



Virtuális időutazás a népi kultúra világába

Készítette

Barta-Kenyeres Éva, Varga Teréz

Összefoglalás

Azt mondják, a mai fiatalokat semmi nem érdekli. Talán egy valami azért mégis: a körülöttük lévő digitális világ. Épp ezért előremutató az a felismerés, ha a digitális technikát nem célként, hanem eszközként használjuk a kultúra, a hagyományok közvetítésére, pedagógiai célokra. A Digitális Témahét folyamán a MaNDAdb digitalizált kulturális tartalmait, valamint az erre épülő oktatási célú adatbázis, a Digipédia digitális oktatási segédanyagait felhasználva a diákokat egy virtuális időutazás keretében elkalauzoljuk a 19. század végi, 20. század eleji magyar népi kultúra világába.

A projekt során bebizonyosodik, hogy a hagyomány és a modern technika nemcsak, hogy megfér egymással, hanem ezek szerencsés ötvöződése számos pedagógiai lehetőséget rejt magában, melyeket a hon- és népismeret tantárgy (5. évfolyam) oktatásában is kiaknázhathatunk. A digitális adatbázisban található archív kép- és filmfelvételek, illetve a 3D digitalizációs technika segítségével megelevenednek a népi kultúra bűtorai, használati tárgyai, a paraszti munkák és életmód pillanatképei s már-már feledésbe merült népszokásaink. A diákok élményszerűen tanulmányozhatják a virtuálisan körbejárható, aprólékosan megismerhető, 3D-ben digitalizált népművészeti tárgyakat (http://mandadb.hu/3d/60_2_1_3dsom/60_2_1_3dsom.htm), miközben funkciójuk megismerésén túl rácsodálkozhatnak gazdag díszítettségükre: lám, akkoriban egy egyszerű használati tárgy is milyen mives kidolgozást kapott!

A 3D-ben digitalizált tárgyakhoz tartozó mérőpanelt és a tárgyak forgathatóságát kihasználva felszín- és térfogat-számítási feladatok megoldásával a matematika tárgyat is bekapcsolhatjuk a projektbe. Az interdiszciplinaritás elvét követve a vizuális kultúra, illetve informatika tantárgyak bevonásával a tanulók projektfeladatok keretében autentikus környezetbe helyezhetik magukat, sőt 3D-skenner használatával – népviseletbe öltözve – maguk is 3D-modellekké válhatnak; ez utóbbi ötlet további felhasználása szinte már csak a diákok és a pedagógus kreativitásán múlik.

Tantárgyak köre

Hon- és népismeret, Informatika, Matematika, Magyar nyelv és irodalom, Vizuális kultúra

Évfolyamok

5–6. évfolyam

Időtartam

15x45 perc

A projekt 3 tanítási nap alatt valósítható meg 15x45 perces tanórák keretében.



Az időkeretek az elkészítendő produktumok vonatkozásában:

1. nap: 5 tanítási óra – saját díszítésű, verses felirattal ellátott „digitális” butella készítése, autentikus környezetbe helyezése rajzoló- és képszerkesztő programok használatával (Paint, GIMP)
2. nap: 5 tanítási óra – 3D-ben digitalizált népművészeti tárgyakra, valamint archív felvételekre épülő matematikai feladatok, feladványok online puzzle-programmal
3. nap: 5 tanítási óra – népszokások megjelenítése, ehhez saját videoanyag készítése (Movie Maker)



A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI

Tartalmi követelmények

Informatika (5–6. évfolyam): Tematikai egység: Alkalmazói ismeretek/Írott és audiovizuális dokumentumok elektronikus létrehozása. Témakör: Rajzos-szöveges dokumentumok létrehozása, átalakítása, formázása, mentése (rajzok készítése, műveletek rajzrészletekkel, a vágólap használata). Témakör: Digitális képek alakítása, formázása (képszerkesztő program használata; műveletek képekkel, képszerkesztés, képvágás). Témakör: Videoszerkesztő program használata.

Hon- és népismeret (5. évfolyam): Tematikai egység: Találkozás a múlttal I. A paraszti ház és háztartás, a ház népe. Népi mesterségek. Témakör: Konyhai cserépedények: a főzés, sütés, tálalás, élelmiszertárolás edényei. Fazekasmesterség. Találkozás a múlttal II. A hétköznapiok rendje (táplálkozás, ruházat, életvitel). Témakör: Gabonamunkák (szántás, vetés, aratás). A gabonamunkákhoz kapcsolódó szokások.

Matematika (5–6. évfolyam): Tematikai egység: Geometria. Témakör: A tanult testek felszín- és térfogatképleteinek ismeretében a mindennapjainkban előforduló testek felszínének, űrtartalmának kiszámítása.

Egyéb: szöveges feladatok, mértékegységek átváltása, tizedes törtek, kerekítés.

Magyar nyelv (5–6. évfolyam): Tematikai egység: Szóbeli és írásbeli szövegalkotási képesség továbbfejlesztése, pl. kreatív írás. Egyéb: helyesírás, stilisztika.

Vizuális kultúra (5–6. évfolyam): Tematikai egység: Tárgy- és környezetkultúra. Tárgy és hagyomány. Létrehozott tárgyak díszítésének megtervezése és kivitelezése különféle díszítőelemek gyűjtése, megfigyelése, tanulmányozása után.

(Az 51/2012. (XII. 21.) számú EMMI rendelet – a kerettantervek kiadásának és jóváhagyásának rendjéről alapján.)

Tanulási célok/tanulási eredmények

Digitális kompetencia: az információ felismerésének (azonosítása), visszakeresésének, értékelésének, tárolásának, előállításának, bemutatásának és cseréjének támogatása; digitális tartalomalkotással és -megosztással kapcsolatos tudás fejlesztése.

Anyanyelvi kommunikáció: a szókincs bővítése, a különböző nyelvi stílusok fő sajátosságainak felismerése, saját valóságának és valóságértelmezésének támogatása a nyelvi kifejezőképesség fejlesztésén keresztül.

Szociális és állampolgári kompetencia: a közösségi összetartozást megalapozó közös értékek megismerése, nemzeti azonosságtudat kialakítása; a magyar népi kultúra értékein keresztül a saját és a különböző kultúrák, a környezet értékeit megbecsülő és védő magatartás, illetve a szociális érzékenység kialakítása; művelődéstörténeti ismeretek bővítése, a hagyományőrzés, népi kultúránk, nemzeti értékeink megbecsülésének erősítése.

(A 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról alapján.)

Kreativitás és innováció fejlesztése, kritikai gondolkodás és problémamegoldás.



A tananyag célrendszerének szinopszisa

	Alapkérdés	Hogyan hasznosíthatjuk a digitális technikát népi kultúránk értékeinek közvetítésére a tanórákon?
	Projekt szintű kérdések	Hogyan ötvözzük a modern digitális technikát hagyományainkkal? Közgyűjteményi digitalizált tartalmak, kulturális értékek interdiszciplináris felhasználása hogyan nyújt komplex és maradandó tudást? Hogyan teszi élményszerűvé a 3D digitalizációs technika népművészeti tárgyaink tanulmányozását?
	Tartalmi kérdések	Képszerkesztő program használatával hogyan „retusálhatunk” digitálisan? Miként kerülhet néhány művelet útján autentikus képi környezetbe egy népi cserépedény? Hogyan böngésszünk célirányosan kulturális adatbázisban (itt: MaNDAdb)? Melyek a butellák/butéliák jellemző formai változatai, jellegzetes díszítőmotívumai? Miről árulkodnak a butellafeliratok? Hogyan számolhatunk térfogatot digitális mérőpanel segítségével egy 3D népművészeti tárgynál? Hogyan szerkesszünk digitális puzzle-feladványt társainknak? Milyen eszközökkel, hogyan zajlott régen az aratás–cséplés munkafolyamata? Melyek az aratóünnepség főbb mozzanatai? Milyen alapvető műveletek elsajátítását igényli egy kommentált videoanyag készítése adott témában?



ÉRTÉKELÉSI TERV

Az értékelés időrendje

Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak	A projektmunka befejeztével
gamification (játékosítás): a pedagógus értékelése mellett a projekt során a csoportmunkákért pontokat adnak egymásnak a diákok	kérdőív, amely a projektről ad visszajelzést a diákok egyéni fejlődése, a tanári munka megítélése tekintetében

Értékelési összefoglaló

A projekt folyamán a mellékletben található táblázatok segítenek az egyes feladatok/feladatsorok értékelésében. A pedagógus szakmai szempontú értékelése mellett a csapatok is pontozzák egymás munkáját (ld. vonatkozó mellékletek). Így minden munkaszakasz lezárását követően lehetőség nyílik a visszacsatolásra is a tanár–diák értékelés összevetésével, a tapasztalatok és a hibák megbeszélésével. A pontszámokat összesítve kialakul a négy csapat közötti sorrend.

A projektzáró kérdőív pedig, amely a projekt tartalmára, az egyéni tanulási folyamatra, a csoportban való együttműködésre és önértékelésre vonatkozik, olyan értékes információkat tartalmazhat, melyből a témahéten túl is több tantárgy oktatásánál is profitálhatunk, továbbá saját módszertanunk bevalására is visszajelzést kaphatunk a játékosítás, élménypedagógia, digitális pedagógiai lehetőségekkel történő megvalósítására vonatkozóan.



A PROJEKT MENETE

Módszertani eljárások

1. nap (5 tanóra)

Előkészületek:

A Digitális Témahét mindhárom napján (15x45 perces órakeretben) csoportmunkában dolgozunk a tanulókkal! 4 csoport kialakítását javasoljuk oly módon, hogy az esetleges SNI gyerekek mellé jusson minden csoportba tehetséges diák is. A következő megoldással „varázsoljuk” mindezt észrevétlenné számukra; ragasszuk a foglalkozás előtt a gyerekek székének háttámlájára a majdani csoportjukat jelentő anagramma-feladványt (ld. csoportalkotás segédlet). A feladványok megoldása már a Témahét tematikájára utal (hon-és népismeret tárgykörébe tartozó fogalmak) ennek sikerélményt adó megfejtésével, és csapattársaik felkutatásával váltanak jegyet az időutazásra a tanulók.

A csoportalakítás után röviden ismertessük a diákokkal az elkövetkező néhány nap tematikáját, ám csak nagy vonalakban, hogy a konkrét feladatokban rejlő meglepetés majd motivációként hasson. Azonban osszuk meg velük az információt, hogy a harmadik nap programja egy eljátszott jelenet (aratóünnepség) lesz korhű ruhákban, így családból, rokonságból szerezzenek be csizmanadrágot, kalapot, kendőt, népviseleti ruhákat! (Legegyszerűbb módja kölcsönkérni az iskolai/városi néptáncscsoport kellékeit, így biztosíthatjuk, hogy minden csoportban legyen néhány teljesen beöltözött diák.)

A következő néhány óra keretében a népi cserépedények világába nyerhetnek betekintést a diákok. A modern kor sorozatgyártott termékeivel ellentétben rácsodálkozhatnak a 19. század végi, 20. század eleji edényfajták, italtárolók műves kidolgozására, gazdag díszítettségére. Ebből a széles repertoárból a sajátosan személyhez kötött butellát/butéliát választva a diákok a napi feladatsor végrehajtásával elkészíthetik saját digitális edényüket.

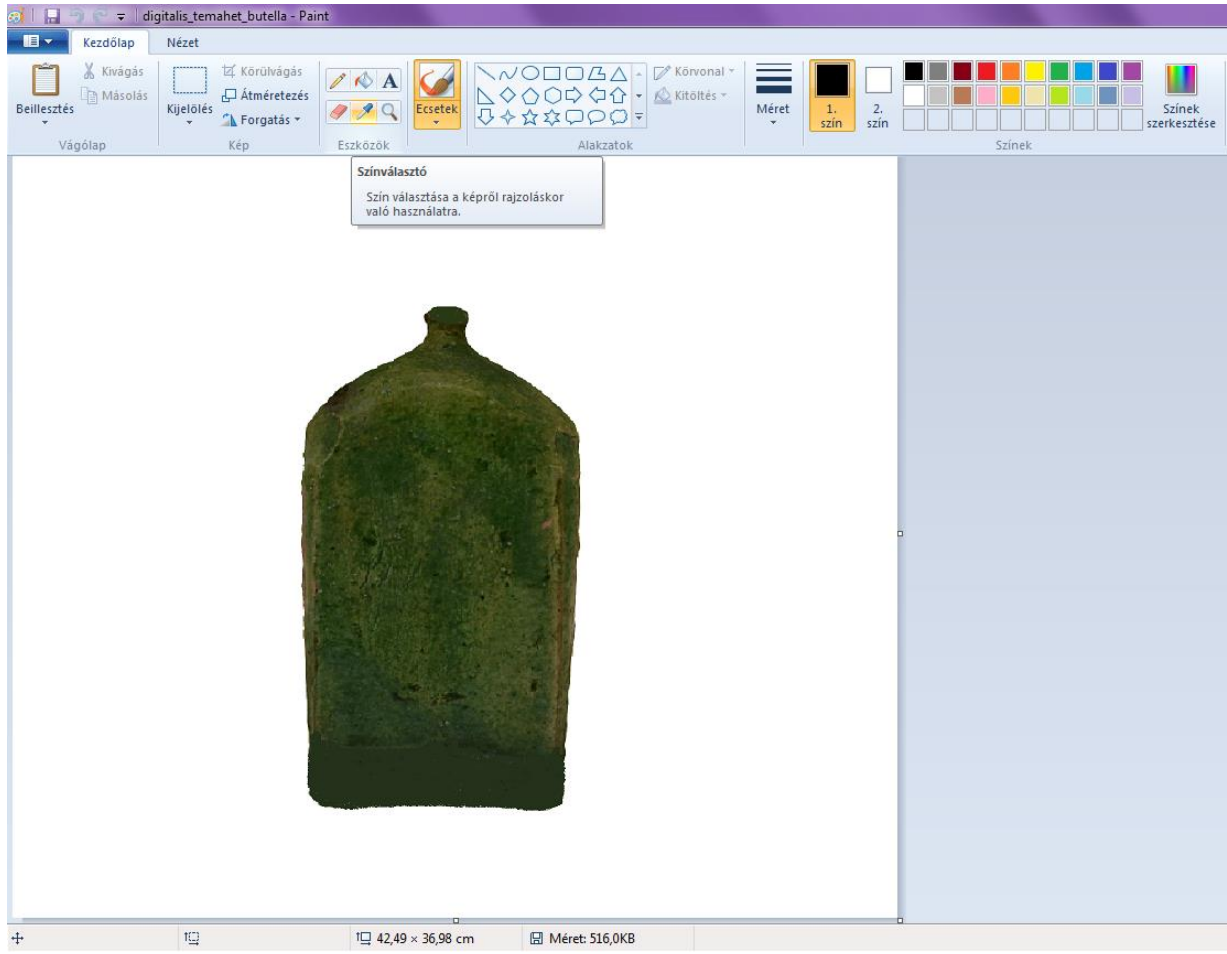
A fenti témakör bevezetéseként, ráhangolódásképpen olvassuk el a gyerekekkel közösen a mellékelt képeken látható butellák feliratát (ld. kepanyag_butellak), melyből nyomban választ kaphatnak arra a kérdésre is, minek a tárolására szolgált ez az edénytípus. A MaNDAdb-ből válogatott képanyag segítségével tanulmányozzuk a diákokkal a butellák jellemző formai változatait megállapítva általános és egyedi jegyeiket, kihasználva a 3D digitalizációs technika nyújtotta lehetőségeket a tárgyak részletes megszemlélésére (élménypedagógia)! (A pedagógusnak itt érdemes a diákokat a 3D-panel funkcióival megismertetni, melyek a későbbi feladatok során fontos szerephez jutnak majd.) A játékos forgatások után folytassuk csoportmunkában! Vegyük hozzá alapul a mellékelt díszítetlen, zöld mázas butellát (kepanyag_butellak/kepalap_butella)! Képszerkesztő program (pl. Gimp, Paint) segítségével először tüntessük el a csorbulás- és kopásnyomokat a megfelelő eszközzel/módszerrel (pl. klónozás)! A csoportmunkának köszönhetően fejlődik a diákok együttműködési képessége, azáltal hogy közösen találják meg a leghatékonyabb módszert jelen probléma megoldására. Következő lépésként a játékoság és kreativitás jegyében írjanak az olvasottakhoz hasonló verses feliratot, „butellaverset”! (Igyekezzenek belefoglalni a szokásos klisékből néhányat: készítés helye, ideje; utalás a tulajdonosra, valamint arra, hogy milyen ital /pl. szörp, gyümölcslé/ tárolására szolgál!) A csoportmunka előnyeit kihasználva így most azok a diákok juthatnak nagyobb sikerélményhez, akik esetlegesen az előző képszerkesztési feladatnál kevésbé érvényesültek, viszont „költői vénával” rendelkeznek. A rímekkel való játékos ötletelés során összekovácsolódik az adott csapat, és jó hangulat kerekedik (ld. pl. mintavers), mely a feladat következő lépcsőfokánál nagy előnyt jelent majd. Most következhet a saját vers ráillesztése a butellánkra (Paint, szövegdoboz), ehhez a tanulók válasszanak az eredeti feliratok kötött betűihez hasonló betűtípust! Így elkészült a népművészeti tárgyunk egyik oldala, butellánk másik oldalát pedig díszítsük a jellegzetes motívumokkal; ehhez segítséget nyújt a válogatott képanyagon túl a mandadb.hu állománya. A díszítés szabadon választott módszerrel történjen: rajzolóprogram (Paint) segítségével; kész minta ráillesztése képszerkesztő program használatával; illetve amennyiben az intézményben rendelkezésre áll, digitális rajztábla alkalmazásával. A legnagyobb élményt a tanulóknak az utóbbi jelentené, így a kézzel szívesen és szépen rajzoló diákokhoz is közelebb hozhatjuk a digitális technikát, amelyet saját alkotásuk továbbgondolására, továbbfejlesztésére használhatnak. A „digitális fazekasműhelyben” elkészült butellánkat végül helyezzük



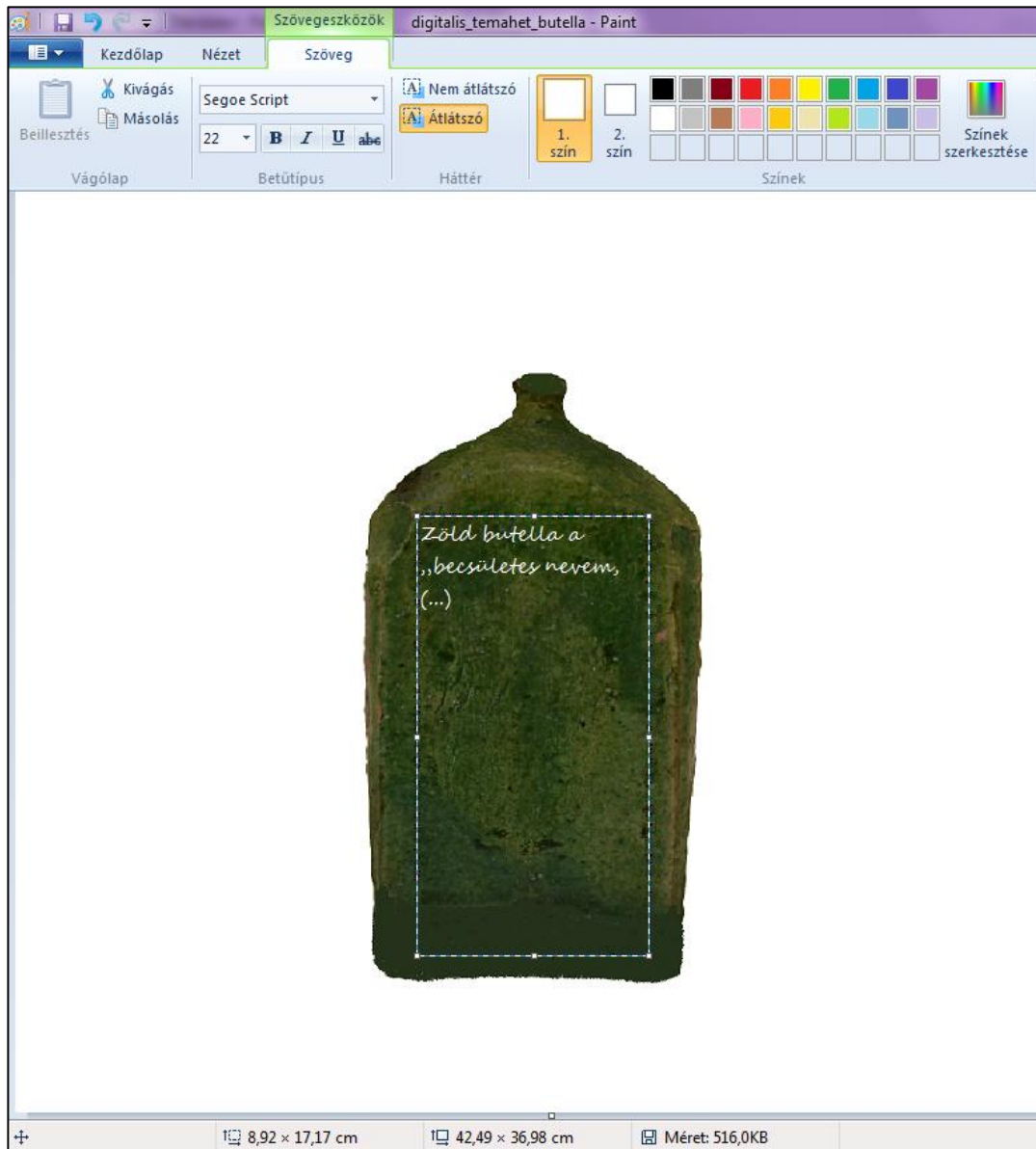
képszerkesztő program segítségével (Gimp!) autentikus környezetbe, melyhez a mandadb.hu képanyagából válogatva készítsenek hátteret! A képeken elevenedjenek meg a hon- és népismeret tantárgyból már megismert paraszti háztartás és életmód jellegzetes eszközei, bútorai (szoboraszlet tálással, abrosszal leterített régi asztal)! A még teljesebb összhatás érdekében hangsúlyozzuk a téma archív jellegét szépiá vagy fekete-fehér árnyalattal, a megoldáshoz szükség esetén a pedagógus nyújtson segítséget. Az erre a napra tervezett feladatsor a tantárgyköziség szellemében a komplex képességfejlesztést hivatott szolgálni. A digitális kompetencián túl az anyanyelvi kommunikáció és az esztétikai-művészeti tudatosság fejlesztése is szerepet kap, miközben a tanulók kreativitása és problémamegoldó képessége ezúttal a digitális területen mutatkozik meg, s mindez a népművészeti tárgyaink iránti érdeklődés felkeltésével társul.



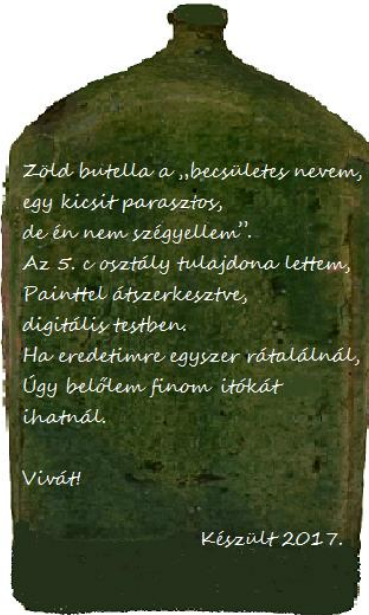
a feladat során használt eredeti képanyag (forrás: <http://mandadb.hu/tart/mcitem/491496>); Finta Múzeum, Túrkeve



javítás képszerkesztő program segítségével (Paint, klónozás)



a megfogalmazott butellafelirat „részkeresztése” a tárgyra szövegdoboz segítségével



az elkészült, „digitálisan javított”, saját felirattal ellátott népművészeti tárgy egyik oldala



képszerkesztéssel autentikus környezetbe (parasztház, szobabelső) helyezett butellánk



2. nap (5 tanóra)

Az előző nap részleteiben megismert és virtuálisan körüljárt butellákra most más szemszögből tekintünk: a tantárgyköziség jegyében változnak át matematikafeladat illusztrációivá! Kihasnálva a 3D-ben digitalizált tárgyakhoz tartozó mérőpanelt és a tárgyak forgathatóságát, felszín- és térfogat-számítási feladatokat kapcsolhatunk hozzájuk. A munkanap kezdéseként a matematika jusson főszerephez, rendhagyó módon egy konkrét (múzeumban fellelhető) népművészeti tárgyhoz kapcsolódva (pl. <http://mandadb.hu/tart/mcitem/329993>)! A technikai kompetenciafejlesztés erősítéseként az alábbi módon hozzuk közelebb a diákokhoz a például a felszín- és térfogatszámítás gyakorlati értelmét! Ráhangelődésképpen – mivel egy tényleges tárgyról van szó – igyekezzünk elolvasni a butellán található feliratot, a tipikus formulákat (tulajdonos, készítő, évszám), melynek köszönhetően jó hangulatban indul az óra. Ezután következnek a tényleges számítás: „Tételezzük fel, hogy ezt a 3D-butellát nem színültig töltötték, hanem csak a felső díszítővonalig! Az így kapott körülbelüli téglatest adatait a mérőpanel segítségével megállapítva számoljuk ki, hány deciliter pálinka kerülhetett bele! (Tizedes törtek helyett egésze kerekített értékekkel dolgozzunk!)”



a mérőpanel használata a feladat megoldásához



3dsom.com



3dsom.com

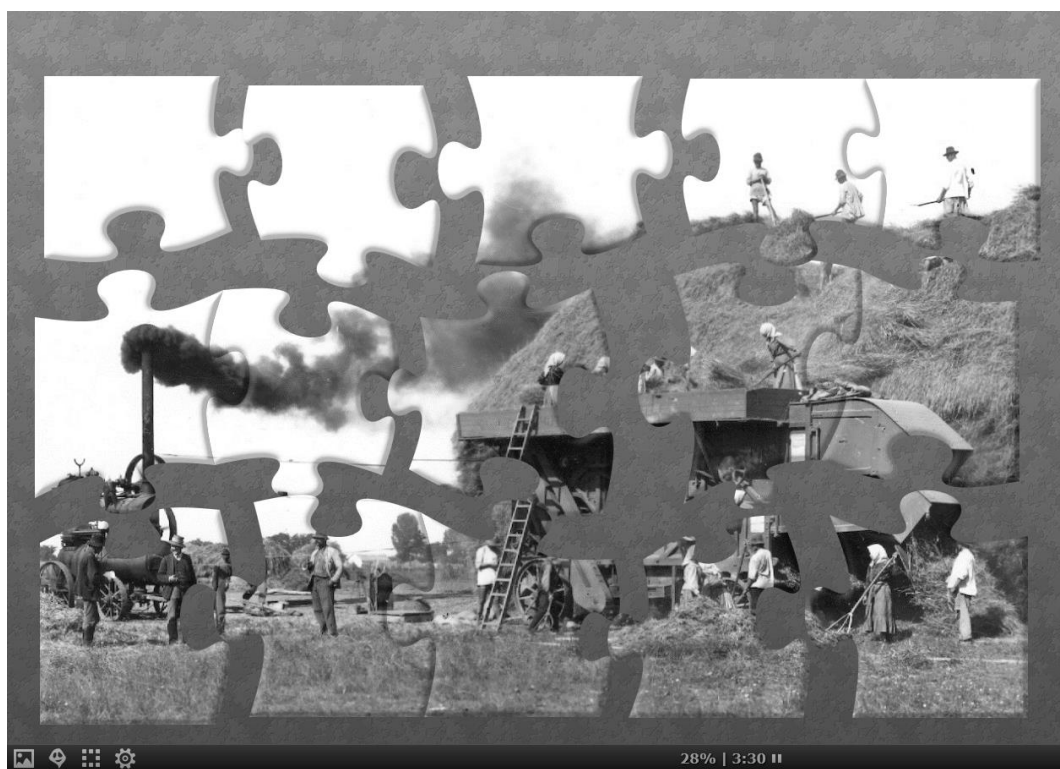




A virtuális időutazást folytatva most annak a paraszti világnak a mindennapjaiba tekintünk bele, amelynek tárgyi kultúrájából az előzőekben ízelítőt kaptunk. Ennek az életmódnak meghatározó része volt a munka. A *munka* szó a mai kor átlagemberének már teljesen más konnotációval bír, mint abban az időben, így megéri kicsit elidőzni ennél a témánál. A gabonamunkák éves rendjéről tanultak felelevenítésére használjuk a közgyűjtemények digitalizált archív képanyagait, filmfelvételeit (mandadb.hu) kiegészítve a játékosság és élményszerűség jegyében digitális elemekkel.

„Pihenésképpen” a matematikai feladatok után tekintünk meg az alább javasolt archív filmhíradórészleteket, oly módon, hogy kiosztjuk a csoportok között az egyes filmanyagokat! Minden csapat nézze végig a sajátját, majd a látottakat megbeszélve közösen fogalmazzanak egy kommentárt ahhoz! Ez tartalmazza a felismert munkaeszközöket, munkafolyamatokat, a dolgozók személyére vonatkozó információkat! Igyekezzenek a megfelelő időzítéssel alámondani a kísérőszöveget; ehhez többször is megnézhetik a felvételeket, és gyakorolhatnak, hiszen a szöveg hosszúsága a filmrészlet időtartamához kell, hogy igazodjon. Szintén a csoport koherenciáját erősíti, hogy ki-ki abban a fázisban vállal szerepet, amelyben inkább jeleskedik. Jó hangulat kerekedhet ki, ha sikerül utánozni a korabeli filmhíradók narrátorának stílusát. Természetesen a csoportok az egész osztály előtt adják elő kommentált anyagukat! (<http://filmhiradokonline.hu/watch.php?id=5105>, <http://filmhiradokonline.hu/watch.php?id=8944>, <http://filmhiradokonline.hu/watch.php?id=9189>, <http://filmhiradokonline.hu/watch.php?id=2850>)

A játékosság szellemében folytassuk óránkat: a pedagógus egy előzetesen kiválasztott és a csoportok asztali számítógépére lementett, gabonamunka-folyamatot ábrázoló képet (ld. javasolt képek puzzle gabonamunkák) töltsön fel egy puzzle-készítő alkalmazásba (pl. https://www.jigsawplanet.com/?rc=create_puzzle&ret=%2F), a csapatok pedig egymással versenyezve igyekezzenek a legrövidebb idő alatt kirakni a puzzle-t, megfejtve, hogy mit ábrázol az összerakott kép! Továbbra is maradván a tevékenykedtetésnél, ezúttal a diákcsoportok egymásnak készítsenek elő puzzle-feladványt! Ehhez böngésszék a mandadb.hu adatbázisának archív felvételeit megfelelő tárgyszóval (pl. aratás, cséplés, marokszedés, kévekötés, keresztakás stb.), majd egy szabadon választott képet lementve (digitális kompetencia) és a puzzle-programba feltöltve osszák ki a másik csoportnak a feladatot, majd cseréljenek (a pedagógus ellenőrizzé a kép tartalmasságát)! Természetesen egyezzenek meg a puzzle-darabok számában és típusában, hogy minden csapat egyenlő esélyekkel induljon! Miután a csoportoknak sikerült kirakniuk az adott képet, beszéljük meg közösen, milyen munkafolyamatot örökít meg, kik milyen eszközökkel dolgoznak, végül tegyük a munkafázisoknak megfelelő sorrendbe a felvételeket!



képkirakós feladat online puzzle-programmal

Álljunk meg itt egy szóra! Ugyan tudjuk, hogy aratási időben a munka oroslánrészét a férfiak végezték, ám a megtekintett fotók segítségével, illetve a tantárgyi ismeretek alapján gyűjtsük össze a női munkákat is! Beszéljük meg azt is, eközben hol voltak, mivel játszottak a gyerekek és ki vigyázott rájuk! Visszatérve a csoportmunkához és az előzőekben kirakott képekhez, folytassuk virtuális időutazásunkat és fejlesszük közben az anyanyelvi kommunikációs képességet is! A pillanatképek köré kreáljanak történetet a csapatok, melyben E/1. személyben mesélik el, hogyan telt egy napja a családfőnek, vagy – még ha ők a képen nem is látszódnak – a feleségnek, a gyermekeknek az aratási időszakban! (Pl. ilyen tartalmi elemekre épüljön a történet: Mikor keltek a munkához? Milyen ruhát viseltek? Milyen hőségben kellett dolgozniuk? Ki vitt ebédet a munkásoknak [milyen edényben]?) Miután jegyzeteket készítettek a feladathoz, adják is elő kitalált történeteiket a csoportok, figyelmesen hallgatva a többieket, hiszen értékelniük is kell majd egymás munkáját! (Előzőleg hívjuk fel rá a figyelmet, hogy a pontozásnál előnyt jelent majd, ha szerepeltetnek benne autentikusságra utaló kifejezéseket!) A feladatsor zárásaként pluszpontokat gyűjthetnek a csapatok (ld. Feladatok pluszpontokért c. melléklet).



3. nap (5 tanóra)

<http://filmhiradokonline.hu/watch.php?id=751>

<http://filmhiradokonline.hu/watch.php?id=8731>

<http://filmhiradokonline.hu/watch.php?id=1156>

Az előző napokon a diákok ízelítőt kaphattak a paraszti világ mindennapjaiból. Az egész éves (gabona)munka – itt a betakarítás –, melytől a megélhetésük függött, oly nagy jelentőséggel bírt, hogy a kulturális adatbázis (MaNDAdb) archív felvételeit nézegetve szinte azt érezzük, hogy a dolgozó parasztok pusztán arra az egy pillanatra hagyták abba munkájukat, amíg a fotográfia elkészült, vagy még annyira sem. Am minden nagyobb idénymunka jól megérdemelt mulatsággal, ünnepeléssel zárult, mint például a szüreti felvonulás és bál, vagy jelen témánkhoz kapcsolódóan az aratóünnepség. Ez utóbbi lesz mai napunk témája.

Az aratáshoz kapcsolódó szokásokról tanultak felelevenítése, valamint a tanórai ismeretek kiegészítése céljából a következő módszertannal lássunk munkához: a csoportokat három részre osztjuk; egyik a hon- és népismeret tankönyv szövegét olvassa át, másik az interneten fellelhető megbízható forrásokat (kritikus szemlélet!) böngéssze (pl. Magyar néprajzi lexikon vonatkozó szócikkei), a harmadik pedig a MaNDAdb képanyagát tanulmányozza (megfelelő keresőkifejezésekkel, mint pl. aratókoszorú, arató, aratóünnep), majd közösen összegezzék az így szerzett információkat! Utaljunk rá, hogy a napi feladatok során ezt hasznosítani tudják majd! A projekt elején megbeszélte, otthonról hozott autentikus ruházatot és kiegészítőket most vegyék magukra, így módon ráhangolódva a soron következő komplex projektfeladatra! Ennek első részeként a háttérismeretek birtokában tekintsek meg az alábbi archív filmhíradórészleteket az aratóünnepségről! Csoportokon belül egyezzenek meg, az ünnepség mely mozzanatait (felvonulás, aratókoszorút jelképező tárgy átadása a gazdának, táncos mulatság) szeretnék eljátszani! A digitális technika (okostelefon, digitális fényképezőgép [kamera]) használatával örökössük meg az időutazás utolsó megállóját, az ünneplést kép- és/vagy videofelvételek formájában! A dramatikus és a mozgásos-táncos tevékenység bevonása a sokoldalú képességfejlesztés mellett különleges élményekkel gazdagítja a tanulókat, a csoport még inkább összekovácsolódik, ennek (módszertani) lehetőségét már csak ezért is kár lenne kihagyni. Kibontakozhat a szereplésre vágyó tanulók tehetsége, s nem utolsósorban segíthetjük a figyelemzavaros gyerekek önkifejezését és integrálódását. Az amatőr felvételekből készítsünk egy pár perces videoanyagot a Movie Maker program használatával, mely az előzőekben látott archív filmhíradórészletek stílusát idézi! A pedagógusnak szüksége lesz interaktív táblára vagy kivetítőre, melynek segítségével a videoszerkesztő program néhány, a feladathoz igényelt funkcióját (kép- és videobeillesztés, vágások, animációk, vizuális hatások stb.) be tudja mutatni – és szükség esetén bármikor rendelkezésre áll. A videoanyag induljon egy képkockányi kommentárral, mely nem más, mint az aratóünnepségnek az eljátszott jelenetre vetített összefoglalója! A látott filmhíradókéhoz hasonló stílusban jelenjen meg a felirat, figyelve az időzítésre, a betűtípus-választásra!



a videoanyag kezdő képkockája (minta)



Ha fényképeket használunk fel a videoanyag készítéséhez, akkor kommentárként hangalámondást is alkalmazhatunk (kísérőszöveg rögzítése funkcióval). A kisfilm végére kerüljön stáblista a szereplők és a szerkesztésben részt vevők megnevezésével ideillő stílusban! Végül a csapatok tekintsék meg egymás munkáját, melyet az interaktív táblán vagy kivetítőn mutassunk be, „mozihangulatot” teremtve az osztályban, ezzel is erősítve az érzést, hogy büszkék lehetnek alkotásukra (pozitív visszacsatolás)! Amennyiben az iskolában rendelkezésre áll 3D-szkennerek, kár lenne kihagyni annak lehetőségét, hogy a beöltözött diákokról virtuálisan körbejárható 3D-(mell)szobor készüljön, ami számtalan kreatív felhasználással társulhat a későbbiekben is.

Differenciált oktatás alkalmazása

Sajátos nevelési igényű tanulók	<ul style="list-style-type: none"> • A csoportok kialakításának egyik fő szempontja legyen az, hogy minden SNI gyermek mellé jusson minden csoportba tehetséges tanuló is, aki segíti őt a tanulás folyamatában. • Ügyeljünk rá, hogy a 3D-tárgyak virtuális forgatásából, illetve a mérési feladatokból ne maradjanak ki az SNI tanulók. • Figyelemzavaros gyerekeknek sikerélményt nyújt majd a népszokást megidéző jelenetek eljátszása, ezzel fejlesztjük koncentrációs készségüket is.
Tehetséges / Különleges képességű tanulók	<ul style="list-style-type: none"> • A különleges képességekkel bíró gyerekeket kérjük fel a kommentek megfogalmazására, előadására. Írjanak élménybeszámolót a témahétről pl. az iskolaújságba!



A PROJEKT RÉSZLETEI

Szükséges készségek

Előzetes ismeretek:

Népi cserépedények;

a paraszti munka éves rendje: gabonamunkák (szántás, vetés, aratás).

Rajzoló és képszerkesztő program alapszintű ismerete.

Önálló információkeresés az interneten.

A projekthez szükséges anyagok és eszközök

Technológia – Hardver:

1 projektor, 1 interaktív tábla; tanulócsoportonként 2 asztali gép, vagy 1 asztali gép + 1 tablet (böngészéshez), digitális videokamera (fényképezőgép) vagy okostelefon; internetelérés

Technológia – Szoftver: MS Paint/GIMP, MS Word, Windows Movie Maker,

Mellékletek:

- csoportalkotas_segedlet
- kepanyag_butellak (mappa)
- javasolt kepek puzzle gabonamunkak
- ertekeles_digitalis targyalkotashoz_pedagogusnak
- ertekeles_digitalis targyalkotashoz_diakoknak
- ertekeles_puzzle_pedagogusnak
- ertekeles_puzzle_diakoknak
- ertekeles_kommentar_archiv filmhiradoreszlet_pedagogusnak
- ertekeles_kommentar_archiv filmhiradoreszlet_diakoknak
- ertekeles_videoanyag_pedagogusnak
- ertekeles_videoanyag_diakoknak
- feladatok_pluszpontokert
- pontosszesito
- kerdoiv
- plakat_projekt_idoutazas

Segédanyagok, internetes források:

- MaNDAdb: <http://mandadb.hu/>
- 3DSOM (az adatbázis implicit része)
- online puzzle-program: <https://www.jigsawplanet.com/>