

# HUNYADI MÁTYÁS NYOMÁBAN

**DIGITÁLIS PEDAGÓGIAI MÓDSZERTANNAL  
TÁMOGATOTT PROJEKTERV  
(22 × 45 PERC)**

Szerző:

**Éder Márta**

Módszertani lektor:

**Vásárhelyi Virág**

Nyelvi lektor:

**Földeáki Andrea**

**SZÉCHENYI** 



MAGYARORSZÁG  
KORMÁNYA

**Európai Unió**  
Európai Szociális  
Alap



**BEFEKTETÉS A JÖVŐBE**

## 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](#)

- [Magyar nyelv és irodalom – A változat](#)
- [Informatika](#)
- [Erkölcstan/etika](#)
- [Vizuális kultúra](#)
- [Hon- és népismeret](#)

### A projekt pedagógiai alapjai

#### Szükséges előismeret és készségek

**Fogalmi tudás:** műköltészet, műmese, média, jogtisza 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 előállítás 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, montázkészítéssel)
- médiaélmények (pl. tetszés, kíváncsiság, rossz élmény) felidézése, kifejezése és megjelenítése szóban, vizuálisan (pl. rajzolás, bábkészítés) vagy szerepjátszóval
- 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 kifejezőképesség:**

- 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](#) (kódvadászathoz rejtvénykészítés)
- [ClassTools 3D Gallery Generator](#) (3D képgaléria létrehozása)
- [Clips App](#) (riport készítése)
- [Escape Games Ancient Village App](#) (szabadulószoftver)
- [Flipsnack](#) (lapozható újság generálása)

- [LearningApps](#) (tankocka-készítés)
- [Lino](#) (feltöltőfelület, digitális napló)
- [Microsoft Publisher](#) (újság generálása)
- [Mindomo](#) (gondolattérkép)
- [Popplet](#) (ötletelés, gondolattérkép)
- [QR Code Scanner](#) (kódozoló app)
- [QR Code Generator](#) (kódkészítő)
- [Textorizer](#) (kép generálása)
- [Wikipédia](#) (gyűjtőmunka)
- [WordArt](#) (szófelhő)

#### A megvalósítás során használt online tartalmak, források linkjei

- [Arcanum](#) (közgyűjtemény)
- [Europeana](#) (közgyűjtemény)
- [Magyar Nemzeti Digitális Archívum](#) (közgyűjtemény)
- [Bűvösvölgy](#) (médiatudatosság, applikációk)
- [Konteó-generátor](#) (álhír generálása)
- [Virtuális Vártúrák](#) (virtuális vártúra)
- [Feladat: Hol volt Mátyás király nyári palotája?](#) (LearningApps)
- [Feladat: Állítsd sorrendbe a mese jeleneteit!](#) (LearningApps)
- [Feladat: Legyen ön is milliomos!](#) (LearningApps)

#### Segédanyagok a tanulóknak:

- [Álhírek témájú cikkek](#) (Hvg)
- Farkas Hédi: [Végvári életmód a XVI. századi Magyarországon](#) (2012.05.30.) (u.m.: 2020.09.01.)
- Harmat Árpád Péter: [A nagy törökverők: Kinizsi Pál, Pálffy Miklós és Zrínyi Miklós](#) (Történelem cikkek, 2015.01.21.) (u.m.: 2020.09.01.)
- Harmat Árpád Péter: [Magyarország címerei](#) (Történelem cikkek, 2015.02.04.) (u.m.: 2020.09.01.)
- [Hogyan olvassuk a történelemről szóló cikkeket?](#) (Bűvösvölgy) (u.m.: 2020.09.01.)
- [Kódexek, iniciálék, miniatúrák](#) (Tudorinda – Művészetek, 2015.01.06.) (u.m.: 2020.09.01.)
- [Magyar viselet a XV. században](#) (Arcanum) (u.m.: 2020.09.01.)
- Obersovszky Gyula: [Meghalt Mátyás király, oda az igazság!](#) (Blogger42, 2012.01.29.) (u.m.: 2020.09.01.)
- Rác György: [Mégmérgezték-e Mátyás királyt?](#) (Magyar Nemzeti Levéltár, 2015.03.10.) (u.m.: 2020.09.01.)

#### Nyomtatott források és eszközök

QR-kódok  
virtuális szabadulósobához 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
<ul style="list-style-type: none"> <li>- szófelhő (<a href="#">WordArt</a>)</li> <li>- gondolatterkép: ötletelés (<a href="#">Mindomo</a>)</li> <li>- értékelő táblázat (értékelési szempontok)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- együttműködési önértékelő lap (Google-úrlap)</li> <li>- értékelőlap (kódvadászat)</li> <li>- feltöltő felület ellenőrzése (<a href="#">Lino</a>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- a mindennapi kódvadászat eredményhirdetése</li> <li>- produktumok értékelése</li> <li>- együttműködési értékelőlap</li> <li>- projektzáró SZABADULÓSZOBA</li> </ul>
Értékelési összefoglaló		
<h3>1. A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT</h3> <p>A projektmunka megkezdése előtt a diákok előzetes ismereteit egy fogalomgyűjtemény alapján mérjük fel. A fogalmakból a gyerekek <b>szófelhőt</b> készítenek a <a href="#">WordArt</a> segítségével (pl. 1. sz. <i>melléklet</i>). 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.</p> <p>A végzős diákok segítik a projekt előkészítését, melynek során a <a href="#">Mindomo</a> segítségével <b>gondolatterképen</b> (2. sz. <i>melléklet</i>) rögzítik ötleteiket, bárhol, bármikor eszükbe jut valami. Az <b>ötletelés</b> során felszínre kerülnek a gyerekek meglévő ismeretei, teret kap kreativitásuk, s megmutatkozik a témához kapcsolódó érdeklődési körük is. Közösén megfogalmazzuk a projekt fő kérdéseit, céljait. Az ötletekhez, a kigondolt tevékenységekhez a pedagógus segítségével <b>rendelik hozzá az applikációkat</b>, online felületeket, programokat. Az alsóbb évesek elé már több tevékenység kerül választható lehetőségként.</p> <p><b>Értékelő táblázat elkészítése</b> (3. sz. <i>melléklet</i>). A projektvezető pedagógus értékelési szempontokat állít össze annak érdekében, hogy egységes elvárásrendszer legyen a tanulók előtt. A kiválasztott tevékenységek értékeléséhez konkrét <b>értékelési szempontokat</b> rendelünk, melyeket táblázatban rögzítünk, s minden tevékenység elvégzését (produktum létrehozását) pontozás követi. A pontok az iskola aulájában elhelyezett értékelő táblán követhetők.</p> <p>Szempontok:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- eredetiség, kreativitás</li> <li>- igényesség</li> <li>- tudományosság</li> </ul>		
<h3>2. A PROJEKTMUNKA SORÁN</h3> <p>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.</p> <p>A csoportok kialakításánál javasolt szempontok:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- a diákok tudjanak hatékonyan együtt dolgozni (javasolt csoportlétszám: 4-5 fő)</li> <li>- rendelkezzenek a csoportok megfelelő eszközökkel (pl. saját telefon, tablet)</li> <li>- javasolt azonos évfolyamú diákokat egy csoportba beosztani</li> </ul>		

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](#).

A formatív értékelő beszélgetés javasolt irányai az önértékelési lapok kitöltését követően:

A) *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?

B) *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?

C) *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?

D) *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 játékoságát a QR-kódokba ágyazott feladványokkal biztosítjuk. A kódvadászat leírása: a tanulócsoporthoz 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](#) 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](#) 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 kódvadászzal 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 **Szabadulósobában** elért teljesítmény értékelésére, a győztes tanulócsoporthoz a 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](#) felületén, ahol a produktumok megtalálhatók.

## A PROJEKT MENETE

Projektleírás		
Óraszám	5–6. évfolyam	7–8. évfolyam
1 óra (a projekt megkezdése előtt)		<p><b>Projekt előkészítése, érdeklődés felkeltése</b></p> <p><b>Kreatív pályázat: kiállítás</b> A projekt előkészítő szakaszában <u>pályázatot</u> hirdetünk az alábbi témákban: (7. sz. <u>melléklet</u>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- meseillusztráció (Mátyás király-mesék)</li> <li>- makett (várak)</li> <li>- iniciálé</li> </ul> <p>A pályázatokra készített produktumokból a projekt teljes időtartama alatt az iskola aulájában <u>kiállítást</u> 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.</p> <p><b>Ötletelés, gondolattérkép</b> A projekt megkezdése előtt a végzős diákok gondolattérkép segítségével ötletelnek a <u>Mindomo</u> felületen. (2. sz. <u>melléklet</u>) 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.</p>
1 óra	<p><b>Előzetes tudás felmérése – Szófelhő</b> A projektmunka megkezdése előtt minden évfolyamon felmérjük a diákok előzetes ismereteit egy fogalomgyűjtemény alapján. A fogalmakból a gyerekek szófelhőt készítenek a <u>WordArt</u> 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. <u>melléklet</u>)</p>	
1 óra	<p><b>Gyűjtőmunka: Mit tudunk Hunyadi Mátyásról? Milyen mesehős volt?</b> 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: <u>WordArt</u> vagy <u>Popplet</u></p>	
1 óra	<p><b>A gyűjtőmunka rendszerezése</b> A tanulók 1 órában készítenek egy táblázatot, melynek címe: <i>Tudtad-e?</i> Az óra végén az összegyűjtött érdekességeket megosztják egymással. Szófelhő kiegészítése: <u>WordArt</u></p>	

1 óra	<p><b>Hogyan őrizzük meg, elevenítsük fel a régi értékeket mai eszközökkel? – Digitális napló, kép létrehozása</b></p> <p>Minden csoport létrehoz egy online faliújságot a <a href="#">Lino</a> felületen, Hunyadi Mátyás emlékére. Ez a faliújság lesz a projekt digitális naplója, ide kerülnek fel az elkészült produktumok.</p>	<p><b>Hogyan őrizzük meg, elevenítsük fel a régi értékeket mai eszközökkel? – Digitális napló, kép létrehozása</b></p> <p>A diákok 1 órában a <a href="#">Textorizer</a> felületen <a href="#">borítóképet</a> generálnak a témához kapcsolódó szöveg, szállóige felhasználásával. Ez a felület lesz a projekt során a digitális napló.</p> <p>A borítókép létrehozásánál értékelési szempontok: eredetiség, kreativitás, meglévő tudás felhasználása, tudományosság.</p>
1 óra	<p><b>Milyen volt az élet Visegrádon, a királyi palotában? – Virtuális vartúra</b></p> <p>A diákok virtuális vartúrán vesznek részt a <a href="#">Virtuális Vartúrák</a> oldal segítségével.</p>	
1 óra	<p><b>LEGO-vár építése</b></p> <p>A diákok megadott szempontok szerint várat építenek.</p>	
2 óra	<p><b>Milyen kulturális örökséget hagyott ránk Mátyás király? – Iniciálé készítése</b></p> <p>Iniciálé készítése Word segítségével.</p>	
2 óra	<p><b>Digitális történetmesélés</b></p> <p>A felső tagozatosok a számukra érdekes témákat alaposabban körüljárva, digitális történetmesélésbe fognak a <a href="#">Clips App</a> használatával.</p>	
1 óra		<p><b>Mese vagy nem mese? – Álhírek generálása</b></p> <p>Álhírek generálására használt felület: <a href="#">Kontéo-generátor</a></p>
2 óra	<p><b>Interjú készítése</b></p> <p>A diákok a <a href="#">Clips App</a> segítségével interjút készítenek az iskolában a tanulókkal és tanárokkal arról, hogy <i>Ha én király lennék...</i> Az interjúban véleményezik az előző tevékenység során létrehozott álhíreket, illetve azok igazságtartalmát.</p>	
2 óra		<p><b>Online újság, katalógus létrehozása</b></p> <p>A tanulók online újságot, katalógust hoznak létre a <a href="#">Flipsnack</a> vagy a <a href="#">Microsoft Publisher</a> felületen. A katalógusban a kreatív pályázatra beérkezett és kiállított munkák képei kerülhetnek, valamint az álhírek, interjúk.</p>
2 óra	<p><b>Mi mindent tudunk Hunyadi Mátyásról és koráról? Milyenek ismerte őt a nép? – Napi kódvadászat, kódfejtés</b></p> <p>Az iskola területén elrejtett QR-kódok leolvasása, képes rejtvények megoldása. (5 napon keresztül napi 2 db QR-kódot kell megkeresni a diákoknak.)</p> <p>Javaslat: óráközi szünetekben remekül megvalósítható a napi 2 db QR-kód keresése.</p>	
2 óra	<p><b>Képes beszámoló a legérdekesebb témáról – 3D-Galéria létrehozása</b></p> <p>A tanulók a sok gyűjtőmunkára alapozva online 3D Galériát készítenek a <a href="#">ClassTools 3D Gallery Generator</a> használatával.</p>	
1 óra	<p><b>Szabadulószoza (virtuális)</b></p> <p>Kerettörténet: Keresd meg Hunyadi Mátyás aranygyűrűjét, s kiszabadulsz!</p> <p>A szabadulószoza ráépül a projekt során szerzett ismeretekre. Maga a szabadulószoza egy virtuális várban található, s a gyűrű megkeresésével kapcsolódunk Hunyadi Mátyás legendájához.</p> <p>Használt alkalmazás: <a href="#">Escape Games Ancient Village App</a> (8. sz. melléklet)</p>	
1 óra	<p><b>Projekt zárása</b></p> <p>Szemezgetés a digitális naplóból: a diákok által feltöltött produktumok bemutatása. Eredményhirdetések, értékelések.</p>	



Előzetes tudás felmérése – óraterv Időtartam: 1 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma/ módszer	Eszközök
2 perc	<b>Szervezési feladatok</b> eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor, papír
5 perc	<b>Motiváció</b> Mátyás király főcímdal meghallgatása „Ki jut eszedbe a főcímdalról?” „Mit tudsz Hunyadi Mátyásról?”	frontális	<a href="#">Mátyás király meséi főcímdala</a>
1 perc	<b>Célkitűzés</b> „Készítsünk szógyűjteményt a témában!”	frontális	
7 perc	<b>Az online felület bemutatása</b> <a href="#">WordArt</a>	frontális, egyéni	interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép
20 perc	<b>Szófelhő készítése, mentése, megosztása</b> „Az elkészült szófelhőd tükrözze azt is, hogy benned milyen érzéseket kelt például Hunyadi Mátyás munkássága, az általad ismert meséi, mondái! A szavak közé írd érzéseket, hangulatokat, használj kifejező színeket!”	csoport	interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép
10 perc	<b>Összegzés, értékelés</b> Értékelési szempontok: témataratás, 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	<b>Szervezési feladatok</b> eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor, papír
2 perc	<b>Motiváció</b> Fejezd be a mondatot: „Meghalt Mátyás, oda az .....” (Megoldás: igazság) „Vajon miért született meg ez a mondat?”	frontális, beszélgetés	
1 perc	<b>Célkitűzés</b> „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	<b>Online gyűjtőmunka</b> Jegyzetelés: szófelhő készítése (WordArt) vagy jegyzetelés Popplet applikációval	csoport	interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép, papír
11 perc	<b>Összegzés</b> „Osszuk meg egymással, hogy ki milyen érdekes dolgot talált!” Értékelés: aktivitás, digitális eszközhasználat	frontális	interaktív tábla vagy projektor
<p><b>Ajánlott oldalak:</b> Rácz György: <a href="#">Mégmérgezték-e Mátyás királyt?</a> (Magyar Nemzeti Levéltár, 2015.03.10.) Obersovszky Gyula: <a href="#">Meghalt Mátyás király, oda az igazság!</a> (Blogger42, 2012.01.29.) <a href="#">Kódexek, inicálék, miniatúrák</a> (Tudorinda – Művészetek, 2015.01.06.) Harmat Árpád Péter: <a href="#">Magyarország címerei</a> (Történelem cikkek, 2015.02.04.)</p>			


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

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

Digitális napló, kép létrehozása – óraterv Időtartam: 1 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma/ módszer	Eszközök
1 perc	<b>Szervezési feladatok</b> eszközök előkészítése		asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor
2 perc	<b>Motiváció</b> Kép kivetítése. Mi lehet ez? Mi célt szolgálhat? (online falíújság)		frontális, beszélgetés
1 perc	<b>Célkitűzés</b> „Tegyük is egy témajelölő cetlit a falíújságra! Készítsetek képet Hunyadi Mátyáshoz köthetően, használjatok szöveget is a képen!”	frontális, közlés, utasítás	
10 perc	<b>Online felület megismerése</b> <a href="#">Textorizer</a> A felület megismerése lépésről lépésre, funkcióinak kipróbálása.	frontális	interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép
20 perc	<b>Kép elkészítése a <a href="#">Textorizer</a> felületen</b> 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	<b>A produktumok (képek) bemutatása</b> 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 vartúra – óraterv Időtartam: 1 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma/ módszer	Eszközök
1 perc	<b>Szervezési feladatok</b> eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor, bábok
3 perc	<b>Motiváció</b> A visegrádi vár képe „Mi látható a képen? Hunyadi Mátyásnak milyen kötődése van a visegrádi várhoz?”	frontális, beszélgetés	kép
1 perc	<b>Célkitűzés</b> „Ismerjük meg közelebbről a visegrádi várat egy virtuális vartúra segítségével!”	frontális, közlés, utasítás	
10 perc	<b>Gyűjtőmunka</b> „Gyűjtsetek néhány érdekes információt a visegrádi várról az alábbi felületen!” <a href="#">A Fellegvár története</a> 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	<b>Ismeretek megosztása a társakkal</b>	frontális, beszélgetés	interaktív tábla vagy projektor
20 perc	<b>Virtuális vartúra – <a href="#">Virtuális Vartúrák</a></b> - térképen való tájékozódás - galéria megtekintése - videók megtekintése	frontális	interaktív tábla vagy projektor, tablet
5 perc	<b>Értékelés:</b> aktivitás, digitális eszköz-használat	frontális	

LEGO-vár építése – óraterv Időtartam: 1 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma/ módszer	Eszközök
2 perc	<b>Szervezési feladatok</b> eszközök előkészítése	frontális	LEGO
3 perc	<b>Motiváció, célkitűzés</b> A visegrádi vár képe „Mi látható a képen? Az előzőekben megismertük a várat közelebbről, most megépíthetitek ti is.”	frontális, beszélgetés	kép
5 perc	<b>Szemponatok megbeszélése</b> - kreativitás - a vár jellemzői legyenek fellelhetők (pl. bástya) - egyediség „Te milyen várban élnél szívesen?”	frontális	interaktív tábla vagy projektor
30 perc	<b>Várépítés</b> (LEGO)	egyéni	
5 perc	<b>Várkiállítás a teremben, értékelés:</b> megadott szempontok szerint.	frontális	

Iniciálé készítése – óratervezet			
Időtartam: 2 óra			
Javasolt helyszín: informatika- vagy számítástechnika-terem asztali számítógépekkel			
Idő	Tevékenység	Munkaforma/ módszer	Eszközök
2 perc	<b>Szervezési feladatok</b> eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép, interaktív tábla vagy projektor, képek, mesekönyvek
5 perc	<b>Motiváció</b> Kép <a href="#">(forrás)</a> „Láttál-e már hasonlót? Hogyan nevezik ezt a fajta díszítést?” Korábbi gyűjtőmunka során talált információk felelevenítése.	 frontális beszélgetés	kép
3 perc	<b>Célkitűzés</b> „Mi is készíteni fogunk iniciálét számítógép segítségével.”	frontális, közlés	interaktív tábla vagy projektor
15 perc	<b>Ismeretszerzés – gyűjtőmunka</b> „Nézzük meg együtt a Magyar Elektronikus Könyvtárban, mit is találunk ebben a témában!” <a href="#">A Mátyás-Graduale</a>	frontális, szemléltetés, beszélgetés	interaktív tábla vagy projektor, asztali számítógép
10 perc	<b>Fogalom meghatározása:</b> iniciálé „Keresd meg a Wikipédia felületén az iniciálé szó pontos jelentését!”	egyéni	asztali számítógép
10 perc	<b>Mondák válogatása</b> „Válassz egy könyvet a polcra, olyat, ami tetszik, s válassz ki egy Mátyás királyról szóló történetet!”	frontális	mesekönyvek
10 perc	<b>Produktum előkészítése</b> „Gépelj be a számítógépbe az általad választott monda első tíz kezdő mondatát 14-es betűméretben! A betűtípus Calibri legyen!”	egyéni vagy páros	asztali számítógép, könyv

Idő	Tevékenység	Munkaforma/ módszer	Eszközök
25 perc	<p><b>Iniciálé készítése lépésről lépésre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- a kezdőbetű kijelölése</li> <li>- „Beszúrás”-ra kattintás</li> <li>- „Iniciálé”-ra kattintás</li> <li>- Beállítások kiválasztása: „Süllyesztve”</li> <li>- betűtípus kiválasztása: Old English Text MT</li> </ul> <p>Feladat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- egy iniciálé létrehozása közösen, a fenti beállításokkal</li> <li>- 1 iniciálé létrehozása szabadon választható beállítással, színek kiválasztásával</li> </ul>	frontális, egyéni vagy páros	asztali számítógép, interaktív tábla vagy projektor
10 perc	<p><b>Produktumok bemutatása, értékelés</b></p> <p>„Nézzük meg, kinek hogyan sikerült díszes betűt, azaz iniciálét készíteni!”</p> <p>Beszélgetés: „Az esztétikai szempont mellett te milyen szöveg esetében használnád az iniciálét?”</p>	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	<b>Szervezési feladatok</b> eszközök előkészítése	frontális	okostelefon vagy tablet
10 perc	<b>Motiváció</b> „Emlékezzetek vissza, hogy a gyűjtőmunkátok során milyen érdekes adatokra, életrajzi eseményekre, még a történések számára is kérdéses dolgokra bukkantatok!” Beszélgetés: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Megmérgezték-e Mátyást?</li> <li>- Miért holló van a címerben?</li> <li>- Valóban igazságos volt a nagy adók ellenére?</li> <li>- Szükség lenne-e ma is hasonló vezetőre?</li> <li>- Mi lehet az oka annak, hogy olyan sok mese terjedt szájról szájra Mátyás királyról?</li> <li>- Mi lehet az oka annak, hogy Hunyadi Mátyást minden magyar ember ismeri?</li> <li>- Szükségünk lenne-e ma is hasonló királyra, uralkodóra?</li> </ul>	frontális, beszélgetés	
2 perc	<b>Célkitűzés, csoportok kialakítása</b> „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	<b>Online források megadása</b> (lásd vázlat végén)	frontális, csoport	okostelefon vagy tablet

Idő	Tevékenység	Munkaforma/ módszer	Eszközök
5 perc	<b>Szempontok megalkotása</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tudományosság</li> <li>- korhűség</li> <li>- a felhasznált források adekvát használata</li> <li>- legyen benne állásfoglalás, saját vélemény</li> <li>- jelenjen meg benne a történet hatása a mai életünkre, gondolkodásunkra</li> <li>- maximum 3 perces legyen</li> </ul>	frontális	
10 perc	<b>Clips App funkcióinak ismételése</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- hang rögzítése</li> <li>- élő feliratozás</li> <li>- képi megjelenés változtatása</li> <li>- animációk beszúrása</li> </ul>	frontális	okostelefon vagy tablet
40 perc	<b>Produktum létrehozása</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- témaválasztás</li> <li>- adatgyűjtés a linkek segítségével</li> <li>- szöveg megalkotása</li> <li>- a digitális történetmesélés elkészítése</li> </ul>	csoport	okostelefon vagy tablet
20 perc	Produktum mentése, bemutatása a társaknak, értékelés a szempontok alapján	csoport	okostelefon vagy tablet
<b>Ajánlott oldalak:</b> Rácz György: <a href="#">Megmérgezték-e Mátyás királyt?</a> (Magyar Nemzeti Levéltár, 2015.03.10.) Obersovszky Gyula: <a href="#">Meghalt Mátyás király, oda az igazság!</a> (Blogger42, 2012.01.29.) Harmat Árpád Péter: <a href="#">Magyarország címerei</a> (Történelem cikkek, 2015.02.04.)			

Álhírek generálása – óraterv (7–8. évfolyam)			
Időtartam: 1 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma/ módszer	Eszközök
1 perc	<b>Szervezési feladatok</b> eszközök előkészítése		tablet vagy asztali számítógép
8 perc	<b>Motiváció</b> 1. Lehetőség: reklámfilm megtekintése ( <a href="#">Pénzfák nőnek a vértesi faluban?</a> ) „Mi a véleményetek a reklámról? Valóban léteznek pénzfák? Miért készülnek hasonló reklámok?” 2. Lehetőség: <a href="#">Fake News</a> c. film megtekintése	frontális, bemutató, beszélgetés	projektor
1 perc	<b>Célkitűzés, csoportok kialakítása</b> „Most ti is kipróbálhatjátok magatokat valós vagy valótlan hírek gyártásában. A téma Hunyadi Mátyás, hozzá kapcsolódóan bármi lehet.”	frontális, közlés, utasítás	
5 perc	<b>Fogalom megismerése:</b> álhír „Vajon mit nevezünk álhírnek? Hallottátok már ezt a fogalmat? Nézzünk utána a Wikipédián!”	frontális	projektor
7 perc	<b>Felület megismerése:</b> álhír generálása „Mutatok egy felületet, ahol könnyedén bárki létrehozhat álhírt. Kezdjünk hozzá!” – <a href="#">Konteó-generátor</a> „Írd be ezeket a szavakat: király, holló, gyűrű. Nézzük meg, milyen hírt generált! Hihető szerintetek?”	frontális, egyéni	tablet vagy asztali számítógép
15 perc	<b>Álhír generálása</b>	csoport	okostelefon vagy tablet
8 perc	<b>Termékek bemutatása</b> álhírek bemutatása „Hogyan tehetnénk igazgá?”	frontális, bemutató, 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**

- Készítetek 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 lehetőségek 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 Máttyás király volt, és miért?*

**Az elkészült interjút töltsétek fel a [Lino](#) online faliújságra!**

Online újság, katalógus létrehozása – óraterv (7–8. évfolyam)			
Időtartam: 2 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma/ módszer	Eszközök
2 perc	<b>Szervezési feladatok</b> eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép, interaktív tábla vagy projektor
6 perc	<b>Motiváció</b> Szórólap, katalógus nézegetése „Mire való egy katalógus? Ki lehet a célközönség?”	frontális, beszélgetés	
2 perc	<b>Célkitűzés</b> „Ti is készíthettek katalógust, újságot egy online felület segítségével, ezt fogjuk most kipróbálni Hunyadi Mátvás témakörben. Az újságokban az szerepeljen, amit érdekesnek találtatok a projekt során!”	frontális, közlés, utasítás	
15 perc	<b>Felület megismerése, kipróbálása</b> <a href="#">Flipsnack</a> vagy <a href="#">Microsoft Publisher</a> - funkciók megismerése - képek pdf-be konvertálása - címadás - mentés funkció	frontális, csoport	projektor vagy interaktív tábla, asztali számítógép vagy tablet
10 perc	<b>Szempontok megadása:</b> - témahűség - tudományosság - logikus felépítés - cím-tartalom egysége - kreativitás	frontális	

Idő	Tevékenység	Munkaforma/ módszer	Eszközök
35 perc	<p><b>Újság létrehozása</b> A korábban létrehozott álhírek valamelyike jelenjen meg az újságban! Lépései:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- témaválasztás</li> <li>- képek kiválogatása</li> <li>- pdf-be konvertálás</li> <li>- szükség szerint képszerkesztés</li> <li>- feltöltések</li> <li>- címadás</li> <li>- mentés</li> </ul>	csoport	asztali számítógép vagy tablet
20 perc	<p><b>Produktumok bemutatása, értékelés</b> katalógusok, újságok bemutatása</p>	frontális, bemutató, 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 kérjeteek segítséget osztályfőnököktől!
- A QR-kódokat olvassátok le telefonnal vagy táblagéppel, s írjátok be a **Kódfejtő lapra** a megoldást!
- Az 5. nap végén adjátok le osztályfőnököknek a Kódfejtő lapot!

3D Galéria létrehozása – óraterv Időtartam: 2 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma/ módszer	Eszközök
2 perc	<b>Szervezési feladatok</b> eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép, interaktív tábla vagy projektor
6 perc	<b>Motiváció</b> „Ki járt már galériában? Mi a célja egy galériának?” - egyéni élmények meghallgatása	frontális, beszélgetés	
2 perc	<b>Célkitűzés</b> „Ti is készíthettek 3D Galériát egy online felület segítségével, ezt fogjuk most kipróbálni Hunyadi Mátyás témakörben.”	frontális, közlés, utasítás	
15 perc	<b>Felület megismerése, kipróbálása</b> <a href="#">ClassTools 3D Gallery Generator</a> - funkciók megismerése - képek feltöltése - videók feltöltése - címadás - mentés funkció - beágyazás funkció megismerése	frontális, egyéni	projektor vagy interaktív tábla, asztali számítógép vagy tablet
10 perc	<b>Szempontok megadása:</b> - 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	



Idő	Tevékenység	Munkaforma/ módszer	Eszközök
35 perc	<p><b>3D Galéria létrehozása</b></p> <p>Lépései:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- témaválasztás</li> <li>- képek kiválogatása</li> <li>- videók kiválogatása</li> <li>- szükség szerint képszerkesztés</li> <li>- feltöltések</li> <li>- címadás</li> <li>- mentés, link generálása</li> </ul>	<p>egyéni, gyengébb képességű tanulók párban vagy kis csoportban is dolgozhatnak</p>	<p>asztali számítógép vagy tablet</p>
20 perc	<p><b>Produktumok bemutatása, értékelés</b></p> <p>galériák bemutatása</p>	<p>frontális bemutató, beszélgetés</p>	<p>projektor vagy interaktív tábla</p>

Szabadulószoba

Eszköz: tablet

Applikáció: Escape Games Ancient Village App

Munkaforma: csoport (4-5 fős)

**Feladat: Virtuális szabadulószobából kell kijutnod minél hamarabb!**

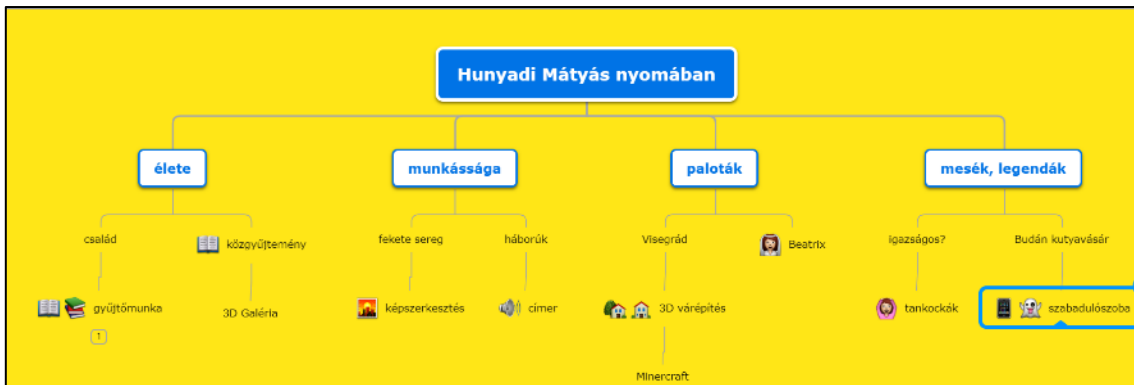
- Szerezzétek meg Hunyadi Mátyás aranygyűrűjét! Csak akkor jöhettek ki a szabadulószobából, ha megszereztétek!
- Kövessétek az utasításokat lépésről lépésre!
- Gondolkodjatok logikusan! Több helyen meg kell szereznetek bizonyos tárgyakat, melyeket egy másik teremben fel is kell használni.
- Többet nem segíthetek, használjátok a 12 pontból álló segédlapot!
- Igyekeztek, mert mérjük az időt, s aki a leggyorsabban megszerzi a gyűrűt, az nyert!

## MELLÉKLETEK

### 1. sz. Szófelhő: (WordArt)



### 2. sz. Gondolattérkép: (Mindomo)



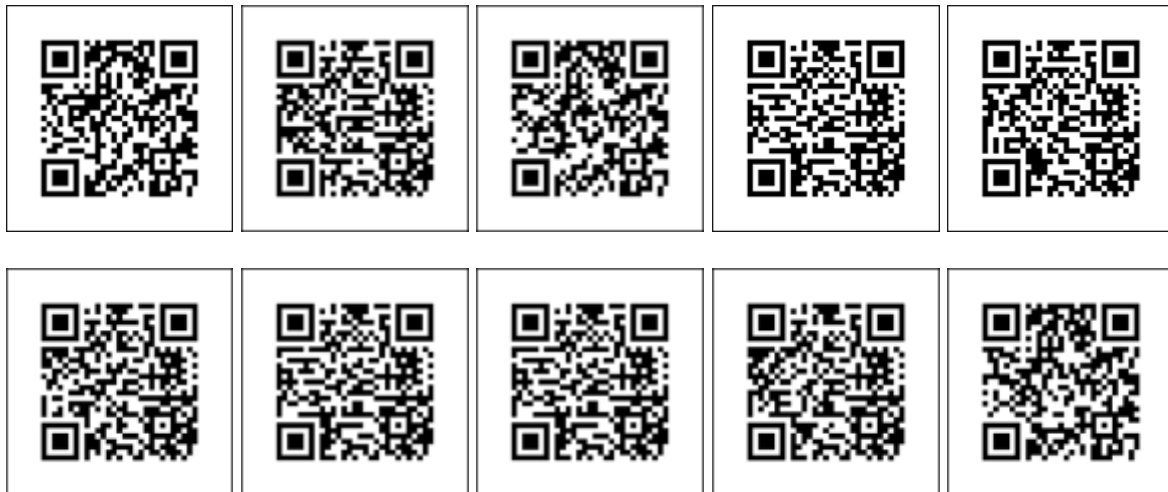
### 3. sz. Értékelő tábla:

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:



## KREATÍV PÁLYÁZAT


### Hunyadi Mátyás nyomában

Emlékezünk Hunyadi Mátyásra és korára!



**H**asználhatsz bármit, ami kezed ügyébe akad, legyen az festék, ragasztó, karton, sóliszt gyurma, papír, fonal, textil, a fantáziadra bizzuk...


**A**jánlott témák:

- makett (Visegrád, Vajdahunyad vára, fekete sereg)
- iniciálé
- meseillusztráció (Mátyás király)
- báb
- korabeli zászló, címer, pénz
- királyi jelképek



Jelentkezz  
egyénileg,  
párban,  
csoportosan,  
vagy  
osztályal együtt!





### 8. sz. Szabadulószooba

# SZABADULÓ SZOBA



#### **SZEREZD MEG A GYŰRŰT! (Escape Games Ancient Village App)**

Kövess 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 <b>1. helyiségben</b> keresd meg az összegyűjthető tárgyakat, „tapogass”, s legyél figyelmes! Ha begyűjtötted mind a 4 tárgyat, akkor mehetsz tovább.
2.	Menj át a <b>2. helyiségbe</b> , és ott is gyűjts tárgyakat! Ha begyűjtötted mind a 2 tárgyat, akkor menj tovább!
3.	Menj vissza az <b>1. helyiségbe</b> ! 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. helyiségbe!
4.	A <b>3. helyiségben</b> vagy. Keresd meg a nagy cserépedényt a földön, és gyűjtsd be, mert szükséged lesz rá! Ha megvan, akkor menj vissza a 2. helyiségbe!
5.	A <b>2. helyiségben</b> 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 <b>2. helyiségben</b> vagy. Már le tudsz menni a vízhez, kattints rá! Meríts a vízből az előbb megszerzett edénnyel, majd menj tovább a 3. helyiségbe!
7.	A <b>3. helyiségben</b> nézd meg közelebről a tüzet, és gyűjtsd meg a fáklyát, amit még a játék elején gyűjtöttél be! Ezek után az égő fáklyát gyűjtsd be újra!
8.	Most oltsd el a tüzet a vízzel teli edénnyel!
9.	Még mindig a <b>3. helyiségben</b> vagyunk. Gyűjtsd be a hamut! 4 kör alakú jelet fogsz látni, jól nézd meg, jegyezd meg a méretüket, és menj vissza a 2. helyiségbe!
10.	A <b>2. helyiségben</b> 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 <b>2. helyiségben</b> 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. helyiségbe!
12.	A <b>4. helyiségben</b> 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 – Printsreen

[Lino](#)



[Mindomo](#)



[Popplet](#)



[Textorizer](#)



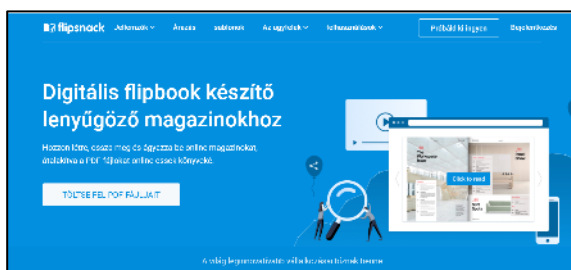
[Virtuális Várturák](#)



[WordArt](#)



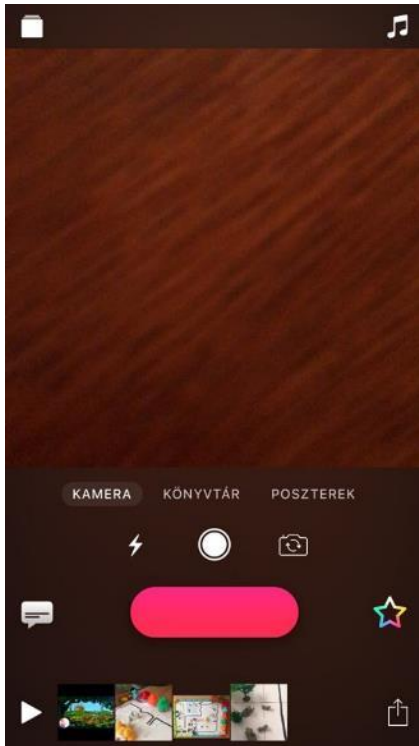
[Flipsnack](#)



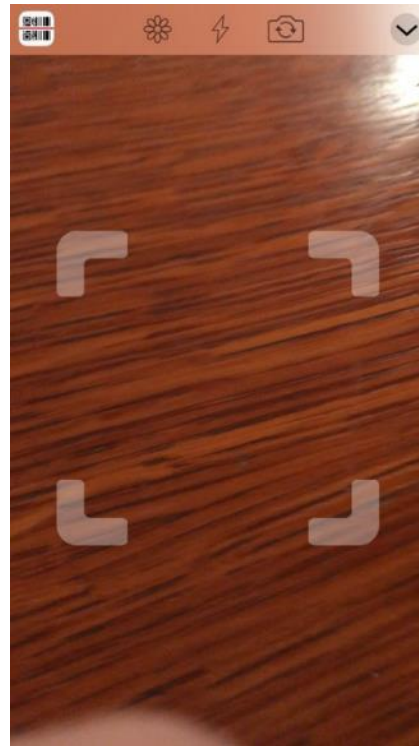
[ClassTools 3D Gallery Generator](#)



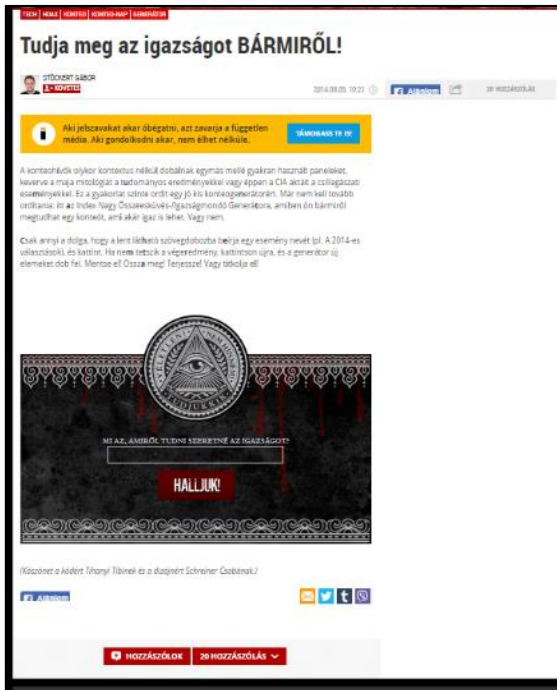
[Clips App](#)



[QR Code Scanner](#)



[Konteó-generátor](#)



[Escape Games Ancient Village App](#)

