

PROJEKTSABLON



Digitális
Témahét

ALAPADATOK			
SZERZŐ(K) NEVE:			
Somogyi Andrea, Farkas Gabriella			
ÖSSZEFOGLALÁS (A projekt rövid, 3-5 mondatos leírása, rövid, lényegre törő összefoglalása.)			
MEMENTO REVOLUTIONIS A projekt célja az 1956-os forradalom és szabadságharc feldolgozása levéltári források alapján. A projekt során arra keressük a választ, hogyan emlékezhetünk olyasmire, amit nem éltünk át. A különböző típusú források feldolgozása után a csoportok megtervezik, és építészeti technikákkal makettezik a saját emlékművüket.			
TANTÁRGYAK KÖRE			
Történelem, vizuális kultúra			
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:			
8. évfolyam			
A PROJEKT IDŐTARTAMA (MIN. 5 ÓRA)	14x45 perces időtartam (történelem és vizuális kultúra)		
A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI			
TARTALMI KÖVETELMÉNYEK <i>(Itt jelennek meg a kerettantervi követelmények alapján kitűzött tartalmi célok. A követelmények felsorolása egy fontossági sorrendbe állított lista olyan tudáselemekkel, témakörökkel, amelyeket a tanulóknak a projekt végére teljesíteniük kell.)</i>			
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 fedezze fel az 1956-os forradalom és szabadságharc tárgyi, írásos, képi forrásait, nemzetközi hátterét. A megismert kutatásra alapozva a benyomásokat absztrahálva tudja kifejezni saját érzéseit, benyomásait. Tapasztalattal ismerje meg egy tervezői, alkotói folyamat komponenseit. Történelem: szókincsbővítés, tanult szavak, kifejezések elmélyítése a történetek segítségével, szóbeli és írásbeli kifejezőképesség fejlesztése, a hallott és olvasott			

szövegértés fejlesztése.

Vizuális kultúra: kifejezőképesség és szemléltetés a források alapján, absztrakció, kézügyesség, térlátás, térérzékelés, kreativitás fejlesztése, problémamegoldó és tervezői gondolkodás fejlesztése.

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

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

TANULÁS 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 kifejteni, 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 projekt megkezdéséhez szükséges előzetes ismeretek fogalmi, tartalmi tudás és készségek listája.)

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

(A projekt alapjául szolgáló problémafelvetés nyitott kérdés formájában. Pl.: Miért van szükségünk hősökre? stb.)

Mit nem szabad elfelejtenie egy közösségnek?

PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS

(A projekt alapkérdését kibontó, a tanulási-tanítási folyamat során érintett nagyobb témakörök kérdései. Pl.: Mit jelent a hős fogalma? Kik a ti kedvenc hőseitek? Milyenek az irodalmi hősök - hős-e János vitéz? Milyen hőstetteket hajtott végre? Mi az, ami a valóságban is megtörténhet? Ma milyen hősökre, hőstettekre van szüksége a világnak? Te milyen hős lennél, mi lenne a hőstetted?)

Hogyan emlékezhetünk olyasmire, amit nem éltünk át?

TARTALMI KÉRDÉSEK

(A projekt alapkérdését kibontó, a kapcsolódó tantárgyi követelményekre, ismeretekre vonatkozó kérdések. pl.: Hogyan készíthetünk digitális kollázst? Milyenek az irodalmi hősök? Mit jelent a jellem fogalma? Milyen János vitéz jelleme? stb.)

Milyen újfajta vizuális technikát ismertél meg a projekt során? A tanulási folyamat alatt megismert történelmi személyek közül melyikkel készítenél podcastet, és miért? Hogyan dolgozik egy építész? Vagy Hogyan tervezünk egy tárgyat, objektumot?

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 csoportokat és a csoportok feladatait tartalmazza, ötletbörze, idővonal, gondolattérkép, gyűjtések.	Strukturált megbeszélések, ellenőrző lista.	Tanulói portfólió és prezentáció, kiállítás az elkészített munkákból az iskola galériájában, digitális tartalmak megosztása az iskola honlapján.

AZ ÉRTÉKELÉS ÖSSZEFOGLALÁSA

(Írja le az értékelési módszereket, amelyeket ön és tanulói használnak a tanulói igény felmérésére, a célok kitűzésére, a fejlődés nyomon követésére, a visszacsatolásra, a gondolkodás és a folyamatok értékelésére és a tanulásra való reflektálásra a projekt során! Használhat grafikus összefoglalást, naplóbejegyzéseket, szöveges jegyzeteket, ellenőrzőlistákat, közös megbeszéléseket, kérdéslistát és értékelő táblázatokat.

Írja le továbbá a tanulási folyamat kézzel fogható bizonyítékait (pl. prezentációk, fogalmazások vagy kiselőadások), valamint a hozzájuk tartozó értékelési rendszert! Részletezze az oktatási folyamatokat, írja le, ki készíti az értékelést és hogyan, illetve azt, hogy mikor!)

A projektmunka megkezdése előtt:

A projekt bevezetéseként egy ötletbörzét tartunk osztályszinten a 20. századi magyar történelemről, nagyobb vonalakban az egyetemes történelmi folyamatokat is érintve. Valamint a hazai és nemzetközi emlékműveket és emlékhelyeket elemezzük bizonyos

szempontok alapján. Ennek célja a tanulók előzetes tudásának felmérése. Az ötletbörze eredményét egy nagy fehér papíron jelenítenék meg, a tanulók különböző színű post-it kártyákat kapnak, és arra kell írniuk, mi jut eszükbe a 20. századi magyar, illetve egyetemes történelemről. Az ötletbörze online is megvalósítható a linoit segítségével a digitális oktatás alatt. Az idővonal elkészítéséhez a <https://www.storyboardthat.com>-t használhatjuk. A tanulók a munkáikat a Teams felületen gyűjtik, ahol kommunikálhatnak egymással és a pedagógussal is.

Mialatt a tanulók dolgoznak:

A diákok csoportmunkában fognak dolgozni. Az előkészítő szakaszban történik meg a csoportok kialakítása. Ez történhet sorsolással is, de a differenciálás miatt talán szerencsésebb, ha a szaktanár osztja be a csoportokat. A csoportokon belül is elkülönülnek a feladatkörök. A projektünk célja egy kiadvány/katalógus készítése, ami az 1956-os forradalmat mutatja be különböző szempontok alapján. A projekt végén az előzetes tervek alapján minden csoport elkészíti az emlékművének a 3D makettjét. A makett lehetőség szerint ki is nyomtatható és egy téri installáció segítségével demonstrálható a helye és mérete. 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 Teams-re 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.

A projektmunka befejeztével:

A csapatok prezentálják azt a munkafolyamatot, amelyen koordinálva részt vettek, bemutatják kutatásaikat és a tervezési folyamatot, valamint az elkészült munkát. A projektjeiket reflektálva mutatják be, valamint teret kapnak a többi csapatok is a meglátásaik közlésére, ugyanitt a vezető tanárok is értékelik magát a folyamatot. A projektünket népszerűsítő plakátot megosztjuk az iskola honlapján, kiállítást szervezünk az elkészült munkákból.

A projekt menete

MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

(Az oktatási ciklus pontos leírása. Nevezze meg a projektszakaszok/-lépések célját, részletesen írja le a tanulói tevékenységek folyamatát, és adja meg az elvégzésükhöz szükséges időt, valamint fejtse ki, hogy a tanulók miként vesznek részt saját tanulásuk megtervezésében! Ismertesse, hogy az egyes projektszakaszokban milyen produktumokat/részproduktumokat hoztak létre a tanulók! Kérjük, térjen ki a differenciálás lehetőségeire is! Kérjük, mutassa be, hogyan támogatja a tanulókat a tudatos és biztonságos médiahasználatban!)

Módszertani eljárások

1. TANÓRA

A diákok a projekt során kisebb, 4-5 fős csoportokban fognak dolgozni, az első órán történik meg a csoportok beosztása is. A diákok beosztásánál figyelni kell a differenciálásra is. A csoportokon belül a feladatkörök elkülönülnek, mindenkinek — kell menedzsert és prezentert is, és ez nem lehet ugyanaz a személy. Most készítjük el az ötletbörzénket a linoit.com segítségével és az idővonalat is. A bevezető órán a forradalom eseményeit megbeszéljük, egy gondolattérképpel segítjük az információk elmélyítését. A forradalom helyszíneit megjelenítjük az időszalagon is. Online oktatás esetén a tanóra online kontakóra formájában kerül megtartásra, a feladatok ebben az esetben is elvégezhetőek. A gondolattérképhez a bubbl.us-t használjuk.

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

Korábban egy továbbképzés keretében részt vettem (S.A.) az Újbudai Pedagógia Napok keretében Topa Zoltán őrnagy előadásán, ennek az előadáson hallottak alapján ppt-s bemutatót tartok a diákoknak.

3-5. TANÓRA - **A feladatok ismertetése és egyéni csoport munka**

A Magyar Nemzeti Levéltár 1956-ra vonatkozó forrásai kerülnek feldolgozásra. Tantermi oktatás esetén a diákok az iskolai tableteken dolgoznak, online oktatás esetén otthoni eszközeikkel. A kapcsolattartásra, konzultációkra a Teams felületén került sor. Hat csoportot alakítottunk ki, mindegyik csoport az 1956-os forradalom egy-egy aspektusát fogja feldolgozni csoportmunkában. Minden csoport külön feladatsort kap, ami 3 részből áll: szakirodalom (történeti áttekintés), források, feldolgozást segítő kérdések, esetleg tesztfeladatok. A feladatok pedagógiai célja: forráselemzés, szövegértési kompetenciák fejlesztése, kritikai gondolkodás kialakítása, önálló kutatásra ösztönzés.

A csoportok az alábbi témákat dolgozták fel:

- A magyar társadalom az ötvenes években,
- A vörös hadsereg Magyarországon,
- Politikai változások 1953-56 között (az „új szakasz”),
- Az egyházak szerepe az 1956-os forradalomban,
- Az 1956-os emigráció, 1956 utáni konszolidáció,
- a Kádár-korszak.

A csoportoknak az adott témában az alábbiakat kell elkészíteniük: Gondolattérkép az adott témában a bubbl.us segítségével. A gondolattérképen mind a szakirodalmi, mind a forrásokban található információkat meg kell jeleníteniük. Készíteniük kell egy szófelhőt a

WordArt.com segítségével, és egy kvízt (Kahoot, Wordwall, LearningApps) a témára épülve. Tantermi oktatás esetén a csoportok a projekt végén a részfeladatokat bemutadják egymásnak.

6. TANÓRA: **Emlékmű, emlékhely, kollektív emlékezet – tanári bemutató**

A projekt második felében a történeti források megismerése után az emlékműtervezéssel folytatjuk. Cél a tervezői gondolkodás kialakítása. Tanári prezentáció során bemutatjuk a hazai és a nemzetközi emlékműveket, amelyeket egy pinterest táblán is elhelyezünk a későbbi egyéni kutatómunka elősegítésére. Az óra során a projektünk fő kérdésére próbáljuk megfogalmazni a választ, miért van szükségünk emlékművekre? Megismerkedünk a kollektív és kulturális emlékezet fogalmával.

7. TANÓRA: **Emlékművek, emlékhelyek csapaton belüli gyűjtése és elemzése**

A diákok az előző órán már megismert és elsajátított gondolatrendszer alapján keresnek több hazai és nemzetközi emlékműveket, emlékhelyeket. Ezután egy megadott szempontsor segítségével elemzik őket. Szemügyre veszik azokat a jelenségeket, amelyek az emlékezetet erősítik a térformálás, anyagválasztás, formakialakítás szempontjából. A design vagy tervezői gondolkodás és a problémamegoldó gondolkodásunk során is sorra veszünk már létező sémákat és különböző szempontok szerint vizsgáljuk őket. A negatív járulékokat igyekszünk elhagyni és a pozitívakat a saját adott szituációkra igazítani. A tanóra keretén belül a diákok tableteken dolgoznak, ahol egy közös (Onedrive) felületre töltik fel a lementett képeket, amivel bemutatják a választott helyeket, ugyanez működik online oktatás keretein belül is csak saját eszközükön.

8. TANÓRA: **Hangulatlap (moodboard) készítése**

Egy tervezett tárgyat a kutatás és gyűjtésünk után elkezdünk vizionálni, a tervezési metódus során erre egy olyan lapot szoktunk készíteni, amelyekkel bemutatjuk milyen színeket, anyagokat, formákat, érzéseket szeretnénk közvetíteni. A diákok a megismert információk után meghatározták, azokat a hívószavakat, amelyeket a legjobbnak vélték arra, hogy vezesse őket az ötletelés tervezés szakaszban. A hívószavakat egy gondolatfelhőben vagy a Wordart segítségével már vizualizálva mutatták be. Ezután a csapat tagjai létrehoznak egy közösen szerkeszthető Pinterest táblát (ha valakinek nincs órán megosztják a feladatokat, vagy a tabletek segítségével több helyen is betudnak jelentkezni). A táblára összegyűjtik mindazon elemeket, amelyeket meghatározónak tartanak (ézés, benyomás, forma, szín, felület, anyag stb.). Majd ezekből kiválasztanak

5-6 meghatározó képet és esztétikusan elhelyezik vagy egy diára, vagy a Canva segítségével egy lapra. Valamint meghatározzák a céljukat és röviden összefoglalják a koncepciójukat.

9. TANÓRA: **Tervezés és analóg modellezés**

Az óra elejét egy kreatív ráhangolódással a 30 kör 5 perc alatti tetszőleges kitöltésével lehet kezdeni, hogy a diákok átszellemülve kezdhessék az órai tervezést.

Csoportdinamikától függően alakul, hogy ki milyen technikát választ. Javasolt az egy csapaton belül fejenként 4-5 ötlet gyors 5-8 percen belüli felvázolása ajánlott, majd szavazópöttyök segítségével kiválasztják, hogy melyiket folytassák tovább. Abban az esetben, ha az ötletek nem jönnek könnyen felhasználhatóak a SCAMPER kártyák is. Az ötleteket összesítik, megszületik a közös terv, amit igény szerint modellező anyagokkal térbe helyezhetnek.

10-11. TANÓRA: **3D modellezés**

A diákok megismerkednek a 3D modellezés és nyomtatás lehetőségével és elsajátítják a program használatát. Majd a létrejött ötleteket megvalósítják a program segítségével és kiexportálják a későbbi bemutatáshoz. Ha lehetőség van rá ki is nyomtatható az adott modell, esetünkben erre most nem tudunk alkalmat keríteni.

12. TANÓRA: **Plakát és prezentáció készítése**

Az eddigi elkészített tartalmakat a diákok egy prezentációba rendezik a megélt folyamat alapján (problémafelvetés -> kutatás -> gyűjtés -> inspiráció -> ötletelés -> tervezés -> kivitelezés). Valamint a kész vizuális produktumokat (gondolattérkép, szófelhő, gyűjtések, tervek) és a koncepció rövid leírását egy plakáton mutatják be, ahol a projektjüknek címet is adnak.

13. TANÓRA: **Összegzés, értékelés, strukturált megbeszélések**

14. TANÓRA: **Projektbemutatók. Differenciálási lehetőségek**

A sajátos nevelési igényű tanulók a projekt során differenciált feladatokat kapnak. Kooperatív csoportmunka esetén olyan felelősségteljes posztot tölthetnek be, melyek egyéni képességeikhez igazodnak. Legtöbb SNI tanuló különösen szeret digitális eszközökkel dolgozni, nagyon leköti figyelmüket és boldogok, hogy végre legálisan használhatják mobiltelefonjukat. Ennek kiaknázása érdekében érdemes megbízni őket akár bonyolultabb feladatokkal is. Sikerélményük nemcsak rájuk lesz jó hatással, hanem a tanulócsoport többi tagját is motiválhatja. Igazából ők a projektszintű tanítás

legnagyobb nyertesei. A tehetséges tanulók extra feladatot kapnak, több szöveget, komplexebb feladatokat.

A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

(Mutassa be a tanulási-tanítási folyamat során alkalmazott technológiát (hardver, szoftver), sorolja fel a felhasznált online tartalmak és források linkjeit, valamint adja meg amennyiben szükséges, a nyomtatott források és eszközök listáját is!)

ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

Számítógép, internet hozzáférés, projektor, szkennel, 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

Microsoft Teams ([https:// teams.microsoft.com](https://teams.microsoft.com)), 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), Canva (<https://www.canva.com/>), Tinkercad (<https://www.tinkercad.com/dashboard>)

NYOMTATOTT ANYAGOK

Törtélem tankönyvek, történelmi atlaszok. építészeti, design és képzőművészeti albumok

INTERNETES FORRÁSOK:

<https://mnl.gov.hu/mnl/ol/forrasok1>, https://mnl.gov.hu/mnl/ol/forrasok_0,
https://mnl.gov.hu/mnl/ol/forrasok_1, <https://mnl.gov.hu/mnl/ol/forrasok4>,
<https://mnl.gov.hu/mnl/ol/forrasok5>, https://mnl.gov.hu/mnl/ol/forrasok_2
<https://mnl.gov.hu/mnl/ol/bevezeto1>, https://mnl.gov.hu/mnl/ol/bevezeto_0,
https://mnl.gov.hu/mnl/ol/bevezeto_1, <https://mnl.gov.hu/mnl/ol/bevezeto4>,
<https://mnl.gov.hu/mnl/ol/bevezeto5>, https://mnl.gov.hu/mnl/ol/bevezeto_2

SZEMPONTOK A HATÉKONY PROJEKT TERVEZÉSÉHEZ ÉS MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ

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