonása a játékokba (mellékletek - játékpéldák):

A játékosítás barátságos, nyugodtabb tanítási/tanulási környezetet teremt. Természetes interakcióra és kommunikációra ösztönöz.

A fő cél nem egyszerűen a szókincs vagy a nyelvtan ismételtetése, hanem a többi résztvevővel való tényleges kommunikáció és a játékban való előrehaladás. A kommunikáció fókuszja a nyelvi készségek bizonyos fokú versenyztetéséről és a saját készségek másokéval való összehasonlításáról a csapattársakkal és az ellenfelekkel való sikeres kommunikációra helyeződik át.

A játékok természetesebb kontextust teremtenek a "mindenki sorra kerül" számára is. Teret adnak azoknak a tanulóknak, akik kevésbé szívesen kapcsolódnak be a beszélgetésbe, és korlátozzák az időt és a teret azok számára, akik elég jól érzik magukat, és hajlamosak dominálni.

A játékok fokozzák a belső motivációt az idegen nyelven való kommunikációra.

A játékok igen változatos eszköztárat kínálnak - némelyik egy szűk témára és szókincsre összpontosít, némelyik pedig meglehetősen sok kreativitást és általános ismereteket igényel. A játékok az óra céljához és a csoport készségeihez igazíthatók.

5. a tanulók bevonása a játékok/történetek létrehozásába (melléletek - példák a feladatokra és az eredményekre)

Ez lehetőséget adott a vendégdiákoknak arra, hogy még inkább részesei legyenek a tevékenységeknek, hogy társalkotók legyenek. Ez növelte belső motivációjukat az idegen nyelv használatára.

A nyelv kreatív használata révén jobban "ragad". Ha nem csak ismételtetésről van szó, hanem aktív használatról annak érdekében, hogy létrehozzanak valamit (pl.: egy kérdéses játék; egy történet), akkor az agy jobban és hosszabb ideig emlékszik a nyelvre.

Ráadásul a diákok visszajelzéseikben hangsúlyozták, hogy a játék és a történet megalkotásának szintjére lépve (az egyszerű részvétel vagy hallgatás helyett) nagyon jól érezték magukat.

#### D. SEGÉDANYAGOK:

##### FÜGGELÉK 1.1- alapkérdések társasjáték

###### LINK #1:

Jumanly (online játék → a genial.ly oldalon készült) - szókincs előkészítése az rpg-hez:

<https://view.genial.ly/5eb9857ad236a10cfac68a2c/game-have-you-ever-jumanji>

###### LINK #2:

Sribbl.io (online "pictionary" típusú játék szerkeszthető szókincsgyűjteménnyel):  
<https://skribbl.io/>

1.2. FÜGGELÉK - 6x6 - kész táblák (hobbyi és iskolai élet)

1.3. FÜGGELÉK - diákcsapatok által készített 6x6 (sablon + 6 csapat)

1.4. FÜGGELÉK - kígyók és létrák játék

1.5. FÜGGELÉK - "Bajusz és karom" rpg - szabályok és anyagok

FÜGGELÉK - csapat konklúziók



# KREATIVITÁS

# MAGYARORSZÁG - “Legyünk kreatívak”

2021. szeptember 27 - október 1.

## a kreativitás alkalmazása az angol mint idegen nyelv tanítása és tanulása során

### TARTALOM:

- A. a projekttevékenységek rövid leírása
- B. következtetések a kreativitás felhasználásáról a tanulási/tanítási folyamatban
- C. a megosztott jó gyakorlatok
- D. források

### A. A tevékenységek rövid leírása

A magyar mobilitás tevékenységei két fő gondolat mentén szerveződtek: a beltéri programok a diákok nyelvi és szociális készségeinek fejlesztését célozták, a kültéri programok pedig a magyar kultúra és örökség egy részének bemutatását tűzték ki célul minden résztvevő számára.

A beltéri tevékenységek között szerepeltek szókincs- és nyelvi tudatosságot fejlesztő játékok, drámajáték előkészítés, vetélkedők és egyéb kreatív műhelyek. A szabadtéri programok során a vendégek megismerkedhettek Gödöllő, Budapest és Visegrád építészeti, művészeti és történelmi örökségével, minden programot különböző kreatív nyelvi tevékenységekkel (pl. riport eljátszása és forgatása, versek és dalok írása vagy egy városvetélkedő megoldása) gazdagítottak.

	FŐ FÓKUSZ					
TEVÉKENYSÉG	Módszertani fejlődés	diákok nyelvi készségeinek fejlesztése	szociális készségek fejlesztése	a résztvevő országok kultúrájának megismertetése	szókincsfejlesztés	a kreativitás fejlesztése

szabadul ószoba	közvetve	X	X			X
nemzete k quizjáték a	közvetve	x		x	x	
bemutat kozás, ismerked ős játékok	közvetve	x	x	x		
Gödöllői Kastély megláto gatása	közvetve			x	x	
múzeumi foglalkoz ás	közvetve	x		x	x	x
drámaját ék	közvetve	x	x	x		x
festészet i foglalkoz ás magyar motívum okkal	közvetve		x	x		x
Budapes ti kirándul ás, kihívások kiscsopo rtokban	közvetve	x	x	x	x	x
városism ereti séta	közvetve	x	x	x	x	
Szövetsé g ismertet ő óra	közvetve	x			x	
népmese előkészít és	közvetve	x			x	



magyar- külföldi tanártal álkozó	x			x		
tanári worksho p a kreativit ásról	x					

### B. Konklúziók a kreativitás felhasználásáról a tanulási/tanítási folyamatban

A nyelvhasználat jó módja annak, hogy egyre jobban elsajátítsuk a nyelvet. Az elmúlt évtizedekben paradigmaváltás történt az idegennyelv elsajátításának elméleti megközelítésében, az osztálytermi gyakorlatok formái a strukturáltabb és "tankönyvszerű" helyett a valóságosabb, autentikusabb, rugalmasabb, relevánsabb felé mozdultak el. Mindezek mind a tanár, mind a tanuló részéről több kreativitást igényelnek, és a kreativitást vitathatatlanul a XXI. század egyik legfontosabb készségének tekintik.

A kreatitásnak a nyelvórán való teret adás számos konkrét előnye közül az egyik, hogy a tanuló ellazul, és ezáltal építi a személyiségét, növeli az önbizalmát, erősíti a ritkábban használt affektív területet. Mindezek pozitívan hatnak a tanulási folyamatra, amelynek gondtalan, vidám, inspiráló és sokszor az első nyelv elsajátításához minél közelebb állónak kell lennie ahhoz, hogy hatékony legyen.

Az egyhetes mobilitás tevékenységei során, valamint a diákok által naponta beküldött anonim online visszajelző kérdőíveket és a mobilitás végén készített interjúkat áttekintve azt láttuk, hogy már ilyen rövid idő alatt is nyilvánvalóan pozitív irányba változott a diákok motivációs szintje az ismeretlen nemzetiségek és kultúrák iránti nyitottságuk, valamint az idegen nyelv tanulósa és használata tekintetében. Ez tükröződött a diákok által adott visszajelzéseken (google forms) is. Örömmel láttuk ezt, mert a motiváció a hajtóerő minden sikeres tanuló mögött.

A tanárok szintjén mindig hasznos folyamat, ha egy olyan jelenséget, mint a mi esetünkben a kreativitás, alaposan megvizsgálunk több szempontból, és több különböző konkrét tevékenységben látjuk megvalósulni. Ez segített nekünk, tanároknak abban, hogy inspirációt kapjunk arra, hogy számos új módon vezessük be a kreatív elemeket a tanításba, például a tanulók reflexiójának és értékelésének nem túl nyilvánvaló területére. Egy másik gondolat, amit a hétből merítettünk, az volt, hogy ne csak a klasszikus 45 perces tanóra keretein belül koncentráljunk a tanulók segítésére, hanem keressünk olyan lehetőségeket az osztálytermen kívül is, ahol a tanulók használhatják az idegen nyelvet.

### C. A megosztott jó gyakorlatok

*"A kreativitás szükséges a faji túlélésünkhöz. Egészségünk, boldogságunk és jövőnk egyéni és kollektív kreativitásunktól függ." J. P. Guilford*

A kreativitás a nyelvórákon elősegíti:

- stresszmentes/alacsonyabb stressz-szintű környezetet
- autentikus nyelvhasználatot és kommunikációt
- integrált nyelvgyakorlatot
- beépített ismétlést

Már a magyar mobilitás kezdetétől fogva nagy hangsúlyt fektettünk olyan tevékenységekre, amelyekben a diákoknak a nyelvi és kommunikációs készségeik mellett kreatív és művészi képességeiket is használniuk kellett különböző környezetekben, mint maga az osztályterem, múzeumok és városnéző kirándulások.

Az ismerkedés során csoportos posztereket kellett készíteniük és bemutatniuk hobbijaikat és érdeklődési körüket, "keress valakit, aki" kérdéseken keresztül ismerkedtek és találtak hasonló családi háttérrel vagy szabadidős tevékenységgel rendelkező embereket, diasort kellett készíteniük az iskolájukról, és erről rövid prezentációt kellett tartaniuk a többi résztvevőnek.

A többi résztvevő országgal is megismerkedhettek olyan kvízzjátékokon keresztül, amelyek meglepő, valamint szórakoztató tényeket tartalmaztak az egyes országokról.

Az egész hét folyamán egy "nyelvcseré-táblát" függesztettünk ki az aulánk falára, ahová a résztvevők szabadon felírhatták a szavakat a saját nyelvükön és angolul, a többi nemzetiség pedig hozzátehetette a saját anyanyelvű szavait. Még ha ez közvetlenül nem is járult hozzá a szókincs bővítéshez, a diákok nagyon jól szórakoztak, és határozottan közelebb hozta őket egymáshoz. Emellett megismerhették a különböző nyelvek felépítésének módját is.

Szülővárosunk, Gödöllő felfedezése során a diákok egy városismereti-vetélkedő-sétát tettek meg, mely során információt gyűjtöttek az épületekről és nevezetességekről, és részt vettek egy workshopon, ahol meghallgattak egy előadást a magyar szecesszióról, majd lehetőségük nyílt egy csoportos festmény elkészítésére, amely a végső drámaprojekt díszletéül szolgált.

A búcsúfoglalkozásunk előtti utolsó tevékenységként minden csoportnak egy népmesét kellett eljátszania angolul. A feladatot és az előkészítő anyagot már az első napon megkapták, és szükség szerint teljes szabadságot és/vagy segítséget is kaptak, hogy azt tetszésük szerint alkossák meg. Minden csoport teljesen más ábrázolással állt elő, ami megmutatta, hogy a gyerekek mennyire



fantáziadúsak és kreatívak tudnak lenni, ha lehetőséget kapnak a szabad gondolkodásra és munkára.

Azzal, hogy a mobilitási hét során végig félig anyanyelvi környezetet teremtettünk, és minden feladatot és tevékenységet a célnyelven végeztünk, már önmagában is nagyon jó gyakorlatot jelent a nyelvi és kommunikációs fejlődés szempontjából.

## D. SEGÉDANYAGOK

### 2.1. FÜGGELÉK

Szövetségi leckerterv. A SZÖVETSÉG témája visszatérő volt, mivel ez volt a témája a szabadulójátéknak, amelyet a tanulók ezt követően csoportokban végeztek.

### FÜGGELÉK 2.2. és 2.3. Függelék

A budapesti látogatásunk során a tanulóknak a Városliget nevezetességeihez és épületeihez kapcsolódóan különböző tematikus tevékenységeket kellett végezniük, amelyekben együttműködve egy-két kreatív fotó- vagy videoprodukciót készítettek, amelyet megosztottak a többiekkel, például egy riportot egy szoborral, egy zsonglőr- vagy akrobatamutatványt a cirkusz előtt, vagy egy közösen kiválasztott és elénekelt győztes dalt a vár bejáratánál.

### FÜGGELÉK 2.4.

Ennek a leckének a célja, hogy megismertesse a diákokkal a szecesszió korszakát, felkészülve a helyi művésztelepre tett látogatásra és az ottani műhelymunkára. A tanulók elsősorban az alábbi online kvízkérdéseket dolgozzák fel, majd megnéznék két rövid videót a magyarországi és gödöllői szecesszióról.

### FÜGGELÉK 2.5.

A hét alaptémája egy magyar népmese elkészítése és bemutatása volt. A diákoknak egész héten azonos vegyes csoportokban kellett dolgozniuk, minden csoport kapott egy mesét, amelyet a program utolsó napján kellett feldolgozniuk, átírniuk és előadniuk.

### LINKEK 1-4:

A hét első napján a diákok egymás országainak megismerését segítő tevékenység: négy kvíz a négy országról.

- Magyarország kvíz:

<https://quizizz.com/admin/quiz/614cd6fd7fc434001d069259>

- Lengyelország kvíz:

<https://quizizz.com/admin/quiz/614d5d0d166f80001ffab744>

- Finnország kvíz: <https://quizizz.com/admin/quiz/614d61752bff12001e11b208>

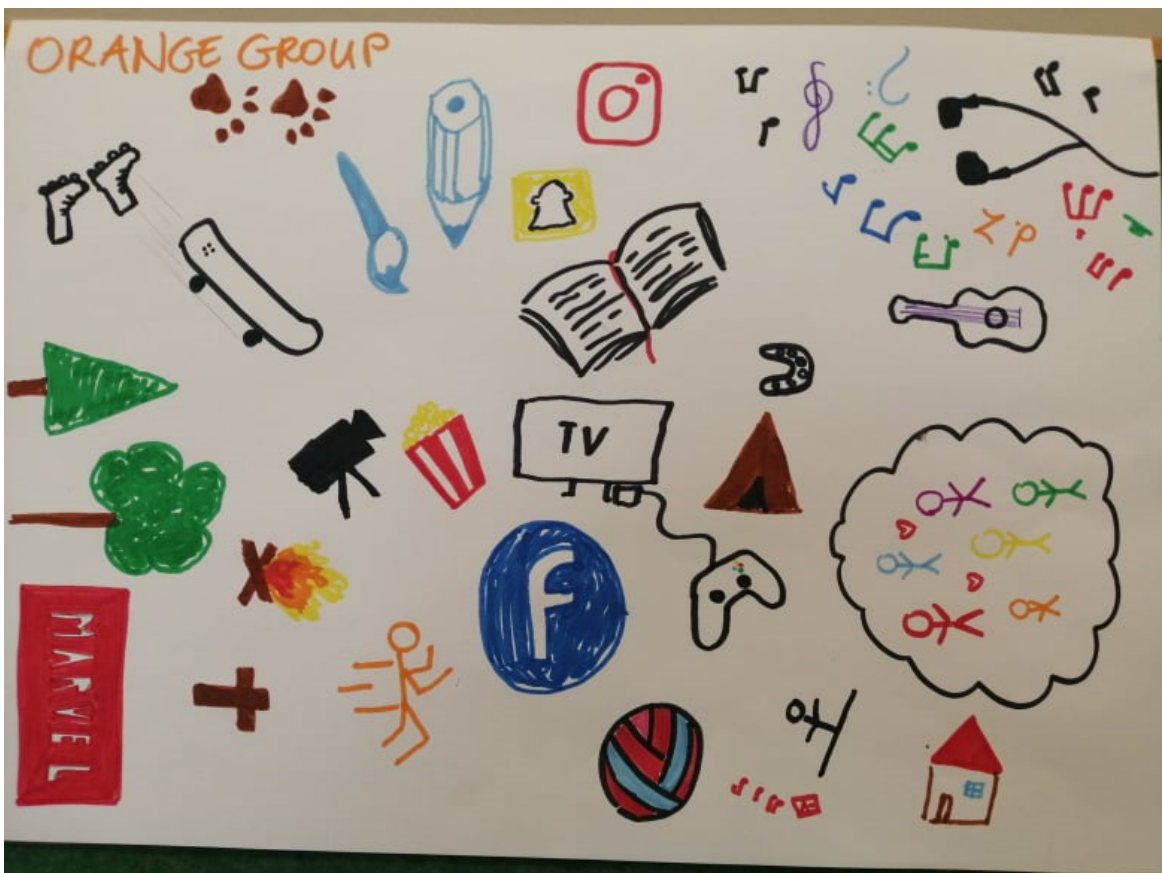
- Csehország kvíz: <https://quizizz.com/admin/quiz/614d632fc803cd00208dd0a6>

## FÜGGELÉK 2.6

### Város-kvíz

Ez a kvíz egy kérdéssorozat, amelyre a résztvevők csak akkor tudnak válaszolni, ha Gödöllő városában tesznek egy körsétát. A diákok csoportokban sétáltak egy térkép segítségével.











# MOZGÁS

# FINNORSZÁG - "Mozogjunk"

2022. május 30. - június 3.

## a testmozgás használata az angol mint idegen nyelv tanítása és tanulása során

### TARTALOM:

- A. a projekttevékenységek rövid leírása
- B. következtetések a fizikai aktivitás és a mozgás felhasználásáról a tanulási/tanítási folyamatban
- C. a megosztott jó gyakorlatok
- D. források és tevékenységek

### A. A projekttevékenységek rövid leírása

A finn mobilitás tevékenységeinek célja az volt, hogy megmutassák, milyen hatással van a tanulásra, ha az iskolai nap és a tanulási tevékenységek kiegészülnek mozgással.

### A mobilitási hét programja

A tevékenységek három szinten segítették elő a nyelvtanulást:

1. a nyelv használata interakcióban
2. új szókincs elsajátítása speciális témákban
3. a nyelvhasználat ösztönzése a tanulás közben, autentikus környezet és tevékenységek bevonásával.

Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek
8.30 - Vegyüljünk és párosítsunk.  Potkiaiset - múlt heti tevékenységek a diákokkal	Természetjárás a Pyhä-Häkki Nemzeti Parkban  8.30 - 16.00	Kirándulás a helyi Lehtisaariba  →interakció informális	E-twinning, Kézművesség  Ebéd 11.15-kor	Hagyományos finn ételek készítése;  A nap lezárása

<p>együtt</p> <p>Ebéd 11.15-kor</p> <p>Job shadowing - egymás megismerése</p> <p>→oktatja a small talk -szókincset, miközben valós élethelyzetekben ismerkednek egymással.</p>	<p>Tanári közös vacsora</p> <p>→természeti fogalmakat tanít autentikus környezetben Segíti a mondatalkotást szavak hiányában is a tárgy bemutatásakor.</p>	<p>helyzet, amikor segítünk egymásnak. Szókincs a finn kultúrához a gyakorlatban.</p> <p>9-14/14.30</p> <p>Finn Légierő Múzeum iskola után</p> <p>→ speciális terepi szókincs, amely a múzeumban található feliratokon is megtalálható.</p>	<p>Laajis seikkailupuisto Kalandpark 13 órakor -</p> <p>→ tevékenységek segítenek a regenerálódásban és a fókuszálásban, miközben az agy a tanulás határait feszegeti</p> <p>Diákok és tanárok vacsorája</p> <p>→ fokozza a különböző kultúrák közötti interakciót. A mindennapi nyelvhasználat szókincsét is aktivizálja.</p>	<p>→ kulináris szókincs és mondatalkotás a konyhában.</p> <p>Múzeumi látogatások</p> <p>→ a kultúra és a történelem tanulmányozása során használt szókincs.</p> <p>Tapasztalatcsere a tanárokkal</p> <p>Utolsó napi közös ünneplés az egész iskolával</p> <p>→ finn ünnepi kultúra és szókincs. A nyelvek összehasonlítása a szimultán fordítás miatt.</p>
--	--	---	--	--

## A CÉLOK:

A találkozó a "Nemzetközi Angol Tanulók és Tanárok Akadémiája" projekt része volt, amelynek célja a jó gyakorlatok cseréje azon angoltanárok között, akik szeretnék diverzifikálni a tanítási eszközeiket és módszereiket, beleértve a sportot és más gyakorlati tantárgyakat, mint például a háztartást,



művészetek, kézművesség, műszaki munka. A projekt célja továbbá, hogy növelje a diákok kreativitását az angol nyelv tanulása és kommunikációja során. Ugyanakkor a diákok láthatják, hogy a mindennapi tanórákba beépített sport hogyan javíthatja a képességüket, hogy a tanórákra vagy ebben az esetben a mindennapi életre (vagyis az év egy különleges hetére, az utolsó hétre) összpontosítsanak.

### **B Konklúzió a fizikai aktivitás és a mozgás felhasználásáról a tanulási/tanítási folyamatban**

A diákok mozgással és cselekvéssel tanultak. Legtöbbjük még soha nem tapasztalta, hogy a mozgás hogyan javítja a tanulási folyamatot és növeli a nap folyamán a jó közérzetüket. A mozgás segített egymás megismerésében is, a diákok új kulturális élményt, sok új barátot szereztek.

A tanárok észrevették, hogy a mozgás és a cselekvés általi tanulás könnyen a tanórák részévé válhat. Ez nem egy olyan dolog, ami csak különleges napokra van fenntartva, hanem minden nap használható.

### **C A megosztott jó gyakorlatok**

Szerettük volna megosztani, hogyan mozoghatnak a diákok, hogyan használhatják kreativitásukat és hogyan tanulhatnak a cselekvés által. Ez javítja a tanulási folyamatban való részvételt és fokozza a megértést. A mozgás aktiválja az agyat és endorfint termel, ami hozzájárul a jó közérzethez.

Az ismerkedés kevesebb feszültséggel zajlott, amikor a diákoknak több dolguk volt, mint egymást bámulni. Egyszerre használták a kezüket és a lábukat, amikor futkároztak és beszélgettek. Az elvegyülés segített elmélyíteni a nyitottság, az elfogadás és a támogatás attitűdjét. A tanároknak tudatosult, hogy a fizikai aktivitás nemcsak a fizikai erőnlét fenntartásában, hanem a tanulási folyamatban is segít.

A Pyhä-Häkki Nemzeti Parkba tett kirándulás a finnek számára oly ismerős természetélményt osztotta meg. A természetben való tartózkodás csökkenti a stresszhormonokat és harmóniát hoz az ember életébe. A diákok tábortüzi ételeket készítettek és kóstoltak. Megtanulták, hogyan lehet a természetben ételt készíteni, nem pedig csak elfogyasztani valamit, amit az élelmiszerboltban lehet kapni.

A Lehtisaari-szigetre tett kirándulás során a finn kultúrát is megismerhettük. Élmény volt a szaunázás és az úszás, a horgászat, a természetben való játék és még sok más.

A légierő múzeumának meglátogatása egyedülálló élmény a világon, mert ritka repülőgépek vannak kiállítva. A jyvöskyläi múzeumok és a belváros meglátogatása is különleges Alvar Aalto híres építésze miatt.



A kézműves foglalkozásokat és az ételkészítést úgy terveztük, hogy a tanulás élményét adják. Finnországban hangsúlyozzák, hogy nem csak az elméletet tanuljuk, hanem a tudást a valós élet problémáira is alkalmazzuk. A kézművesség bemutatja az elektromos gépek használatát és a kézzel végzett munkák elsajátítását. Az ételkészítés holisztikus megértést nyújt a matematika, a kémia, a táplálkozás és a csapatmunkához szükséges készségek összeillesztésével, valamint a helyi kultúra megértésével. A közös munka segítette a tanulóknak bővíteni kompetenciáikat a különbözőségeken átívelő együttműködés, a megoldások megtalálása, az időgazdálkodás, a csapatmunka és a csapatfeladaton belüli önálló munkavégzés terén. A tanárok viszont a kulturális és gasztronómiai tevékenységek révén növelték módszertani kompetenciájukat az angol nyelv tanításában.

Az utolsó napi közös ünneplés az egész iskolával megmutatta, hogy az iskola közössége mennyire összefogott. A látogatókat és az egész projektet is sikerült bemutatni az összes családnak.

#### D. Segédanyagok és tevékenységek

##### LINK #1:

Természetjárás a Pyhä-Häkki Nemzeti Parkba

- Buszos kirándulást tettünk a Pyhä-Häkki Nemzeti Parkba. Az utazás során a diákok információkat szereztek a helyről és a finn természetről. Tábortüzet raktunk, palacsintát készítettünk és füstölt lazacot kóstoltunk.



















### LINK #2:

Csapattevékenységek angolul egy szigeten (Lehtisaari)  
<https://www.jyvaskylanseurakunta.fi/lehtisaarenkesakoti/in-english>

A diákok gyakorolták a csapatmunkát és a kommunikációs készségeket; a tanárok irányítják a diákokat a játékok és a játékok során. És mivel iskolánkat Mozsásban lévő iskolaként ismerik, amely egy országos program része, amelynek célja a fizikailag aktív kultúra megteremtése, a diákok megismerhették, milyenek a napjaink, annak ellenére, hogy ez egy különleges tavaszi kirándulás volt, amely minden évben a programunkhoz tartozik.

### LINK #3:

<https://laajis.fi/en/adventure-park/>

A Laajis Kalandpark növelte a résztvevők bizalmát, együttműködését és merészségét. Az élmény visszatükröződhet az iskolában, és megteremtheti a saját határok leküzdésének érzését. A barátok bátorítása jó kapcsolatokat teremthet.





### FÜGGELÉK 3.1: néhány finn recept

#### Finn ételek főzése és sütése

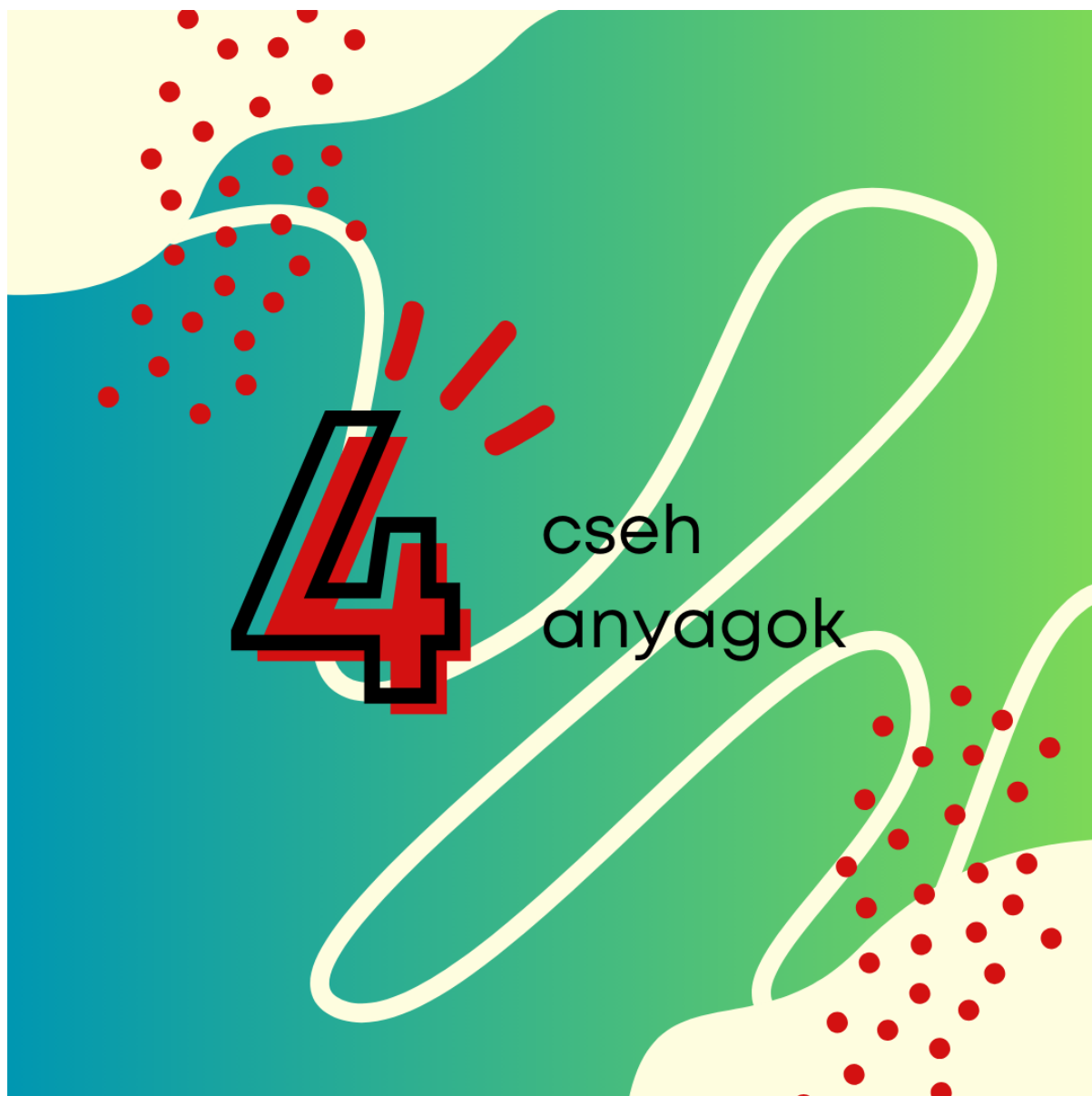
A diákok feladata egy finn étel elkészítése volt. A tanárok irányítják és támogatják a diákok munkáját.

Minden csapat bemutatta a munkáját és mindenki evett. A recepteket is megosztottuk mindenkivel, aki kérte.

Este az egész iskola összegyűlt a közeli templomban, hogy megünnepeljék a tanév utolsó napját.







# TÁRSALGÁS



# CSEHORSZÁG- "Beszéljünk"

2022. október 3-7.

a társalgási tevékenységek használata az angol mint idegen nyelv tanítása és tanulása során

## TARTALOM:

- A. a projekttevékenységek rövid leírása
- B. következtetések a társalgási tevékenységek és a kommunikáció felhasználásáról a tanulási/tanítási folyamatban
- C. a megosztott jó gyakorlatok
- D. források

### A. A PROJEKTTEVÉKENYSÉGEK RÖVID LEÍRÁSA

Az egyik legfontosabb dolog a diákok számára, ami bátorítja és segíti őket a szabad beszédre, a biztonságos környezet megteremtése. Ezért a teljes, közel 40 diákból álló csoportot 5-6 diákból álló kisebb csoportokra osztottuk.

A biztonságos környezet megteremtése az első napon az egymás megismerését segítő, elsősorban a beszédre összpontosító tevékenységeket is segítette. Az első beszédtevékenység "A hegyen túl, ha" jégtörő volt. Egy nagy körben ültünk és megosztottuk egymással a közös dolgainkat. A diákok láthatták, hogy bár különböző országokból származnak, sok közös dolog van bennük, és ezek összekötötték őket. A következő tevékenység, a "Randizás" sokkal személyesebb volt, bár ezt a tevékenységet együtt végeztük, a kis beszélgetésekhez párokba osztottuk őket, hogy osszanak meg valamit az életükből egy bizonyos témával kapcsolatban.

A többi tevékenységhez kisebb csapatokra osztottuk őket, hogy jobban érezzék magukat a beszédben. A mobilitási hét hátralévő részében együtt kellett együttműködniük, így azt akartuk, hogy csapatként is jobban megismerjék egymást. A következő tevékenységgel a csoporttagok közötti kapcsolatra összpontosítottunk: mindegyiküknek el kellett gondolkodnia az élete szempontjából 5 legfontosabb számon. A csoport többi tagja kérdéseket tett fel nekik a számokról, és arról, hogyan kapcsolódnak az illető életéhez.

Meg akartuk mutatni nekik az iskolánkat is, ezért egy "iskolai beszélgetős túrát" készítettünk. Minden egyes beszédtevékenység iskolánk egy másik részében zajlott, más-más témára összpontosítva - játszottak "Két igazság és egy hazugság" játékot, használták a Word Wall online eszközt a beszédkártyákhoz, amelyeket QR-kódok segítségével érthettek el, és saját kérdéseket és egyéb eszközöket készítettek. Ez idő alatt több dolgot is megtudhattak új barátaikról. Nagyon élvezték az együtt töltött időt, és kellemes, segítő és barátságos légkört teremtettek a csoportokban.

Minden csoportnak volt diákvezetője, aki segítette a többieket a kapott IKT-eszközök használatában, segített nekik megtalálni a megfelelő helyet, és megmutatta nekik iskolánkat. A csoportokban segítő tanároknak asszisztens szerepe volt, csak segítettek nekik kommunikálni probléma esetén, és felügyelték a csapatot. Természetesen a csoport részeként teljes mértékben bekapcsolódhattak minden tevékenységbe.

Tevékenységek, mint csoportfeladatok:

- Bamboozle játék - Ez egy online eszköz, amelyet csapatjátékokhoz használnak. Támogatja a csapatmunkát, és beszédre is használható. A mi bamboozle játékunkban a csapatoknak egy beszélő játékot kellett készíteniük a többi csapat számára, és a hét végén a többi csoport számára ők voltak a házigazdák a játékukkal. Különböző témákat kaptak a játék elkészítéséhez - Mit tennél, ha..., Magyarázd meg az idézetet, Melyiket részesíted előnyben és miért?

- Szinkronizálás - Egy csoport beszélgetésének megalkotása filmes háttér alapján. Egy ismeretlen film kínai nyelvű részét választottuk, hogy a diákok ne értsék meg. Új párbeszédet kellett létrehozniuk.

- Storyboard - Képregényes történet készítése a bibliai példabeszédek alapján. A diákoknak meg kellett alkotniuk a történethez a párbeszédet, és elő kellett adniuk a képregényüket a többi diák előtt. A képregény elkészítéséhez egy online Storyboard eszközt használtak.

példa: Storyboard - példabeszédek a Bibliából (4.1. FÜGGELÉK)

- Třinec-túra- A csehországi diákok körbevezették vendégeiket Třinecben. Néhány csapatépítő tevékenységgel készítették elő a megállókat.

Példa: Třinec (4.2. FÜGGELÉK) , Tevékenységek az idegenvezetéshez (4.3. FÜGGELÉK)

- Reklámok - Kihasnáltuk, hogy az egyik kirándulásunk során egy bevásárlóközpontban voltunk, és megkértük a csapatokat, hogy készítsenek egy rövid reklámfilm egy, a táskából kiválasztott tárgy alapján. Ezt az egyik üzlet előtt kellett megcsinálniuk, mint egy reklámot a legjobb tárgyról, amit az adott üzletben meg tudtak venni.

Az utazások során néhány más jégtörő tevékenységgel is készültünk, hogy barátságos és vidám légkört teremtsünk.

Két napon a program kint zajlott különböző helyszíneken, három nap pedig az iskolán belül.

A diákok megismerhették a kultúránkat, a természetet, és mivel inkább ipari régió vagyunk, a térségünk ipari háttéréről is megtudtak valamit.

## B. KÖVETKEZTETÉSEK A TÁRSALGÁSI TEVÉKENYSÉGEK ÉS A KOMMUNIKÁCIÓ FELHASZNÁLÁSÁRÓL A TANULÁSI-TANÍTÁSI FOLYAMATBAN

A beszédképesség alapvető készség és a nyelvtanulás és -oktatás fontos része. Mivel az angol nyelvet széles körben használják az egész világon, a tanulóknak szükségük van a kommunikációs készségek elsajátítására, hogy sikereket érjenek el az adott területen. Alapvető fontosságú, hogy a tanulók hatékonyan, logikusan és magabiztosan kommunikáljanak. Ezért az összes alkalmazott tevékenység elsősorban a kommunikációs készségek fejlesztésére összpontosított annak érdekében, hogy a tanulók minél több tapasztalatot szerezzenek.

### A napi program értékelése

A kommunikáció fejlesztése nemcsak az adott feladatokon és tevékenységeken alapult, hanem a diákok közötti napi kommunikáció során is. A napi program a diákok reggeli gyűlésével kezdődött. Minden napot úgy állítottunk össze, hogy a tanulás és a kommunikáció gyakorlása között egyensúlyt tartsunk fenn. Mind az iskolai tanulással töltött napok, mind pedig az olyan helyek meglátogatása, mint a múzeumok vagy egy hegyi tanösvény, sikeresen hozzájárultak a diákok közötti kapcsolat kialakításához és a kommunikáció természetes használatához. Azt tapasztaltunk, hogy a csehországi diákok aktívan kommunikáltak a saját érdeklődési területeikről a más országokból érkező diákokkal, vagy együtt ültek egy vacsoraasztal körül anélkül, hogy ténylegesen szükség lett volna egy azonos országból származó kommunikációs partner keresésére. Ezt a fejlődést én személy szerint a sikeres mobilitás eredményeként értékelem.

### Az alkalmazott technikák értékelése

#### Ismerkedési játékok

- A nyelvi játékok, (más néven jégtörő játékok), amelyeknek célja az volt, hogy a tanulókat motiválja arra, hogy aktívan részt vegyenek a kommunikációban egy másik nyelven olyan emberekkel, akikkel főként először találkoznak, elsősorban az életben előforduló természetes helyzetek modellezésére lettek beállítva. Ezekben a játékokban a hangsúly a kommunikációs rugalmasság és a magabiztosság edzésén

volt. A cél teljesült, és mind a tanárok, mind a diákok pozitívan értékelték őket.

- Városnéző túra - A túrát a cseh diákok készítették elő és vezették, valamint kisebb kisebb előadásokat tartottak útközben. A városukkal kapcsolatos ismeretek bemutatására összpontosítva a diákok jó gyakorlatot kaptak egy adag információ folyamatos, logikus sorrendben történő megosztására. Ez a fajta képzés növelte aktív szókincsüket, valamint a kérdésekre való rugalmas reagálást. A túra nagyon jó eredményeket hozott.

- Bamboozle - A tevékenységnek két célja volt. Az első az volt, hogy a tényleges társalgási játékot játsszák, a második pedig az volt, hogy létrehozzanak egyet mások számára. A feladat célja az volt, hogy megtanulják, hogyan kell konstruktív kérdéseket létrehozni és feltenni. Ez a tevékenység is nagyon hasznos volt a diákok számára, és magasra értékelték.

- Storyboard képregény - A folyékony beszéd elsajátításához szükség van arra a képességre, hogy a történetet vagy információt kisebb egyszerű logikai szegmensekre bontsuk. Ezért egy adott téma vizuális ábrázolásának elkészítése jó tréning az ilyen készség elsajátításához. A story board tevékenység azonban a résztvevők száma miatt nem volt olyan hatékony ennek megszerzésében. A használt feladat további ismétléséhez ajánlott a diákokat párokba állítani, nem pedig ötfős csoportokat alkotni, ahogyan azt ebben a mobilitásban meghatároztuk. Akárhogy is, az eszköz mind a diákok, mind a tanárok számára szimpatikusnak értékelhető.

- Szinkronizálás - Ennek a tevékenységnek az volt a kitűzött célja, hogy a tanulók a testbeszéd olvasásának készségét sajátítsák el a tényleges kontextus ismerete nélkül. Az ilyen készségek nagyon hasznosak lehetnek olyan helyzetekben, amikor az ember nem képes teljesen megérteni a közölt információt. A diákok nagyon motiváltak ragadták meg ezt a lehetőséget, és szabadjára engedték a saját fantáziájukat. A tevékenységet minden csoportban nagyon magasra értékelték.

- Reklámok - A feladat célja az volt, hogy új módon adjunk át információkat. A tevékenységben leegyszerűsítve egy nem szokványos helyzetet teremtettek, hogy a tanulók megtalálják a módját annak, hogyan adják el a terméküket. Minden diák nagyon innovatív módot talált az információk pontos közlésére. Az ilyen magas szintű rugalmasság jó jele a magas szintű beszédkészségnek. Ezen kívül mind a diákok, mind a tanárok nagyon jól érezték magukat a reklámfilmek elkészítésekor és bemutatásakor.

Az összes kiválasztott tevékenység, eszköz és gyakorlat nem csak magasan értékelt, hanem a tényleges sikeres angol nyelvi kommunikáció fejlesztéséhez is vezetett.

### C. A MEGOSZTOTT JÓ GYAKORLATOK



Erasmus+

Van néhány módszer, amelyet szeretnénk megosztani másokkal: a mobilitásszervezés, a napok szervezésének módja és a sikeres feladatok

#### 1. A mobilitás megszervezése

A mobilitás 5 nap alatt zajlott. Három nap az iskolában, két nap pedig kint, ahol megismerkedtünk az országgal és Třinec városának környékével. Az iskolában töltött napok reggel 8 órakor kezdődtek, és általában 15 óráig tartott a program. Az első nap főleg arra szolgált, hogy a diákok megismerkedjenek egymással. Bemutatták nekik az informatikai eszközöket is, amelyeket használtak.









A második nap kirándulás volt, amikor felfedeztük a környéket és meglátogattuk a múzeumokat. Volt néhány kisebb játék a diákok közötti kapcsolat elmélyítésére. A diákok sok fényképet készítettek, azonban az e-twinning platform átalakítása miatt nem tudták beletenni saját megjegyzéseiket és értékelésüket.





















A harmadik nap főként a feladatokra és a csoportmunkára összpontosított. A diákok felváltva, különböző termekben dolgoztak a szinkronizáláson, a forgatókönyvben szereplő képregényeken és a bamboozle-játékon. Csoportokban dolgoztak, amelyeket a mobilitás megkezdése előtt készítettek elő.





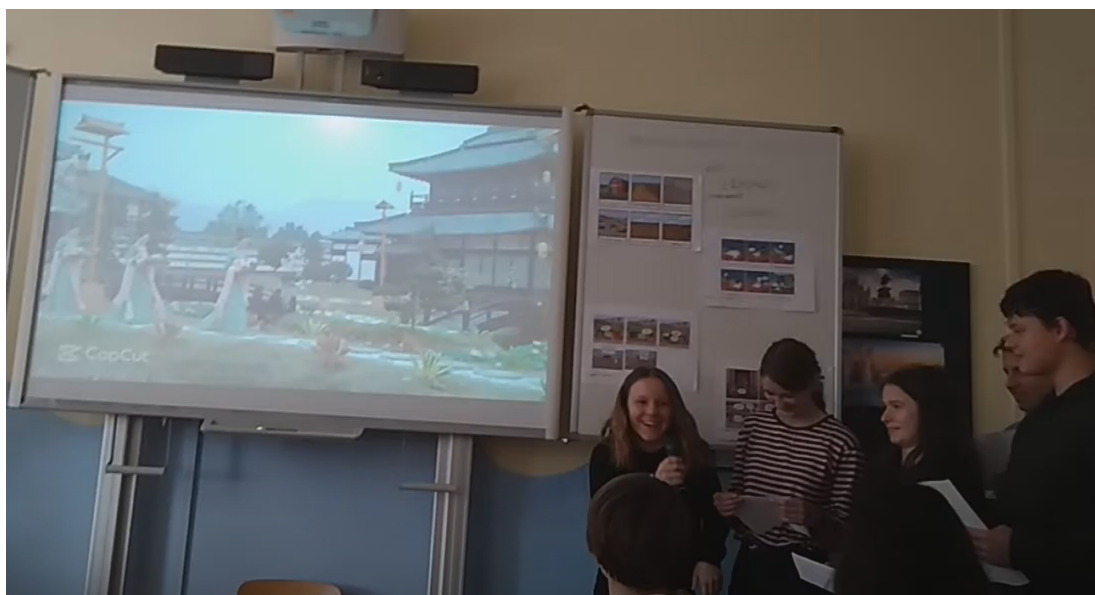
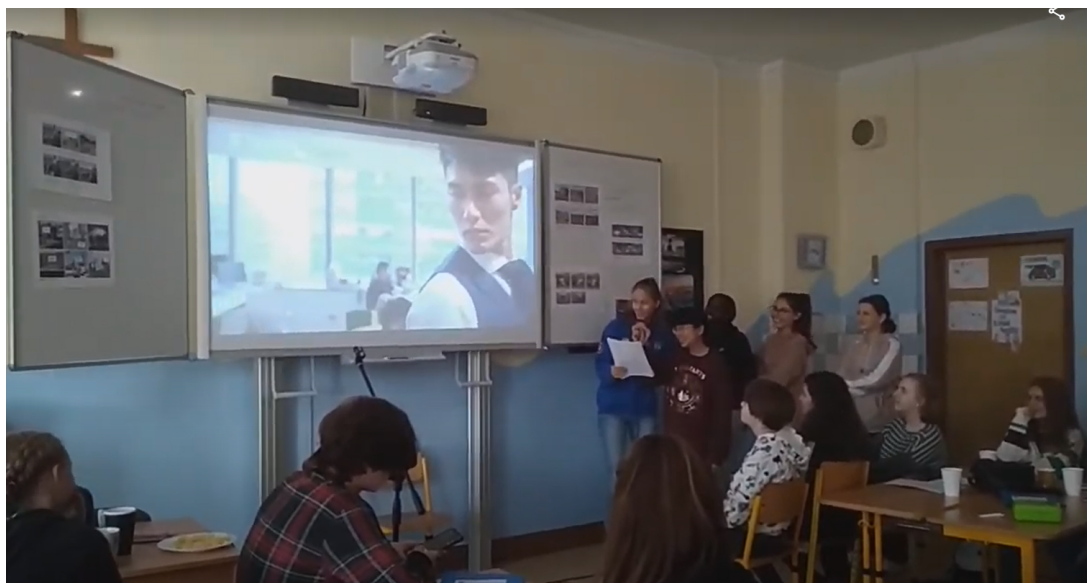
Negyedik nap reggel gyülekező volt, majd a diákok Ostrava városába utaztak, ahol a kommunikáció középpontjában a városban zajló különböző tevékenységek álltak. Az egyik említett tevékenység a reklámfilm forgatása volt a bevásárlóközpontban.







A mobilitás ötödik napja főként a diákok előző napokban végzett munkájának értékelésén és bemutatásán alapult. A bemutatót követően a tanárok összegyűltek, hogy értékeljék az összes tevékenységet, és megosszák egymással az ötleteket és eredményeket, amelyeket az utolsó fejezet tartalmaz.



### 1. A napok szervezése

A kommunikáció fejlesztésére irányuló célok kitűzésekor a tanulók vegyes, hatfős, egyenként két-két országból álló csoportba sorolása ajánlott. Ez segíti a természetes tanulási környezet megteremtését. Az iskolán kívüli napokon a diákok is lehetőséget kaptak arra, hogy kiszakadjanak a csoportból és másokkal is kapcsolatba kerüljenek. Ez jó egyensúlyt teremtett az idegen nyelvű kommunikáció tanulásának mindkét módja között.

A napok szabadtéri és beltéri tevékenységekre való felosztásának rendszere szintén erősen ajánlható az idegen nyelvi kommunikációs készségek passzív és aktív tanulása közötti egészséges egyensúly fenntartása érdekében.



## 2. Sikeres feladatok

Mint már korábban említettük, nincsenek sikertelen feladatok, és minden feladat alkalmas a kommunikációs készségek fejlesztésére nemcsak angolul, hanem más idegen nyelveken is. Ezért ebben a fejezetben olyan tevékenységek részletes leírása található, amelyek nem igényelnek informatikai eszközöket. Ezután a következő fejezetben azokat a feladatokat mutatjuk be, amelyek ezeket a különböző online eszközöket és programokat használják.

- Ismerkedős játékok

Célok:

- A diák beszéljen érdeklődési köréről, családjáról, kedvenc dolgairól, hitéről, iskolájáról.
- hogy jól érezzék magukat a beszédben
- megtörni a félénkséget
- hogy megosszák egymással kedvenceiket, nemtetszéseiket és életüket.
- megmutatni, hogy sok közös van bennük
- biztonságos környezetet teremteni a további tanuláshoz és a csapatban történő kommunikációhoz.

**Eszközök:** papír és néhány ceruza vagy toll egy csoport számára, néhány tevékenységhez tablet és Wordwall (online eszköz az órai tevékenységekhez).

**Leírás:** A jégtörő játékokat először nagy körben játszottuk, majd később kisebb csoportokra oszlottunk, hogy biztonságosabb környezetet teremtsünk.

**Over the mountain if** - A diákok körben ülnek, és egy valaki van középen. A középső diák azt mondja: "A hegyen túl, ha...". Valami olyasmit kell mondania, ami igaz magára nézve. Azok a diákok, akiknek ez ugyanaz, helyet cserélnek. Pl.: A hegyen túl, ha a vaníliafagyaltot szereted a legjobban. Az összes diák, aki a vaníliafagyit szereti a legjobban, helyet cserél (átmegy a hegyen túlra), és a középső diáknak is találnia kell egy helyet, ahová leülhet.

**Speed-dating** - A diákok két körbe állnak. Van egy kör, és a körön belül van egy másik kör. A diákok egymással szemben állnak. A tanár elmondja a témát, és az egyiküknek egy perc áll rendelkezésére, hogy beszéljen az adott témáról, majd egy perc elteltével felcserélődnek, és a másik páros egy percig beszél. A tanár a kör egyik tagját jobbra vagy balra mozgatja. A tanár meghatározza, hogy hány diákot ugranak át, és (pl. a belső kör 5 diákot mozdít balra.) Ők mozognak, és keresnek egy másik társat a kis beszélgetéshez. Másik témát kapnak a small talkhoz.

**Az élet körforgása** - A tanulóknak kis csapatban egy kört kellett rajzolniuk egy papírlapra. Fel kellett írniuk 5 számot, amelyek az

életükhöz kapcsolódnak. A csapatuk többi tagjának ki kellett találnia, hogy mit jelentenek ezek a számok, és hogyan kapcsolódnak az adott személyhez.

**Iskolai idegenvezetés:** Diákjaink megmutatták a vendégeknek iskolánkat. Néhány speciális osztályteremben csapatépítő tevékenységekkel tarkított megállókat tartottak. Wordwallt (online eszköz) használtunk a kérdésekhez. Néhány helyen saját kérdéseket kellett összeállítaniuk, hogy feltegyék új barátaiknak, vagy "Két igazság és egy hazugság" játékot játszottak.

- Trinec körüli idegenvezetés

Célok:

- A diák beszél a városáról az emlékeit felhasználva
- A tanuló aktívan kérdez, hogy az őt érdeklő információkhoz jusson.
- A tanulók habozás nélkül reagálnak a hirtelen feltett kérdésekre.
- A tanuló játékokat hoz létre a csoporton belüli kapcsolatot erősítése érdekében.

**Eszközök:** papír vagy word dokumentum, térkép kiemelt túrával.

**Leírás:** A feladat két szakaszra oszlott.

**Előkészítési szakasz:** A tanárok megtervezték a szakaszokat és a túra helyszínét. A diákok megkapták a szakaszokat és a túravezető helyszínének térképét. Párokba osztották őket, és mindegyik pár kiválasztott egy-egy szakaszt a túraleírásból. Ezután időt kaptak arra, hogy információkat keressenek a helyszínről, és azokat logikus mondatokban leírják. Ezeket kis bekezdésekbe rendezték. A feladat elvégzése után egy kis tevékenységet kellett készíteniük a kiválasztott szakaszhoz. A felkészülési szakasz elvégzése körülbelül 3 órát vett igénybe. A feladathoz számítógépet és word dokumentumot használtak. Az előkészítő szakasz ellenőrzéssel és az összes írásos dokumentum kinyomtatásával zárult minden csoport számára. Annak érdekében, hogy megóvjuk a dokumentumokat, lamineztük őket. A diákoknak házi feladatként kellett megtanulniuk a szöveget kívülről.

**Aktív szakasz:** Minden diákpár körülvezette a csoportot a városban, és megállt a csoporttal a színhelyeken, hogy beszédet mondjon a helyről és elvégezze a tevékenységet. Mivel 5 csoport volt, a kiindulóponttól (ami ebben a feladatban az iskola volt) való indulást 5 perccel csúsztatták, hogy időt nyerjenek a csoportnak a tevékenység befejezésére. Minden csoportnak volt egy vezető tanára, aki elsősorban a feladatokat és a szakaszokat fényképezte.

- Szinkronizálás

Célok:

- A diákok megnézik a videót, és elgondolkodnak a párbeszéd valószínű célján.
- A tanuló létrehozza a párbeszéd egy olyan változatát, amely jelen volt a szituációban
- A tanuló bemutatja a videón belüli párbeszédet a kívánt nyelvi dinamikával

**Eszközök:** papír, toll, mikrofon, számítógép, kivetítő, kiválasztott rövid videók.

**Leírás:** A tanár elkészítette a rövid, időben egymás után következő videókat különböző nyelvekből. A kiválasztott videónak olyan nyelven kell lennie, amelyet a diákok nagyon nehezen értenek. Ezután a diákok kiválasztják az egyik videót a csoportjuk számára. Minden csoport kidolgozta a párbeszédet, és megírta a szinkronizáláshoz szükséges átíratot. Ezután a párbeszédet a videóval és egy mikrofonnal gyakorolták. Végül a prezentáció napján bemutatták munkájukat a többi csoport előtt. Körülbelül két órát kaptak a diákok a szinkronizálás elkészítésére és öt percet a bemutatásra.

- Reklámok

**Célok:**

- A tanuló megtanul különböző innovatív módokat találni egy rendszeresen használt eszköz bemutatására.
- A tanuló megtanul másokat motiválni.
- A tanuló kialakítja a támogató és pozitív nyelvi hangnemet.

**Eszközök:** Egy telefon vagy egy kis kamera a reklámfilm forgatásához.

**Leírás:**

A tanulók célja az volt, hogy reklámfilmet készítsenek egy olyan termék mindennapi eladásáról, amelyet egy teljesen más üzletben lehet beszerezni, és magyarázzák el a felhasználás módját ebben az elképzelt helyzetben. Például egy kalapács használata, amelyet a könyvesboltban árulnak. A fontos, hogy hatalmas kontraszt legyen a bolt és a szerszám között. A diákok rövid, 1 órás időt kaptak a bevásárlóközpontban a tényleges reklámfilm forgatására. Minden videó átlagos hossza 30 másodperctől egy percre terjedt, ahogy a reklámok általában.

#### D.FORRÁSOK:

**LINK #1:** [Boamboozle](#)

- Rövid leírás: Ez egy ingyenes online eszköz, amelyet elsősorban kérdésekkel ellátott prezentációs játékok készítésére használnak. Jó mennyiségű interaktív élőképes grafikával és apró hackekkel rendelkezik. Alapja a kérdések megválaszolása a beszéd segítségével.

- Ingyenes a regisztráció, és könnyű benne dolgozni, ezért a mobilitásban mind játékokra használták, mind pedig arra, hogy egy tényleges játékot hozzanak létre mások számára.

#### LINK #2: [Storyboard](#)

- Rövid leírás: Ez az eszköz egy fizetős webes alkalmazás, amely a különböző grafikai minták túlnyomó többségével nemcsak tényleges képregényes történetek, hanem munkalapok készítéséhez is használható. Használhatjuk a feladatok létrehozására és elküldésére vagy ellenőrzésére. A diákok egy megírt történetet kaptak, majd ebből fejlesztették ki a képregényt. A tényleges feladat elvégzésére körülbelül két óra állt a diákok rendelkezésére.

#### LINK #3: [Wordwall](#)

- Rövid leírás: Az eszköz egy részben fizetős webes alkalmazás, amely elsősorban táblagépekhez vagy okostáblákhoz használt oktatási játékok létrehozására szolgál. A regisztráció azonban ingyenes. A mobilitás során kérdésválasztóként használták, olyan kérdésekkel, amelyeket az iskolai tevékenység felfedezéséhez készítettek. Ez az eszköz minden feladathoz képes QR-kódot generálni, amelyet az iskolai felfedező tevékenységhez használtak.
- A diákok felfedező tevékenysége: A tanulók csoportokra lettek osztva, és elmentek a szakaszaikhoz - Minden tanulócsoport különböző számú szakaszt kapott indításként, majd minden egyes állomáshoz el kellett menniük. Nyelvi labor, természettudományos labor, tornaterem, ebédlő, számítógépes labor voltak azok a termek, ahol a feladatokat készítették elő. Egy táblagépet használtak a beszédtevékenység QR-kódjának beolvasásához. Két szakaszban más-más tevékenységet végeztek.

A diákok időt kaptak arra, hogy körbejárják az iskola szakaszait.

#### LINK #4: [Rövid videók a szinkronizálási tevékenységhez](#)

Néhány link, amit használunk és hasznosnak találunk (a tanári foglalkozáson megosztva):

[windowswap](#)

[ISL kollektív](#)

[Online beszélő társasjátékok \(template és ready -make leckék\)](#)

[Kis beszélgetések - CBC Kids](#)

[Tanítsd meg](#)

[Ismerje fel a 10 különbséget](#)

4.1. FÜGGELÉK: Példabeszédek a Bibliából

4.2. FÜGGELÉK: Túravezetés - Třinec

4.3 FÜGGELÉK: Játékok az idegenvezetéshez



# JÁTÉKOK KÉSZÍTÉSE



# LENGYELORSZÁG - "Csináljunk (belőle) játékot!"

2023. április 24-28.

a játékkészítés felhasználása az angol mint idegen nyelv tanításának és tanulásának folyamatában

TARTALOM:

- A. A projekttevékenységek rövid leírása
- B. Következtetések az online játékok tanulási/tanítási folyamatban való felhasználásáról
- C. A megosztott jó gyakorlatok
- D. Források

## A. A projekttevékenységek és a napi ütemterv rövid leírása

A diákok a hét folyamán vegyes csapatokban dolgoztak. Fő feladatuk az angol nyelvtanulást elősegítő játékok készítése volt.

Minden csapatnak volt egy lengyel vezető diákja és asszisztense. A csapat valamennyi partnerország/iskola diákjaiból állt.

Minden csapat mellé egy-egy segítő tanárt is kijelöltek, aki segített figyelemmel kísérni és megszervezni a munkájukat.

A többi tanár, aki nem volt beosztva a csapatokhoz, az anyagok előkészítéséért és annak a csapatnak a támogatásáért volt felelős, amelyeknek éppen a legnagyobb szüksége volt rá.

## A HÉT PROGRAMJA:

"Nemzetközi Angol Tanulók és Tanárok Akadémiája" - lengyel mobilitás - 2023. április 24-28.				
Április 24., hétfő	Április 25., Kedd	Április 26., szerda	Április 27., csütörtök	Április 28., péntek
ismerkedés és Poznań városnézés	<b>JÁTÉKNAP</b> az iskolában és a közelben	Játéknap nap az iskolában és a közelben	szabadtéri nap	eredmények megosztása, bizonyítványok, ünnepek
9:00 - reggeli köszöntő	8:45 - reggeli köszöntő	8:45 - reggeli köszöntő	9:00 - reggeli köszöntő	9:00 - reggeli köszöntő
9:30 - csapatokra osztás és egymás megismerése CSAPATNEVEK: - Lázadó egerek - Bolondos egerek - Bájós egerek - Lovagias egerek - Rettenthetetlen egerek - Rosszcsont egerek	9:00-9:45 - Dale - 3 csoport (Feisty, Jester, Charming) - felkészülés az rpg-re; 9:00-9:45 & 10:00-10:45 Fabiola - 3 csoport (Intrepid, Chivalrous, Roguish) - felkészülés a szabadulósob ára és projektmunka: játékok készítése.	9:00 - Dale -3 csoport (Intrepid, Chivalrous, Roguish) - felkészülés az rpg-re; 9:00-9:45 & 10:00-10:45 Fabiola - 3 csoport (Feisty, Jester, Charming) - felkészülés a szabadulósob ára és projektmunka: játékok készítése.	9:20 - indulás az autóbusszal	9:15-12:00 - a csapatprojekt eredményeinek megosztása (játék) --> 11:00 körül uzsonnaszünet.
10:15 - 11:00 PROJEKT FELADAT - játékkészítés (bevezetés)	9:45-10:00 - uzsonnaszünet	9:45-10:00 - uzsonna szünet		
11:00 - uzsonnaszünet	10:00-13:55 - Dale - Feisty, Jester, Charming csoportok - rotáció - rpg játék/projekt munka (10:00-11:15 //	10:00-13:55 - Dale - csoportok Intrepid, Chivalrous, Roguish - rotáció - rpg játék/projekt munka (10:00-11:15 //	10-13:15 - az istállóban	



	11:20-12:35 // 12:40-13:55)	11:20-12:35 // 12:40-13:55)		
11:20 - Poznańi séta	10:45-12:10 - Fabiola - 3 csoport (Rettenthetetlen , Lovagias, Roguish) - Stary Browar bevásárlóközpont (némi szabadidő)	10:45-12:10 - Fabiola - 3 csoport (Feisty, Jester, Charming) - Stary Browar bevásárlóközpont (némi szabadidő)		12:15 - oklevél átadás
	12:10-13:55 - 3 csoport (Rettenthetetlen , Lovagias, Gonosz) - Szabadulószo- ba	12:10-13:55 - 3 csoport (Feisty, Jester, Charming) - Szabadulószo- ba		13:00 - a 4. osztályosok tanévzárójának megünneplése
14:00 - ebéd - pierogil!	14:00 - Ebéd az iskolai menzán	14:00 - Ebéd az iskolai menzán	14:00 - Ebéd az étteremben	14:00 - Ebéd az iskolai menzán
			15:00-18:00 - SURPRISE (sárkányhajó verseny)	este - tanári vacsora







B. Következtetések a heti tevékenységekről és a játékkészítés felhasználásáról a tanulási/tanítási folyamatban.

1. A létrehozott játékok:

JÁTÉK	mennyire könnyű /nehezebb létrehozni (1-3 ★)	mennyire könnyű /nehezebb játszani (1-3 ★)	mennyi nyelvet igényel a játék (1-3 ★)	Szókincs/funkciók/nyelvtan:	Mit kell előzetesen előkészíteni:
MONOPOLY Erasmus	★★★	★★	★★	a város és a helyek (Poznań, Jyvaskyla, Trinec, Gödöllő); vásárlás / kérések teljesítése.	<b>ANYAGOK:</b> - levegőn száradó gyurma a játékfigurákhoz és a tereptárgyakhoz; - festék és kis ecsetek; - jelölők; - kockák. <b>KIVÁGANDÓ KELLÉKEK:</b> - táblalap, amelyet ki kell tölteni tartalommal; - nyomtatott monopoly pénz, amelyet ki kell vágni; - tulajdonkártyák (amelyeket ki kell tölteni tartalommal); - esélykártyák (kitöltendő tartalommal)
MONOPOLY belül	★★★	★★	★★	üzlettypusok; szolgáltatások; termékek VAGY helyiségek és bútorok /	<b>ANYAGOK:</b> - levegőn száradó gyurma a játékfigurákhoz és a tereptárgyakhoz; - festék és kis ecsetek; - jelölők; - kockák.

				szándékok, elképzelések kifejezése / a jövőről beszélgetés	<b>KIVÁGANDÓ KELLÉKEK:</b> - táblalap, amelyet ki kell tölteni tartalommal; - nyomtatott monopoly pénz, amelyet ki kell vágni; - tulajdonkártyák (amelyeket ki kell tölteni tartalommal);  - esélykártyák (kitöltendő tartalommal)
CLUEDO	★★	★★★★	★★★★	szobák/osztálytermek; bűnözés / javaslatok és jóslatok megfogalmazása / függő beszéd	<b>ANYAGOK:</b> - kartonpapír a karakter- és nyomravezetői kártyákhoz.  - jelölők - boríték - kocka  <b>Befejezendő elemek:</b> - táblalap a tartalommal való feltöltéshez; - karakter- és nyomkártyák.
The COMMUTER GAME	★★	★★★★	★★	a város helyei; közlekedési eszközök / kérdésfeltevés	<b>ANYAGOK:</b> - levegőn száradó gyurma a játékfigurákhoz.  - festék és kis ecsetek; - kocka  <b>KÉSZÍTENDŐ KELLÉKEK:</b> - játéktábla elrendezése a tartalommal való feltöltéshez; - veszélykártyák a tartalommal való feltöltéshez.
MEMORY kihívás	★	★	★	munkahelyek és felszerelés VAGY sport és felszerelés / szükségletek kifejezése / modális segédigék	<b>ANYAGOK:</b> - filctollak - kartonpapír  <b>Befejezendő elemek:</b> - memóriakártyák



a főzőedény / a lakóhely	★	★	★	élelmiszer; ételek VAGY növények és állatok / utasítások adása (főzés) / modális segédigék	<b>ANYAGOK:</b> - filctollak - kartonpapír <b>Befejezendő elemek:</b> - készletkártyák
-----------------------------	---	---	---	--	---

A tanárok következtetései a játékokról a nyelvtanulásban/nyelvtanításban (további részletek a C szakaszban):

- a játékok barátságos, szórakoztató tanítási/tanulási környezetet teremtenek → ez gyakran arra készíteti a diákokat, hogy többet akarjanak tanulni, élvezzék a folyamatot → ami viszont növeli a tényleges tanulás hatékonyságát
- a játékok megkönnyítik a természetes kommunikációt és csökkentik a kommunikációs akadályok leküzdésével kapcsolatos stresszt.
- a játékok jól szerkeszthető eszközök, amelyek az óra céljához és a csoport készségeihez igazíthatók.
- a játékkészítés kreatív projektje olyan kontextust teremt, amelyben a tanulók a közös cél elérésére irányuló kommunikációra törekszenek, ötletbörzét tartanak, és meghallgatják egymás véleményét.
- a játékkészítés lehetőséget ad a tanulóknak arra, hogy sikeresek legyenek, hogy sikerélményük legyen, még akkor is, ha kommunikációs/nyelvi készségeik hiányosak; pozitív érzelmi kontextust teremt a nyelvórán.

## C. A megosztott jó gyakorlatok:

### 1. A kiscsoportos rendszer:

A kiscsoportos rendszer alkalmazása mellett döntöttünk - az egyik tanár cserkésztapasztalatai alapján -, amikor azon gondolkodtunk, hogyan lehetne a diákokat egy ilyen nagy csoportban (40-50 diák között) összekapcsolni. A diákokat 7-8 fős csapatokba osztottuk, és azoktól a rövid pillanatoktól eltekintve, amikor mindannyian együtt voltunk, az egész hetet ezekben a csapatokban töltötték.

A pozitív eredmények a következők voltak:

- Megismerték egymást egy kicsit, megtanulták a csapattársak nevét, hobbját stb. → Ez több beszélgetésre és mélyebb kommunikációra ösztönözte őket.
- Nem kellett minden nap új emberekkel találkozniuk és újrakezdeniük → Folytathatták, az előző nap tapasztalataira építve.
- Barátságosabb környezetet teremtett a félénkebb vagy kevésbé képzett tanulók számára → Könnyebben leküzdötték a gátlásaikat a kis csoporton belül.
- Néhányan közülük a projekthét után is kapcsolatban maradtak.

### - a diákvezetők szerepe:

A korosztályra való tekintettel a program nagy részét a lengyel diákokra akartuk bízni. A cserkészmódszer arra tanít bennünket, hogy ebben a korban a fiatalok szeretnek aktívan részt venni, együtt alkotni és felelősséget vállalni.

A pozitív eredmények a következők voltak:

- a lengyel diákok motiváltabbak voltak a részvételre és tudásuk, tapasztalataik és készségeik megosztására.
- a cseh, a magyar és a finn diákok motiváltabbak voltak az angol beszédre, valamint a projektmunkában és a társaik által vezetett egyéb tevékenységekben való részvételre.
- Megkönnyítette a diák-diák tanulást/tanítást.
- A diákok által vezetett kommunikáció természetesebb és kevésbé "feladatorientált" volt, mint amikor a tanárok vezettek volna.

## 2. a tanár asszisztens, nem vezető:

A segédtanár azért volt jelen, hogy "biztonsági hálót" képezzen, és a lengyel diákoknak azt az érzést adja, hogy nem maradtak magukra a feladatokkal. A tanárok szerepe azonban inkább támogatás és társaság volt, mint vezető.

A tanár is segítette a csapatot abban, hogy motiváltak és a feladatnál maradjanak; támogatták a diákok idő- és feladatkezelési folyamatát.

## 3. a tanulók bevonása a játékok létrehozásába

Ez lehetőséget adott a vendégtanulóknak, hogy jobban részesei legyenek a tevékenységeknek, társalkotók legyenek. Ez növelte belső motivációjukat az idegen nyelv használatára.

A kreatív nyelvhasználat révén a nyelv jobban "ragad". Ha nem csak ismétlésről van szó, hanem aktív használatról annak érdekében, hogy valamit alkossunk, az agy jobban és hosszabb ideig emlékszik a nyelvre.

Ráadásul a diákok visszajelzéseikben hangsúlyozták, hogy a játékkészítés szintjére lépve (az egyszerű részvétel vagy hallgatás helyett) nagyon jól érezték magukat, ami pozitívabb, ösztönzőbb tanulási környezetet teremt.

A játék elkészítése nem volt könnyű feladat, azonban a középiskolás korosztály kihívásokat igényel ahhoz, hogy fejlődni tudjon. Ez a küzdelem ellenére sikerélményt adott nekik.

## D. FORRÁSOK:

### 5.1. FÜGGELÉK:

az egyes csapatoknak a játék elkészítéséhez adott utasítások, beleértve a projekt lépéseinek ellenőrző listáját is.

### 5.2. FÜGGELÉK:

az "ismerkedjünk meg egymással" játék kérdései, amelyek eldöntötték, hogy a csapatok milyen sorrendben válasszák ki a létrehozandó játékokat

### 5.3. FÜGGELÉK:

a létrehozandó játékok "rejtélyes leírásai", amelyek alapján a csapatok a választásukat megalapozták





# LENGYELORSZÁG - "Tanítsunk együtt"

2023. október 21-25.

a nemzetközi csapatokban szerzett tapasztalatok alapján megosztott jó gyakorlatok felhasználása.

TARTALOM:

- A. a nemzetközi tanári csapatban végzett tevékenységek
- B. a tantervek
- C. az Erasmus-napok tevékenységei
- D. következtetések

## A. A NEMZETKÖZI TANÁRCSPAT TEVÉKENYSÉGEI



Mi történt minden nap:

### SZOMBAT

Megbeszéltük az eddigi következtetéseinket, nemzetközi csapatokra oszlottunk, és ütemtervet készítettünk, hogy ki melyik osztállyal fog dolgozni, és mit kell előkészíteni a következő napokra.

### VASÁRNAP

Egész napos felkészülés:

- projektórák különböző osztályokkal
- Erasmus-napi játékok és ünnepségek

### HÉTFŐ és KEDD

- nemzetközi tanári csapatok projektórákat tartanak (egyenként 90 perc) lengyel diákokkal.
- vendégtanárok látogatják a lengyel tanárok óráit

### CSÜTÖRTÖK

- Erasmus-napi ünnepségek:
  - Általános iskola 1-6. osztályosok számára
  - vetélkedő 7. osztályos általános iskolásoknak és 1-4. osztályos középiskolásoknak



















## B. A TANTERVEK

### Óraterv #1: Fabiola (PL) - Sini (FI) - Julia (HU) - 90 perc

Osztály: 2. osztály, gimnázium (10. osztály) / 1. osztály, gimnázium (9. osztály)

Melegebb: A hegyen túl játék (15 perc) - [mozgás és beszélgetés](#)

Finnország	Lengyelország	Magyarország
tavak	tenger	folyók
hó	tavasz	napsütés
hideg	Soha nem tudhatod.	forró
pizza	hamburger	tészta
rénszarvas	farkasok	medve
Monopoly	scrabble	kártyák

2. lépés Sini&Julia: Megpróbáljuk megjegyezni a neveket és kiosztjuk a névtáblákat 3 különböző nyelven (5 perc) (A diákok számára szórakoztató látni, ahogy küszködünk).

3. lépés Diskusszió: ([Ha az idő](#) → 5 perc) - [beszélgetés](#)

4. lépés Az országaink bemutatása: rövid videók (3-5 percenként) (20 perc)  
[online eszközök - videók](#)

Finnország videó

A TANULÓK FELADATA a megtekintés után:

- 3 dolog, ami eszetekbe jut/emlékeztek az országokkal kapcsolatban - írjátok le őket.

Magyarország videó

A TANULÓK FELADATA a megtekintés után:

- Írjátok le 3 dolgot, ami eszetekbe jut/emlékeztek az országokról - írjátok le őket!

HA VAN IDŐ: Kérdések ideje: írjanak 1 kérdést minden országhoz kapcsolódóan egy papírra

Tegyék fel ezeket a kérdéseket a nemzetközi vendégeknek, és hagyják, hogy megpróbáljanak válaszolni rájuk (ha az idő engedi).

5. lépés Kvíz a különböző országok betűiről → mintakvíz, kérdések a nyelvekről → 4 kérdés + a feladat magyarázata (5 perc) → [kreatív eszköz - játék \(kahoot\)](https://create.kahoot.it/share/languages/372bd91c-3fdc-4dc7-8784-e640cd824a48)  
<https://create.kahoot.it/share/languages/372bd91c-3fdc-4dc7-8784-e640cd824a48> 6. lépés 2 vagy 4 csapat → mindegyik kap egy témát (FINNORSZÁG - természet, földrajz // MAGYARORSZÁG - természet, földrajz // FINNORSZÁG - kultúra, történelem // MAGYARORSZÁG - kultúra, történelem).

[készítsetek egy kvízt](#) (3-6 feleletválasztós kérdés) a telefonotok segítségével (20 perc).

[játék és online eszközök KAHOOT](#)

7. lépés Megoldják egymás rejtvényeit (20 perc) [játék](#)

források:

Helyezze az országokat az üres térképre

<https://www.deviantart.com/xgeograd/art/Blank-Map-of-Europe-2015-572993024>

Magyarországvideo: <https://www.youtube.com/watch?v=YLZV3hbSLos>

[https://www.youtube.com/watch?v=WF2IK\\_4UMi8](https://www.youtube.com/watch?v=WF2IK_4UMi8)

Finnország video:

<https://www.youtube.com/watch?v=CVdPr2xAm3c>



## ÓRATERV #2: Dale (PL) - Kristiina (FI) - Monika (CZ) - 90 perc

Osztály: 3. osztály, gimnázium (11. oszt.)

Bevezetés: Bemutkozás: A tanárok bemutatkoznak - Monika, Kristiina

Bemelegítés: (15 perc)

- A tanulók bemutatkoznak, de két olyan dolgot kell találniuk, ami jellemző rájuk, és a nevük és vezetéknévük kezdőbetűivel kell kezdeniük. Azt is megmagyarázzák, hogy miért ezeket a dolgokat választották. (Monika Kaletová - music = zene, keys = kulcsok)

Jégtörő: <(15 perc)

- A tanulók egy könnyű beszélgetést kapnak.

•What are you thinking of?

•Nothing special.

•Did you see \_\_\_\_\_ yesterday?

•Yes, I did and I couldn't believe my eyes.

•It was \_\_\_\_\_.

•Yes, I Agree.

- Felkészülnek a könnyű beszélgetésre, úgy viselkedve és beszélgetve, ahogy például - két idős ember, két tinédzser, két kisbaba, ...) Második fordulóban egy különleges helyszínen - kórház, két diák történelemórán, színházban, strandon, focimeccsen - adhatják elő magukat.
- A tanulóknak ki kell találniuk valamilyen szót is, hogy kitöltsék a hiányt.

Országaink: (25 perc) bemutató

A tanárok megosztják tapasztalataikat Lengyelországról. Mit tudtak Lengyelországról, mielőtt idejöttek.

Megosztják, milyen érdekes dolgokat találtak Lengyelországról, amikor rákerestek az interneten.

A tanárok megkérdezik a diákokat a Cseh Köztársasággal és Finnországgal kapcsolatos tapasztalataikról. A tanulók elmondják, mit tudnak Finnországról és a Cseh Köztársaságról.

### Előadások: (40 perc) - **kreativitás**

A diákok csoportokban dolgoznak. Keressenek néhány érdekes dolgot a Cseh Köztársaságról és Finnországról az interneten. Kapnak néhány témát, és a Canva programban készítenek egy prezentációt, hogy megosszák az osztály többi tagjával, amit megtudtak és találtak.

(Témák - - Földrajz, Ételek, Híres emberek, Történelem, Nyelv, Sport, Kultúra, Híres emberek,...).

### "Ice ender": (5 perc)

- A végén kipróbálhatják a jégtörőből vett egyszerű beszélgetést csehül és befejezhetik a nyelvet. Az egyik lehet cseh és a másik finn. Cserélhetnek.

-

•*Na co myslíš?*

•*En mitään erityistä.*

•*Viděl jsi včera \_\_\_\_\_?*

•*Kyllä, en voinut uskoa silmiäni.*

•*To bylo\_\_\_\_\_.*

•*Todellakin, olen samaa mieltä.*

## ÓRATERV #3: Dale (PL) - Kristiina (FI) - Monika (CZ) - 90 perc

Osztály: 4. osztály, általános iskola

### Bemelegítés: (20 perc) - mozgás, beszélgetés

A hegyen túl, ha...

Miután a tanárok bemutatkoznak, elkezdjük a kis bemelegítő tevékenységet: Over the mountain if... A gyerekek körben ülnek, és egy áll a kör közepén. Ez a középső gyerek mond valamit magáról, és a körben ülő többi gyerek megkérdezi, hogy ez igaz-e rájuk. A középső gyermeknek keresnie kell egy helyet, ahová leülhet.

(példa: A kör közepén ülő gyermek azt mondja: "A hegyen túl, ha szeretsz könyveket olvasni". - Az összes gyerek, aki szeret könyveket olvasni, helyet cserél).

### Beszélgetés: (25 perc)

- A tanulók egy könnyű beszélgetést kapnak.
- Hello. Nice to meet you.
- Nice to meet you, too.
- How are you?
- I'm fine thank you. And you?
- I'm fine, too.
- Goodbye.
- Goodbye.
- A gyerekek párban dolgoznak, és előkészítik a könnyű beszélgetést, különleges módon vagy hangulatban beszélgetve. Sokat rajzolnak egy-egy különleges jelzővel. (csendes, hangos, gyors, nagyon lassú, boldog, nevető, szomorú, vihogó, suttogó, síró) Két kört játszhatnak. A gyerekek előadják a beszélgetéseiket a többieknek.

Előadások: 25 perc.

Előadásokat készítettünk a két országunkról - Csehországról és Finnországról.



linkek az előadásainkhoz:

[Cseh Köztársaság bemutató](#)

[Finnország bemutató](#)

Kahoot játék: (20 perc) - [játék](#)

Annak ellenőrzése, hogy mire emlékeznek országainkról - Csehország, Finnország. A gyerekek szeretnek játszani, ezért ezt az online eszközt használtuk, hogy a leckét és az információkat élvezetesebbé tegyük.

link a Kahoot játékhoz:

[Kahoot játék - válaszd ki a megfelelő országot](#)

## 4. ÓRATERV: Andi (HU) - Rudek (CZ) - 90 perc

Osztály: 6. osztály, általános iskola és 4. osztály, középiskola (12. osztály)

### 1. lecke

**Bevezetés:** (10 perc)

- Tanárok mesélnek az iskolájukról és önmagukról
- Mutassunk egy Európa vaktérképet - a tanulóknak meg kell mutatniuk az Erasmus programban résztvevő országokat.
- A tanulók elmondják nevüket és érdeklődési körüket.

**Csoportmunka** (12 perc) - **kreativitás, beszélgetés.**

Táblázat a táblán: Mit tudtok ezekről az országokról? (a fiatalabb tanulók használhatják a telefonjukat információkereséshez) - A tanulók 3-4 fős csoportokban dolgoznak, hogy 8 perc alatt minél több információt gyűjtsenek össze.

	Cseh Köztársaság	Magyarország	Finnország
sport			
földrajz			
híres emberek			
ételek/italok			
nyelv			
történelem			
rajzfilmek/filmek			
zene			
találmányok			
bármilyen más?			

A tanulók **együtt** töltik ki a táblán lévő táblázatot, kiegészítve egymás adatait. (20-23 perc)

### 2. lecke

Egy Kahoot **játék** játszása: 4 ország kvíz (20 perc)

6. osztály:

<https://create.kahoot.it/details/925a3ede-eef0-49ba-910b-1c83371f47ed>

12. osztály:

<https://create.kahoot.it/details/df0bacf7-25a5-423c-b4c6-259035a54ae0>

Csoportmunka néhány percben: gondoljatok ki 3 hasonlóságot és 3 különbséget a négy ország között - pl. Magyarországnak és Csehországnak nincs tengerpartja, míg a másik kettőnek van. A lengyelek és a csehek szláv nyelveket beszélnek, (a másik kettő finnugor nyelveket). (5 perc).

Játék: (15 perc) - [mozgás](#), [beszélgetés](#).

Játsszátok el (piros), rajzoljátok le (kék) vagy írójátok le (zöld) a következő szavakat a csapatotoknak. Ha azt az országot is meg tudod nevezni, amelyhez kapcsolódnak, pluszpontot kapsz. A szavak/kifejezések az előző táblázatban és/vagy a Kahoot-játékban szereplő szavak/kifejezések.

jégkorong	rénszarvas	gulyás
sífutás	puli	sör
robot	kontaktlencsék	Rubik-kocka
szauna	hársfa	Comenius
vízilabda	vár	golyóstoll
gombaszedés	Kisvakond	Moomin
halászat	szélturbina	C-vitamin
korcsolya	Angry birds	internet böngésző
biztonsági fényvisszaverő	sms, sms küldés	kockacukor
sör	Moomin	kockacukor
Rubik-kocka	golyóstoll	

A végső pontok megszámlálása és a jutalmak (csokoládé) kiosztása. (5 perc)



## ÓRATERV #5: Teodora (HU) - Monika U. (CZ) - Hannele (FI) - 90 perc

Osztály: Általános iskola 5. és 7. osztálya

### 1. lecke (45 perc)

#### Bemelegítés (5 perc) - **beszélgetés**.

Üdvözlés és a vendégtanárok bemutatása Európa térképének segítségével, és annak megkérdezése, hogy a tanulók tudják-e, hol található Magyarország, Finnország és Csehország. A fiatalabb tanulóknak megmutatjuk a térképet a nyolc megjelölt országgal, az idősebb tanulóknak pedig az üres térképet.

Néhány képet mutatnak a vendégtanárok szülővárosából (Gödöllő, Magyarország; Jyväskylä, Finnország és Třinec, Csehország).

#### Névtáblák írása a diákok által

#### Energizáló (6-8 perc) - **mozgás**

Énekes dal (Go Bananas!) változatos szöveggel és mozdulatokkal Magyarország (pogácsa), Finnország (lakka = áfonya) és Csehország (řízek) jellegzetes ételei alapján.

#### Művészeti foglalkozás (kb. 30 perc) - **kreativitás**

Cseh minta - cibulák

A minta bemutatása a cseh minta néhány képének és egy videónak a bemutatásával.

### 2nd lesson (45 min)

#### Bemelegítés (3 perc)

Finnország bemutatása egy Finnországról szóló rövid videó és néhány kép bemutatásával a finnek kedvenc sportjairól.

Bevezetés az énekes tevékenységbe (2 perc): egy videó a szaunáról.

#### Éneklési tevékenység (5 perc) - **mozgás**

Az "Ukko Nooa" című dal megtanítása és éneklése finnül (egy dal az öreg Noáról, aki szaunázni megy).

Mesealkotó tevékenység (kb. 30 perc) - **kreativitás, beszélgetés**.



Az "A banya" című magyar népmese legfontosabb elemeinek bemutatása.

Mesealkotás "A banya" mese kulcselemeinek felhasználásával

Az "Egy banya" című mese rövid videójának megtekintése.

Források:

PPT:

[https://docs.google.com/presentation/d/1-bK23rt7nczcTp8SipRViBL\\_a8bPRKzwlOlxMm9sRhs/edit](https://docs.google.com/presentation/d/1-bK23rt7nczcTp8SipRViBL_a8bPRKzwlOlxMm9sRhs/edit)

videók:

- Finnország: <https://www.youtube.com/watch?v=ZiWI4QyjhBQ>  
Szauna: <https://www.youtube.com/watch?v=GLNVP1rPGLk>
- Cseh népdal: <https://www.youtube.com/watch?v=wBXnPk8WG-M>
- Magyar népmese: [https://youtu.be/hWm\\_s9DLIzw?si=qFXM0-MlScfLTanM](https://youtu.be/hWm_s9DLIzw?si=qFXM0-MlScfLTanM)

## C. ERASMUS NAPOK TEVÉKENYSÉGEK ÉS FORRÁSOK

1-6. osztályos általános iskola

25TH OCTOBER 2023

# ERASMUS DAYS'23

## IDEA I RULES of the GAME - grades 1-6:

What do you know about **the countries of Europe and SHEEP?** What else can you learn?

On Wednesday there will be cards with questions hidden all over the school (more or less cleverly)..

You can look for them and answer the questions all day!

1. **CHECK** which category you are in. Search for puzzles/questions only in your color.\*

**RED - grades 4-6**

**START: lesson 3**

**TEAL - grades 1-3**

**START: form teachers decide**

2. Find classmates/school friends for your 3-person team.
3. Take an envelope with a sticker in your color and a Team Card and go on a quest! Each team may collect a maximum of 3 question-cards\*.
4. Puzzles/questions may be hidden in the hallways (all floors) and in the classrooms (only students of a particular class may search in their classroom). You may know the answers yourselves, check online, ask parents or teachers...
5. You must leave your **SEALED** envelope in the box in the **school office** no later than 2 p.m. on Friday. Remember to put the **signed team card** inside.

**You need a teacher's signature on your team card, confirming finishing time.**

In the event of a score tie, the time of returning the envelope will be of importance..

## WINNERS:

In each category (color) three WINNING TEAMS will be selected, which have correctly answered the most of their questions and collected the largest number of points.

\*collecting cards not of your color/category or more than the maximum number of question cards allowed per team, will result in disqualification.



This year the game is slightly different as we are having

**GUESTS!**

Apart from hidden questions, there will be

**TASKS**

Each task can earn you 1-3 points  
(stamps on your team card)



A források:

- FÜGGELÉK 6.1 - 30 tematikus kérdés - idén "Európa juhai és pásztorai".
- 6.2. FÜGGELÉK - a kérdéseket tartalmazó cédulák hátoldalára nyomtatandó és a csapatok borítékjaira ragasztható logó.
- 6.3. FÜGGELÉK - a csapatkártya

7. osztályos általános iskola és 1-4. osztályos középiskola



Erasmus+



25TH OCTOBER 2023

# ERASMUS DAYS'23

## IDEA and RULES of GAME - grade 7 i high school: the GREAT QUIZZ of knowledge about Europe - 2023 theme: sheep and sherpherds

1. **Each grade** is required to put up **a representation of 3 students**. We will meet in **lessons 4 i 5** in the 2nd grade classroom (hihg school building)
2. The other students become the audience and are encouraged to cheer the classmates on. Yes, you may prepare signs, banners, pompoms, etc.!
3. The class representatives are going to answer questions about sheep, sweaters, sheep food products and the realities of shepherding.... in Europe, of course!

### WINNERS-grade 7 & high school:

ONE WINNING TEAM will be selected.

Its members will receive individual prizes as well as the "Erasmus Championship Belt" for their class.

Will primary school keep the trophy they had won last year? Or will high-school take over? :)



A források:

- FÜGGELÉK 6.4 - a kérdések a "reverse-jeopardy" táblához (kérdések a válaszkulccsal).
- 6.5. FÜGGELÉK - a kérdések a "reverse-jeopardy" táblához (nyomtatott kérdések)

### D. KÖVETKEZTETÉSEK

## VÉGSŐ KÖVETKEZTETÉSEK:



Ebben a fejezetben a nemzetközi csapatokban a lengyelországi végső mobilitásra készített óravázlatokat és a 2023-as Erasmus-napok ünnepségének részeként szervezett játékokat foglaltuk össze.

Ez az utolsó néhány bekezdés összefoglalja az egész projektet és a szaunában vagy egy finom étel mellett folytatott megbeszélések legfontosabb tanulságait az utolsó személyzeti mobilitás során.

Arra a következtetésre jutottunk, hogy a kreatív és modern nyelvoktatásban a legfontosabb célok a következők:

- a nyelv elsajátítása elmélyült, kreatív, gyakran projektalapú tevékenységeken keresztül
- olyan átadható készségek fejlesztése, mint a csapatmunka, mások meghallgatása, kreativitás, problémamegoldás, analitikus gondolkodás stb.
- a diákokat a nyelv aktív használatában akadályozó korlátok lebontása.

Azt is eldöntöttük, hogy a fő "valuta", amely lehetővé teszi a kreatív tanulási környezetet, legyen az nyelvi, tudományos vagy bármilyen más osztályterem, a kölcsönös BIZALOM.

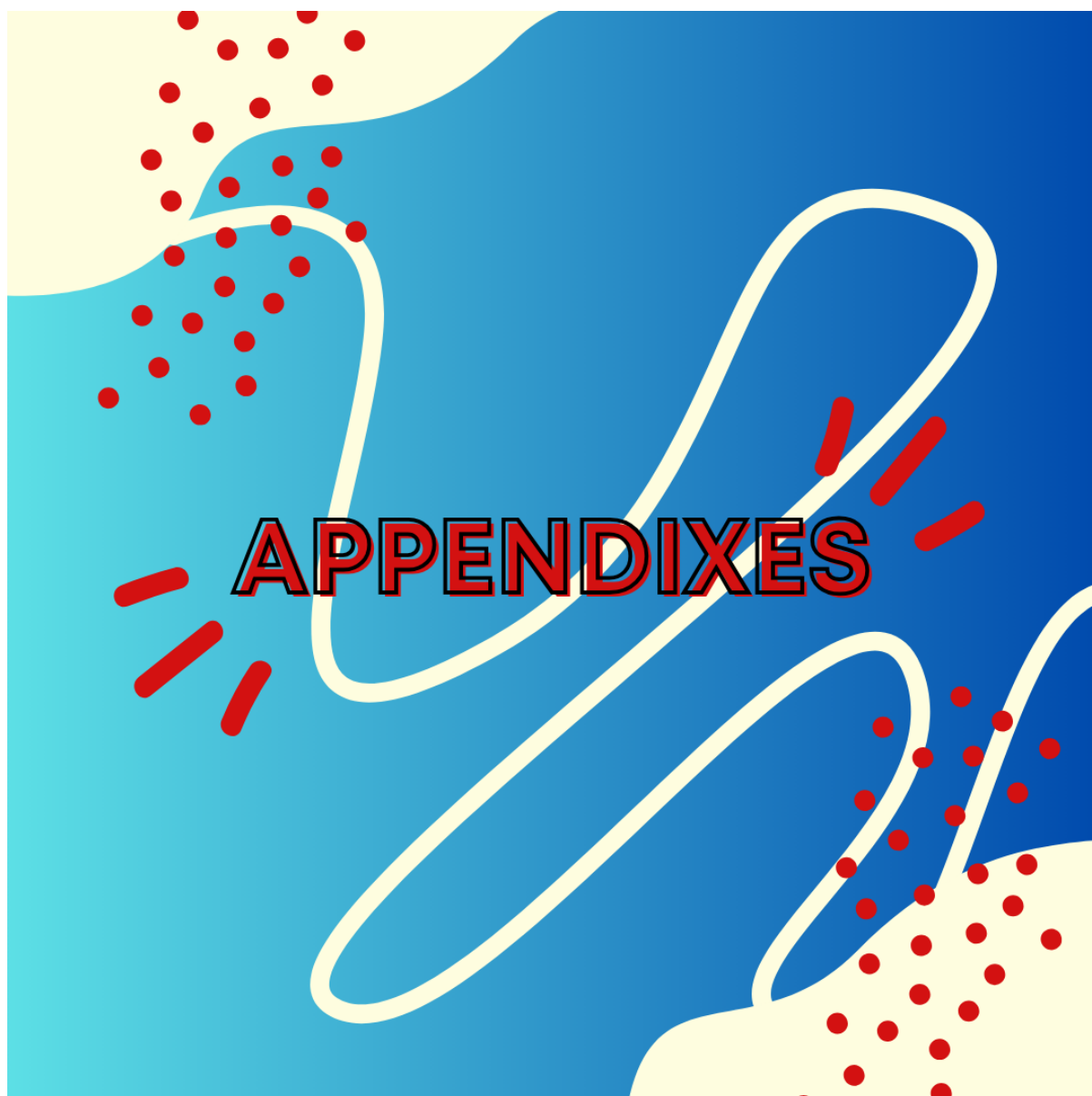
Ha képesek vagyunk egy olyan tanári csapatot létrehozni, amely a bizalmon és a tiszteleten alapul, akkor ez egy olyan csapat lesz, amely csodákra képes, és ugyanakkor vigyázni is tud egymásra.

Ha képesek vagyunk olyan módon kapcsolódni a diákokhoz, amely elősegíti a kölcsönös bizalmat, akkor képesek leszünk olyan környezetet teremteni, amelyben a diákok és a tanárok együttműködnek egy közös cél érdekében.

Ez egy kissé nehezebb folyamat a posztkommunista országokban, például Lengyelországban, Magyarországon és a Cseh Köztársaságban. Ezek a társadalmak megtanultak nem bízni a "rendszerben", így a diákok természetesen szkeptikusak a tanárokkal, a tanárok a kollégáikkal és főnökeikkel stb. szemben. Nem könnyű feladat megváltoztatni egész nemzetek gondolkodását és működését. Az első fontos lépés azonban, hogy tudatában legyünk ezeknek a kihívásoknak, és annak, hogy milyen fontos a BIZALOM, ha az iskolákat a modern korba akarjuk vinni, ahelyett, hogy a múltban ragadnánk. Amint ezt felismerjük, lépésről lépésre elkezdhetjük a bizalom és az együttműködés mentalitásának kiépítését, kezdve a legközelebbi környezetünkkel, majd tovább terjesztve azt.

Reméljük, hogy ezek az anyagok ennek a folyamatnak a részévé válnak.









## APPENDIX 1.1



## APPENDIX 1.2



## Hobbies & Interests



	1	2	3	4	5	6
1	Ask any question	When do you have free time?	What do you do in your free time?	How long have you had your hobby?	What sports are most popular in your country?	If tomorrow was a national holiday, what would you do?
2	What do you usually do at weekends?	Ask any question	Tell us about some good places to visit in your city / town.	Describe your perfect weekend.	Which hobbies are the cheapest?	What is a hobby? Do you think it is important?
3	Which hobbies are most popular with women?	What hobbies do you have?	Ask any question	What do you do in the evenings?	Which hobbies are most popular with men?	Can you think of any hobbies which are popular with children and adults?
4	What do you do on Sundays?	Which hobbies are the most expensive?	What takes up most of your time in life?	Ask any question	What hobbies would you like to have?	What new activity would you like to try?
5	How do young people in your country spend their free time?	What do your parents do in their free time?	If you had more free time, what would you do?	Do people's free time activities change as they get older?	Ask any question	Who do you like to spend your free time with?
6	What are you good at? Why?	What do you like doing during the summer holidays?	What places do you like to visit?	What exciting things do you like doing?	What do you need to have to do your hobby?	Ask any question





## Let's talk – SCHOOL LIFE



1	1	2	3	4	5	6
<b>Ask any question to a friend!</b>	Why do people go to school?	Why do you think learning another language is important?	Is your classroom comfortable? Why, or why not?	Do you think you are a good student? Why, or why not?	What do you think about Home Schooling?	What do you think about Home Schooling?
2	What do you think about homework? What's the point of homework?	<b>Ask any question to a friend!</b>	How many years should children go to school / be educated?	Describe your school. Tell us about it.	What is the point of tests / exams? Are they a good idea? Why, or why not?	What is the ideal number of students in a class? Why?
3	Talk about your favourite teacher. Why are they your favourite?	What school do you go to? Where is it? How do you get there?	<b>Ask any question to a friend!</b>	Do you like your school? Why, or why not?	Should there be more school holidays? Why, or why not?	Should schools be fun? Why, or why not? How could they be more fun?
4	How did Jesus teach his disciples (students)?	Do teachers have easy jobs? Why, or why not?	How were schools different 100 years ago?	<b>Ask any question to a friend!</b>	At what age should children go to school? Why?	How could your school be better?
5	Do people ever stop learning? Why, or why not?	What subjects should be taught in school? Why?	What are your favourite lessons at school? Why?	Why are there schools? How could they be different?	<b>Ask any question to a friend!</b>	What does the Bible say about education and learning things?
6	Where do you like to sit in the class? Why?	What did you study in your last lesson?	How can you be a good classmate?	Do you think pupils/ students have too much stress? How can they relax more?	What do you do in breaks? Could anything be changed?	<b>Ask any question to a friend!</b>



Maths Polish Biology English German  
 History Physical Education (P.E.) Chemistry  
 Physics Music Art Geography Science  
 Religious Education (R.E.) Spanish  
 Information Technology (I.T.) / Computer Science  
**Do you know any other subjects? :)**





## APPENDIX 1.3



	1	2	3	4	5	6
1	ASK ANY QUESTION	On what device do you listen to music?	What is your favourite film?	Where do you usually watch films?	When was the last time you went to the cinema?	Do you like listening to music? Why / Why not?
2	What time do you read books?	ASK ANY QUESTION	What type of books do you like?	Do you like reading? Why / why not?	When was the last time you went to the cinema with your friends?	Do you listen to music while traveling?
3	Do you like rappers?	When was the last time you went to the library?	ASK ANY QUESTION	How many pages can you read in a day?	Who is your favourite actor/actress?	Which movie don't you like?
4	Have you ever read an autobiography?	Who's your favourite writer?	What is your favourite film category?	ASK ANY QUESTION	What is your favourite song?	How many books have you read during the last 3 days?
5	Do you want to meet an actor/acress?	What kind of music do you listen to?	How much time do you usualy spend at the library?	When was the lst time you watched a film?	ASK ANY QUESTION	What book is your favourite?
6	How much money do you spend on books?	How often do you read books?	Do you ever want to write a book?	How often do you watch movies?	Who is your favourite artist?	ASK ANY QUESTION

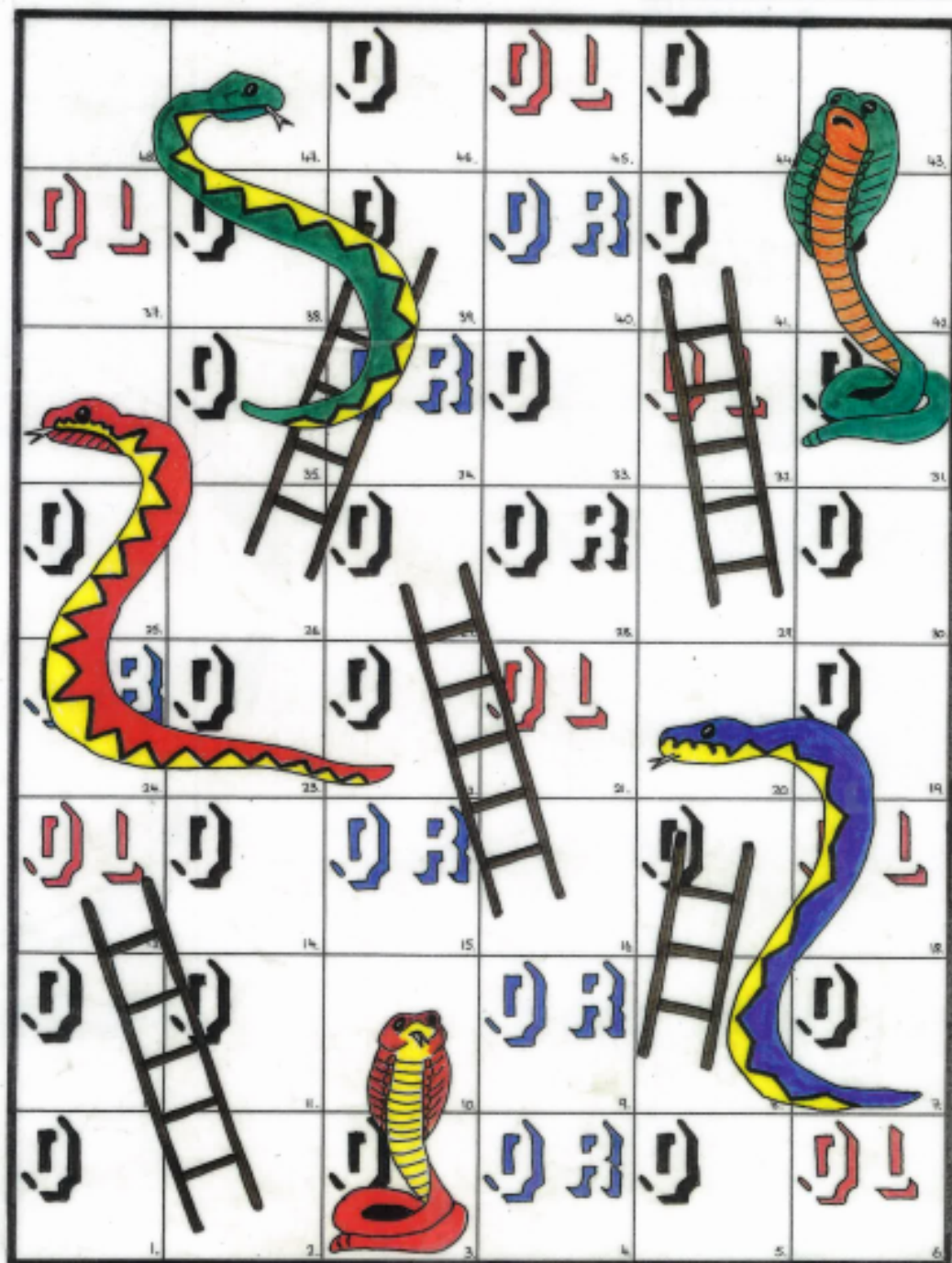
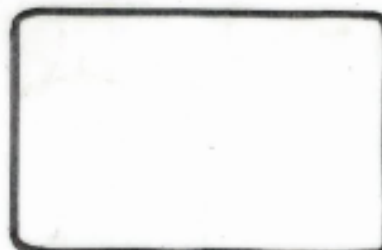
	1	2	3	4	5	6
1	<b>ASK ANY QUESTION</b>	How many national holidays are there in your country?	What's your country's national anthem? Sing it.	What's your favorite food from your country?	What's your country called?	How's your capital called
2	What's your country's most famous food?	<b>ASK ANY QUESTION</b>	How big is your country?	Describe the shape of your country (on the map)	What makes your country well known?	Describe one of your country's famous lakes or rivers
3	Who is the leader of your country?	Is your country in any big organisations? (NATO/UE/...)	<b>ASK ANY QUESTION</b>	Does your country have any unique animals?	What's your favorite place in your country?	Does your country have anything unique?
4	Do you have underground trains and stuff?	Does your country have access to the sea? What sea?	Are there any stereotypes about your country?	<b>ASK ANY QUESTION</b>	What makes your country likable?	Name some famous historical figures from your country
5	What's the weather like in your country?	Name your neighboring countries	Is there something you can only get in your country?	Name 3 famous actors from your country	<b>ASK ANY QUESTION</b>	Does your country have access to the mountains? Which is the highest?
6	Is your country any good at sports?	Does your country have any popular companies?	How many people live in your country?	Describe how your country's flag looks like	Were there any famous movies filmed in your country?	<b>ASK ANY QUESTION</b>



## APPENDIX 1.4



# SNAKES & LADDERS



© DELL, 1996

## APPENDIX 1.5

### ATTRIBUTION:

The “Whiskers & Claws” game has been created by Dale Taylor  
based on  
“LASERS & FEELINGS: THE DOUBLECLICKS TRIBUTE RPG” (v1.4)  
The game text is © 2013 by John Harper  
open for “hacking and remixing”  
under a CC BY 4.0 license. [creativecommons.org/licenses/by/4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0)



# RULES

## **Burrows and Badgers (B&B) - "Whiskers and Claws" !!!**

You are a group of young mice who live in the Northern Kingdom of Northymbra. Travelling together one day a small sparrow flutters into your midst, startling you all and informing you of a great disaster... The nearby mouse village of Mela-Surej has been destroyed by a tribe of rats under the command of the notorious Sludge the Sewer.

Look at the miniature mice figures, decide which one you would like to play. Of course, only one person can use the same figure (unless there are two of the same). Look at the figure you have chosen carefully and then decide the following:

**PLAYERS CREATE THEIR CHARACTERS** (the 'Burrow Master (BM)' - 'pan Dale' - can help you!)

**Choose a style:** (This is the 'way' in which you wish to play the character...)

Bold/Daring/Brave, Clever/Smart, Folksy/Naturalist, Gallant/Noble, Gruff/Rough/Tough, Jolly/Cheerful/Lively, Keen/Enthusiastic, Learned/Wise, Nimble/Agile, Quirky/Eccentric/Unconventional, Stalwart/Loyal/Faithful or Wary/Careful/Watchful (or suggest some others!)

**Choose a role:** (This is the description of the type of character, their 'work', position, job description)

Archer, Fighter, Healer, Hunter, Ranger, Instructor, Naturalist, Rider, Scout, Tinkerer/'Jack-of-all-trades', Bard, Monk/Nun, Swashbuckler, Rogue etc. (or suggest another!)

**Choose an expertise:** (This is one thing you are really good at)

You are an expert in something, (probably) based on your character's style and role.

**Choose a number from 2 to 5:** (Mark this number on your character sheet)

A high number means you are better at WHISKERS (perception, knowledge, stealth, calm precise action) and a low number means you are better at CLAWS (fighting, athletics, oratory, wild spirited action)

**NAME:** Give your character a cute or brave medieval-ish mouse name.

**FUR:** Black, Blonde, Brown, Grey, Red or White (or any combination) - light or dark

**CLOAK:** Choose a colour that reflects your personality

**EQUIPMENT:** You start with your cloak, a favoured weapon (axe, bow, club, crossbow, dagger, halberd, throwing knives, mace, shield, sling, staff, spear, sword/double-handed sword etc.), a secondary weapon (throwing knife, dagger, shield, staff, sling etc.) an object or piece of kit connected to your role (armour, rope etc.), and a small personal item.

**PLAYER GOAL:** Get your character involved in the adventure and try to make the best of it! And, of course, practice your English!

**CHARACTER GOAL:** Choose one or create your own: become captain, become a ranger, fight villains, defend the weak, explore the wild, learn about nature, solve mysteries, have fun, get home in one piece, prove yourself to others, or 'a crust of bread and a corner to sleep in' (you have nothing to prove)!

Fill in the character sheet with these details. You cannot change these (weapons, equipment etc.) during the game without checking with the Burrow Master.





We use 6-sided dice in this version of the game (which we write and say 'd6'). Note: one die 1d6, two dice 2d6, three dice 3d6 etc.

**BASIC STATISTICS:** Movement: MICE & RATS - up to 6 inches (or 15cm) (Other creatures may move at different speeds)

**FATE POINTS:** each player has 3 'Fate' Points (this means you can use a Fate Point to re-role a dice roll during the game).

### **ROLLING THE DICE**

When you do something 'risky', roll 1d6 to find out what has happened. Roll another 1d6 if you are prepared and another 1d6 if you are an expert in this. (The Burrow Master (BM) tells you how many dice to roll, based on your character and the situation). Roll the dice and compare each die result to your number.

\*\*\* If you are using **WHISKERS** (precise action) you want to roll **UNDER** your number.

\*\*\* If you are using **CLAWS** (spirited action) you want to roll **OVER** your number.

0 If none of your dice succeed, it goes wrong. The BM says how things have got worse...

1 If one die succeeds, you barely manage it. The BM tells you about some complication, harm or cost...

2 If two dice succeed, you do well. Good job!

3 If three dice succeed, you get a critical success! The BM tells you about some extra effect you get!

!!! If you roll your number exactly you have 'WHISKERSCLAWS'. You get a special insight into what is happening. You may ask the BM a question and he will answer you honestly. You can change your action if you want - and then roll the dice again.

**HELPING:** If you want to help someone else, who's rolling, say how you try to help them and make a roll. If you succeed, give them +1d6.

# CHARACTER SHEET

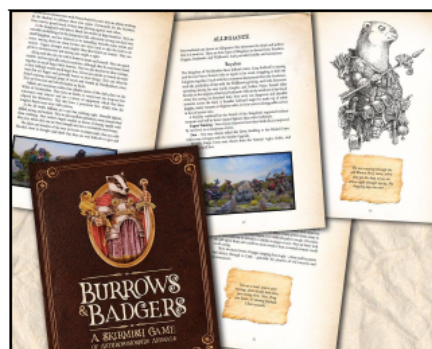
Name :

Style:

Role:

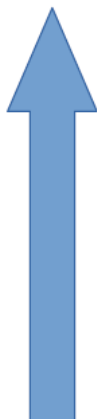
Expertise:

## WHISKERS & CLAWS

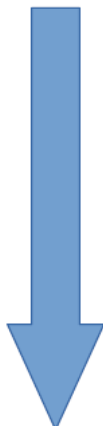


fighting,  
athletics, oratory,  
wild spirited  
action

**CLAWS**



5
4
3
2



**WHISKERS**

perception, knowledge,  
stealth, calm precise action



Goal:

Equipment:

Fate points:

3	2	1
---	---	---

Other information:



## Vocabulary for 'Whiskers & Claws'

Role Playing Game (RPG)

whiskers

claws

burrow

badger

die - dice

mouse - mice

rat

finch

wildcat

tortoise

otter

disaster

townwatch (town guard)

shieldmaiden (female warrior)

knight

archer

dormouse

shrew

nun

monk

scribe

scottish Highlander

heroine

gypsy

scout

medieval equipment

cloak

rope

knife - knives

staff

weapon : axe, bow, club, crossbow, dagger, halberd, throwing knives, mace, sling, spear, sword/double-handed sword

pistol, blunderbuss

armour

shield

character

style: bold/daring/brave, clever/smart, folksy/naturalist, gallant/noble, gruff/rough/tough, jolly/cheerful/lively, keen/enthusiastic, learned/wise, nimble/agile, quirky/eccentric/unconventional, stalwart/loyal/faithful or wary/careful/watchful etc.

role: archer, fighter, healer, hunter, ranger, instructor, naturalist, rider, scout, tinkerer/'jack-of-all-trades', bard, monk/nun, swashbuckler, rogue etc.

tribe

clan

expertise

WHISKERS (perception, knowledge, stealth, calm precise action)

CLAWS (fighting, athletics, oratory, wild spirited action)

from the game description:

dungeon

underground



prison

imprisoned

a written scroll

library

a 'mischief' (group noun for mice)

a flock (group noun for birds)

plunder

loot

rescue mission

survivor

horde of rats

slaves

chains

mines (underground work - digging for things)

gold

jewels

defend weak

the poor

oppressed

deliver someone (rescue / help / save)

wicked

pool/pond

iron gate

legends / stories

secret passages

tunnels

floor

ceiling

shadows

White Birch tree (silver birch)

tools

pick

axe

spade

stone pedestal / stone plinth

sundial

brass plaque

keys

locks

cells

alarm bell

prophecy

freedom for captives

blind

wounded

pilgrim

stockade

wagon / cart



## APPENDIX 1.6





Team 1  
ERASMUS +online mobility

HOST SCHOOL:

Chrześcielackie (d. Akademickie) Liceum Ogólnokształcące im.  
Kłosa Dawida w Poznaniu

TITLE: Let's Play!  
17-21 May 2021

### CONCLUSIONS SHEET

The games/activities we've used this week:	<p><b>What did the game do for your English? How was it practical for learning?</b></p> <p><b>Any other comments?</b></p> <p>(e.g. for beginners/for advanced English users; for small/big groups; good online/bad online..... any other thoughts)</p>	<p><b>Rate how much you as a team enjoyed the game and how useful it was for practising your English</b></p> <p>(on a scale of 1-5, where 1 is "not at all" and 5 is "very much")</p>
Just a board game with basic questions	good for talking, not so for learning new stuff. For beginners. For smaller groups. Pretty good online.	enjoyment: 3 usefulness: Good starter for groups. Speaking practice (2)
Jurnally (or genial.ly)	(didn't play it)	enjoyment: x usefulness: x
scriblio	good for writing practice, very good online, mid advanced, both kinds of groups are fine	enjoyment: 4/5 usefulness: 4
6x6	smaller groups, ok online	enjoyment: 3.8 usefulness: 3.4
Taboo	better for bigger groups, ok online	enjoyment: 3.5 usefulness: 3
Story Cubes / Story Dice	good for interaction, fun, good online	enjoyment: 4 usefulness: 4
3-thing stories	very fun, good both online	enjoyment: 4.3

ing (Whiskers & Claws)	and offline, creative speaking practice	usefulness: 3.8
Snakes and Ladders	too little time, better offline. ok online, better with smaller groups	enjoyment: 3.8 usefulness: 3.8
Your own ideas?		





Team 4  
ERASMUS +  
online mobility

HOST SCHOOL:  
Chrześćcijaćkie (d. Akademickie) Liceum Ogólnokształcące im.  
Krzysztofa Dąbki w Poznaniu

TITLE: Let's Play!  
17-21 May 2021

**CONCLUSIONS SHEET**

The games/activities we've used this week	What did the game do for your English? How was it practical for learning?	Rate how much you as a team enjoyed the game and how useful it was for practising your English
Just a board game with basic questions	good warm up	enjoyment:4 usefulness:4
Jumani (on genial ly)		enjoyment: usefulness:
scriblo	it's a very entertaining game, so its more integration game	enjoyment:5 usefulness:3
6x6	it's a good game for learning new things about others	enjoyment:5 usefulness:5
Taboo	fun and helps learning new vocabulary	enjoyment:5 usefulness:5
Story Cubes / Story Dice	maybe it's not very useful game for learning, but it demands you to use your creativity and imagination	enjoyment:5 usefulness:3
3-thing stories		enjoyment:3 usefulness:4

rop (Whiskers & Claws)	it was very entertaining and helps learn new vocabulary	enjoyment:5 usefulness:4-5
Snakes and Ladders	(didn't play)	enjoyment: x usefulness: x
Your own ideas?		



## APPENDIX 2.1



## Covenant video lesson plan ERASMUS + mobility, Hungary

1. Teacher shows students a handshake. What comes to mind?  
Anticipated answers: business partner, agreement, association
2. Teacher introduces the word *covenant* if it was not mentioned.
3. Students put the people in chronological order: David, Adam, Abraham, Noah, Israel (also called Jacob) This was put on the board in random order and is written on board in the correct order by the teacher.
4. Students, in pairs, write an explanation in English for the expressions they know. After 8 minutes, the teacher checks these vocabulary items. These will all be used in the video.

forbidden fruit

good and evil

descend descendant

Mount Sinai

ten commandments

tablets of law

cherish dearly

ark of covenant

last forever

flesh and blood

establish a relationship

lay down his life

shed blood

redeem from captivity

death and resurrection

worship an idol

keep the commandments

commit adultery

give false testimony

[Watch: The Covenants in the Bible Theme Video | BibleProject™](#)



## APPENDIX 2.2

## BUDAPEST Town QUEST

### City Park Activity #1

### ANONYMOUS STATUE



You can find this statue in the garden of Vajdahunyad Castle. He is a strange figure sitting there God knows since when and tourists take innumerable pictures of/with him. Imagine that you are a TV reporter and you have to make a short interview with him. One of you is the reporter, the others are all this strange person – you may also hide behind him – and you have to answer the reporter's questions. One of you is the cameraman, who has to record the whole interview and then upload the video to Google classroom.

Ask him a few questions like who he is, how long he has been sitting there and why, what was the most interesting thing he has ever seen or any other questions you are interested in. Try to be creative and imaginative, no need to investigate anything about him or to stick to historical facts (you can make up the whole story).

VIDEO ----- > Google classroom



Erasmus+



## City Park Activity #2

### HEROES' SQUARE



In this magnificent square you can see statues of Hungary's many historical and emblematic figures like kings, monarchs, statesmen. All have their merits and contributed greatly to our country's history.

Your task here is to imagine how you, as a group, would visualize or represent the notion of HEROISM. You should get together to make a statue which somehow expresses heroic conduct or shows some kind of a great act which is equal to heroism in your opinion.

Ask a passer-by to take a picture of you in this statue formation (or one of you can take it) and upload it to Google classroom.

PHOTO ----- > Google classroom

## City Park Activity #3

### MUSEUM OF FINE ARTS



When facing the statues of Heroes' Square, on your left you can see an eclectic-neoclassical building which houses the Museum of Fine Arts in Budapest.

You can see many invaluable works of art here including Egyptian exhibits like mummies, classical antiquities from ancient Greece and Rome, many invaluable paintings, prints, drawings and sculptures. If you come back to Hungary again, do not miss a visit here.

We would like you to recall a painting of your choice (if you cannot remember any, you can check the internet for the paintings on display in this museum) and then stand on the stairs leading to the main entrance of the museum, and try to depict it by yourselves.

Take a photo of it (ask someone or one of you can take it) and then upload it to Google classroom and don't forget to share with us the name of the original painting too (or a picture of it)

PHOTO ----- > Google classroom

## City Park Activity #4

### ZOO



It is a very popular place mostly with children and families and it is also situated in the City Park.

First, find the main entrance to it with the two stone elephants (I am sure Hungarian students can remember it well, but Googlemaps can help you too) and then the whole group (except the cameraman) should stand in front of the statue and sing a song in English together. The song must be about an animal or has to do something with animals. You can think of some children songs you might remember and you can use your smartphones as a help (download the lyrics or play the music with it)

One of you should make a video of the rest singing and upload it to Google Classroom.

VIDEO -----📺 Google Classroom



## City Park Activity #5

### CIRCUS



The Hungarian National Circus Company is also situated in the City Park. Try to find this building and imagine that you are a group of street performers.

In front of the main entrance perform something as a group. It can be any kind of dance, some acrobatics (nothing dangerous though), juggling, you can pretend to be clowns or any other ideas are welcome.

One of you should be the cameraman, record the video and then make sure you upload it to Google classroom.

VIDEO ----- > Google classroom

## City Park Activity #6

### VAJDAHUNYAD CASTLE



There is a magical-looking castle situated in the City Park called Vajdahunyad Castle. Don't you think it's a perfect scene for a group of soldiers returning from a victorious battle? Can you imagine being that group of soldiers?

You should stand in front of the gate as the successful group of soldiers and sing a song (for example '*We are the Champions*' by Queen) which expresses your glory and victory.

One of you is the cameraman who makes a video of the performance and please do not forget to upload it to Google classroom.

VIDEO ----- > Google classroom





## APPENDIX 2.3

## Florarium Activity Lesson Plan ERAMUS + Hungary

The aim of this lesson is to introduce the era of Secession to students, as preparation to the visit to the local art colony and doing a workshop there. Students work mainly through the following online quizzes, and then watch two short videos on Secession in Hungary and in Gödöllő.

WARMER: Art trivia

<https://quizizz.com/admin/quiz/5eb5bc28398d8b001b81ec9d>

Art Nouveau or not?

<https://quizizz.com/admin/quiz/5f39e73ec920dc001bc7c012>

Vocab quiz on kahoot:

[Kahoot!](#)

Videos:

Hungarian secession:

<https://youtu.be/qz0luEwBGCs>

Gödöllő szecesszió:

<https://youtu.be/61OC6RGYj2Y>

## APPENDIX 2.4

# The Salt Princess

Clues: king, daughters, angry, forest, embrace

Once upon a time there lived an old king who had three daughters. The old king wanted to see them married before he died.

In order to decide which of his daughters should inherit his most beautiful kingdom, he wanted to find out who loved him the most. When asked, the eldest one replied that she loved her father as dove loved good grain, the second one said as hot summer day loved a cool breeze.

The youngest one answered that she loved him as people loved salt, but this answer made the king absolutely furious and he drove his youngest daughter away from his palace.

The sad princess lived alone in the forests for a long while, but one day the prince from the neighbouring country happened to pass by. He was amazed by the beauty of the princess and took her to his palace and married her.

When his wife told him why her father had chased her away, the young king had an idea. He invited the old king to visit and dine with him. However, none of the dishes that he was served had salt in them. The old king got angry about all the tasteless food, but the young king reminded him about how he wasn't supposed to like salt. Then his daughter appeared and the old king was so delighted to see her again that he gave her his most beautiful kingdom.

## Glossary

receive	sob	to shed tears of joy
kingdom	beg	chase (away)
dove	vast	embrace
grain	hollow tree	chamber
breeze	nuts and berries	raise
ungrateful	to pass by	flavour



# King Kitty

## Clues: greedy, terrified, king, guard, banquet

Once upon a time there lived a poor, old woman and she had a cat. This cat was so greedy that one night the woman had enough and got the cat out of her house.

While the cat was walking in the night, he met a fox. Since neither of them had ever seen such a creature as the other one before, they got terrified of each other, but the cat was quicker to overcome his fear.

The cat pretended to be King Kitty and demanded to be respected and feared. The fox begged for pardon and mercy and invited the cunning cat to have dinner and stay at his home. The cat generously accepted the invitation.

After dinner King Kitty went to sleep and ordered silence during his royal nap. Thus, the fox guarded the cat's nap and whenever an animal happened to approach his house he told them to get away and not to wake King Kitty unless they want to be executed.

The animals got their heads together about how to avoid King Kitty's anger when he would wake up. They decided to organize a banquet and invite him – so they did and King Kitty accepted their invitation as well. However, when he arrived at the banquet all the foolish animals got so frightened by the cat's presence that they fled to all four corners of the forest. That left King Kitty to happily enjoy his tremendous dinner on his own.

## Glossary

greedy	feast	all of a sudden
poke your nose into	nap	silence
spiky	execute	ponder
can't stand	feline	pay a visit
ashamed	splendid	to flee
humble	his majesty	make yourself at home

# The Slipper Tearing Princesses

Clues: reward, shepherd, devils, razor blades, evidence

Once upon a time there was a king who had three daughters who had a strange habit: they tore 12 pairs of slippers every single night. The king promised a great reward to anyone who could tell where his daughters wore out their slippers every night.

One day a young shepherd turned up in the palace and promised to solve the mystery of the princesses. The king let him sleep in the princesses' bedroom, but he only pretended to be asleep.

At midnight a witch appeared who made it possible for the princesses to fly on a broomstick. The witty boy followed the princesses to a silver, a golden and a diamond forest and collected some evidence at each place without being noticed.

Finally the princesses arrived at a gate leading to a place where several he-devils danced with them on razor blades. That's why they tore their slippers to shreds. After the dance, the princesses had a meal and then flew back home, but the lad was quicker and got home before them.

In the morning, the king summoned his daughters and the shepherd boy produced evidence of all the places the girls had been the night before. The king locked the two elder daughters in the tower every night from that time on, and the shepherd boy got the reward which was the youngest princess's hand in marriage.

## Glossary

tear, tore, torn

pretend

summon

supply

ointment

rub

footwear

broomstick

out of sight

declare, declaration

well

goblet

lad

twig

branch

flock of sheep

coward

fast asleep



# The King's Bread

Clues: king, disgust, furious, execute, climb

Once upon a time, there was a king who liked to eat, but one day he got tired of all the nice food he was served. He ordered his cook to make him some food he had never eaten before.

The cook tried his best and created all kinds of fancy dishes one after the other. The king, however, did not like any of them and grew very angry. Fearing that the king would have his head cut off, the cook decided he had no other option but to leave the king in secret.

The following day, there was no food served to the king and the king became furious. They told him the cook was gone, and he sent his people in search of him. When they found his trail and followed it, they went into a forest and found the cook up on a tree.

The king ordered him to climb down, but he pretended to be dead. The king then ordered his men to cut down the tree, but the soldiers, because they liked the cook and how he always gave them nice tidbits of food, did not work hard on cutting down the tree. Then the king took an axe and started hitting the tree himself.

As the tree was shaking, the cook's bag fell to the ground and opened. The king found a loaf of bread in it and he tasted it. He liked it immediately and shouted, „I have never eaten bread before, but it is such nice food, I want it to be served at every meal from now on!“

## Glossary

noodles	furious	pretend to be dead
sweet treat	saddle the horses	to slack
issue an order	famished	
but all to no avail	find somebody's trail	
roar	delicious tidbits	
the executioner's axe	rogue	
summon	accompanied by bread	



# Pepper Pot Peter

Clues: a limping daughter, the glass mountain, stable, a flea, suffocate

Once upon a time, there was a princess who could not walk properly. Nobody wanted to marry her for this, and nobody could cure her. Pepper Pot Peter was a short little guy who set off to try and cure the princess.

On his way to the castle, he met an old lady and helped her stack up some wood. In return, she told him how to find the cure for the princess. To get to the Glass Mountain, where the magic bell was, Pepper Pot Peter had to steal a horse from the stable of the Giant King.

Nobody had ever been able to steal this horse, because it whinnied so loud, but Peter turned into a flea and hid in the manger whenever the Giant King came to check on the horse. Finally, the Giant grew tired and did not come out to the stable when his horse whinnied and Peter got away with it.

Off he went to the Glass Mountain, and found the lamb on the silk meadow, but there he met an angry devil, who was trying to stop him. The devil ordered Peter to make a barrel for him, he wanted to lock Peter into it.

Peter, however, turned into a bee, stung the devil, and locked him up in the barrel. Afterwards, he had no problem taking the bell off the lamb and to the princess, who started dancing when she heard the bell ring for the third time. Peter and the princess lived happily ever after.

## Glossary

sorrow	to bid her farewell	
to cure, a cure	untie	courtiers
to court the daughter	manger	
spinster	bastion	
to try one's luck	barrel	to stack the wood



## APPENDIX 2.5



# Find out these things about GÖDÖLLŐ

*GROUP Name(or members):*

---

## Statue of Petőfi Sándor

- a) Find out who Petőfi Sándor was (ask a passerby who can speak English) .....
- b) What can you see in the hand of the statue of Petőfi?  
.....

## School, Main Square, Peace Gong, Marketplace

- a) What colour is the Globe in the middle of the Gong?  
.....

Why do you think it is that colour?

.....

- b) What animal can you see in the middle of the fountain at the market? .....
- c) What is the connection between the animal and Gödöllő? (try to ask people to find out) .....



Elisabeth Park:

- a) How did Queen Elizabeth use to wear her hair? (look at the statue) .....
- b) What is she holding in her hand?  
.....
- c) There is a Calvary near the entrance of the park, apart from Jesus and the two thieves (criminals) who do you recognise from the statues? .....

House of Arts:

- a) What is the name of the building in Hungarian? (you can see it on the outside wall) .....
- b) What geometrical shape does the top floor of the building look like? .....
- c) What statue can you see near the main entrance of the House of Arts (on its right)? .....
- d) What is the name of the Cafe which is set in the House of Arts?  
.....



Music School

- a) Which famous composer's statue can you see in front of the Music School's building? What is he doing?

.....

Alsó Park

- a) Try to make a sketch of the wooden statue which you can find in the middle of the park called "Világfa".

Royal Waiting Room at the railway station

- a) How many baroque lamp posts can you see in front of the entrance to the Waiting Room? .....
- b) How many bikes can you park in the Bike-Park Building south of the Waiting Room? .....
- c) How can you get from here to the university district?  
.....

University district

- a) Whose statue can you see in front of the main building of the university? .....
- b) What is the new name of the university (short form is enough, ask someone, they hopefully speak English and can spell it for you) .....
- c) What kind of secondary school can you find behind the university?  
.....





## APPENDIX 3.1

## MOKKAPALAT - FINNISH MOCCA BROWNIES

1 round pie form (made of glass)

### INGREDIENTS

75 g	margarine	<i>margariini</i>
1 ½ dl	flour	<i>vehnäjäuho</i>
1 tsp	baking powder	<i>leivinjauhe</i>
1 tbsp	cocoa powder	<i>kaakaojauhe</i>
2	eggs	<i>munia</i>
1 dl	sugar	<i>sokeri</i>
½ dl	milk	<i>maito</i>

### ICING

25 g	margarine
2 tbsp	coffee drink
1 tbsp	cocoa powder
3 dl	powdered sugar
Nonpareilles for decorating	

1. Preheat the oven to 200 degrees. Take out the pie form and butter with margarine.
2. Melt the butter in a small kettle. Set aside to cool down.
3. Measure the flour, baking powder and cocoa powder to a small mixing bowl. Mix well.
4. Take a medium size bowl and break the eggs there. Add sugar. Mix well with an electric mixer until light and fluffy (about 5 mins).
5. Mix cooled margarine, milk and the dry ingredients to the egg and sugar mixture. Don't run the mixer long so you will keep the fluffiness.
6. Pour the batter into the form. Even the surface.
7. Bake in the middle of the preheated oven (200 C) for about 20 minutes.

When the cake is ready, prepare the frosting by melting the margarine and adding all the ingredients. Mix together. When the cake has cooled some, pour the frosting on top and sprinkle some nonpareilles to decorate. The frosting will set when cooled.

## Pulla

Dough with Finnish measurements  
(Taikina suomalaisilla mitoilla)

2,5 dl milk (maito)  
 25 g fresh yeast (hiiva)  
 1 dl regular sugar (taloussokeri)  
 2 tsp vanilla sugar (vaniljasokeri)  
*optional*  
 1 tbsp cardamom (kardemumma)  
 1 tsp salt (suola)  
 75 g butter (voi) or margarine  
 (margariini)  
 z. 7 dl all-purpose flour or plain flour (puolikorkea vehnäjauho)



In a large bowl, combine the lukewarm milk and crumbled yeast and mix well until yeast is dissolved.

Whisk in sugar, vanilla sugar, salt, and cardamom. Stir in flour one cup at a time and a dough begins to form.

Use your hands to knead the dough in the bowl. Beat until elastic. Add butter and continue to knead the butter in. Stir in the remaining flour if needed until the dough is stiff.

Cover the bowl with a clean dishtowel. Let rise in a warm place until doubled in bulk.

(I often use a microwave, but off-mode! Preheat the microwave by heating a cup of water. Take the cup away. Then put the bowl with into the microwave and leave to rest.)

Turn out onto a floured surface, and divide into approximately 16 equally sized parts. Line two baking sheets with parchment paper.

Shape the dough into about 16 equally sized buns and place them on two baking sheets, spacing them about half the diameter of a bun apart. Cover with a clean kitchen towel and let rise for further 20 minutes, or until they're double in size.

Meanwhile, preheat the oven to 225°C (435°F).

Brush each loaf with egg wash and sprinkle with sugar. Bake in 225 degrees until golden brown.



check out <http://myblueandwhitekitchen.com/>



## Finnish meatballs for 8 people

700 g	ground beef	<i>jauheliha</i>
1 dl	dry breadcrumbs	<i>korppujauho</i>
1½ tsp	salt	<i>suola</i>
¼ tsp	white pepper	<i>valkopippuri</i>
	or black pepper	<i>mustapippuri</i>
1 tsp	paprika powder	<i>paprikajauhe</i>
2 dl	cream	<i>ruokakerma</i>
1	small onion	<i>sipuli</i>
1	egg	<i>muna</i>

### Preparing the meatball mixture:

Place the breadcrumbs and the dry spices in a large bowl (see the pictures below) and stir together. (White pepper, salt, onion powder and paprika powder were used to season the mixture pictured below.)



*Place breadcrumbs and spices in a bowl*



*Mix breadcrumbs and spices*

Add the cream, using two to three parts of cream at the minimum to one part of breadcrumbs (see the pictures below). Stir to form a soft paste and let the mixture stand for about 10 minutes, or until the cream is absorbed in the breadcrumbs, making them thoroughly soft. If the mixture is very stiff and dry, add some water.



*Add cream*

*Stir into a paste and let stand*

Chop the onion extremely fine. If you like to soften the flavour of the onion, cook it in a microwave oven with a tablespoon of water for a minute. Add the meat and the (raw or cooked) onion in the breadcrumb paste and knead until the ingredients are thoroughly mixed. Clean hands are of course the best tool for doing this (see the pictures below).

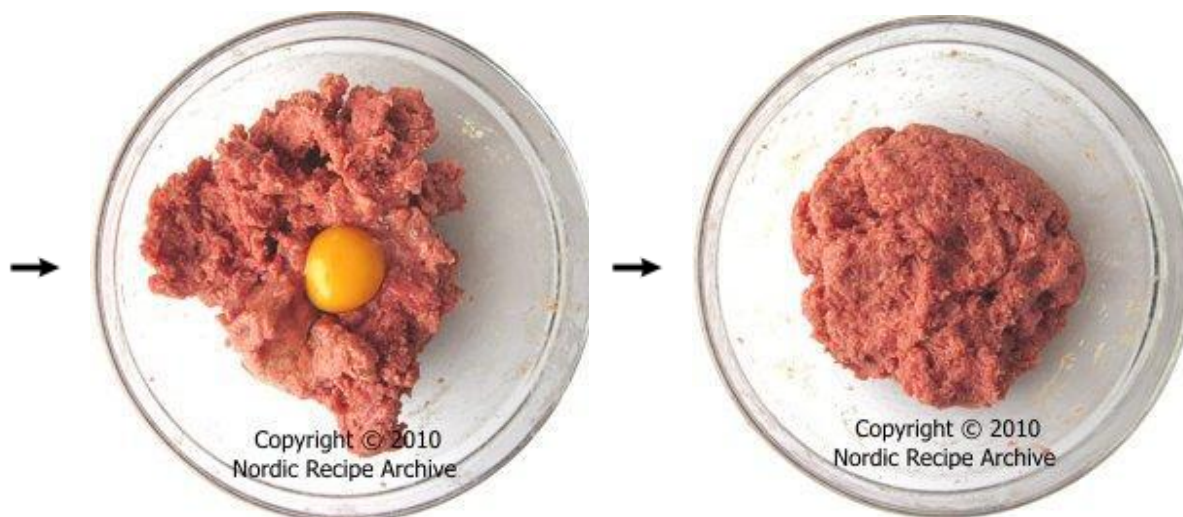


*Add meat and pureed onion*

*Mix meat and breadcrumbs*

Break in the egg and continue kneading until the mixture is firm, smooth and homogenous (see the pictures below).





*Add egg*

*Knead into a smooth dough*



This hamburger mixture may be formed into patties of various shapes or into smaller or bigger meatballs. In the Nordic countries, small meatballs are considered finer and more "elegant" than big ones.

Form the mixture into small meatballs (Ø 2½ - 3 cm) with clean, moistened hands. You can place the balls on a parchment paper covered tray or cutting board to wait for frying.

Melt some butter in a hot pan. Add enough meatballs in the pan to cover half of its bottom surface at the most, and lower the heat to medium-high.

If your meatballs are firm enough, gently shake the pan so that the meatballs roll around, acquiring a round shape, and brown evenly.



However, if the meatballs are fairly soft, use a wooden spatula or cooking tongs or tweezers to gently turn them over, until they are lightly browned from all over and hold their round shape.

Continue cooking them by shaking the pan every now and then so that they roll around and brown evenly.

## APPENDIX 4.1

## Storyboard project - Parables

Luke 15:11-32

### The Parable of the Lost Son

<sup>11</sup> Jesus continued: "There was a man who had two sons. <sup>12</sup> The younger one said to his father, 'Father, give me my share of the estate.' So he divided his property between them.

<sup>13</sup> "Not long after that, the younger son got together all he had, set off for a distant country and there squandered his wealth in wild living. <sup>14</sup> After he had spent everything, there was a severe famine in that whole country, and he began to be in need. <sup>15</sup> So he went and hired himself out to a citizen of that country, who sent him to his fields to feed pigs. <sup>16</sup> He longed to fill his stomach with the pods that the pigs were eating, but no one gave him anything.

<sup>17</sup> "When he came to his senses, he said, 'How many of my father's hired servants have food to spare, and here I am starving to death! <sup>18</sup> I will set out and go back to my father and say to him: Father, I have sinned against heaven and against you. <sup>19</sup> I am no longer worthy to be called your son; make me like one of your hired servants.' <sup>20</sup> So he got up and went to his father.

"But while he was still a long way off, his father saw him and was filled with compassion for him; he ran to his son, threw his arms around him and kissed him.

<sup>21</sup> "The son said to him, 'Father, I have sinned against heaven and against you. I am no longer worthy to be called your son.'

<sup>22</sup> "But the father said to his servants, 'Quick! Bring the best robe and put it on him. Put a ring on his finger and sandals on his feet. <sup>23</sup> Bring the fattened calf and kill it. Let's have a feast and celebrate. <sup>24</sup> For this son of mine was dead and is alive again; he was lost and is found.' So they began to celebrate.

<sup>25</sup> "Meanwhile, the older son was in the field. When he came near the house, he heard music and dancing. <sup>26</sup> So he called one of the servants and asked him what was going on. <sup>27</sup> 'Your brother has come,' he replied, 'and your father has killed the fattened calf because he has him back safe and sound.'

<sup>28</sup> "The older brother became angry and refused to go in. So his father went out and pleaded with him. <sup>29</sup> But he answered his father, 'Look! All these years I've been slaving for you and never disobeyed your orders.

Yet you never gave me even a young goat so I could celebrate with my friends. <sup>30</sup> But when this son of yours who has squandered your property with prostitutes comes home, you kill the fattened calf for him!

<sup>31</sup> “My son,’ the father said, ‘you are always with me, and everything I have is yours. <sup>32</sup> But we had to celebrate and be glad, because this brother of yours was dead and is alive again; he was lost and is found.’”

## Luke 10:25-37

### The Parable of the Good Samaritan

<sup>25</sup> On one occasion an expert in the law stood up to test Jesus. “Teacher,” he asked, “what must I do to inherit eternal life?”

<sup>26</sup> “What is written in the Law?” he replied. “How do you read it?”

<sup>27</sup> He answered, “Love the Lord your God with all your heart and with all your soul and with all your strength and with all your mind<sup>[a]</sup>; and, ‘Love your neighbor as yourself.’<sup>[b]</sup>”

<sup>28</sup> “You have answered correctly,” Jesus replied. “Do this and you will live.”

<sup>29</sup> But he wanted to justify himself, so he asked Jesus, “And who is my neighbor?”

<sup>30</sup> In reply Jesus said: “A man was going down from Jerusalem to Jericho, when he was attacked by robbers. They stripped him of his clothes, beat him and went away, leaving him half dead. <sup>31</sup> A priest happened to be going down the same road, and when he saw the man, he passed by on the other side. <sup>32</sup> So too, a Levite, when he came to the place and saw him, passed by on the other side. <sup>33</sup> But a Samaritan, as he traveled, came where the man was; and when he saw him, he took pity on him. <sup>34</sup> He went to him and bandaged his wounds, pouring on oil and wine. Then he put the man on his own donkey, brought him to an inn and took care of him. <sup>35</sup> The next day he took out two denarii<sup>[c]</sup> and gave them to the innkeeper. ‘Look after him,’ he said, ‘and when I return, I will reimburse you for any extra expense you may have.’

<sup>36</sup> “Which of these three do you think was a neighbor to the man who fell into the hands of robbers?”

<sup>37</sup> The expert in the law replied, “The one who had mercy on him.”

Jesus told him, “Go and do likewise.”

## Matthew 13 The Parable of the Sower

13 That same day Jesus went out of the house and sat by the lake. <sup>2</sup> Such large crowds gathered around him that he got into a boat and sat in it, while all the people stood on the shore. <sup>3</sup> Then he told them many things in parables, saying: “A farmer went out to sow his seed. <sup>4</sup> As he was scattering the seed, some fell along the path, and the birds came and ate it up. <sup>5</sup> Some fell on rocky places, where it did not have much soil. It sprang up quickly, because the soil was shallow. <sup>6</sup> But when the sun came up, the plants were scorched, and they withered because they had no root. <sup>7</sup> Other seed fell among thorns, which grew up and choked the plants. <sup>8</sup> Still other seed fell on good soil, where it produced a crop—a hundred, sixty or thirty times what was sown. <sup>9</sup> Whoever has ears, let them hear.”

<sup>18</sup> “Listen then to what the parable of the sower means: <sup>19</sup> When anyone hears the message about the kingdom and does not understand it, the evil one comes and snatches away what was sown in their heart. This is the seed sown along the path. <sup>20</sup> The seed falling on rocky ground refers to someone who hears the word and at once receives it with joy. <sup>21</sup> But since they have no root, they last only a short time. When trouble or persecution comes because of the word, they quickly fall away. <sup>22</sup> The seed falling among the thorns refers to someone who hears the word, but the worries of this life and the deceitfulness of wealth choke the word, making it unfruitful. <sup>23</sup> But the seed falling on good soil refers to someone who hears the word and understands it. This is the one who produces a crop, yielding a hundred, sixty or thirty times what was sown.”



## Matthew 18:21-35

### Parable of the Unforgiving Debtor

<sup>21</sup> Then Peter came to him and asked, “Lord, how often should I forgive someone<sup>[a]</sup> who sins against me? Seven times?”

<sup>22</sup> “No, not seven times,” Jesus replied, “but seventy times seven!<sup>[b]</sup>”

<sup>23</sup> “Therefore, the Kingdom of Heaven can be compared to a king who decided to bring his accounts up to date with servants who had borrowed money from him. <sup>24</sup> In the process, one of his debtors was brought in who owed him millions of dollars.<sup>[c]</sup> <sup>25</sup> He couldn’t pay, so his master ordered that he be sold—along with his wife, his children, and everything he owned—to pay the debt.

<sup>26</sup> “But the man fell down before his master and begged him, ‘Please, be patient with me, and I will pay it all.’ <sup>27</sup> Then his master was filled with pity for him, and he released him and forgave his debt.

<sup>28</sup> “But when the man left the king, he went to a fellow servant who owed him a few thousand dollars.<sup>[d]</sup> He grabbed him by the throat and demanded instant payment.

<sup>29</sup> “His fellow servant fell down before him and begged for a little more time. ‘Be patient with me, and I will pay it,’ he pleaded. <sup>30</sup> But his creditor wouldn’t wait. He had the man arrested and put in prison until the debt could be paid in full.

<sup>31</sup> “When some of the other servants saw this, they were very upset. They went to the king and told him everything that had happened. <sup>32</sup> Then the king called in the man he had forgiven and said, ‘You evil servant! I forgave you that tremendous debt because you pleaded with me. <sup>33</sup> Shouldn’t you have mercy on your fellow servant, just as I had mercy on you?’ <sup>34</sup> Then the angry king sent the man to prison to be tortured until he had paid his entire debt.

<sup>35</sup> “That’s what my heavenly Father will do to you if you refuse to forgive your brothers and sisters<sup>[e]</sup> from your heart.”

## Matthew 25:14-30 The Parable of the Bags of Gold

<sup>14</sup>“Again, it will be like a man going on a journey, who called his servants and entrusted his wealth to them. <sup>15</sup>To one he gave five bags of gold, to another two bags, and to another one bag,<sup>[a]</sup> each according to his ability. Then he went on his journey. <sup>16</sup>The man who had received five bags of gold went at once and put his money to work and gained five bags more. <sup>17</sup>So also, the one with two bags of gold gained two more. <sup>18</sup>But the man who had received one bag went off, dug a hole in the ground and hid his master’s money.

<sup>19</sup>“After a long time the master of those servants returned and settled accounts with them. <sup>20</sup>The man who had received five bags of gold brought the other five. ‘Master,’ he said, ‘you entrusted me with five bags of gold. See, I have gained five more.’

<sup>21</sup>“His master replied, ‘Well done, good and faithful servant! You have been faithful with a few things; I will put you in charge of many things. Come and share your master’s happiness!’

<sup>22</sup>“The man with two bags of gold also came. ‘Master,’ he said, ‘you entrusted me with two bags of gold; see, I have gained two more.’

<sup>23</sup>“His master replied, ‘Well done, good and faithful servant! You have been faithful with a few things; I will put you in charge of many things. Come and share your master’s happiness!’

<sup>24</sup>“Then the man who had received one bag of gold came. ‘Master,’ he said, ‘I knew that you are a hard man, harvesting where you have not sown and gathering where you have not scattered seed. <sup>25</sup>So I was afraid and went out and hid your gold in the ground. See, here is what belongs to you.’

<sup>26</sup>“His master replied, ‘You wicked, lazy servant! So you knew that I harvest where I have not sown and gather where I have not scattered seed? <sup>27</sup>Well then, you should have put my money on deposit with the bankers, so that when I returned I would have received it back with interest.

<sup>28</sup>“So take the bag of gold from him and give it to the one who has ten bags. <sup>29</sup>For whoever has will be given more, and they will have an abundance. Whoever does not have, even what they have will be taken from them. <sup>30</sup>And throw that worthless servant outside, into the darkness, where there will be weeping and gnashing of teeth.’

## Matthew 20:1-16

### The Parable of the Workers in the Vineyard

<sup>20</sup> “For the kingdom of heaven is like a landowner who went out early in the morning to hire workers for his vineyard. <sup>2</sup> He agreed to pay them a denarius<sup>[a]</sup> for the day and sent them into his vineyard.

<sup>3</sup> “About nine in the morning he went out and saw others standing in the marketplace doing nothing. <sup>4</sup> He told them, “You also go and work in my vineyard, and I will pay you whatever is right.” <sup>5</sup> So they went.

“He went out again about noon and about three in the afternoon and did the same thing. <sup>6</sup> About five in the afternoon he went out and found still others standing around. He asked them, ‘Why have you been standing here all day long doing nothing?’

<sup>7</sup> “‘Because no one has hired us,’ they answered.

“He said to them, ‘You also go and work in my vineyard.’

<sup>8</sup> “When evening came, the owner of the vineyard said to his foreman, ‘Call the workers and pay them their wages, beginning with the last ones hired and going on to the first.’

<sup>9</sup> “The workers who were hired about five in the afternoon came and each received a denarius. <sup>10</sup> So when those came who were hired first, they expected to receive more. But each one of them also received a denarius. <sup>11</sup> When they received it, they began to grumble against the landowner. <sup>12</sup> ‘These who were hired last worked only one hour,’ they said, ‘and you have made them equal to us who have borne the burden of the work and the heat of the day.’

<sup>13</sup> “But he answered one of them, ‘I am not being unfair to you, friend. Didn’t you agree to work for a denarius?’ <sup>14</sup> Take your pay and go. I want to give the one who was hired last the same as I gave you. <sup>15</sup> Don’t I have the right to do what I want with my own money? Or are you envious because I am generous?’

<sup>16</sup> “So the last will be first, and the first will be last.”

## Matthew 7:24-27

### The Wise and Foolish Builders

<sup>24</sup> “Therefore everyone who hears these words of mine and puts them into practice is like a wise man who built his house on the rock. <sup>25</sup> The rain came down, the streams rose, and the winds blew and beat against that house; yet it did not fall, because it had its foundation on the rock. <sup>26</sup> But everyone who hears these words of mine and does not put them into practice is like a foolish man who built his house on

sand. <sup>27</sup> The rain came down, the streams rose, and the winds blew and beat against that house, and it fell with a great crash.

## Matthew 25

### The Parable of the Ten Virgins

<sup>25</sup> “At that time the kingdom of heaven will be like ten virgins who took their lamps and went out to meet the bridegroom. <sup>2</sup> Five of them were foolish and five were wise. <sup>3</sup> The foolish ones took their lamps but did not take any oil with them. <sup>4</sup> The wise ones, however, took oil in jars along with their lamps. <sup>5</sup> The bridegroom was a long time in coming, and they all became drowsy and fell asleep.

<sup>6</sup> “At midnight the cry rang out: ‘Here’s the bridegroom! Come out to meet him!’

<sup>7</sup> “Then all the virgins woke up and trimmed their lamps. <sup>8</sup> The foolish ones said to the wise, ‘Give us some of your oil; our lamps are going out.’

<sup>9</sup> “‘No,’ they replied, ‘there may not be enough for both us and you. Instead, go to those who sell oil and buy some for yourselves.’

<sup>10</sup> “But while they were on their way to buy the oil, the bridegroom arrived. The virgins who were ready went in with him to the wedding banquet. And the door was shut.

<sup>11</sup> “Later the others also came. ‘Lord, Lord,’ they said, ‘open the door for us!’

<sup>12</sup> “But he replied, ‘Truly I tell you, I don’t know you.’ <sup>13</sup> “Therefore keep watch, because you do not know the day or the hour.

## APPENDIX 4.2



## Třinec and Iron and Steel Works

Třinec is in the territory of the Silesian region of Těšín. Through Třinec flows the river Olza. Size of the Třinec is 85,37 km<sup>2</sup> and there live about 34 222 people. Třinec is surrounded by Beskydy mountains .

Třinec has one of the best hockey clubs in the Czech Republic. Třinec ironworks are one of the biggest industrial companies of Silesia. Ironworks makes steel products for example: chains, screws, rails, locks and others. They were established in 1839. In Třinec ironworks work about 5962 people. It supports Třinec hockey club Oceláři. Třinec ironworks made about 180 mil. tons of steel since the beginning of their production. It made the roof construction of the Berlin Olympic stadium. The director is Jan Czudek.

## Třinec TGM square

Třinec is not a historical town. It is an industrial town.

This is TGM square. What is TGM? TGM is shortcut for Tomáš Garrigue Masaryk. He was our first president.

First, you see a nice water fountain. Next to the fountain there are open air restaurants in summer. During the holidays there are also some open air concerts.

In the traffic roundabout there is a special decoration. We call them umbrellas.

Opposite the fountain there are lots of small shops. There are flats above the shops

TGM square is famous for train and bus stations.

Next to the train station is a bike tower and behind the station there is a shopping center with Kaufland, Pepco, Datart and other shops. If we go up the hill, we can see Cinema Kosmos.

## Cinema Kosmos

Cinema Kosmos is one room cinema in Třinec. It is in the centre of Třinec - part called Terasa.

Kosmos is open on working days from half past four PM to half past eight p.m. and on weekends from two o'clock p.m. to half past eight p.m.

There is a 3D function in the cinema.

The cinema has a restaurant and a café.

Around the cinema there is the supermarket Albert, hotel Steel House, House of Culture TRISIA, Square of Freedom, and the best pizza restaurant Caffè Vergnano.

Cinema has a place for disabled people, too.

Every year our school plays a musical in the house of culture Trisia.

In front of Trisia there is the square of Freedom.

On Square of Freedom there are usually some concerts in summer.

## Library Třinec

Library was established in 1991 and redesigned between the years 2013 - 2014.

After the makeover there was added a gallery, café and information center.

This is the main building but there are 6 smaller branches of the library all over Třinec.

Library also does many activities like reading in a forest and ČteFest.

They also lend board games too.

## Evangelical Church

In Třinec there are two churches - catholic and evangelical. We will talk about the evangelical one. The church was built in 1899. The bells on the top of the church were made during the first world war. The church was reconstructed in 2011. In the church there are weddings, baptisms and funerals. Every Sunday there are church services, too. Now the main pastor of this church is Michal Klus.

Now we will go inside the church. The church has two floors. On the first floor there is a big altar in the front section and on the second floor there are organs. Now we will go and look at the bells.



## APPENDIX 4.3

## Station Třinec and iron works task:

Ask some random person that is able to speak English these 3 questions:

- How many times has he/ she been to the Javorový mountain?
- What color is the Sosna hospital?
- Where is the best kebab in Třinec?

## TGM Square task:

**GUESS WHAT YOU CAN BUY IN THIS SHOP:**

In the group guess 3 to 5 things that you can buy in this shop. Czech students will be the judges.



Erasmus+



## Cinema Kosmos task:

task 1-guess the movie

task 1 Play Charades:

Each pair chooses a film and tries to perform the title in silence (pantomime) and others in the group have to guess the film.

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



## Library task:

Play Word Soccer with book titles.

(We'll be in a circle and someone says the first book title and the next player would have to say the book title starting with the last letter of the next book title. If it is too difficult just play with words.)

## Evangelical church

Make the sculpture:

*Make a living sculpture using at least 5 members of your group on the theme from the bible (some bible story) and take a photo of it*

## APPENDIX 5.1

## Let's Make (it) a Game!

# MONOPOLY ERASMUS

**Brief:** Create your version of the Monopoly game based on the countries/cities involved in our Erasmus project. When reading the rules – NOTICE that some things are simplified compared to the original game.

### Your choice:

Decide if you want to work with the countries (FI, HU, PL and CZ) or the towns/cities (Jyvaskyla, Godollo, Poznan and Trinec). Each side of the board is one country/one city.

### What you got:

- an empty Monopoly board
- modeling clay (for counters and landmarks)
- empty Title Deed (property) cards
- empty chance cards
- Monopoly money (in sheets)
- 2 dice

### What you must create:

- Fill the board with names of places and colors
- Create 8 counters (modeling clay)
- Create landmarks to place on each property to increase its value (modeling clay)
- Cut up money
- Write and color Title Deed (property) cards
- Write chance cards

### PROJECT CHECKLIST:

Day 1

- learn about our game and the rules
- make the choices about details
- decide WHO is responsible for WHICH PART of the work

Days 2 & 3

- create counters out of modeling clay --> you can paint the tomorrow



- create items to place in the rooms (1 per room) out of modeling clay --> you can paint them tomorrow
- fill the board with properties; mark the "jail", "free parking", "railway stations" --> change these to go with your theme
- write on the Title Deeds
- write the chance cards
- further decorate the board

## THE RULES

Monopoly (**simplified**, comparing to the original ones):

- There is a monopoly game in the room in case you don't remember how to play it.
- SIMPLIFY: only create one item per property (e.g. one piece of furniture per room; one landmark per street/city) --> putting the landmark on the property doubles the rent; having all the properties of one color also doubles the rent (so if you have all in one color and there is an item on the property --> the rent quadruples).



## Let's Make (it) a Game!

# MONOPOLY INSIDE

**Brief:** Create your version of the Monopoly game but an indoors one. The players will not buy cities/streets --> they will buy rooms in a building. When reading the rules – NOTICE that some things are simplified compared to the original game.

### Your choice:

Decide if you want to create Monopoly Home (the players buy rooms and then furniture for them) OR Monopoly Shopping Mall (the properties are shops and services)

### What you got:

- an empty Monopoly board
- modeling clay (for counters and items to place on properties)
- empty Title Deed (property) cards
- empty chance cards
- Monopoly money (in sheets)
- 2 dice

### What you must create:

- Fill the board with names of places and colors
- Create 8 counters (modeling clay)
- Create items to place in each room to increase its value (modeling clay)
- Cut up money
- Write and color Title Deed (property) cards
- Write chance cards

### PROJECT CHECKLIST:

Day 1

- learn about our game and the rules
- make the choices about details
- decide WHO is responsible for WHICH PART of the work

Days 2 & 3

- create counters out of modeling clay --> you can paint the tomorrow

- create items to place in the rooms (1 per room) out of modeling clay --> you can paint them tomorrow
- fill the board with properties; mark the "jail", "free parking", "railway stations" --> change these to go with your theme
- write on the Title Deeds
- write the chance cards
- further decorate the board

## THE RULES

Monopoly (**simplified**, comparing to the original ones):

- There is a monopoly game in the room in case you don't remember how to play it.
- SIMPLIFY: only create one item per property (e.g. one piece of furniture per room; one landmark per street/city) --> putting the landmark on the property doubles the rent; having all the properties of one color also doubles the rent (so if you have all in one color and there is an item on the property --> the rent quadruples).

## Let's Make (it) a Game!

# CLUEDO

**Brief:** Create your own version of Cluedo. The players have to guess who committed murder, in which room and with what weapon.

**Your choice:** Decide if you want your game to take place at a home (name the rooms on the board) or at a school (name the places in a school building on the board).

### What you got:

- an empty Cluedo board
- Modeling clay for counters and weapons
- Empty cards (7 characters, 7 weapons, 9 rooms, 27 clues)
- A "confidential" envelope
- 2 dice

### What you must create:

- Fill the boards with the rooms (go with the theme you've chosen)
- Make 7 character counters (modeling clay)
- Make 7 mini-weapons (modeling clay)
- Draw/write on the character, weapon and room cards
- Fill in the clue cards

### PROJECT CHECKLIST:

#### Day 1

- learn about our game and the rules
- make the choices about details
- decide WHO is responsible for WHICH PART of the work

#### Days 2 & 3

- name and color the rooms
- name the characters
- create character counters (modeling clay)
- create mini-weapons (modeling clay)
- prepare all the clue cards (draw and/or write)
- decorate the board

## Let's Make (it) a Game!

# The COMMUTER/TRAVELER game

**Brief:** Create your own game based on "The London game". You have to choose your own city.

### Your choice:

Decide which city you want to set your game in. Or maybe you will travel all over Europe? Make sure your choice has a lot of options for means of transport and that you can find the information/map of public transport.

### What you got:

- a blank canvas for your board
- modeling clay for counters
- 2 dice

### What you must create:

- design and draw the public transport network on your board
- write the hazard cards

### PROJECT CHECKLIST:

Day 1

- learn about our game and the rules
- make the choices about details
- decide WHO is responsible for WHICH PART of the work

Days 2 & 3

- make the counters out of modeling clay --> you can paint them on the next day
- design your public transport network
- draw the network on the board; include the key
- think of what to write on the hazard cards and write it

## Let's Make (it) a Game!

# MEMORY Challenge

**Brief:** Create your own version of a memory game where the pairs are one card with a drawing and one card with a word written on it.

### Your choice:

Decide if you want to work with **jobs/professions** (WORD CARDS: jobs/professions DRAWING CARDS: equipment) or **sports** (WORD CARDS: equipment, DRAWING CARDS: an illustration of the sport).

### What you got:

- card stock for your cards (suggested double layer or adding a layer of cardboard)

### What you must create:

- a set of memory cards (pairs)

### PROJECT CHECKLIST:

#### Day 1

- learn about our game and the rules
- make the choices about details
- decide WHO is responsible for WHICH PART of the work

#### Day 2 & 3

- make a list of pairs of job/sport + equipment
- decide about the size of your cards
- design the backs of your cards
- glue the backs and fronts together (suggested for thicker cards)
- design and draw the image cards
- write on the word cards



## Let's Make (it) a Game!

# The COOKING POT or The HABITAT

**Brief:** Create your own "collect 5" game.

**Your choice:**

Decide which set of vocabulary you want to work with: **FOOD** (collect 5 foods of the same color OR 5 ingredients that go in one meal) or **WILD PLANTS and ANIMALS** (collect 5 plants & animals of the same color OR 5 plants & animals that coexist in one place in the world).

**What you got:**

- colorful stickers and sticky paper
- 2 dice
- card stock (and cardboard if you decide to use it)

**What you must create:**

- modify the dice to play with colors instead of numbers
- create the cards to play with

### PROJECT CHECKLIST:

Day 1

- learn about our game and the rules
- make the choices about details
- decide WHO is responsible for WHICH PART of the work

Day 2 & 3

- choose the food/animals & plants to put on the cards --> such that make it possible to make sets
- if you decide to use the cardboard – glue the layers together
- draw the chosen images on the cards
- create (draw OR design and print) uniform backs of the cards in the chosen colors
- modify the dice



## APPENDIX 5.2

## MY TEAM

NAME	If you were a color, what would it be?	Something you SHOULD NEVER put on pizza:	The strangest word in your language:	What makes you smile?	You missed your train. You are stuck in a city for 3 hours. What do you do?	Your favorite type of OFFLINE game?	A RANDOM FACT about you:


## APPENDIX 5.3



## CHOOSE YOUR GAME to CREATE

<p>A board game for those not afraid of complex systems and ready to strategize. You need to be determined to get to your final destination. Nothing can stop you!</p>	<p>A classic board game with a twist. And a lot of elements. You will use modeling clay, draw, name things... create!</p>	<p>Have you enjoyed this project? Have you learned something about each city/country? Do you enjoy looking for interesting facts and details? Go for it! A classic board game everyone either loves or hates.</p>
<p>Throw a bunch of things in the pot.... and see what comes out! You'll have to think of a lot of vocabulary in one category. An enjoyable game with simple rules.</p>	<p>Who has never played this game... must live in a cave! A million versions exist, with different levels of details. Rules – basic. Chance to be creative – huge! Get into this super-specific vocabulary and dazzle everyone.</p>	<p>A mystery? Yes, please. A board game which starts with a bunch of question marks. Become the detectives!</p>

## APPENDIX 6.1

1. What is bryndza?	Cheese made from sheep milk
2. What is korbáčik?	String cheese
3. What is the average lifespan of a sheep?	10-12 years
4.  Name the object and explain what it is used for.	Spinning wheel for making yarn.
5. What is the waxy substance derived from sheep's wool?	lanolin
6. In which tale did the princess touch the spindle?	Sleeping Beauty
7. What is the gestation period of a sheep?	147 days / 21 weeks
8. What do sheep eat?	Grass, grain, hay, weeds
9. What colours does wool come in?	Brown, off-white, grey, black(ish)
10. How much does a sheep weigh?	40-70 kilos
11. What is the difference between a lamb and a sheep?	The lamb is the baby sheep.
12. What colour is the head of the sheep?	Black or white
13. What happens to the lost sheep in the Bible?	The shepherd collects it.
14. Why is the shepherd's rod crooked at the end?	To pull back the sheep that is wandering.
15. Who is it?	Shaun the sheep

	
16. Why do they put oil on the head of the sheep?	To protect them from the bugs.
17. What food do Turkish people make from sheep meat?	Kebab / kebab
18. Why do Icelandic people use wool to make pullovers?	Because it keeps water out and warmth inside.
19. Why did God tell the Jews to prepare a spotless lamb to offer to Him?	The lamb was supposed to die in the place of the sinful people.
20. What does this saying mean: wolf in sheep's clothing?	Someone who is trying to look different / more innocent than he is.
21. What does Jesus say in John 10,27 about his sheep?	My sheep hear my voice and follow me.
22. What was David's job before he became a king?	He was a shepherd.
23. Why were stones needed when trying to protect the flock of sheep?	The shepherd used these to throw them at the wolves.
24. In which country are there more sheep than people?	New Zealand?
25. What do you call the process of pressing and kneading wool in order to make it into a firm shape?	Felting
26. What equipment do you need for knitting a pullover?	Yarn and knitting needles
27. Do sheep see colours?	Yes, but not as many as humans.
28. What is the softest type of wool?	Merino
29. What happens to wool if you wash it in hot water?	It shrinks
30. In the Bible, who is named 'lamb of God'?	Jesus





## APPENDIX 6.2

**ERASMUS  
DAYS'23**

**ERASMUS  
DAYS'23**

**ERASMUS  
DAYS'23**

**ERASMUS  
DAYS'23**

**ERASMUS  
DAYS'23**

**ERASMUS  
DAYS'23**

**ERASMUS  
DAYS'23**

**ERASMUS  
DAYS'23**

**ERASMUS  
DAY'23**

**ERASMUS  
DAYS'23**

**ERASMUS  
DAYS'23**

**ERASMUS  
DAYS'23**

**ERASMUS  
DAYS'23**

**ERASMUS  
DAYS'23**

**ERASMUS  
DAYS'23**

**ERASMUS  
DAYS'23**

## APPENDIX 6.3



## TEAM CARD

**TEAM NAME:** \_\_\_\_\_  
(think of something connected to sheep and shepherds)

**TEAM MEMBERS:**

student #1: \_\_\_\_\_ grade: \_\_\_\_\_

student #2: \_\_\_\_\_ grade: \_\_\_\_\_

student #3: \_\_\_\_\_ grade: \_\_\_\_\_

FINISHING the GAME - just before handing-in your team card ask a teacher to sign it for you, confirming the time. Next place the card in your envelope along with the question-cards with your answers and IMMEDIATELY take the envelope to the school office. In case two teams have the same number of points, the one which returned the envelope first wins.

Remember: all envelopes must be returned by Friday, 27th October, by 2 p.m.

DATE and TIME of CARD RETURN: \_\_\_\_\_

TEACHER'S SIGNATURE: \_\_\_\_\_

STAMPS from STATIONS (1 stamp = 1 point) - in each station you may get a maximum of 3 stamps:

RUDEK	HANNELE	TEODORA
ANDI	MONIKA U.	

## APPENDIX 6.4

**“REVERSE-JEOPARDY” questions with answer key - ERASMUS DAYS 2023**

Category: **KNITWEAR**

1-POINT:

What is the name for the “sticks” for knitting: (1p.)

- chopsticks
- **needles**
- wires

2-POINT:

Which traits do Icelandic sweaters (made of Icelandic sheep wool) have? They are: (2p.)

- warm
- almost windproof
- waterproof
- **all of the above**

3-POINT:

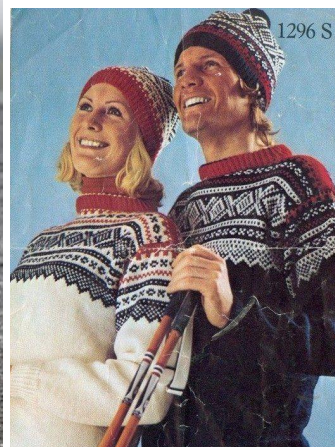
Match the sweater pattern with the country/region (3p.)



picture 1: Faroe Islands



picture 2: Iceland



picture 3: Norway

STAR:

Why did Finnish families use to create their own sweater pattern? (3p.)

- To wear it on public holidays
- **To identify who drowned**
- To avoid too close marriages

Category: FOOD

## 1-POINT:

Which of these foods is one that you can't get from sheep? (1p.)

- milk
- cheese
- meat
- **eggs**

## 2-POINT:

How much carbon-dioxide does producing a kilogram of sheep meat make compared to producing beef? (2p.)

- **more**
- an equal amount
- less

## 3-POINT:

Cross out the 3 cheeses that are NOT made from sheep milk (3p.)

- **Feta** of Bulgaria and Greece
- **Roquefort** of France
- **Manchego** from Spain
- **French Brie**
- **Pecorino Romano** from Italy
- **Ricotta** of Italy
- Polish **Bundz**
- **English Cheddar**
- Slovak **Korbáčik**
- **Italian Mozzarella**

## STAR:

Is wool edible? (1p.)

- Yeah, sure.
- **Definitely NOT.\***
- If processed properly, with modern technology - yes.

\* at least not yet :)

Category: **FLOCKS and FLOCK TENDING**

1-POINT:

Which country has more sheep than people? (1p.)

- Finland
- Ireland
- Iceland

2-POINT:

What makes sheep wool smell like this? (students given wool) (2p.)

The smell is caused by the grease, which keeps the sheep warm and dry / lanolin

3-POINT:

You will receive three objects. What is their purpose? (3p.) **(PHYSICAL ITEMS NEEDED)**

- ear tags
- hoof clippers
- fence hook

STAR:

What's going on in the picture? (2p.)

- The sheep tails are being shortened for hygienic reasons.
- The sheep tails are being decorated for a sheep breeds exhibition.
- The super-soft and anti-allergic tail-wool is being collected for baby clothes.



(a Wikimedia Commons photo by: [Julie Anne Workman](#))

Category: [SHEEP in the BIBLE](#)

1-POINT:

What is the role of Jesus in the bible

- He is the shepherd of his followers
- He is the lamb to be sacrificed
- [Both of the above](#)

2-POINT:

Who did Jesus send to make the last supper out of lamb during passover?

- Mary and Martha
- [Peter and John](#)
- The owner of a large festival house
- All of the apostles

3-POINT:

How should the biblical word *ayil* be translated? It describes Jesus as a sacrifice. It can be found in the books of Daniel and Revelation.

- Lamb
- [Ram](#)
- Yew
- Sheep

STAR:

Which book of the Bible contains "Lord is my shepherd"? (2p.)

[\(the Book of\) Psalms](#)

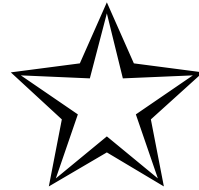






## APPENDIX 6.5

# Knitwear



Why did Finnish families use to create their own sweater pattern? ☆

- A. To wear it on public holidays
- B. To identify who drowned
- C. To avoid too close marriages

3



Match the sweater pattern with the country/region (3p.)

1. Norway
2. Iceland
3. Faroe Islands

# 2

Which traits do Icelandic sweaters (made of Icelandic sheep wool) have? They are: (2p.)

- A. warm
- B. almost windproof
- C. waterproof
- D. all of the above

# 1

What is the name for the “sticks” for knitting: (1p.)

A. chopsticks

B. needles

C. wires

# Food



# 2

How much carbon-dioxide does producing a kilogram of sheep meat make compared to producing beef? (2p.)

A. more

B. equal amount

C. less

# 1

Which of these foods is one that you can't get from sheep? (1p.)

A. milk

B. cheese

C. meat

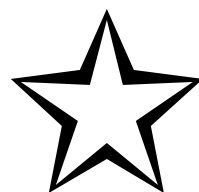
D. eggs

# 3

Cross out the 3 cheeses that are NOT made from sheep milk (3p.)

- Feta of Bulgaria and Greece
  - Roquefort of France
  - Manchego from Spain
    - French Brie
- Pecorino Romano from Italy
  - Ricotta of Italy
  - Polish Bundz
  - English Cheddar
  - Slovak Korbáčik
  - Italian Mozzarella





Is wool edible? ☆

A. Yeah, sure.

B. Definitely NOT.

C. If processed properly, with modern technology - yes.

# FLOCKS and FLOCK TENDING

# 3

You will receive three objects. What is their purpose? (3p.)

# 2



What makes sheep wool smell like this? (students given wool) (2p.)

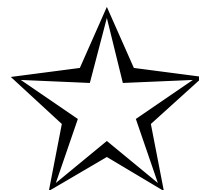
# 1

Which country has more sheep than people? (1p.)

A. Finland

B. Ireland

C. Iceland



What's going on in the picture? ☆

- A. The sheep tails are being shortened for hygienic reasons.
- B. The sheep tails are being decorated for a sheep breeds exhibition.
- C. The super-soft and anti-allergic tail-wool is being collected for baby clothes.

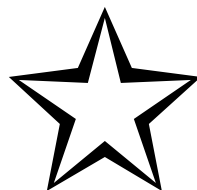
# SHEEP in the BIBLE



# 1

What is the role of Jesus in the bible (1p.)

- A.He is the shepherd of his followers
- B.He is the lamb to be sacrificed.
- C.Both of the above



Which book of the Bible contains “Lord is my shepherd”? ☆

# 2

Who did Jesus send to make the last supper out of lamb during passover?

(2p.)

- A. Mary and Martha
- B. Peter and John
- C. The owner of a large festival house
- D. All of the apostles



# 3

How should the biblical word *ayil* be translated? It describes Jesus as a sacrifice. It can be found in the books of Daniel and Revelation. (3p.)

- A. Lamb
- B. Ram
- C. Yew
- D. Sheep