**Hunyadi Mátyás nyomában**

**Digitális pedagógiai módszertannal  
támogatott projektterv**

**(22 × 45 perc)**

Szerző:

**Éder Márta**

Módszertani lektor:

Vásárhelyi Virág

Nyelvi lektor:

Földeáki Andrea

PROJEKTTERV

|  |
| --- |
| Tantárgyak köre |
| A kerettantervek kiadásának és jóváhagyásának rendjéről szóló 51/2012. (XII. 21.) számú EMMI-rendelet alapján:  [Kerettanterv az általános iskola 5–8. évfolyamára](https://kerettanterv.oh.gov.hu/02_melleklet_5-8/index_alt_isk_felso.html)   * [Magyar nyelv és irodalom – A változat](https://kerettanterv.oh.gov.hu/02_melleklet_5-8/2.2.01.1_magyar_5-8_a_u.docx) * [Informatika](https://kerettanterv.oh.gov.hu/02_melleklet_5-8/2.2.15_informat_5-8.doc) * [Erkölcstan/etika](https://kerettanterv.oh.gov.hu/02_melleklet_5-8/2.2.06_erkolcstan_5-8.doc) * [Vizuális kultúra](https://kerettanterv.oh.gov.hu/02_melleklet_5-8/2.2.14_vizkult_5-8_u.docx) * [Hon- és népismeret](https://kerettanterv.oh.gov.hu/02_melleklet_5-8/2.2.05_honism_5-6_u.docx) |
| A projekt pedagógiai alapjai |
| Szükséges előismeret és készségek |
| **Fogalmi tudás:** műköltészet, műmese, média, jogtiszta források.  **Szükséges készségek:** együttműködési szándék, kommunikációs és vezetői készség, megfigyelési készség, analitikus, szintetikus gondolkodás, alapszintű számítógéphasználat, jártasság a különböző információforrások önálló használatában. |
| Tartalmi követelmények |
| **Magyar nyelv és irodalom:**   * az önálló tanulás képessége * az ismeretfeldolgozás technikáinak ismerete * szövegműfajok tudatos és kreatív használata * tájékozódás a vizuális, audiovizuális, elektronikus segédletek körében   **Informatika:**   * multimédiás dokumentumok előállítása kész alapelemekből * az életkori sajátosságokhoz igazodó internethasználat kockázatainak és lehetőségeinek felismerése * médiainformatika * írott és audiovizuális dokumentumok elektronikus létrehozása * adatkezelés, adatfeldolgozás, információmegjelenítés * problémamegoldáshoz szükséges eszközök, módszerek kiválasztása   **Erkölcstan/Etika:**   * médiatudatosság * én és környezetem * önismeret * értékrend alakulása * szűkebb és tágabb környezetem   **Vizuális kultúra:**   * szöveghez kapcsolódó élmények megjelenítése és feldolgozása (pl. rajzzal, montázskészítéssel) * médiaélmények (pl. tetszés, kíváncsiság, rossz élmény) felidézése, kifejezése és megjelenítése szóban, vizuálisan (pl. rajzolás, bábkészítés) vagy szerepjátékkal * egyszerű cselekmény megjelenítése képsorozattal * a hang és kép szerepe a mesevilágban * esztétikai igényesség   **Hon- és népismeret:**   * értékrend * népünk kulturális örökségének ismerete * nemzeti értékek ismerete * cselekvő és alkotó tevékenység * forrásanyagok tudatos felhasználása |
| Tanulási célok/Tanulási eredmények |
| **Digitális kompetencia**:   * Információ keresése, elemzése, értékelése, megosztása. IKT-eszközök magabiztos használata. A digitális alapokon nyugvó tanulás.   **21. századi készségek:**   * Gondolkodásmód: kreativitás és innováció, problémamegoldás, döntéshozás. * Munkavégzéshez kapcsolódó képességek: együttműködés és csapatmunka. * Társas kapcsolatokhoz kapcsolódó képességek: személyes és társas felelősségvállalás.   **Kulturális tudatosság és kifejezőkészség:**   * Nemzeti/európai kulturális örökség. Elképzelések, érzések, élmények kreatív kifejezésének elismerése különböző művészeti kifejezési formákban.   **Anyanyelven folytatott kommunikáció:**   * Különböző tevékenységekbe való bekapcsolódás nyelvileg helyes és kreatív módon.   **Szociális és állampolgári kompetencia:**   * Közösségi beilleszkedés, személyközi kapcsolatok gazdagodása. |

|  |  |
| --- | --- |
| A tananyag célrendszerét kifejtő kérdések | |
| Alapkérdés | Hatással van-e a ma emberére Mátyás király uralkodása?  A király mesehős karaktere milyen erkölcsi értékeket közvetít, s szükségünk van-e rá? |
| Projektszintű kérdés | Milyen legendák maradtak fenn Hunyadi Mátyásról?  Mennyire ismerjük Hunyadi Mátyás uralkodását, életét? |
| Tartalmi kérdések | Mit tudunk Hunyadi Mátyás történelmi alakjáról?  Milyennek ismerte őt a nép?  Milyen mesehős volt?  Milyen erkölcsi értékeket közvetít Mátyás király karaktere?  Milyen volt az élet Visegrádon, a királyi palotában?  Milyen volt az élet a palotán kívül?  Hogyan őrizzük meg, elevenítsük fel a régi értékeket mai eszközökkel?  Milyen kulturális örökséget hagyott ránk Mátyás király? |
| A projekthez szükséges anyagok és eszközök | |
| Technológia – hardver | |
| PC vagy tablet, okostelefon, internet-hozzáférés, projektor, nyomtató, interaktív tábla | |
| Technológia – szoftver | |
| Levelezőprogram, böngésző, képfeldolgozó program, kiadványszerkesztő, szövegszerkesztő, animáció lejátszáshoz szükséges szoftver.   * [ClassTools](https://classtools.net/) (kódvadászathoz rejtvénykészítés) * [ClassTools 3D Gallery Generator](http://www.classtools.net/3D) (3D képgaléria létrehozása) * [Clips App](https://www.apple.com/clips/) (riport készítése) * [Escape Games Ancient Village App](https://play.google.com/store/apps/details?id=air.odd1apps.EscapeGamesAncientVillage&hl=hu) (szabadulószoba) * [Flipsnack](https://www.flipsnack.com/) (lapozható újság generálása) * [LearningApps](http://www.learningapps.org/) (tankocka-készítés) * [Lino](https://en.linoit.com/) (feltöltőfelület, digitális napló) * [Microsoft Publisher](https://products.office.com/hu-hu/publisher) (újság generálása) * [Mindomo](http://www.mindomo.com/) (gondolattérkép) * [Popplet](http://www.popplet.com/) (ötletelés, gondolattérkép) * [QR Code Scanner](https://www.the-qrcode-generator.com/scan) (kódolvasó app) * [QR Code Generator](https://www.qr-code-generator.com/) (kódkészítő) * [Textorizer](http://lapin-bleu.net/software/textorizer/) (kép generálása) * [Wikipédia](https://hu.wikipedia.org/wiki/Kezd%C5%91lap) (gyűjtőmunka) * [WordArt](https://wordart.com/) (szófelhő) | |
| A megvalósítás során használt online tartalmak, források linkjei | |
| * [Arcanum](http://www.arcanum.hu/) (közgyűjtemény) * [Europeana](https://www.europeana.eu/) (közgyűjtemény) * [Magyar Nemzeti Digitális Archívum](http://mandadb.hu/) (közgyűjtemény) * [Bűvösvölgy](http://buvosvolgy.hu/) (médiatudatosság, applikációk) * [Konteó-generátor](https://index.hu/tech/hoax/2014/08/05/konteo-generator/) (álhír generálása) * [Virtuális Vártúrák](http://www.virtualisvarturak.hu/) (virtuális vártúra) * [Feladat: Hol volt Mátyás király nyári palotája?](https://learningapps.org/watch?v=pwzgh371318) (LearningApps) * [Feladat: Állítsd sorrendbe a mese jeleneteit!](https://learningapps.org/view2688300) (LearningApps) * [Feladat: Legyen ön is milliomos!](https://learningapps.org/view4408257) (LearningApps)   **Segédanyagok a tanulóknak:**   * [Álhírek témájú cikkek](https://hvg.hu/cimke/%C3%A1lh%C3%ADr) (Hvg) * Farkas Hédi: [Végvári életmód a XVI. századi Magyarországon](http://hedifarkas.blogspot.hu/2012/05/vegvari-eletmod-xvi-szazadi.html) (2012.05.30.) (u.m.: 2020.09.01.) * Harmat Árpád Péter: [A nagy törökverők: Kinizsi Pál, Pálffy Miklós és Zrínyi Miklós](http://tortenelemcikkek.hu/node/103) (Történelem cikkek, 2015.01.21.) (u.m.: 2020.09.01.) * Harmat Árpád Péter: [Magyarország címerei](http://tortenelemcikkek.hu/node/168#overlay-context=user/1) (Történelem cikkek, 2015.02.04.) (u.m.: 2020.09.01.) * [Hogyan olvassuk a történelemről szóló cikkeket?](https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Hogyan_olvassuk_a_tortenelemrol_szolo_cikkeket) (Bűvösvölgy) (u.m.: 2020.09.01.) * [Kódexek, iniciálék, miniatúrák](http://tudorindam.blogspot.hu/2014/04/inicialek-miniaturak.html) (Tudorinda – Művészetek, 2015.01.06.) (u.m.: 2020.09.01.) * [Magyar viselet a XV. században](https://www.arcanum.hu/hu/online-kiadvanyok/MagyarViseletek-magyar-viseletek-tortenete-2/szines-tablak-magyarazata-12/xiv-tabla-magyar-viselet-a-xv-szazadban-3D/) (Arcanum) (u.m.: 2020.09.01.) * Obersovszky Gyula: [Meghalt Mátyás király, oda az igazság!](http://blogger42.com/meghalt-matyas-kiraly-oda-az-igazsag/) (Blogger42, 2012.01.29.) (u.m.: 2020.09.01.) * Rácz György: [Megmérgezték-e Mátyás királyt?](https://mnl.gov.hu/mnl/ol/hirek/megmergeztek_e_matyas_kiralyt) (Magyar Nemzeti Levéltár, 2015.03.10.) (u.m.: 2020.09.01.) | |
| Nyomtatott források és eszközök | |
| QR-kódok  virtuális szabadulószobához instrukciók  rajzpályázathoz szükséges eszközök | |

ÉRTÉKELÉSI TERV

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Az értékelés időrendje | | |
| A projektmunka megkezdése előtt | Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak és feladatokat végeznek | A projektmunka befejeztével |
| * szófelhő ([WordArt](https://wordart.com/)) * gondolattérkép: ötletelés ([Mindomo](https://www.mindomo.com/)) * értékelő táblázat (értékelési szempontok) | * együttműködési önértékelő lap (Google-űrlap) * értékelőlap (kódvadászat) * feltöltő felület ellenőrzése ([Lino](https://en.linoit.com/)) | * a mindennapi kódvadászat eredményhirdetése * produktumok értékelése * együttműködési értékelőlap * projektzáró SZABADULÓSZOBA |
| Értékelési összefoglaló | | |
| **1. A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT**  A projektmunka megkezdése előtt a diákok előzetes ismereteit egy fogalomgyűjtemény alapján mérjük fel. A fogalmakból a gyerekek **szófelhőt** készítenek a [WordArt](https://wordart.com/) segítségével (pl. *1. sz. melléklet*). Az elkészült szófelhők adják meg a projekt kiindulási alapját, s megtudhatjuk belőlük, hogy mely területek hiányosak, mely kérdések várnak válaszra. A szófelhőket minden nap kiegészítik a gyerekek, így a projekt során a gondolkodási műveletek fejlődése egyértelműen nyomon követhető.  A végzős diákok segítik a projekt előkészítését, melynek során a [Mindomo](https://www.mindomo.com/) segítségével **gondolattérképen** (*2. sz. melléklet*) rögzítik ötleteiket, bárhol, bármikor eszükbe jut valami. Az **ötletelés** során felszínre kerülnek a gyerekek meglévő ismeretei, teret kap kreativitásuk, s megmutatkozik a témához kapcsolódó érdeklődési körük is. Közösen megfogalmazzuk a projekt fő kérdéseit, céljait. Az ötletekhez, a kigondolt tevékenységekhez a pedagógus segítségével **rendelik hozzá az applikációkat**, online felületeket, programokat. Az alsóbb évesek elé már több tevékenység kerül választható lehetőségként.  **Értékelő táblázat elkészítése** (*3. sz. melléklet*). A projektvezető pedagógus értékelési szempontokat állít össze annak érdekében, hogy egységes elvárásrendszer legyen a tanulók előtt. A kiválasztott tevékenységek értékeléséhez konkrét **értékelési szempontokat** rendelünk, melyeket táblázatban rögzítünk, s minden tevékenység elvégzését (produktum létrehozását) pontozás követi. A pontok az iskola aulájában elhelyezett értékelő táblán követhetők.  Szempontok:   * eredetiség, kreativitás * igényesség * tudományosság   **2. A PROJEKTMUNKA SORÁN**  A projektmunkához a gyerekek csoportokba szerveződnek, a tevékenységek szinte kivétel nélkül közös munkán, együttműködésen alapulnak. A tanulók csoportokra bontását pedagógus irányítja, ismerve a feladatokat, a rendelkezésre álló eszközöket, s figyelembe véve, hogy valamennyi csoport képes legyen produktumokat létrehozni. A csoportok koordinálása szintén egy-egy pedagógus feladata.  A csoportok kialakításánál javasolt szempontok:   * a diákok tudjanak hatékonyan együtt dolgozni (javasolt csoportlétszám: 4-5 fő) * rendelkezzenek a csoportok megfelelő eszközökkel (pl. saját telefon, tablet) * javasolt azonos évfolyamú diákokat egy csoportba beosztani   A tanulók **együttműködési önértékelési lapot** (*4. sz. melléklet*) töltenek ki minden nap végén, melyeket a kutatási naplóba tesznek. A projekt zárásakor össze tudjuk hasonlítani azokat, így láthatóvá válik a fejlődés. Az együttműködési önértékelési lap (részei: részvétel, csapatmunka, tisztelet) egy [online kérdőív](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScROLIryAZWU4H9k_4KROSOmsPJ-bVeIXnQbENhYeHxknx40w/viewform).  A formatív értékelő beszélgetés javasolt irányai az önértékelési lapok kitöltését követően:   1. *Reflexió a csoport munkájára*   Segítő kérdések: Mit gondolsz, miért volt sikeres/sikertelen a csapat munkája? Hogyan érezted magad a csoportmunka során? Érezted-e, hogy nehezebb csoportban dolgozni, mint egyedül? Vajon miért?   1. *Reflexió az egyéni munkára (önértékelés)*   Segítő kérdések: Gondold végig, hogy te mit tettél hozzá a csoport munkájához! Konkrétan miben vette „hasznodat” a csoport? Milyen ötleteid voltak a közös munka során? Tanultál-e a többiektől valamit? Mi az, amit legközelebb másképp csinálnál a közös munka során? Te mindent megtettél a siker elérése érdekében?   1. *Reflexió a társak munkájára (társértékelés)*   Segítő kérdések: Hogy érzed, kivel tudtál a legjobban együtt dolgozni? Ennek szerinted mi lehet az oka? Volt-e vitás helyzet a munka során? Hogyan sikerült megoldanotok a konfliktust?   1. *Tanulságok, további célok megfogalmazása, célkitűzés*   Segítő kérdések: Összességében mit gondolsz, lehetett-e volna jobban teljesítenie a csoportodnak? Miért gondolod? Mit javasolsz, legközelebb hogyan dolgozzatok együtt?  A tanulók számára kihívást jelent a **mindennapi kódvadászat**, mely egyben visszajelzést is ad a pedagógus számára az elsajátított új tartalmakra vonatkozóan. A mindennapi kódvadászat játékosságát a QR-kódokba ágyazott feladványokkal biztosítjuk. A kódvadászat leírása: a tanulócsoportok az iskola területén elrejtett QR-kódokat keresnek (*5. sz. melléklet*), olvasnak le, ahol rövid rejtvényeket találnak, majd az egy-egy szavas megfejtéseket a **Kódfejtő lapra** (*6. sz. melléklet*) kell beírniuk. A rejtvények elkészítéséhez a [ClassTools - Newsfeed](https://www.classtools.net/newsfeed/create.php) felületet használták a végzős diákok, ahová nagyon igényesen a szöveg mellé képeket is beillesztettek. Minden megfejtés 1 pontot jelent az adott csoportnak. Értékelése folyamatos, minden nap ellenőrzi és pontozza a pedagógus.  A diákok az elkészült produktumokat a [Lino](https://en.linoit.com/) felületen létrehozott online faliújságra töltik fel. Ez szolgál a projekt digitális naplójául.  **3. A PROJEKTMUNKA VÉGÉN**  A **mindennapi kódvadászat összesítése** alapján kihirdetjük **az iskola legjobb kódvadász csapatát**. A kódvadászattal a projekt során megszerzett tudást, ismereteket mértük.  A projektzáró rendezvényen bemutatásra kerülnek a produktumok, ahol adott szempontok szerint történik azok értékelése, jutalmazása (a digitális történetmesélés esetében például az eredetiség, hangulat, kreativitás, szöveghűség szempontjai alapján).  A projekt zárásakor értékeljük a meghirdetett pályázatokra érkezett produktumokat: meseillusztrációk, makettek, iniciálék stb.  Ekkor kerül sor a **Szabadulószobában** elért teljesítmény értékelésére, a győztes tanulócsoport kihirdetésére is.  Az **együttműködési önértékelési lapok összehasonlítása**, a fejlődés irányának megfogalmazása pedagógus irányításával történik.  A projekt „utómunkái” között szerepel **a produktumok megosztása, népszerűsítése** (pl. YouTube-ra való feltöltés)  A projekt végső közös produktuma a **Hunyadi Mátyás nyomában** elnevezésű online faliújság a [Lino](https://en.linoit.com/) felületén, ahol a produktumok megtalálhatók. | | |

A PROJEKT MENETE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Projektleírás | | |
| Óraszám | 5–6. évfolyam | 7–8. évfolyam |
| 1 óra  (a projekt megkezdése előtt) |  | **Projekt előkészítése, érdeklődés felkeltése**  **Kreatív pályázat: kiállítás**  A projekt előkészítő szakaszában pályázatot hirdetünk az alábbi témákban: (*7. sz. melléklet*)   * meseillusztráció (Mátyás király-mesék) * makett (várak) * iniciálé   A pályázatokra készített produktumokból a projekt teljes időtartama alatt az iskola aulájában kiállítást rendezünk be, melynek része több digitális képkeret is. A digitális képkeretekben a témához kapcsolódó előzetes gyűjtőmunka alapján kerülnek képek, pl. Mátyás hadserege, élet a Visegrádi várban stb.  **Ötletelés, gondolattérkép**  A projekt megkezdése előtt a végzős diákok gondolattérkép segítségével ötletelnek a [Mindomo](https://www.mindomo.com/) felületen. (*2. sz. melléklet*)A gondolattérképet nem értékeljük, annak célja: az érdeklődés felkeltése, motivációötletek gyűjtése a témakörben, összefüggések felismerése, az egyes altémákhoz megfelelő digitális (online, offline) tevékenység kitalálása, társítása. |
| 1 óra | **Előzetes tudás felmérése – Szófelhő**  A projektmunka megkezdése előtt minden évfolyamon felmérjük a diákok előzetes ismereteit egy fogalomgyűjtemény alapján. A fogalmakból a gyerekek szófelhőt készítenek a [WordArt](https://wordart.com/) segítségével. Az elkészült szófelhők adják majd meg a projekt kiindulási alapját, s megmutatják, hogy mely területek hiányosak, mely kérdések várnak válaszra. A szófelhőket minden nap kiegészítik a gyerekek, így a projekt során a gondolkodási műveletek fejlődése egyértelműen nyomon követhető. (Pl. *1. sz. melléklet*) | |
| 1 óra | **Gyűjtőmunka: Mit tudunk Hunyadi Mátyásról? Milyen mesehős volt?**  A diákok információt gyűjtenek Hunyadi Mátyásról, a keresés elindításában segít a szófelhő.  Olyan dolgot keressenek, amit érdekesnek találnak, s talán még nem hallottak róla.  Jegyzetelés: [WordArt](https://wordart.com/) vagy [Popplet](http://www.popplet.com/) | |
| 1 óra | **A gyűjtőmunka rendszerezése**  A tanulók 1 órában készítenek egy táblázatot, melynek címe: *Tudtad-e?* Az óra végén az összegyűjtött érdekességeket megosztják egymással.  Szófelhő kiegészítése: [WordArt](https://wordart.com/) | |
| 1 óra | **Hogyan őrizzük meg, elevenítsük fel a régi értékeket mai eszközökkel? – Digitális napló, kép létrehozása**  Minden csoport létrehoz egy online faliújságot a [Lino](https://en.linoit.com/) felületen, Hunyadi Mátyás emlékére. Ez a faliújság lesz a projekt digitális naplója, ide kerülnek fel az elkészült produktumok. | **Hogyan őrizzük meg, elevenítsük fel a régi értékeket mai eszközökkel? – Digitális napló, kép létrehozása**  A diákok 1 órában a [Textorizer](http://lapin-bleu.net/software/textorizer/) felületen borítóképet generálnak a témához kapcsolódó szöveg, szállóige felhasználásával. Ez a felület lesz a projekt során a digitális napló.  A borítókép létrehozásánál értékelési szempontok: eredetiség, kreativitás, meglévő tudás felhasználása, tudományosság. |
| 1 óra | **Milyen volt az élet Visegrádon, a királyi palotában? – Virtuális vártúra**  A diákok virtuális vártúrán vesznek részt a [Virtuális Vártúrák](http://www.virtualisvarturak.hu/) oldal segítségével. | |
| 1 óra | **LEGO-vár építése**  A diákok megadott szempontok szerint várat építenek. | |
| 2 óra | **Milyen kulturális örökséget hagyott ránk Mátyás király? – Iniciálé készítése**  Iniciálé készítése Word segítségével. | |
| 2 óra | **Digitális történetmesélés**  A felső tagozatosok a számukra érdekes témákat alaposabban körüljárva, digitális történetmesélésbe fognak a [Clips App](https://www.apple.com/clips/) használatával. | |
| 1 óra |  | **Mese vagy nem mese? – Álhírek generálása**  Álhírek generálására használt felület: [Konteó-generátor](https://index.hu/tech/hoax/2014/08/05/konteo-generator/) |
| 2 óra | **Interjú készítése**  A diákok a [Clips App](https://www.apple.com/clips/) segítségével interjút készítenek az iskolában a tanulókkal és tanárokkal arról, hogy *Ha én király lennék…* Az interjúban véleményezik az előző tevékenység során létrehozott álhíreket, illetve azok igazságtartalmát. | |
| 2 óra |  | **Online újság, katalógus létrehozása**  A tanulók online újságot, katalógust hoznak létre a [Flipsnack](file:///C:\Doksik\Digitális%20Jólét%20Nonprofit%20Kft\DPMK%20-%20Dokumentumok\3_alprojekt\2_Digitális%20pedagógiai%20gyakorlat\3.2.1.4%20-%20jó%20gyakorlat%20pályázat\szakmai%20teljesítés%20dokumentumai\PUBLIKÁLÁS_1_KÖR\Éder%20Márta_Hunyadi\6_VÉGLEGES\Flipsnack) vagy a [Microsoft Publisher](https://products.office.com/hu-hu/publisher) felületen.  A katalógusban a kreatív pályázatra beérkezett és kiállított munkák képei kerülhetnek, valamint az álhírek, interjúk. |
| 2 óra | **Mi mindent tudunk Hunyadi Mátyásról és koráról? Milyennek ismerte őt a nép? – Napi kódvadászat, kódfejtés**  Az iskola területén elrejtett QR-kódok leolvasása, képes rejtvények megoldása. (5 napon keresztül napi 2 db QR-kódot kell megkeresni a diákoknak.)  Javaslat: óraközi szünetekben remekül megvalósítható a napi 2 db QR-kód keresése. | |
| 2 óra | **Képes beszámoló a legérdekesebb témáról – 3D-Galéria létrehozása**  A tanulók a sok gyűjtőmunkára alapozva online 3D Galériát készítenek a [ClassTools 3D Gallery Generator](http://www.classtools.net/3D) használatával. | |
| 1 óra | **Szabadulószoba (virtuális)**  Kerettörténet: Keresd meg Hunyadi Mátyás aranygyűrűjét, s kiszabadulsz!  A szabadulószoba ráépül a projekt során szerzett ismeretekre. Maga a szabadulószoba egy virtuális várban található, s a gyűrű megkeresésével kapcsolódunk Hunyadi Mátyás legendájához.  Használt alkalmazás: [Escape Games Ancient Village App](https://play.google.com/store/apps/details?id=air.odd1apps.EscapeGamesAncientVillage&hl=hu) (*8. sz. melléklet*) | |
| 1 óra | **Projekt zárása**  Szemezgetés a digitális naplóból: a diákok által feltöltött produktumok bemutatása. Eredményhirdetések, értékelések. | |

|  |
| --- |
| Előzetes tudás felmérése – óraterv  Időtartam: 1 óra |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Idő | Tevékenység | Munkaforma/ módszer | Eszközök |
| 2 perc | **Szervezési feladatok**  eszközök előkészítése | frontális | asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor, papír |
| 5 perc | **Motiváció**  Mátyás király főcímdal meghallgatása  „Ki jut eszedbe a főcímdalról?”  „Mit tudsz Hunyadi Mátyásról?” | frontális | [Mátyás király meséi főcímdala](https://www.youtube.com/watch?v=-GLFRTM6nW8) |
| 1 perc | **Célkitűzés**  „Készítsünk szógyűjteményt a témában!” | frontális |  |
| 7 perc | **Az online felület bemutatása**  [WordArt](https://wordart.com/) | frontális, egyéni | interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép |
| 20 perc | **Szófelhő készítése, mentése, megosztása**  „Az elkészült szófelhőd tükrözze azt is, hogy benned milyen érzéseket kelt például Hunyadi Mátyás munkássága, az általad ismert meséi, mondái! A szavak közé írj érzéseket, hangulatokat, használj kifejező színeket!” | csoport | interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép |
| 10 perc | **Összegzés, értékelés**  Értékelési szempontok: tématartás, kreativitás, vizuális megjelenés, egyediség  Szófelhők mentése, megosztása, néhány bemutatása. | frontális | interaktív tábla vagy projektor |

|  |
| --- |
| Gyűjtőmunka – óraterv  Időtartam: 1 óra |

| Idő | Tevékenység | Munkaforma/ módszer | Eszközök |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 perc | **Szervezési feladatok**  eszközök előkészítése | frontális | asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor, papír |
| 2 perc | **Motiváció**  Fejezd be a mondatot: „Meghalt Mátyás, oda az ………….” (Megoldás: igazság)  „Vajon miért született meg ez a mondat?” | frontális, beszélgetés |  |
| 1 perc | **Célkitűzés**  „Gyűjtsetek hasonló érdekes dolgokat Hunyadi Mátyásról az interneten! Rövid keresőszavakat írjatok be!”  A keresés előtt tisztázzuk a diákokkal a szófelhőjük, illetve saját érdeklődésükre alapozva, milyen kulcsszavakkal és mire figyelve érdemes a gyűjtőmunkát elindítani. Itt tisztázzuk a biztonságos keresés módszereit, valamint Mátyás király mint történelmi alak és mint igazságos uralkodó ideáljának a képét. | frontális | interaktív táblán kivetítve ötletként témakörök: életrajzi adatok, törvények, Mátyás és a művészetek, magánélet, családi élet, palotái, címere, rendeletei |
| 30 perc | **Online gyűjtőmunka**  Jegyzetelés: szófelhő készítése (WordArt) vagy jegyzetelés Popplet applikációval | csoport | interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép, papír |
| 11 perc | **Összegzés**  „Osszuk meg egymással, hogy ki milyen érdekes dolgot talált!”  Értékelés: aktivitás, digitális eszközhasználat | frontális | interaktív tábla vagy projektor |
| **Ajánlott oldalak:**  Rácz György: [Megmérgezték-e Mátyás királyt?](https://mnl.gov.hu/mnl/ol/hirek/megmergeztek_e_matyas_kiralyt) (Magyar Nemzeti Levéltár, 2015.03.10.)  Obersovszky Gyula: [Meghalt Mátyás király, oda az igazság!](http://blogger42.com/meghalt-matyas-kiraly-oda-az-igazsag/) (Blogger42, 2012.01.29.)  [Kódexek, iniciálék, miniatúrák](http://tudorindam.blogspot.hu/2014/04/inicialek-miniaturak.html) (Tudorinda – Művészetek, 2015.01.06.)  Harmat Árpád Péter: [Magyarország címerei](http://tortenelemcikkek.hu/node/168#overlay-context=user/1) (Történelem cikkek, 2015.02.04.) | | | |

|  |
| --- |
| A Tudtad-e? című gyűjtőmunka rendszerezése, értékelése – óraterv  Időtartam: 1 óra |

| Idő | Tevékenység | Munkaforma/ módszer | Eszközök |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 perc | **Szervezési feladatok**  eszközök előkészítése | frontális | interaktív tábla vagy projektor, papír |
| 2 perc | **Motiváció**  Szófelhő kivetítése  „Mi mindent tudtunk meg a gyűjtőmunka során? | frontális, beszélgetés | interaktív tábla vagy projektor |
| 20 perc | **Célkitűzés**  „Rendszerezzük a megszerzett ismereteket annak alapján, hogy mi az, ami további kutatást igényelne szerintetek!” | csoportmunka | csomagolópapír, filctoll |
| 15 perc | **Összegzés**  „Osszuk meg egymással a csomagolólap tartalmát!” | frontális | csomagolópapír |
| 5 perc | **Szófelhő kiegészítése**  „Egészítsük ki közösen a szófelhőt az új ismeretekkel!” | frontális | interaktív tábla vagy projektor |
| 2 perc | **Értékelés**  aktivitás, digitális eszközhasználat | frontális | interaktív tábla vagy projektor |

|  |
| --- |
| Digitális napló, kép létrehozása – óraterv  Időtartam: 1 óra |

| Idő | Tevékenység | Munkaforma/ módszer | Eszközök |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 perc | **Szervezési feladatok**  eszközök előkészítése |  | asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor |
| 2 perc | **Motiváció**  Kép kivetítése.  Mi lehet ez?  Mi célt szolgálhat? (online faliújság) | frontális, beszélgetés |  |
| 1 perc | **Célkitűzés**  „Tegyünk is egy témajelölő cetlit a faliújságra! Készítsetek képet Hunyadi Mátyáshoz köthetően, használjatok szöveget is a képen!” | frontális, közlés, utasítás |  |
| 10 perc | **Online felület megismerése**  [Textorizer](http://lapin-bleu.net/software/textorizer/)  A felület megismerése lépésről lépésre, funkcióinak kipróbálása. | frontális | interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép |
| 20 perc | **Kép elkészítése a** [**Textorizer**](http://lapin-bleu.net/software/textorizer/) **felületen**  Szempontok megadása: egyediség, kreativitás, témahűség  „Olyan szállóigét, szólásmondást, idézetet használjatok, mely véleményetek szerint befolyásolja a mai életünket is, akár például, mint tanítási célzat.” | csoport | interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép |
| 11 perc | **A produktumok (képek) bemutatása**  A diákok szóban megindokolják, hogy miért gondolják ma is fontos üzenetnek, mondanivalónak a választott idézetet.  A diákok értékelik egymás képeit. Aki a legtöbb jelet kapja, ő dolgozott a legeredményesebben a megadott szempontok alapján.  Óra végi értékelés: aktivitás, digitális eszközhasználat. | frontális | interaktív tábla vagy projektor |

|  |
| --- |
| Virtuális vártúra – óraterv  Időtartam: 1 óra |

| Idő | Tevékenység | Munkaforma/ módszer | Eszközök |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 perc | **Szervezési feladatok**  eszközök előkészítése | frontális | asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor, bábok |
| 3 perc | **Motiváció**  A visegrádi vár képe  „Mi látható a képen? Hunyadi Mátyásnak milyen kötődése van a visegrádi várhoz?” | frontális, beszélgetés | kép |
| 1 perc | **Célkitűzés**  „Ismerjük meg közelebbről a visegrádi várat egy virtuális vártúra segítségével!” | frontális, közlés, utasítás |  |
| 10 perc | **Gyűjtőmunka**  „Gyűjtsetek néhány érdekes információt a visegrádi várról az alábbi felületen!” [A Fellegvár története](https://www.visegrad.hu/fellegvar-3)  Szempontok a gyűjtőmunkához:   * kik éltek a várban, * milyen részei voltak a várnak, * mikor és miből építették, * milyen helységek voltak a várban?   „Gondolkodj ezen: Te szívesen éltél-e volna a várban? Miért?” | egyéni | tablet |
| 5 perc | **Ismeretek megosztása a társakkal** | frontális, beszélgetés | interaktív tábla vagy projektor |
| 20 perc | **Virtuális vártúra** – [Virtuális Vártúrák](http://www.virtualisvarturak.hu/)   * térképen való tájékozódás * galéria megtekintése * videók megtekintése | frontális | interaktív tábla vagy projektor,  tablet |
| 5 perc | **Értékelés**:  aktivitás, digitáliseszköz-használat | frontális |  |

|  |
| --- |
| LEGO-vár építése – óraterv  Időtartam: 1 óra |

| Idő | Tevékenység | Munkaforma/ módszer | Eszközök |
| --- | --- | --- | --- |
| 2 perc | **Szervezési feladatok**  eszközök előkészítése | frontális | LEGO |
| 3 perc | **Motiváció, célkitűzés**  A visegrádi vár képe  „Mi látható a képen? Az előzőekben megismertük a várat közelebbről, most megépíthetitek ti is.” | frontális, beszélgetés | kép |
| 5 perc | **Szempontok megbeszélése**   * kreativitás * a vár jellemzői legyenek fellelhetők (pl. bástya) * egyediség   „Te milyen várban élnél szívesen?” | frontális | interaktív tábla vagy projektor |
| 30 perc | **Várépítés**  (LEGO) | egyéni |  |
| 5 perc | **Várkiállítás a teremben, értékelés**:  megadott szempontok szerint. | frontális |  |

|  |
| --- |
| Iniciálé készítése – óraterv  Időtartam: 2 óra  Javasolt helyszín: informatika- vagy számítástechnika-terem asztali számítógépekkel |

| Idő | Tevékenység | Munkaforma/ módszer | Eszközök |
| --- | --- | --- | --- |
| 2 perc | **Szervezési feladatok**  eszközök előkészítése | frontális | asztali számítógép, interaktív tábla vagy projektor, képek, mesekönyvek |
| 5 perc | **Képtalálat a következőre: „iniciálé kép”Motiváció**  Kép ([forrás](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSvlIVLuCeGVWlweW8wkNBVCEPTkKk810tFHApof6XVGDHGst6U))  „Láttál-e már hasonlót? Hogyan nevezik ezt a fajta díszítést?”  Korábbi gyűjtőmunka során talált információk felelevenítése. | frontális  beszélgetés | kép |
| 3 perc | **Célkitűzés**  „Mi is készíteni fogunk iniciálét számítógép segítségével.” | frontális, közlés | interaktív tábla vagy projektor |
| 15 perc | **Ismeretszerzés – gyűjtőmunka**  „Nézzük meg együtt a Magyar Elektronikus Könyvtárban, mit is találunk ebben a témában!”  [A Mátyás-Graduale](https://mek.oszk.hu/03200/03274/) | frontális, szemléltetés, beszélgetés | interaktív tábla vagy projektor, asztali számítógép |
| 10 perc | **Fogalom meghatározása:** iniciálé  „Keresd meg a Wikipédia felületén az iniciálé szó pontos jelentését!” | egyéni | asztali számítógép |
| 10 perc | **Mondák válogatása**  „Válassz egy könyvet a polcról, olyat, ami tetszik, s válassz ki egy Mátyás királyról szóló történetet!” | frontális | mesekönyvek |
| 10 perc | **Produktum előkészítése**  „Gépeld be a számítógépbe az általad választott monda első tíz kezdő mondatát 14-es betűméretben! A betűtípus Calibri legyen!” | egyéni vagy páros | asztali számítógép, könyv |
| 25 perc | **Iniciálé készítése lépésről lépésre:**   * a kezdőbetű kijelölése * „Beszúrás”-ra kattintás * „Iniciálé”-ra kattintás * Beállítások kiválasztása: „Süllyesztve” * betűtípus kiválasztása: Old English Text MT   Feladat:   * egy iniciálé létrehozása közösen, a fenti beállításokkal * 1 iniciálé létrehozása szabadon választható beállítással, színek kiválasztásával | frontális, egyéni vagy páros | asztali számítógép, interaktív tábla vagy projektor |
| 10 perc | **Produktumok bemutatása, értékelés**  „Nézzük meg, kinek hogyan sikerült díszes betűt, azaz iniciálét készíteni!”  Beszélgetés: „Az esztétikai szempont mellett te milyen szöveg esetében használnád az iniciálét?” | frontális | asztali számítógép |

|  |
| --- |
| Digitális történetmesélés – óraterv  Időtartam: 2 óra  Előzetes tudás: Clips App ismerete  Előzetes szervezési feladat: célszerű, ha a diákok a saját okostelefonjukat használják. |

| Idő | Tevékenység | Munkaforma/ módszer | Eszközök |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 perc | **Szervezési feladatok**  eszközök előkészítése | frontális | okostelefon vagy tablet |
| 10 perc | **Motiváció**  „Emlékezzetek vissza, hogy a gyűjtőmunkátok során milyen érdekes adatokra, életrajzi eseményekre, még a történészek számára is kérdéses dolgokra bukkantatok!”  Beszélgetés:   * Megmérgezték-e Mátyást? * Miért holló van a címerben? * Valóban igazságos volt a nagy adók ellenére? * Szükség lenne-e ma is hasonló vezetőre? * Mi lehet az oka annak, hogy olyan sok mese terjedt szájról szájra Mátyás királyról? * Mi lehet az oka annak, hogy Hunyadi Mátyást minden magyar ember ismeri? * Szükségünk lenne-e ma is hasonló királyra, uralkodóra? | frontális, beszélgetés |  |
| 2 perc | **Célkitűzés, csoportok kialakítása**  „Alkossatok csoportokat, s készítsetek rövid videót arról a témáról, ami számotokra érdekes! Használjátok a Clips App applikációt!”  A csoportokon belül lehet szerepeket kiosztani, pl. operatőr, rendező, narrátor stb. | frontális, közlés, utasítás |  |
| 2 perc | **Online források megadása**  (lásd vázlat végén) | frontális, csoport | okostelefon vagy tablet |
| 5 perc | **Szempontok megalkotása**   * tudományosság * korhűség * a felhasznált források adekvát használata * legyen benne állásfoglalás, saját vélemény * jelenjen meg benne a történet hatása a mai életünkre, gondolkodásunkra * maximum 3 perces legyen | frontális |  |
| 10 perc | **Clips App funkcióinak ismétlése**   * hang rögzítése * élő feliratozás * képi megjelenés változtatása * animációk beszúrása | frontális | okostelefon vagy tablet |
| 40 perc | **Produktum létrehozása**   * témaválasztás * adatgyűjtés a linkek segítségével * szöveg megalkotása * a digitális történetmesélés elkészítése | csoport | okostelefon vagy tablet |
| 20 perc | Produktum mentése, bemutatása a társaknak, értékelés a szempontok alapján | csoport | okostelefon vagy tablet |
| **Ajánlott oldalak:**  Rácz György: [Megmérgezték-e Mátyás királyt?](https://mnl.gov.hu/mnl/ol/hirek/megmergeztek_e_matyas_kiralyt) (Magyar Nemzeti Levéltár, 2015.03.10.)  Obersovszky Gyula: [Meghalt Mátyás király, oda az igazság!](http://blogger42.com/meghalt-matyas-kiraly-oda-az-igazsag/) (Blogger42, 2012.01.29.)  Harmat Árpád Péter: [Magyarország címerei](http://tortenelemcikkek.hu/node/168#overlay-context=user/1) (Történelem cikkek, 2015.02.04.) | | | |

|  |
| --- |
| Álhírek generálása – óraterv (7–8. évfolyam)  Időtartam: 1 óra |

| Idő | Tevékenység | Munkaforma/ módszer | Eszközök |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 perc | **Szervezési feladatok**  eszközök előkészítése |  | tablet vagy asztali számítógép |
| 8 perc | **Motiváció**  1. Lehetőség: reklámfilm megtekintése ([Pénzfák nőnek a vértesi faluban?](https://www.youtube.com/watch?v=2Jr2aLaiv7Y))  „Mi a véleményetek a reklámról? Valóban léteznek pénzfák? Miért készülnek hasonló reklámok?”  2. Lehetőség: [Fake News](https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=ERGEKWLEvVg) c. film megtekintése | frontális, bemutatás, beszélgetés | projektor |
| 1 perc | **Célkitűzés, csoportok kialakítása**  „Most ti is kipróbálhatjátok magatokat valós vagy valótlan hírek gyártásában. A téma Hunyadi Mátyás, hozzá kapcsolódóan bármi lehet.” | frontális, közlés, utasítás |  |
| 5 perc | **Fogalom megismerése:** álhír  „Vajon mit nevezünk álhírnek? Hallottátok már ezt a fogalmat? Nézzünk utána a Wikipédián!” | frontális | projektor |
| 7 perc | **Felület megismerése:** álhír generálása  „Mutatok egy felületet, ahol könnyedén bárki létrehozhat álhírt. Kezdjünk hozzá!” – [Konteó-generátor](https://index.hu/tech/hoax/2014/08/05/konteo-generator/)  „Írd be ezeket a szavakat: király, holló, gyűrű. Nézzük meg, milyen hírt generált! Hihető szerintetek?” | frontális, egyéni | tablet vagy asztali számítógép |
| 15 perc | **Álhír generálása** | csoport | okostelefon vagy tablet |
| 8 perc | **Produktumok bemutatása**  álhírek bemutatása  „Hogyan tehetnénk igazzá?” | frontális, bemutatás, beszélgetés | okostelefon vagy tablet |

|  |
| --- |
| Interjú készítése (5–8. évfolyam)  Eszköz: okostelefon  Applikáció: Clips App (előzetes ismeret szükséges)  Munkaforma: csoport (4-5 fős) |
| Feladat |
| **Feladat: Interjú készítése**   * Készítsetek rövid interjút az iskola diákjaival, dolgozóival, tanáraival a jól ismert Clips App segítségével! * Használjátok ki az óraközi szüneteket, de nyugodtan bemehettek az ebédlőbe is, s az udvaron is remek lehetőségetek lesz megkérdezni társaitokat! * Még izgalmasabb, ha néhány tanárt is megkérdeztek. ☺ * Az interjú nem lehet hosszabb 3 percnél, ezt vegyétek figyelembe! * Az interjú elején szerepeljen ez a felirat: ***Ha én király lennék****….* * *Legalább egy álhír valóságtartalmáról kérdezzétek meg az interjúalany véleményét! (Pl. Hallottad, hogy a holló elvitte egy barlangba a király gyűrűjét?)* * *Kérdezzétek meg az interjúalanyt arról, hogy szeretne-e hasonló uralkodót, mint amilyen Mátyás király volt, és miért?*   **Az elkészült interjút töltsétek fel a** [Lino](https://en.linoit.com/) **online faliújságra!** |

|  |
| --- |
| Online újság, katalógus létrehozása – óraterv (7–8. évfolyam)  Időtartam: 2 óra |

| Idő | Tevékenység | Munkaforma/ módszer | Eszközök |
| --- | --- | --- | --- |
| 2 perc | **Szervezési feladatok**  eszközök előkészítése | frontális | asztali számítógép, interaktív tábla vagy projektor |
| 6 perc | **Motiváció**  Szórólap, katalógus nézegetése  „Mire való egy katalógus? Ki lehet a célközönség?” | frontális, beszélgetés |  |
| 2 perc | **Célkitűzés**  „Ti is készíthettek katalógust, újságot egy online felület segítségével, ezt fogjuk most kipróbálni Hunyadi Mátyás témakörben. Az újságotokban az szerepeljen, amit érdekesnek találtatok a projekt során!” | frontális, közlés, utasítás |  |
| 15 perc | **Felület megismerése, kipróbálása**  [Flipsnack](https://www.flipsnack.com/) vagy [Microsoft Publisher](https://products.office.com/hu-hu/publisher)   * funkciók megismerése * képek pdf-be konvertálása * címadás * mentés funkció | frontális, csoport | projektor vagy interaktív tábla, asztali számítógép vagy tablet |
| 10 perc | **Szempontok megadása:**   * témahűség * tudományosság * logikus felépítés * cím-tartalom egysége * kreativitás | frontális |  |
| 35 perc | **Újság létrehozása**  A korábban létrehozott álhírek valamelyike jelenjen meg az újságban!  Lépései:   * témaválasztás * képek kiválogatása * pdf-be konvertálás * szükség szerint képszerkesztés * feltöltések * címadás * mentés | csoport | asztali számítógép vagy tablet |
| 20 perc | **Produktumok bemutatása, értékelés**  katalógusok, újságok bemutatása | frontális, bemutatás, beszélgetés | projektor vagy interaktív tábla |

|  |
| --- |
| Napi kódvadászat  Eszköz: okostelefon vagy tablet  Applikáció: bármelyik QR-kód-olvasó  Munkaforma: csoport (4-5 fős) |
| **Feladat: Kódok keresése, megfejtése**   * Lássuk, milyen kódfejtők vagytok! * Mától 5 napon keresztül minden nap 2db QR-kódot kell megkeresnetek az iskola épületében. * Azon az emeleten kell keresnetek a **QR-kódokat**, amelyik emeleten van a saját osztálytermetek. * Alkossatok csoportokat, s minden nap ugyanazon csoportba tartozzatok! Egy csoportban maximum 5 fő lehet, szükség esetén kérjetek segítséget osztályfőnökötöktől! * A QR-kódokat olvassátok le telefonnal vagy táblagéppel, s írjátok be a **Kódfejtő lap**ra a megoldást! * Az 5. nap végén adjátok le osztályfőnökötöknek a Kódfejtő lapot! |

|  |
| --- |
| 3D Galéria létrehozása – óraterv  Időtartam: 2 óra |

| Idő | Tevékenység | Munkaforma/ módszer | Eszközök |
| --- | --- | --- | --- |
| 2 perc | **Szervezési feladatok**  eszközök előkészítése | frontális | asztali számítógép, interaktív tábla vagy projektor |
| 6 perc | **Motiváció**  „Ki járt már galériában?  Mi a célja egy galériának?”   * egyéni élmények meghallgatása | frontális, beszélgetés |  |
| 2 perc | **Célkitűzés**  „Ti is készíthettek 3D Galériát egy online felület segítségével, ezt fogjuk most kipróbálni Hunyadi Mátyás témakörben.” | frontális, közlés, utasítás |  |
| 15 perc | **Felület megismerése, kipróbálása**  [ClassTools 3D Gallery Generator](http://www.classtools.net/3D)   * funkciók megismerése * képek feltöltése * videók feltöltése * címadás * mentés funkció * beágyazás funkció megismerése | frontális, egyéni | projektor vagy interaktív tábla, asztali számítógép vagy tablet |
| 10 perc | **Szempontok megadása:**   * témahűség * tudományosság * logikus felépítés * cím és tartalom egysége * kreativitás   „Olyan képeket, videókat válogassatok, amelyek véleményetek szerint nagy hatással voltak a mai magyarságra, s a címek adása tükrözze véleményeteket!” | frontális |  |
| 35 perc | **3D Galéria létrehozása**  Lépései:   * témaválasztás * képek kiválogatása * videók kiválogatása * szükség szerint képszerkesztés * feltöltések * címadás * mentés, link generálása | egyéni,  gyengébb képességű tanulók párban vagy kis csoportban is dolgozhatnak | asztali számítógép vagy tablet |
| 20 perc | **Produktumok bemutatása, értékelés**  galériák bemutatása | frontális bemutatás, beszélgetés | projektor vagy interaktív tábla |

|  |
| --- |
| Szabadulószoba  Eszköz: tablet  Applikáció: Escape Games Ancient Village App  Munkaforma: csoport (4-5 fős) |
| **Feladat: Virtuális szabadulószobából kell kijutnod minél hamarabb!**   * Szerezzétek meg Hunyadi Mátyás aranygyűrűjét! Csak akkor jöhettek ki a szabadulószobából, ha megszereztétek! * Kövessétek az utasításokat lépésről lépésre! * Gondolkodjatok logikusan! Több helyen meg kell szereznetek bizonyos tárgyakat, melyeket egy másik teremben fel is kell használni. * Többet nem segíthetek, használjátok a 12 pontból álló segédlapot! * Igyekezzetek, mert mérjük az időt, s aki a leggyorsabban megszerzi a gyűrűt, az nyert! |

MELLÉKLETEK

|  |
| --- |
| 1. sz. Szófelhő: (WordArt) |
|  |
| 2. sz. Gondolattérkép: (Mindomo) |
|  |
| 3. sz. Értékelő tábla: |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Szempontok | 1. nap | 2. nap | 3. nap | 4. nap | 5. nap |
| kódvadászat |  |  |  |  |  |
| kreativitás |  |  |  |  |  |
| igényesség |  |  |  |  |  |
| tudományosság |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| 4. sz. Együttműködési önértékelési lap: |
|  |
| 5. sz. Kódok a kódvadászathoz: |
|  |
| 6. sz. Kódfejtő lap: |

KÓDVERSENY csoport: …………..

|  |  |
| --- | --- |
| QR-kód  sorszáma | Megfejtés |
| 1. |  |
| 2. |  |
| 3. |  |
| 4. |  |
| 5. |  |
| 6. |  |
| 7. |  |
| 8. |  |
| 9. |  |
| 10. |  |

|  |
| --- |
| 7. sz. Kreatív pályázat: |
|  |
| 8. sz. Szabadulószoba |
| **SZEREZD MEG A GYŰRŰT! (Escape Games Ancient Village App)**  Kövesd az utasításokat!  Összesen 4 helyiségbe kell bemenned, mindenhol be kell gyűjtened bizonyos tárgyakat, melyeknek aztán fontos funkciójuk is lesz a játék során. Figyelj, mert valahová többször is vissza kell menned! |

Koncentrálj, mert mérjük az időt! Sok sikert!

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | Az **1. helyiségben** keresd meg az összegyűjthető tárgyakat, „tapogass”, s legyél figyelmes! Ha begyűjtötted mind a 4 tárgyat, akkor mehetsz tovább. |
| 2. | Menj át a **2. helyiségbe**, és ott is gyűjts tárgyakat!  Ha begyűjtötted mind a 2 tárgyat, akkor menj tovább! |
| 3. | Menj vissza az **1. helyiségbe**!  Itt keresd meg jobb oldalon a falon a kőpolcot, kattints rá, nézd meg közelről, és az egyik megszerzett tárggyal lökjed le az edényt!  A földre fog hullani 1 kő, azt gyűjtsd be! Ha ez mind megvan, akkor menj a 3. helységbe! |
| 4. | A **3. helyiségben** vagy. Keresd meg a nagy cserépedényt a földön, és gyűjtsd be, mert szükséged lesz rá! Ha megvan, akkor menj vissza a 2. helységbe! |
| 5. | A **2. helyiségben** le kell jutnod a vízhez, de hiányzik az első lépcsőfok.  Nagyítsd ki a hiányzó lépcső helyét, keress a tárgyaid közül olyat, ami jó lehet lépcsőnek, és tedd oda! |
| 6. | Még mindig a **2. helyiségben** vagy. Már le tudsz menni a vízhez, kattints rá!  Meríts a vízből az előbb megszerzett edénnyel, majd menj tovább a 3. helységbe! |
| 7. | A **3. helyiségben** nézd meg közelebbről a tüzet, és gyújtsd meg a fáklyát, amit még a játék elején gyűjtöttél be! Ezek után az égő fáklyát gyűjtsd be újra! |
| 8. | Most oltsad el a tüzet a vízzel teli edénnyel! |
| 9. | Még mindig a **3. helyiségben** vagyunk. Gyűjtsd be a hamut!  4 kör alakú jelet fogsz látni, jól nézd meg, jegyezd meg a méretüket, és menj vissza a 2. helységbe! |
| 10. | A **2. helyiségben** kattints a ládára, s a megjelenő köröket kattintással alakítsd úgy, hogy az előző helyen megfigyelt méretűek legyenek! Ha helyesen csinálod, akkor kinyílik a láda!!  Gyűjtsd be a ládában található tárgyat! |
| 11. | Még mindig a **2. helyiségben** vagyunk, keresd meg bal oldali falon a rejtett ábrát, használd a hamut!  Ha megjelent az ábra, akkor jól nézd meg a vonal formáját, majd menj a 4. helységbe! |
| 12. | A **4. helyiségben** keresd meg bal oldalon a ládát, kattints rá! Ha jól emlékszel az előző ábrán a vonal útjára, akkor ki tudod nyitni a ládát!  Gratulálok, megszerezted a GYŰRŰT!!! |

|  |
| --- |
| Hunyadi Mátyás nyomában c. projekt  Alkalmazások – Printscreen |

|  |  |
| --- | --- |
| [Lino](https://en.linoit.com/) | [Mindomo](http://www.mindomo.com/) |
|  |  |
| [Popplet](http://www.popplet.com/) | [Textorizer](http://lapin-bleu.net/software/textorizer/) |
|  |  |
| [Virtuális Vártúrák](http://www.virtualisvarturak.hu/) | [WordArt](https://wordart.com/) |
|  |  |
| [Flipsnack](https://www.flipsnack.com/) | [ClassTools 3D Gallery Generator](http://www.classtools.net/3D) |
|  |  |
| [Clips App](https://www.apple.com/clips/) | [QR Code Scanner](https://www.the-qrcode-generator.com/scan) |
|  |  |
| [Konteó-generátor](https://index.hu/tech/hoax/2014/08/05/konteo-generator/) | [Escape Games Ancient Village App](https://play.google.com/store/apps/details?id=air.odd1apps.EscapeGamesAncientVillage&hl=hu) |
|  |  |