



PROJEKTÖTLET

ALAPADATOK

A PROJEKT CÍME

**Honfoglaló mindennapok
projektterv a Magyar Nemzeti Múzeum honfoglalás kori régészeti anyagához**

ÖSSZEFOGLALÁS

A projekt során a gyerekek megismerkednek a honfoglalás korának mondavilágával, és a kárpát-medencei 9-10. századi régészeti anyagokon keresztül a korai magyarság életmódjával. A projekt során a gyerekek maguk kell megtervezzék a projektmunka lépéseit, a különböző felelősöket megválasztaniuk, a csoportokat kialakítaniuk. A feladatok végén tudásukat arra használják, hogy egy honfoglalás kori falut építsenek fel.

A téma projektszerű feldolgozása, interdiszciplináris megközelítése, a több tantárgy és az IKT eszköz bevonása által komplex tudást közvetít. A csoportok iskolai tanórák, és otthoni feladatok során ismerkednek meg a korszakkal, gyűjtenek ismereteket, fejlesztik képességeiket, kreativitásukat és digitális kompetenciájukat.

TANTÁRGYAK KÖRE

- § Történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek. (A magyarság történetének kezdetei)
- § Magyar Nyelv és Irodalom (Mondák; A magyar nyelv eredete)
- § Technika és Életvitel (Család, Otthon; Tárgyi kultúra; Élet a településen; Gazdálkodás)
- § Vizuális kultúra (Kifejezés; Vizuális kommunikáció; Tárgykultúra)
- § Hon- és népismeret (Találkozás a múlttal: Élet a házban)

ÉVFOLYAMOK

5-6. évfolyam

IDŐTARTAM

5-8 óra



A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI

TARTALMI KÖVETELMÉNYEK

A történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek:

A magyarság történetének kezdetei és az Árpádok kora

Mondák, regék, legendák. Alsó tagozatos olvasmányok a hun-magyar mondkörből, a vérszerződésről, a honfoglalásról. Mondák, krónikák és történetek a magyarság eredetéről és vándorlásáról. Az ősi magyar harcmódor. Honfoglalás és letelepedés a Kárpát-medencében. A kalandozó hadjáratok.

A magyar őstörténetre vonatkozó ismeretek szerzése különböző típusú forrásokból.

Történetek megismerése és feldolgozása.

Kritikai gondolkodás: Forrásütköztetés a honfoglaló magyarok életmódjára vonatkozó ismeretek megbeszélése során.

Kommunikáció: Beszámolók, kiselőadások tartása.

Rekonstrukciós rajzok elemzése. (Pl. az ősi magyar öltözködés, lakhely, szerszámok és fegyverek.)

Tájékozódás időben és térben: Történelmi mozgások megragadása. (Pl. a honfoglalás útvonalai.) Kronológiai adatok rendezése.

Magyar nyelv és irodalom:

Monda, rege

Olvasmányélmények célirányos felidézése, következtetések megfogalmazása, korábbi és új szövegek megismerése alapján ismeretek rendszerezése. A képzelet, a kreativitás, az íráskészség fejlesztése. A kritikai gondolkodás fejlesztése: a történelmi forrás és a mondafeldolgozás különbségének beláttatása.

Technika és Életvitel:

Tárgyi kultúra, technológiák, tárgykészítés, modellezés

Anyagok vizsgálata, tulajdonságok felismerése, tapasztalatok megfogalmazása.

Adott feladat megoldásához szükséges információk szerzése és célszerű felhasználása.

Tárgyak elkészítése segítséggel, minta alapján.

Tapasztalatszerzés a tárgyak, modellek készítéséhez felhasznált anyagokról, eszközökről, technológiákról, tapasztalatok megfogalmazása, rögzítése.

Kézügyesség fejlesztése.

Vizuális kultúra:

Vizuális kommunikáció, Idő- és térbeli változások;

Érzékelhető tulajdonságok alapján azonosságok és különbségek tudatos felismerése, leírása. Megfigyelt jelenség látványelemeinek megnevezése. Események, történések elmondása, részekre bontása, a jellemző fázisok megjelenítése. A természeti vagy épített környezet összefüggéseinek feltárása. Megfigyelés és gondolkodás fejlesztése.

Tárgy és környezetkultúra, Tervezett, alakított környezet, Tárgy és hagyomány



Építmények, építészeti alkotások típusainak, funkcionális térrészeinek megnevezése. Térbeli formák kiterjedésének, méretének, téri helyzetének megállapítása. Környezetalakítás egyszerű eszközökkel. Eszköz nélkül és kéziszerszámmal végzett anyagalakítás. Mesterségek felismerése.

Egyszerű téri helyzetek leírása, megjelenítése. Térkapcsolatok, térbeli viszonyok, térbeli tagolódások létrehozása. Szerkezetek és térmodellek állékonyságának (statikájának), teherbírásának megfigyelése. Különböző korok és kultúrák tárgyi és épített környezetének vizsgálata értelmezés céljából, meghatározott szempontok alapján. Változatos anyag- és eszközhasználat a tárgykészítés során. Alapvető manuális készségek működése az anyagalakítás során.

Megadott szempontok alapján tárgyak, anyagok csoportosítása. A különböző anyagokról szerzett tapasztalatok szóbeli megfogalmazása. Tárgyak, épületek, műalkotások, természeti látványok megfigyelése, leírása, esztétikai minőségeinek jellemzése.

Honfoglalás-kori, 9. századi művészet. Festmények, szobrok és filmek a magyar mondavilágról, a vérszerződésről, a honfoglalásról és az államalapításról. Népvándorlás kori tárgyak.

Informatika:

Problémamegoldás informatikai eszközökkel és módszerekkel

Információ gyűjtése, feldolgozása. A problémamegoldás lépéseinek ismerete és ábrázolása. Az informatikai eszközök és módszerek alkalmazási lehetőségeinek megismerése. Csoporttevékenységben való részvétel.

Infokommunikáció

Keresőkérdések alkotása, a keresés eredményének értelmezése, a keresés pontosítása. Információforrások kiválasztása, használata.

Hon- és népismeret:

Találkozás a múlttal

A paraszti ház és háztartás, a ház népe. Népi mesterségek A hagyományos paraszti életmód fontosabb elemeiben a természeti tényezők meghatározó szerepe, a környezeti feltételekhez való alkalmazkodás felismertetése. A különböző mesterségek megismerése során a szakmák megbecsülésének kialakítása. A hétköznapiak rendje (táplálkozás, ruházat, életvitel). A gazdálkodó élet főbb területeinek megismerése során a rendelkezésre álló természeti javak ésszerű felhasználása előnyeinek, az önellátás fontosságának belátása. A közösen végzett munka előnyeinek, közösségerősítő hatásának felismertetése.



TANULÁSI CÉLOK

Ismeretszerzés - Olvasással, beszélgetéssel, tapasztalati úton

Kritikus gondolkozás - forrásütköztetés (írásbeli, tárgyi, szóbeli források)

Kooperativitás, szociális készségek - feladatok megoldása csoportmunkával

Kommunikáció, beszédkészség, szóbeli szövegek megértése, értelmezése és alkotása, olvasás, az írott szöveg megértése, írás, szövegalkotás - történetek, megszerzett tudás feldolgozása és továbbadása írásban és szóban

A tanulási képesség fejlesztése - előzetes ismeretek differenciálása, bővítése, játékos-tanulási feladatok gyakorlása

Anyanyelvi kultúra, anyanyelvi ismeretek - magyar nyelv eredetének megismerése, szókincsbővítés

Kézügyesség - fémmegmunkálás

Kreativitás - alkotás elkészítése

A tananyag célrendszerét segítő kérdések

Milyen mondákat ismerünk a magyarokról? Mi igaz, mi nem ezekből? Honnan jöttünk? Hogyan jutottak el a Kárpát-medencébe? Mi volt az ami befolyásolta a mozgásukat? Milyen volt a társadalmi hierarchia? Hogyan foglalták el a Kárpát-medencét? Hogyan telepedtek le? Miket építettek? Milyen eszközöket használtak? Milyen állatokat tartottak? Milyen növényeket termesztettek?

ÉRTÉKELÉSI TERV

AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE

| A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT | MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE | A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL |
|--|---|--|
| TKM-táblázat készítése. Beszélgetés a gyerekekkel az értékelési módjáról. | Projektnapló Részfeladatok értékelése Megbeszélés Visszajelzés a társaktól | TKM-táblázat befejezése Digitális projektnapló megküldése a múzeumnak |



ÉRTÉKELÉSI ÖSSZEFOGLALÓ

A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT

A gyerekek projekt kezdetén közösen döntenek el, hogyan fogják a projektet lefolytatni, hogyan alkotják meg a csoportokat és ki milyen feladatnak lesz a felelőse. A tanár és a diákok maguk is értékelik egymás munkáját egy-egy rész lezárásakor. Ehhez érdemes egy ötletbörzét is tartani, amelyen a legfontosabb megbeszélendő témákat (pl. jurta, ház, állatok és növények, mesterségek, divat, fegyverek, sámán és temetkezés) és az elérni kívánt célt (egy falu létrehozása fizikailag vagy elektronikusan) is érdemes megbeszélni, tisztázni.

Értékeléshez ötletek:

1. Vándorló térkép annyi állomással, ahány órára tervezik a projektet, aki mindent megold, az eljut a Kárpát-medencéig.

(<https://drive.google.com/drive/folders/18grEILy4dx9DqXeUOpAAfN6lmfUtHtfi>)

2. Élménynapló vezetése, rajzokkal, fotókkal, amelyet a tanár értékeli. (<https://drive.google.com/drive/> egyik lehetőségével (dokumentum/Diák stb.)

3. Kaftán-veret gyűjtés. Mennyiségtől függően kapja meg az elismerést.



MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE

A projekt során a rész feladatok értékelése a tanár és a diákok által is történhet. A gyerekek fogalmazzák meg, hogy mi tetszik nekik leginkább a társaik munkájában és ha valamin változtatnának, akkor azt mondják, hogy ők hogyan oldották volna ezt meg, lehetőleg csak pozitív jelentésű szót használva.

A projektnaplót érdemes úgy felépíteni, hogy ki, mikor, mit csinált és milyen forrást használt ehhez. Érdemes ezt az interneten elérhető formában létrehozni, hogy a tanár láthassa ki mikor min dolgozik és minden jó és kreatív megoldásra külön pontokat adni.

(<https://drive.google.com/drive/> egyik lehetőségével (dokumentum/Diák stb.)

A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL

A tanulási folyamat kézzel fogható bizonyítékai: élménynapló, fogalmazások, rajzok, filmek, fotók, fém tárgyak, digitális projektzáró napló.

A projekt zárása egy honfoglalás kori falu rekonstruálása, vagy fizikai modellek készítése vagy digitális rekonstrukció (képek összeszerkesztése egy nagy plakáttá vagy videó vagy film készítése az elkészült munkákról Movie Makerrel, amelyet megküldhetnek a múzeumnak is. A Magyar Nemzeti Múzeum a jó és hitelességre törekvő megoldásokat ajándékkal értékeli.



A PROJEKT MENETE

MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

A Honfoglaló mindennapok című projekt során a gyerekek megismerkednek a Kárpát-medencei régészeti leletanyaggal és a korai magyarság mindennapi életével, mesterségeivel, ruházódásával, hitvilágával, és társadalmával. Ezek az órák egymást kiegészítik és komplex kép kialakítását teszik lehetővé a honfoglalás koráról.

A projekt kezdetén felvesszük a témát és gondolattérképet készítettünk a gyerekekkel arról, amit eddig tudnak a honfoglalókról. A térképre lehet írni, rajzolni, ragasztani, mindarról, ami eszükbe jut a témával kapcsolatosan. Ez jó módszer arra is, hogy felmérjük mi az amit már tudnak a témáról. Ez azért szükséges, hogy lássuk, hogy mire lehet építkezni.

Érdemes mindenkinek Google-fiókot létrehozni (amely a gmail email rendszerhez kapcsolódik), mert több lehetőség is kínál az internetes közös tevékenységre. Bárki bármikor szerkesztheti, akinek a hozzáférést megadja a készítő. Lehet benne közös world, excel, slideshow szerű dokumentumokat létrehozni.

A tanulók a projekt elején 5-6 csoportot alkotnak és a témájukhoz illő nevet választanak maguknak. Megválasztják a csoporton belül a különböző felelősöket (pl. rajzoló-alkotó-, idő-, olvasó-kutató-, digitalizálás felelős, stb.) .Minden csoport eldönti, hogy milyen témával szeretne foglalkozni (pl. jurta, ház, állatok és növények, mesterségek, divat, fegyverek, sámán és temetkezés) és ennek megfelelő nevet választ magának. Minden tanuló vezet egy saját lehetőleg elektronikus naplót a tevékenységéről, dokumentálja azt képekkel és leírással. Ehhez szükséges digitális fényképezőgép, vagy telefon. A gyerekek ebben leírják, hogy mikor, mit csináltak, milyen forrást használtak és képet is csatolnak hozzá.

Létrehozhatnak a Google Drive-on belül egy Google dokumentumot és abba vezetik a tevékenységüket és eredményeiket. Ezt megosztják azokkal, akik a csoportban vannak, illetve a tanárral. A Google Drive-on belül rengeteg lehetőség van: dokumentumokat, táblázatokat, rajzokat, slideshowkat, kérdőíveket, térképeket és webhelyeket lehet létrehozni.

<https://drive.google.com/drive/>

Ezután a csoportok választhatnak, hogy mivel szeretnének foglalkozni, ezt előre is meg lehet határozni, (pl. vándorlás, jurta, ház, állatok és növények, mesterségek, divat, fegyverek, sámán és temetkezés) de ha izgalmas témát választanak a gyerekek, akkor azzal is foglalkozhatnak. Minden csoport csinál a saját témájához egy plakátot, hogy milyen célokat szeretnének elérni, mi az ami érdekli őket.

<https://spark.adobe.com> pl:



A tanár elkészíti a projekt tevékenység vázlatát, amelyen látható, hogy melyik órán mivel fognak foglalkozni a gyerekek. Ezeket ki lehet rakni az osztályteremben vagy megjeleníteni egy közös internetes oldalon.

Érdeemes lehet minden óra végén az eredményeket összefoglalni és a közös felületre felvinni.

1. Mondák

A magyar mondák (Csodaszarvas legendája, Vérszerződés, Fehérló) megismerése, valós tartalmi elemek elkülönítése a mesés elemektől. Táblázat létrehozás Microsoft Office Excelben, amelyben jól láthatóan elkülönül, hogy mi valós és mi mesés elem. (Pl: mesés elem a csodaszarvas, de valós elem a vadászatot is folytató életmód.)

Képek gyűjtése a történetekhez internetes forrásokból.

2. Vándorlás

A történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek tárgyán belül a gyerekek megismerik a magyarság történetének kezdeteit, az Óshaza, Etelköz, Levédia feltételezett helyeit, a hozzájuk



kapcsolódó mondákat. Az osztály közösen készít egy térképet, amelyen berajzolja a vándorlások útvonalát, beírják a főbb állomások neveit a Google Drive/Saját térkép alkalmazással. Ehhez felhasználható a Nemzeti Múzeum A magyarok elődeinket vándorlása a Kárpát-medencéig és a honfoglalás kori leletanyag keleti párhuzamainak lelőhelyei című térkép.

https://drive.google.com/drive/folders/1Gi8nxeKBFOvyFWzw2ICd1hXENB_e-ipK?usp=sharing

3. A letelepedés

Az osztály felvázolja letelepedő magyarok életmódját, letelepedésük szempontjait, földművelésüket, háziállataikat. Ehhez felhasználva a Nemzeti Múzeum honfoglalás kori faluról készített videóját, illetve térképét.

A csoportok a saját témájuknak megfelelő információkat kiemelik a következő alkalomra a videóból. Valamint a <http://archeodatabase.hnm.hu>; oldalt felhasználhatják arra, hogy megnézzék saját településükön, illetve környékén találtak-e honfoglalás kori leletet.

<https://www.arcanum.hu/hu/>; (kulcsszó: 9. század)

https://drive.google.com/drive/folders/1Gi8nxeKBFOvyFWzw2ICd1hXENB_e-ipK?usp=sharing

<http://opac3.mnm.monguz.hu:32080/online-collection/-/results/init> (kulcsszó: 9. század)

www.museumap.hu (részletes keresés: kor/kulcsszó: 9. század)

4. A mindennapok

A gyerekek a Magyar Nemzeti Múzeum digitalizált gyűjteménye alapján a saját témájuknak megfelelően kutatást folytatnak, megpróbálnak minél több tárgyat a témájukhoz kapcsolni és azokból következtetéseket levonni. A cél, hogy képet kapjanak a honfoglalók mindennapjairól. A kutatáshoz segítséget nyújthat, ha előzetesen tanulmányozzák online adatbázisok tartalmát (pl. <https://hungaricana.hu/hu/>), ezekben hasznos olvasnivalókat találhatnak.

témák: Veremház, Jurta, Mesterségek, Divat, Fegyverek, Sámán és temetkezések

<http://archeodatabase.hnm.hu>; <https://www.arcanum.hu/hu/>; (kulcsszó: 9. század)

<http://opac3.mnm.monguz.hu:32080/online-collection/-/results/init> (kulcsszó: 9. század)

www.museumap.hu (részletes keresés: kor/kulcsszó: 9. század)

https://drive.google.com/drive/folders/1Gi8nxeKBFOvyFWzw2ICd1hXENB_e-ipK?usp=sharing (hasznos képi anyag)

Hasznos videók:

https://www.youtube.com/watch?v=Q-tr_W1uTw0

https://www.youtube.com/watch?v=PMcy9lwni_g

https://www.youtube.com/watch?v=fkG5ne88U_k

<https://www.youtube.com/watch?v=H8UCRWYugV0>

Ehhez, használhatják az alábbi online elérhető játékokat:

- http://tttweb.hu/agytorna.php?meret=550x400&rovat=gyakorlas/tortenelem&nev=65_honfoglalas_kori_jurta

- <http://tttweb.hu/agytorna/meret/550x400/kategoria/gyakorlas-tortenelem/nev/66-honfoglalas-kori-harcos>



Az óra során a csoportok ismertethetik egymással a megszerzett tudást. Ezt az ismertetést szemléletesebbé tehetik, ha Power Point prezentációval is készülnek.

Cél, hogy a témájukban elmélyüljenek, a lehető legtöbb információt összegyűjtsék, hogy majd amikor a tárgyukat, és a falut meg kell alkotniuk rendelkezésükre álljon minden szükséges információ.

5. A magyarak és művészetük

A csoportok megpróbálnak minél több a témájukhoz kötődő tárggyal megismerkedni a múzeum gyűjteményéből a már megadott internetes forrásokból, valamint azt feldolgozni bármilyen szabadon választható alkotói módszerrel: rajz, festmény, film, fotómontázs, stb. úgy hogy a földből előkerült műtárgy a megfelelő helyre kerüljön. Tehát, ha viseleti darabbal, vagy ékszerekkel foglalkoznak, akkor a honfoglalás kori embert, ruházatban alkossák meg, azzal a tárggyal, amit találtak. A cél ezzel a feladattal, hogy rekonstruálják a régi kor emberét, ezzel modellezve a régészek rekonstrukciós munkáját. Ha más tárgyat választanak, akkor annak a környezetét, elhelyezését próbálják meg elképzelni a választott módszerrel. Ehhez segítséget találnak a már megadott linkeken.

Az óra végén az elkészített munkákból kiállítást készíthetnek, így azt bemutathatva egymásnak. Az alkotásokat digitálisan is őrizték meg.

6. A honfoglalás tárgyai

Az előző feladathoz kötődően a gyerekek most magát a tárgyat kell életnagyságban elkészíteniük, lehetőleg olyan módszerrel, ahogy azt régen is tették. Tárgyak lehetnek pl hajfonatkorongot, övcsatot vagy karperecet fémről, veremház makettet, ékszert, agyagedényt stb. Ahhoz, hogy a tárgyról és azok elkészítési módjáról széles körű információt szerezzenek használhatják az internetes képkeresésen kívül a <https://hungaricana.hu/hu/> adatbázisban található cikkeket is. Az elkészített tárgyat lefotózva vagy videózva feltölthetik egy közös Instagram (<https://www.instagram.com/>) fiókra. Segítséget kérhetnek a különböző technikák és eszközök beszerzési lehetőségeiről a Magyar Nemzeti Múzeum múzeumpedagógusától, Suba Esztertől (subae@hnm.hu; 06 1 327 7700/262)

7. A falu

A projekt során készített képekből és alkotásokból közösen felépítenek egy honfoglalás-kori falut, ezt tehetik fizikailag a Technika óra keretén belül is, de IKT eszközök felhasználásával virtuálisan is, vagy vegyítve. Az elkészített falut közösen elkészített videóban meg is örökíthetik.

A PROJEKT RÉSZLETEI

SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK

Alapvető szövegszerkesztési ismeretek

Alapvető prezentáció készítési ismeretek

Az internetes kutatás módszereinek ismerete

Alapszintű képszerkesztési ismeretek



A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

TECHNOLÓGIA – HARDVER
számítógép, digitális fényképezőgép, telefon

TECHNOLÓGIA – SZOFTVER
Microsoft Office, Paint, Movie Maker

NYOMTATOTT ANYAGOK (*Pl. tankönyvek.*)
Múzeum által a tanár rendelkezésére bocsátott segédanyagok.

INTERNETES FORRÁSOK, ALKALMAZÁSOK
mnm.hu;
museumap.hu;
<http://archeodatabase.hnm.hu>;
<https://www.arcanum.hu/hu/>;
<https://www.instagram.com/magyarnemzetimuzeum/>;
https://www.facebook.com/nemzetimuzeum/?ref=br_rs;
<https://spark.adobe.com>;
<https://sites.google.com/site/hagyomanyesmultidezo/nyilvanos/vikingek-es-honfoglalok-793-1001/anyagi-kultura/leletek/honfoglalo-magyarok/hadi-viseletek/fegyverek/-a-magyar-ij---roevitett-valtozat>
<https://sites.google.com/site/hagyomanyesmultidezo/nyilvanos/vikingek-es-honfoglalok-793-1001/anyagi-kultura/leletek/honfoglalo-magyarok/hadi-viseletek/fegyverek/-a-ix-xi-szazadi-magyar-ij>
http://tttweb.hu/agytorna.php?meret=550x400&rovat=gyakorlas/tortenelem&nev=65_honfoglalas_kori_jurta
<http://tttweb.hu/agytorna/meret/550x400/kategoria/gyakorlas-tortenelem/nev/66-honfoglalas-kori-harcos>
https://drive.google.com/drive/folders/1Gi8nxeKBFOvyFWzw2ICd1hXENB_e-ipK?usp=sharing
<https://hungaricana.hu/hu/>
<https://hu.pinterest.com/>
<https://www.instagram.com/>
<https://drive.google.com/drive/>
<https://player.nkp.hu/play/201974/false/undefined>
<http://beethebest.org/>