

## LUDUS HIEROSOLYMITANUS

ALAPADATOK			
SZERZŐ(K) NEVE:			
Somogyi Andrea, Oroszy Anna			
ÖSSZEFOGLALÁS:			
A projekt célja Jeruzsálem szent helyeinek bemutatása Pécsváradi Gábor Jeruzsálemi utazás című műve alapján. A projekt során arra keressük a választ, hogy teljesíthető-e egy (jeruzsálemi) zarándoklat “virtuálisan”. A forrás feldolgozása után a csoport megtervezi, lerajzolja, majd végrehajtja a “jeruzsálemi küldetést.”			
TANTÁRGYAK KÖRE:			
Történelem, vizuális kultúra (rajz, festészet, mintázás), grafikai tervezés és gyakorlat			
SZAKKÉPZÉSI INTÉZMÉNY ESETÉN			
ÁGAZAT	ÁGAZATI ALAPOKTATÁS	SZAKMA	TANULÁSI TERÜLET
Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.
ÉVFOLYAM:			
11. évfolyam			
A PROJEKT IDŐTARTAMA (MIN. 5 ÓRA):		15 tanóra (15x45 perc)	
A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI			
<p>A tanuló ismerje meg a történelmi tényeket, eseményeket, tudja térben és időben elhelyezni a tanultakat. Legyen képes önálló szöveg-és véleményalkotásra a forrásszöveg olvasása után. A tanuló ismerje meg a középkori zarándoklatokra vonatkozó tárgyi, írásos, képi forrásokat, majd a kutatás eredményeit felhasználva önálló produktumot hozzon létre. Ismerje meg egy tervezői, alkotói folyamat komponenseit.</p> <p><b>Történelem:</b> szókincsbővítés, tanult szavak, kifejezések elmélyítése a történetek segítségével, szóbeli és írásbeli kifejezőképesség fejlesztése, a hallott és olvasott szövegértés fejlesztése, forrásolvasás és forráselemzés gyakorlása.</p> <p><b>Vizuális kultúra:</b> kifejezőképesség és szemléltetés a források alapján, absztrakció, kézügyesség, térlátás, térérzékelés, kreativitás fejlesztése, problémamegoldó és tervezői gondolkodás fejlesztése.</p> <p><b>Digitális kompetencia:</b></p>			

információk keresése az interneten, tudatos internethasználóvá nevelés, ismerkedés különböző oktatóprogramokkal (WordArt, Bubbl.us, Google űrlapok). 3D tervezést oktató program (Tinkercad), Adobe Photoshop, vizuális kutatást, hangulatlap (moodboard) készítését támogató felület (Pinterest). Az információk bemutatását segítő prezentációs programok (ppt, prezi) illetve a végeredményt összegző vizuálisan kommunikatív felületek (Canva). Adobe Illustrator.

**Társas kompetenciák:** együttműködés fejlesztése, egymásra való odafigyelés fejlesztése, pozitív értékelés képességének megalapozása, belső motiváció kialakítása, kreativitás fejlesztése, csoportos tudásmegosztás.

#### TANULÁSI CÉLOK/KÖVETELMÉNYEK

*(Itt jelennek meg a készségfejlesztés céljai fontossági sorrendben a Nat és a kerettantervek alapján. Különösen fontos a gondolkodás és a 21. századi készségek fejlesztése a digitális technológia támogatásával, illetve magának a digitális kompetenciának a fejlesztése.)*

**A tanulók képesek lesznek:** gondolataikat és ötleteiket kifejtteni, közös felelősségvállalásra a közös munka során, hozzáférni az információkhoz eredményes és hatékony módon, az adatok hozzáértő és kritikai értékelésére, pontos és kreatív információhasználatra az aktuális probléma megoldásához, a társak erősségeinek felhasználására a közös cél eléréséért, a minőségi munka időben való teljesítéséhez szükséges célok meghatározására, a kulturális különbségek áthidalására, az eltérő nézőpontok felhasználására, az innováció és a minőség növelése érdekében, együtt gondolkodni és problémákat együtt, kreatívan megoldani, az önellenőrzésre, énképük, kommunikációs készségük nagymértékben fejlődik.

#### SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK

A források és anyagok jogszerű felhasználása (a szerzői jogi védelem alatt álló források megfelelő idézése). Az írásban, szóban, illetve szemléltető vagy multimédiás eszközökkel bemutatott információk és gondolatok elemzése és értékelése.

#### A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK

ALAPKÉRDÉS

**UTAZNI VAGY NEM UTAZNI?**

PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS

**TELJESÍTHETŐ-E A ZARÁNDOKLAT, HA NEM UTAZUNK EL?**

TARTALMI KÉRDÉSEK

Milyen újfajta vizuális technikát ismertél meg a projekt során? A tanulási folyamat alatt megismert történelmi helyszínek közül hova utaznál el és miért? Hogyan tervezünk meg egy plakátot?

#### ÉRTÉKELÉSI TERV

AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE		
A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
A projekt áttekintő táblázata, ami a részfeladatokat tartalmazza, ötletbörze, gondolattérkép	Strukturált megbeszélések, ellenőrző listák	Tanulói portfólió és prezentáció, kiállítás az elkészített munkákból az iskola galériájában, digitális tartalmak megosztása az iskola honlapján.
AZ ÉRTÉKELÉS ÖSSZEFOGLALÁSA		
<p><b>A projektmunka megkezdése előtt:</b> A projekt bevezetéseként egy ötletbörzét tartunk a közép-és kora újkori történelemről, különös tekintettel az egyház-és kultúrtörténetre. Ennek célja a tanulók előzetes tudásának felmérése. Az ötletbörze eredményét egy nagy fehér papíron jelenítenénk meg, a tanulók különböző színű post-it kártyákat kapnak, és arra kell írniuk, mi jut eszükbe a közép-és kora újkori magyar, illetve egyetemes történelemről. Az ötletbörze online is megvalósítható a linoit segítségével. Az idővonal elkészítéséhez a <a href="https://www.storyboardthat.com">https://www.storyboardthat.com</a>-t használhatjuk. A tanulók a munkáikat a Google-Drive-on gyűjtik, ezt megoszthatják egymással és a pedagógusokkal is.</p> <p><b>Mialatt a tanulók dolgoznak:</b> A diákok csoportmunkában fognak dolgozni. Az előkészítő szakaszban történik meg a csoport kialakítása. A projektünk célja egy plakát és egy szabadulószoa készítése, ami Jeruzsálem szent helyeit mutatja be Pécsváradi Gábor útleírása alapján. A projekt közben a strukturált megbeszélések és ellenőrző listák segítségével győződünk meg a haladás üteméről, ezekben a pedagógus is részt vesz, koordinál, és ahol kell segít. A diákok a munka során a Google Drive-ra töltik fel a munkáikat, ez a pedagógus számára is elérhető, itt kapnak visszajelzéseket a haladás üteméről. A projekt során a tanulók minden produktum elvégzéséhez áttekintő, ellenőrző listát kapnak.</p> <p><b>A projektmunka befejeztével:</b> A csapat prezentálja a munkafolyamatot, valamint az elkészült alkotást. A projektünket népszerűsítő plakátot megosztjuk az iskola honlapján, kiállítást szervezünk az elkészült munkákból.</p>		
A PROJEKT MENETE		
MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK		
1. TANÓRA		

A projektet résztvevőit több osztályból választottuk, az első órán történt meg a csoport összeállítása.

A csoportokon belül a feladatkörök elkülönülnek, ezt a csoporttagok beszélték meg és rögzítették a feladatlistában. Ezen az órán készítjük el az ötletbörzénket a linoit.com segítségével és az idővonalat is, ahol a helyszíneket is megjelöljük. A bevezető órán áttekintjük a középkori zarándoklatok történeti háttérét, típusait, gondolattérképpel segítjük az információk elmélyítését. A gondolattérképhez a bubbl.us-t használjuk.

**2. TANÓRA - A biztonságos internethasználat - Tanári előadás.**

Korábban több továbbképzésen is részt vettem a biztonságos internethasználat témakörben, az előadáson hallottak alapján ppt-s bemutatót tartok a diákoknak.

**3-5. TANÓRA - A feladatok ismertetése, csoportmunka megkezdése.** A munka első fázisában egy posztert készítünk. A poszter készítése Adobe Illustratorral történik, az előkészítő szakaszban szabadkézi rajzzal is készítenek vázlatot a diákok.

**6-8. TANÓRA- A poszter tervezése.** Cél a tervezői gondolkodás kialakítása, az Adobe illustrator program használatának gyakorlása, valamint a tudományos poszter kritériumainak megismerése, posztersablonok áttekintése.

**9. TANÓRA- Hangulatlap (moodboard) készítése.** A diákok bemutatják az elképzeléseiket, koncepcióikat. A moodboard elkészítéséhez a Canvát és az Adobe Expresszt használják.

**10. TANÓRA-Struktúrált megbeszélés, összegzés, a plakát végső koncepciójának kialakítása**

**11-13. TANÓRA- A poszter elkészítése, bemutatása.**

**14. TANÓRA- A szabadulószoza tervezése, a feladatok ismertetése, bevezetés a genially használatába.**

**15-18. TANÓRA-szabadulószoza készítése.**

**19. TANÓRA- A projekt lezárása, sruktúrált megbeszélések, értékelés.**

**20. TANÓRA- A projekt bemutatása, a szabadulószoza kipróbálásaa gyakorlatban.**

**Differenciálási lehetőségek:**

A sajátos nevelési igényű tanulók a projekt során differenciált feladatokat kapnak. Kooperatív csoportmunka esetén olyan posztot tölthetnek be, amelyek egyéni képességeikhez igazodnak. Legtöbb SNI tanuló szeret digitális eszközökkel dolgozni. A kiemelkedő képességekkel rendelkező tanulók komplexebb feladatokat kaphatnak, a fenti projekt esetében idegennyelvű szakirodalom feldolgozását.

#### **A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK**

#### **ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK**

Számítógép, internet hozzáférés, projektor, szkener, nyomtató, mobiltelefon, tablet, modellező eszközök (papír, agyag, drót stb.), flipchart papír, nyomhagyó eszközök (filctoll, ceruza), szavazólapok vagy pöttyök, ha van lehetőség szerint 3D nyomtató

**PLATFORMOK ÉS PROGRAMOK**

Google (<https://google.com>), Bubbl. us (<https://bubbl.us>), Wordart (<https://wordart.com>), Wordwall (<https://wordwall.net/hu>), Linoit (<http://linoit.com/home>). Pinterest ([hu.pinterest.com](https://www.pinterest.com)), Canva (<https://www.canva.com/>), Tinkercad (<https://www.tinkercad.com/dashboard>)

**NYOMTATOTT ANYAGOK**

Törtélem tankönyvek, történelmi atlaszok., design és képzőművészeti albumok

**INTERNETES FORRÁSOK:**

[http://real-phd.mtak.hu/1102/1/kondakor\\_szabolcs\\_disszertacio.pdf](http://real-phd.mtak.hu/1102/1/kondakor_szabolcs_disszertacio.pdf) (2023. 05. 02.)

[https://mandadb.hu/dokumentum/628194/Pecsvaradi\\_G\\_Jeruzselemi\\_utazas.pdf](https://mandadb.hu/dokumentum/628194/Pecsvaradi_G_Jeruzselemi_utazas.pdf) (2023.05.02.)

[https://multesjovo.hu/wp-content/uploads/aitfiles/9/m/9mj\\_1992\\_02v3\\_1\\_1.pdf](https://multesjovo.hu/wp-content/uploads/aitfiles/9/m/9mj_1992_02v3_1_1.pdf) (2023.05.02.)

**ELLENŐRZŐ SZEMPONTOK A HATÉKONY PROJEKT TERVEZÉSÉHEZ ÉS MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ**

- |   |
|---|
| <input type="checkbox"/> A projekt megvalósítására legalább 5 tanóra áll rendelkezésre.   |
| <input type="checkbox"/> A projekt megvalósításában fontos szerepet játszik a digitális technológia eszközként való alkalmazása.                                  |
| <input type="checkbox"/> A tanulási folyamat középpontjában a tanulók állnak.   |
| <input type="checkbox"/> A projekt a tantervi követelményekkel összehangolt, fontos tanulási célokra összpontosít.  |
| <input type="checkbox"/> A projekt céljai között szerepel a tanulók digitális kompetenciájának fejlesztése.   |
| <input type="checkbox"/> A projekt során folyamatos, többféle típusú értékelés történik.  |
| <input type="checkbox"/> A projekt egymással összefüggő feladatokat és tevékenységeket tartalmaz, amelyeket adott időtartam alatt kell végrehajtani.              |
| <input type="checkbox"/> A projektre jellemző a multidiszciplináris megközelítés.   |
| <input type="checkbox"/> A projekt feladataiban legyen kihívás, problémamegoldás, kutatás, vizsgálódási lehetőség.  |
| <input type="checkbox"/> A tanulók a megszerzett tudást és készségeket bizonyítják a projekt produktumaiban, amelyek publikálhatók, előadhatók vagy bemutathatók. |
| <input type="checkbox"/> Az intézmény regisztrált a Digitális Témahét honlapon.   |