

SZAKKÉPZÉSI PROJEKTTERV

Kreatív ágazat

Színház és hangtechnika ágazati alapoktatás

Készítette: Farkas Ildikó

Digitális Jólét Nonprofit Kft.
H-1016 Budapest, Naphegy tér 8.
www.digitalisjoletprogram.hu

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001
azonosító számú, „Szakmai képzés digitális
módszertanának egységesítése” c. projekt

Kezünkben a digitális jövő

SZAKKÉPZÉSI MINTAPROJEKTTERV

Digitális Témahét

1.1. Alapadatok

Készítette: Farkas Ildikó
A projekt címe: Tengerész a színpadon
<p>Összefoglalás:</p> <p>A projekt célja a színház és a hajózás közös szakmai területeinek megismerése, feltérképezése az újkori történelem, a világkereskedelem kialakulásának kora, a korabeli művészeti stílus tükrében.</p> <p>A projekt során a tanulók megismerik a barokk stíluselemeket és a barokk színpadtechnika újításait, főbb elemeit és technológiáját, a hajózás és a színpad közös területeit, néhány kötözési módot és az alapvető biztonságtechnikai elvárásokat. A tevékenységek közben pedig fejlődik digitális kompetenciájuk.</p> <p>A projekt végére a tanulók a későbbiekben is bővíthető, színpadtechnikai eszközöket tartalmazó tudástárat hoznak létre. A zárónapon az összegyűjtött tudáselemeket felhasználva két csoportban elkészített storyboard-dal, vagy animált videóval együttesen elmesélik egy XVII. századi tengerész/kalóz élettörténetét, aki a hajózással felhagyva színpadmesterré válik.</p>
Ágazat, témakör: kreatív, színház és hangtechnika
Tantárgyak köre: Művelődéstörténet, Ábrázolástechnika, Biztonságtechnika
Évfolyamok: 9. 10. és 13. évfolyam
Időtartam: 20 foglalkozás

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

1.2. A projekt a KKK alábbi tanulási eredményeihez kapcsolódik

KKK MEGNEVEZÉSE: Színház- és rendezvénytechnikus, Hangtechnikus
ÁGAZATI ALAPOKTATÁS MEGNEVEZÉSE: Színház- és hangtechnika ágazati alapoktatás

Készségek, képességek	Ismeretek	Elvárt viselkedésmódok, attitűdök	Önállóság és felelősség mértéke
Elkülöníti a különböző művészeti stíluskorszakokat.	Ismeri a művészeti stíluskorszakokat és azok jellemzőit.	Nyitott a kulturális értékekre és törekszik az önfejlesztésre.	Önállóan felismeri a művészeti stíluskorszakokat a bemutatott illusztrációk alapján.
Rendezvénytechnika i alaprajzot készít és értelmez, kétdimenziós tervező programokat kezel.	Az audiovizuális műszaki alaprajz elkészítési technikáját és a szakmában használatos tervezőszoftverek alkalmazási lehetőségeit ismeri.	Tervezői munkája során precizitásra törekszik.	Rajzkészítés alapvető biztonságtechnikai követelményeknek megfelelően, biztonságtechnikai szakember bevonásával.

1.3. A projekt az alábbi PTT-ben jelölt tanulmányi terület és tantárgyhoz kapcsolódik

Tanulási terület	Tantárgy	Témakör	Óra szám	Évfolyam (9., 10., 13. évfolyam)
Audiovizuális alapismeretek	Művelődéstörténet	Újkori művelődéstörténet	2	9. 13.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

Tanulási terület	Tantárgy	Témakör	Óra szám	Évfolyam (9., 10., 13. évfolyam)
Audiovizuális alapismeretek	Művelődéstörténet	Audiovizuális művészeti fogalmak	6	9. 13.
Audiovizuális alapismeretek	Ábrázolástechnika	Műszaki ábrázolás alapjai	3	9. 13.
Biztonságtechnikai ismeretek	Biztonságtechnika	Munkavédelem Tűzvédelem	2	10. 13.

1.4. A projekt az alábbi közismereti kerettantervi tantárgyhoz kapcsolódik

Tantárgy	Témakör	Óraszám	Évfolyam (9., 10. évfolyam)
Történelem	A kora újkor - A földrajzi felfedezések	1	9.
Ének-zene	Javasolt zeneművek, - Régi muzsika kertje	1	9.
Vizuális kultúra	- Korszak, stílus, műfaj - A vizuális közlés hatásmechanizmusa – Vizuális információfeldolgozás - Design, divat, identitás – Tervezett környezet, azonosulás	3	9.
Digitális kultúra	Digitális eszközök használata Szövegszerkesztés, Számítógépes grafika, Táblázatkezelés, Online kommunikáció	2	9-10.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

1.5. A projekt pedagógiai alapjai

Tartalmi követelmények

- Ismeri a színházi üzem, üzemeltetési, biztonságtechnikai, produkciós rendszerének és munkafolyamatainak alapjait. Megismeri a színpadi munka veszélyforrásait és a színpadon történő munka során követendő alapvető viselkedési szabályokat. Megismeri a barokk színpadon használt anyagokat.
- Újkori művelődéstörténeti ismeretanyag, történelmi ismeretek, a korszakhoz kapcsolódó stílusismeret, tudás, általános műveltség, bővítése. Zenei műfajismeret megalapozása.
- Audiovizuális művészeti fogalmak témakörében megismerkedik azokkal az alapvető művészeti fogalmakkal, melyek az audiovizuális szakmákhoz és tevékenységekhez kapcsolódnak: műfajismereti fogalmak, képző- és iparművészeti, műelemzési fogalmak, zeneművészeti fogalmak, színházművészeti és szcenikai fogalmak.
- Munkahelyi biztonságot vagy egészséget veszélyeztető körülmények észlelése, biztonságtechnikai alapok ismerete.
- Digitális kultúra területén a mobil és webes eszközök magabiztos használata: Szövegszerkesztés, munkaterv szerkesztése, táblázatkezelő program, adatgyűjtés, információk szelektálása, rögzítése.
- Az ágazati alapvizsgához szükséges portfólió készítéséhez ötletet merítenek (forráskutatás hagyományos és digitális lehetőségei).
- Digitálisan rögzít képet, hangot és videót, azokon képkorrekciót is végre tud hajtani.
- Ismeri egy adott feladat megoldásához szükséges digitális eszközök és szoftverek kiválasztásának szempontjait.
- Alkalmazza az információkeresés során gyűjtött multimédiás alapelemeket új dokumentumok készítéséhez.
- Gyakorlatot szerez a fotó-, hang-, video-, multimédia-szerkesztő, a bemutatókészítő eszközök használatában.
- Ismeri a prezentációkészítés alapszabályait, és azokat alkalmazza.
- A tartalomnak megfelelően alakítja ki a szöveges vagy a multimédiás dokumentum szerkezetét, illeszti be, helyezi el és formázza meg a szükséges objektumokat.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

- Ismeri és kritikusan használja a nyelvi eszközöket (például helyesírásellenőrzés, elválasztás).
- Etikus módon használja fel az információforrásokat, tisztában van a hivatkozás szabályaival.

Tanulási célok/Tanulási eredmények

A tanulók a projekt során elsajátítják azokat a témához kapcsolódó művelődéstörténeti alapismereteket, melyek szükségesek az általános műveltséghez és az audiovizuális szakterület elvárásainak is megfelelnek (zene, színház). A XVII. század története mellett érdekes kortörténeti ismereteket szereznek a hajózás és a színház kapcsolatához.

Alapvető cél, hogy a képzés kezdeti szakaszában a tanulók már megismerjék a színpadon végzett munka szabályait, különös tekintettel a színpadi veszélyforrásokra. Tudatosítva ezeket a veszélyeket a kiemelten veszélyes üzemnek számító munkaterületen nagyobb önbizalommal mozogjanak a későbbiekben.

Rajzkészség fejlesztése – színpadi alaprajz és jelölések alapfokú használata

Kézügyesség fejlesztése – színpadon használt kötözési technikák megismertetése

Közismereti tantárgyakhoz kapcsolódó célok:

A korabeli színház és hajózás világát el tudja helyezni az adott történeti korban, össze tudja kapcsolni különböző egyéb kultúrtörténeti elemekkel, a zenével és a stílustörténettel is.

DigKomp keretrendszer alapján

1. Információk és adatok kezelése, használata

1.1. Adatok, információk és tartalmak böngészése, keresése és szűrése

1.2. Adatok, információk és digitális tartalmak kiértékelése

1.3. Adatok, információk és digitális tartalmak kezelése

2. Kommunikáció és együttműködés

2.1. Digitális technológiával támogatott interakció

2.2. Digitális technológiával támogatott megosztás

3. Digitális tartalmak létrehozása

3.1. Tartalom fejlesztése

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

3.2. Digitális tartalmak integrálása és átalakítása

3.3. Szerzői jogok és licencek

5. Különböző problémák kezelése

5.1. Technikai problémák megoldása

5.2. Igények és technológiai válaszok megfogalmazása

5.3. A digitális technológia kreatív alkalmazása

Szükséges készségek:

- alapvető szakmai ismeretek és a színpadi műszaki szakmák történetének ismerete
- szociális kompetenciák: a színházi produkciós tevékenység sikeres megvalósításához elengedhetetlen csapatmunka, vállalkozókészség, felelősségvállalás, problémamegoldó, kapcsolatteremtő és konfliktusmegoldó készség
- szakmai kompetenciák: kreativitás, rendszerezőképesség, óvatosság (a színpadon törvényileg előírt munkavédelmi szabályok betartása), ügyesség (a színpadi díszletmozgatással kapcsolatos kötözési feladatok szakszerű és biztonságos elvégzése)
- digitális készségek: alapvető felhasználói ismeretek, szövegszerkesztő szoftverek ismerete, felelős internethasználat, alapvető netikett szabályok ismerete

1.6. A tananyag célrendszerét kifejtő kérdések

Alapkérdés	<i>Miért fontos a játék?</i>
Projektszintű kérdések	<i>Milyen kapcsolat van a hajózás és a színpadtechnika között?</i>
	<i>A világkereskedelem kialakulása hogyan hatott a korabeli Európára?</i>
	<i>Hogyan alakította a barokk művészet a színpadképet?</i>
Tartalmi kérdések	<i>Vajon hogy kerülhetnek a tengerészek a színházba?</i>
	<i>Milyen formakincset használt a barokk képzőművészet?</i>
	<i>Mi a színpadon tartózkodás három íratlan szabálya?</i>
	<i>Milyen kötözési módokat ismerünk? Miért hasznos a biztonságos kötözési módok ismerete?</i>
	<i>Mire szolgál a színpadi függöny?</i>
	<i>Milyen veszélyforrásokat rejt a barokk kor színháza, különösen a világításra és a díszletek anyagára tekintettel?</i>

1.7. Értékelési terv

Az értékelés időrendje		
A projektmunka megkezdése előtt	Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak és feladatokat hajtanak végre	A projektmunka befejeztével
<p>Előzetes tudásfelmérés témafelvető közös beszélgetéssel</p> <p>Előzetes tudásfelmérés TKM-táblázattal</p> <p>Előzetes tudásmérés informatikai eszközhasználathoz kérdőívvel</p>	<p>Feladatlista, ellenőrzőlista folyamatos vezetése a projekt szakaszainak megfelelően, mellyel a tanulók és az oktató a projekt előrehaladását ellenőrzi</p> <p>Közös emlékeztető projektmegbeszélések a foglalkozások elején a projekt feladatainak elvégzéséről</p>	<p>Elsajátított ismeretek felmérése TKM-táblázattal</p> <p>A prezentáció értékelése a csapatok által, értékelő tábla kitöltésével</p> <p>Elsajátított tudáselemek felmérése teszttel, oktatói értékeléssel</p> <p>Tanulói elégedettségmérés kérdőívvel</p>
<p>Értékelési összefoglaló</p> <p>1. A projektmunka megkezdése előtt</p> <p>A projekt kezdő szakaszában tudásfelmérésként a projektet vezető oktató témafelvető beszélgetést kezdeményez a tanulókkal. Összekapcsolhatjuk az előzetes tudást a tanulók saját, megélt tapasztalataival (pl. hajózás a tengeren, színházi, színpadi élmény). A beszélgetés során kiderül az oktató számára, hogy mely ismeretekkel rendelkeznek a tanulók.</p> <p>TKM-táblázat első két oszlopát töltik ki: mit tudok, mire vagyok kíváncsi (1. sz. melléklet). A lino alkalmazásban is elkészíthető és kezelhető a TKM-táblázat.</p> <p>Az informatikai eszközökkel és alkalmazásokkal kapcsolatban is készül felmérés egy teszt formájában (2. sz. melléklet), mely információt szolgáltat az oktátónak arról, hogy milyen előzetes, a projekt megvalósítása során hasznos informatikai ismeretekkel rendelkeznek a tanulók Ennek a tudásnak a birtokában változtatni tud</p>		

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

az eredeti tervén, az alkalmazások konkrét kiválasztásában vagy felhasználási sorrendjében.

2. Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak és feladatokat hajtanak végre

A projekt közben a projektfeladatban a haladást a feladatlista, ellenőrzőlista (3. sz. melléklet) folyamatos vezetésével tudjuk ellenőrizni a projekt szakaszainak megfelelően. A tanulók ebben a több oszlopos táblázatban csoportonként rögzítik a feladatokat. A kipipált, teljesített feladatokat minden foglalkozás végén ellenőrizni tudják csoportonként, a haladást a projekt vezetője követni tudja, be tud avatkozni szükség szerint, és változtathat a projekt menetén, a haladási ütemen, ha egyes feladatokhoz mégis több időre lenne szükség.

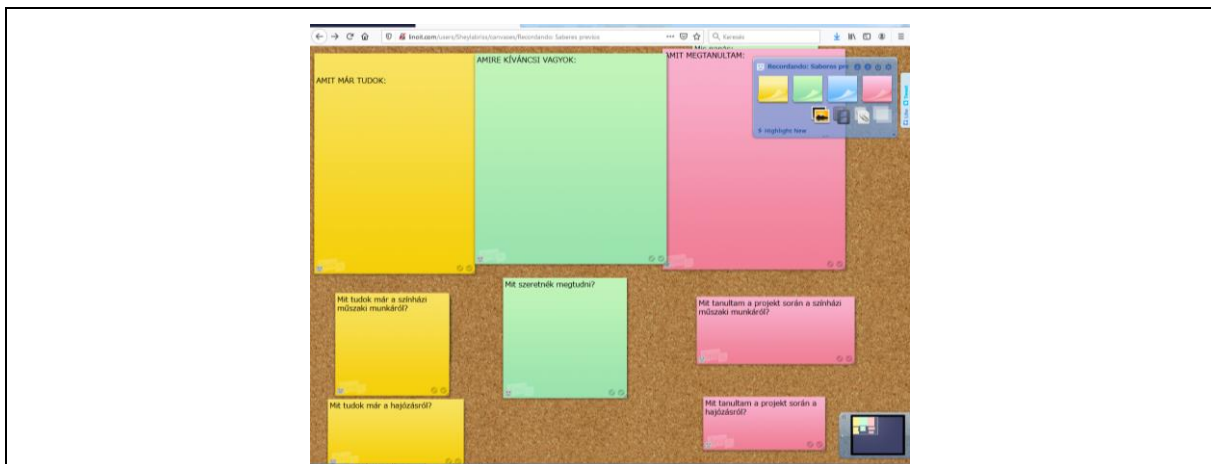
A kötözési feladathoz az oktatónak segítséget kell nyújtania, ezt a folyamatot is dokumentálni kell – a feladatlistában erre is van felület.

A listán a tanulók és az oktató közös online felületen dolgoznak, ez lehet a Teams, de más online közös munkafelület (Google classroom, KRÉTA) is.

A résztvevők ezen kívül minden alkalommal rövid, közös emlékeztető projektmegbeszéléseket tartanak a foglalkozások elején, ahol összefoglalják pár mondatban az eddigieket és ráhangolódnak a következő projektrészre. Az oktatótól visszajelzést kapnak arról, hogy eddig milyen munkával végeztek: ezek a nagyobb csomópontokon történhetnek, pl. a tudástár feltöltésekor egy új, eddig ismeretlen színpadtechnikai eszköz felbukkanásakor, vagy az anyaggyűjtés befejeztével. A csoportok egymásnak is segíthetnek és értékelhetik egymás munkáját: az ellenőrzőlista vezetése során felmerült új tudástárelemekkel kiegészíthetik egymás anyagait. Erre nagyszerű alkalom lehet ez a rendszeres projektbeszélgetés.

3. A projektmunka befejeztével

A projekt végén több értékelés is rendelkezésre áll: a TKM-táblázatot a tanulók véglegesítik, kitöltik a 3. oszlopot is (lino alkalmazás), melyben részletezik az általuk megtanultakat. A kitöltéssel a tanulók szembesítik saját magukat, hogy melyek voltak azok a tudáselemek és kompetenciaelemek, melyre a projekt során tettek szert.



1. ábra: TKM-táblázat projektmunka lino-val

A csapatok a projekt végén megtekintik egymás munkáit, értékelik egymás prezentációját (storyboard vagy animáció) tartalmi és formai követelmények szerint: hosszáról, érdekességéről, stílusáról, érthetőségéről is véleményt mondhatnak. A kitöltött táblázatot együtt kiértékelik az oktató vezetésével. Megbeszélik, hogy hol változtattak volna, mik voltak a fő tanulságok a munkafolyamat során. Az értékelési szempontokat az 5. sz. melléklet tartalmazza.

Az oktató a teljes projektre tesztet készít (6. sz. melléklet), melyben feltérképezi, hogy mely tudáselemek tekintetében történt meg az ismeretátadás. Ennek eredményét az utolsó foglalkozáson átbeszéli a tanulókkal.

A projekt legvégén a tanulók kitöltenek egy elégedettségi kérdőívet, melynek kiértékelésével zárják le a projektet (7. sz. melléklet). Ebben a kérdőívben értékelhetik a teljes projektfolyamatot, és a saját javaslataik megfogalmazására is van lehetőség.

1.8 A projekt menete

Módszertani eljárások

A projekt kezdetekor elmondjuk az osztálynak a program lényegét, mit tanulhatnak meg, és miért van erre szükség a későbbi munkájukban. A hajózás és a színházi szakmák összehasonlításával, a korabeli művészeti stílus, a biztonságtechnikai alapok, az alapvető színpadtechnikai eszközök megismerésével felkészülnek a későbbi szakmai kihívásokra és nagyobb biztonságban mozoghatnak később majd

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

a színpadon és a back stage-ben, ami kiemelten veszélyes üzemnek számít. A zárónapra (storyboard vagy animált videóval) megszülető produktummal kapcsolatban felkészítjük őket a feladatra, röviden vázoljuk az elvárásokat: egy történetet kell elmesélniük majd online eszközök segítségével, a projekt alatt gyűjtött anyagok felhasználásával egy tengerésztől, aki színházi munkásnak állt.

1-2. foglalkozás

Az első foglalkozáson az oktató a tanulókkal közös projektindító beszélgetést kezdeményez, mely során felméri a tanulók tudásszintjét és tanulási igényeit. A tanulók elsőként kitöltik a TKM-táblázat első két oszlopát, mely aktiválja a tanulók előzetes ismereteit, rákérdez az egy adott témakörben már meglévő tudásra, és hozzájárul a személyes kapcsolódási pontok megtalálásához még a tartalom alapos megismerése előtt. A projekt elején azt szeretnénk megtudni, hogy a tanulók mit tudnak a témával kapcsolatban (előzetes tudás felmérése), illetve mi az, ami érdekli őket. Témafelvetésként az oktató elsőként az adott történelmi korszakot határolja körül (világkereskedelem kialakulásának kora, abszolutizmus, a barokk stílus – XVII. század), majd a hajózás és a színház témakörét járják körül. Itt elsősorban arra kíváncsi a projekt vezetője, hogy a résztvevőknek milyen előzetes vizuális ismereteik vannak pl. egy vitorlás hajóról, a tengerészek munkájáról, vannak-e személyes hajózási és színházi élményeik, mit tudnak a hajón, illetve színházban műszaki területen dolgozók munkájáról, látnak-e összefüggést a korabeli kereskedelem és történelem között. Ilyen kérdésekkel indíthat pl.:

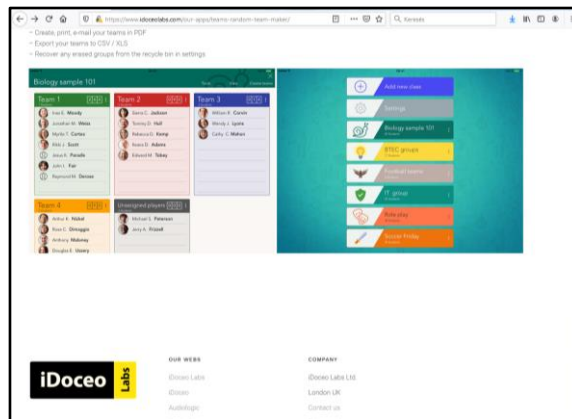
Milyen kontinensek között alakult ki a világkereskedelem? Milyen eszközökkel zajlott a kereskedelem, milyen fontos árucikkeket szállítottak? (Gazdagság, pompa, reprezentáció, selyem, ritka fűszerek, egzotikus faanyagok – összefüggés a barokk pompa, az abszolutista hatalom igényeivel). Lehet-e kapcsolat, lehet-e valamilyen közös elem a hajózás és a színház területén? Ki kezeli a hajón és a színházban a köteleket, vagy hogyan kommunikálhatnak egymással a tengerészek?

Ebben a szakaszban az oktató inspiráló elektronikus anyagokat prezentál mindkét területről. Ezek az anyagok a későbbi adatgyűjtésben is támpontul szolgálnak: fotók vetítése (hajókötel, hajókormány, hajó fedélzete), hajós és színházi témakörben eligazítást nyújt, honlapokat mutat meg (a linkmellékletben sok felület nyújt támpontot).

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

Az osztálylétszámtól függően két vagy három csapat hozható létre (4-5 fős). Véletlenszerűen is kialakíthatók a csoportok - többféle csoport összeállításában segítséget nyújtó- alkalmazás használatával. Fontos az időkeretek meghatározása, a projektermék hosszának meghatározása, esetleg a narrátor, a csapatvezető megválasztása.



2. ábra: TeamMaker alkalmazás (idoceolabs.com)

A következő napi feladatok átbeszélése, feladatlista megosztása közös online felületen, tárhelyen, ahová minden gyűjtött anyag feltölthető (pl. Google Drive).

3. foglalkozás

A gyűjtőmunka előkészítése:

A projektben megszülető produktummal kapcsolatban elindul a felkészülés, a projektvezető tájékoztatja a résztvevőket, hogy milyen feladatot kell teljesíteniük a projekt végére: a tanulóknak egy történetet kell elmesélniük online eszközök segítségével, a projekt alatt gyűjtött anyagok felhasználásával egy tengerészlőről, aki idősebb korában színházi munkásnak állt a XVII. században. A gyűjtőmunka során el kell készíteniük egy később is jól használható tudástárat, mely a projekt során felmerülő színpadtechnikai eszközök leírását tartalmazza.

Az első csoport feldolgozza a szereplő tengerészként dolgozó időszakát, a második csoport pedig a színházi munka időszakát. Szerepelnie kell a zárónapon (storyboard vagy animált videóval) korabeli barokk zenének, barokk stílusú öltözetnek, tengerésznek, hajónak, fedélzetnek, hajókötélzetnek, színháztérnek (színházépület,

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

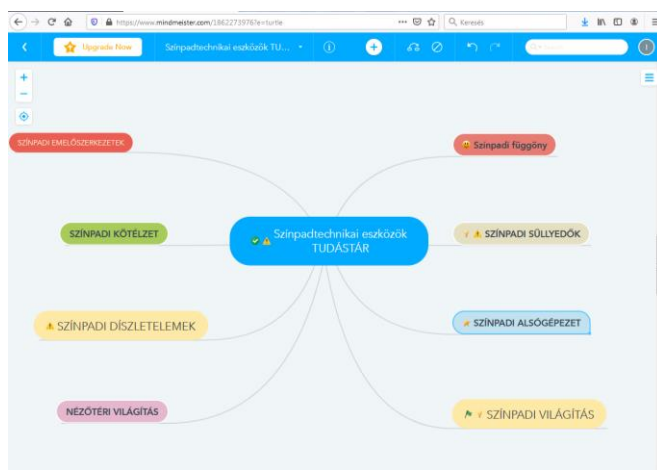
Kezünkben a digitális jövő

színpad, alaprajz), színháztechnikai eszközöknek, díszletelemeknek, egyéb barokk stílusú használati tárgynak, pl. bútor (ellenőrzőlista az 1. sz. mellékletben).

Az előadások elkészítéséhez képszerkesztő programként használható pl. a Canva, illetve a prezentáció elkészítéséhez a Prezi, vagy más prezentációkészítő program.

Zene keresése: Spotify, illetve a hangszerkesztéshez magyarul is elérhető alkalmazás, az Audacity.

A színpadtechnikai eszközöket tartalmazó tudástár kialakításához és tartalmához ötletbörzét tartanak. Az ötletbörzéhez a Padletet, vagy a Mindmeister online gondolattérkép készítő alkalmazást használhatjuk. Ez az alkalmazás lehetőséget ad arra is, hogy a gondolattérkép egyes részeit kijelölve sorrendet jelölhessünk meg a témákhoz, így prezentációs eszközként is segítségünkre van összefoglaláshoz, és a következő foglalkozás elején a ráhangolódáshoz, a megbeszéltek felelevenítéséhez is. A színpadtechnikai eszközökhöz készülő tudástár felépítéséhez minta: 4. sz. melléklet.

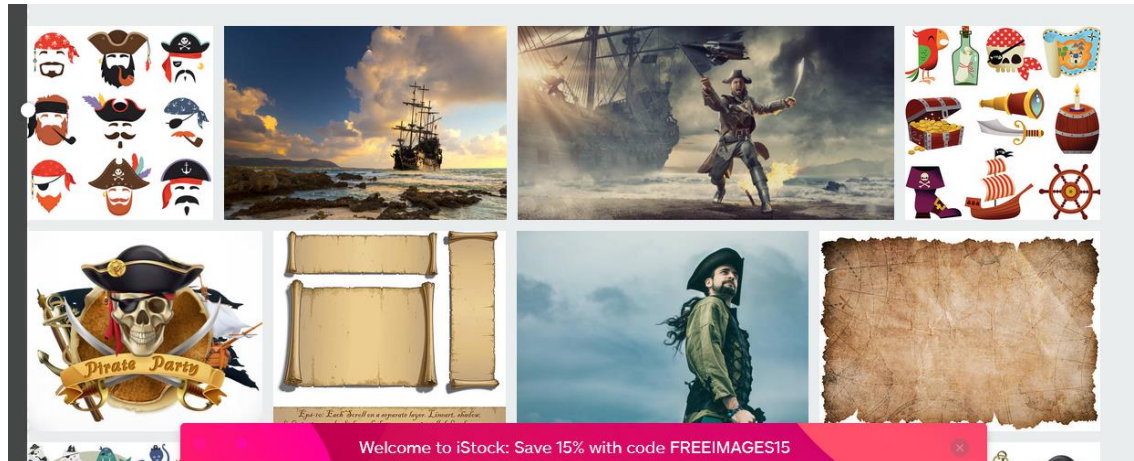


3. ábra: Mindmeister (<https://www.mindmeister.com/>)

A projektvezető röviden tájékoztatja a tanulókat az online anyaggyűjtés jogi oldaláról is - emlékezteti őket a szerzői jogok tiszteletben tartására online (Creative Commons licenck), megismerteti velük az online kutatási lehetőségeket és jogtisztá forrásokat tartalmazó kép- és zenekereső oldalakat (pl. Pixabay, Freeimages). Felhívja a figyelmet, hogy mindenki használhat saját fotót is, ennek elkészítésére a projekt során több alkalommal is lesz alkalma, ezeket online felületeken is nyugodtan szerkesztheti.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő



4. ábra: Jogtiszta fotók kalóz témában (<https://www.freeimages.com/search/pirate>)

A projekthez elindul az oktató iránymutatása szerint a gyűjtőmunka: a kutatáshoz a projektterv végén mellékelt linkek használhatók történelmi, színházi és hajós témában, de a projekt további foglalkozásai során is kapnak támogatást a tanulók.

4-5. foglalkozás

A gyűjtőmunka támogatása – színházi terület

A tanulók megnéznék két filmrészletet a YouTube-csatornán, mely a korabeli színpadtechnika néhány részletére világít rá – pompa és reprezentáció, abszolutizmus kapcsolata.

A két filmrészlet mellé feladatlapot kapnak (4. sz. melléklet), melyben össze kell szedniük a látottak alapján a színpadtechnikai eszközöket. Ez lesz a tudástár alapja, mely még a projekt további szakaszában is bővíthető. Minden eszközről fotót és rövid leírást kell készíteniük, mely a veszélyforrásokat is tartalmazza – kiemelt területnek kell lennie a tűz- és munkavédelemnek. Ezt egy online táblázatba kell feltölteniük.

Le Roi Danse – A király táncol című francia film 7 perces részlete:

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

A Vatel című francia film 4 perces részlete – a király érkezése:

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

<https://www.youtube.com/watch?v=ccrcW9RFX3o>

6-10. foglalkozás

A gyűjtőmunka támogatása – színházi terület

A tanulók kimehetnek terepmunkára és a lakókörnyezetük közeléből gyűjthetnek, fotózhatnak barokk épületeket, szobrokat, helyi barokk templomot (oltárkép színpadszerűsége), de az oktató szervezhet a teljes csoport számára egy vezetett túrát – minimum 4 óra szükséges hozzá – a Gödöllői Királyi Kastély korhűen felújított barokk színházába és a kastély kiállításaira is. Több itt elérhető programon (pl. Élet Grassalkovicsh gróf udvarában) lehetőséget kínál a kastély múzeuma arra is, hogy a látogatók korabeli barokk ruhába öltözzenek – itt készülhetnek a beöltözött diákokról fotók, rövid videók is, melyek a projektfeladatba is bekerülhetnek. Az oktató és a barokk színházat bemutató helyi idegenvezető segítségével a tanulók a barokk színházban megtalálható színpadtechnikai eszközöket sorra veszik, ezekről fotót készítenek, melyek a tudástárat gazdagítják. A tanulókat kísérő színpadtechnikában jártas oktató, esetleg a történelem tantárgy oktatójával együtt aktívan részt vesz a vezetésben. Ezek az oktatók a diákok adatgyűjtését, a fotózást, a projekttermékre koncentráló, fókuszáló instrukciókkal a háttérből segítik.



5. ábra: Barokk színpadkép (http://www.kiralyikastely.hu/oldal.11.barokk_sz%C3%Adnh%C3%A1z)

Kiegészítés: Amennyiben több idő is rendelkezésre áll, akkor az egész csoport elmehet egy hosszabb színházlátogatásra, ahol a színpadi gépészeti eszközöket is meg tudják tekinteni. Az itt megismert eszközök - melyekről fotó és szakszerű leírás készül - a tudástárat bővítik.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

Kiegészítés: Amennyiben még több idő áll rendelkezésre, akkor a csehországi Chesky Krumlov barokk kastélyszínházába is elutazhat a csapat, ahol a korabeli barokk színháztechnikai eszközök mellett gazdag barokk díszlet és jelmezgyűjtemény is várja az érdeklődőket.



6. ábra: Barokk színpadkép (<https://www.theatre-architecture.eu/en/db/?theatreId=140>)

11-12. foglalkozás

A gyűjtőmunka támogatása – hajózási terület

Az újkori történelem kereskedelmi forgalma témakörhöz, a kontinenseket összekötő hajóutak ábrázolásához lehet térképeket készíteni a Google Maps alkalmazással, melyekkel a projektelőadás színesíthető.

A hajós témakörhöz gyűjtsenek illusztrációkat a mellékletben található linkekről. Az oktató közben folyamatos rendelkezésre állásával támogatóként segíti a gyűjtőmunkát, inspiráló ötletekkel tereli a tanulókat a projektfeladat felé.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

A cél: a párhuzamokat megtalálni a két terület között, különös tekintettel a munkavédelemre. Bőven találhatóak hasonló eszközöket, melyeket a színházban is alkalmaznak.



7. ábra: Hajókormány és színházi kötél tartó elem
(https://www.stolaf.edu/nbs/NBS_Dec_14/Article1/Article1.html)



8. ábra: Hajós és színházi kötélzet (<https://www.tallship.hu> és
https://www.stolaf.edu/nbs/NBS_Dec_14/Article1/Article1.html)

Itt is, mint a színházi területen használhatunk filmes kapcsolódási pontokat is; amennyire lehetőségünk van rá, állítsunk össze hajózási témájú mozifilmek gyűjteményét, amiből egyet kiválasztva részletesebben beszéljünk a témáról (Karib tenger kalózái, Lázadás a Bountyn, Kapitány és katona: A világ túlsó oldalán stb.)

Kiegészítés 1: balatoni vagy velencei-tavi vitorláskikötőben egy vitorlás megtekintése, kötélzet, eszközök, kötözési módok megismerése a gyakorlatban egy vitorlás hajón.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

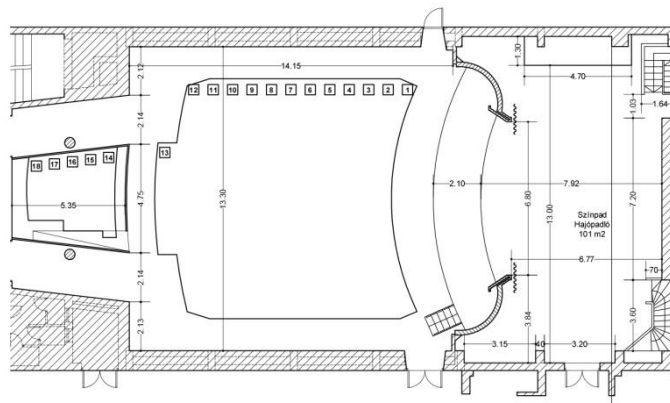
Kiegészítés 2: amennyiben több időt is tudnak erre a projektrészre szánni, akkor szakmai angol nyelvi kompetenciafejlesztéshez kiváló lehet, ha közös színházi és hajós szakszavakat találnak (vannak ilyenek) a megadott hivatkozások alatt:

- hajós témakör szavai angolul: <https://officerofthewatch.com/tools/maritime-dictionary/>
- színházi témakör szavai angolul: <https://aact.org/terms>

13-14. gyakorlati foglalkozás

A tanulók képzeletbeli hajósként megismerkednek a különféle kötözési technikákkal, csomókkal, csigákkal, melyeket a színházban is tudnak majd alkalmazni. Az eszközlístában szereplő köteleket használják ehhez a feladathoz. Az oktató végig segít nekik, a kész kötözésekről, elkészült csomókról fotót készítenek, amit felhasználhatnak a prezentációjukban, de felkerülhetnek a tudástárba is (4. sz. melléklet). Az ügyesebbek segíthetnek a gyengébb kezűességgel rendelkező tanulóknak.

Amennyiben mód van rá, az osztályteremben különböző súlyú tárgyakat függesztenek fel tetszőlegesen. Ez lehet egy sematikus árboc felállítása (9. sz. ábra), de más elem is. Ezek megismerésével tudatosul bennük, hogy egy nem biztonságosan felfüggesztett, rosszul bekötött tárgy (súly, díszletelem stb.) milyen veszélyforrásokkal járhat akár a hajó fedélzetén, akár a színpadi munka során. A tanulók vázlatosan megismerik, hogy a színpad mely területén kell ezeket az elemeket használni, megtanulják a szakmai kifejezéseket (színpadi gépészet, felsőszínpadi gépezetek, zsinórpadrálás, díszletelemelő berendezések, ellensúlyos kézi díszlethúzó). Ezeket a színpadi alaprajzon bejelölik (9. ábra, színpadi alaprajz minta).



9. ábra: Színpadi alaprajz (<https://odryszinpad.hu/jatszohelyek/>)

Ehhez a feladathoz érdemes elővenni a törvényi szabályozást tartalmazó dokumentumokat (irodalomjegyzékben), és áttanulmányozni az emelőszerkezetek, emelőberendezések munkabiztonsági előírásaira vonatkozó előírásokat.

Módszertani támogatást adhat ehhez a feladathoz a következő hivatkozás (francia nyelvű):

Sailors and Stagehands: A presentation by Peter McKinnon:



10. ábra: Színpadtechnikus tanulók hajós kötözési bemutatója (<https://myemail.constantcontact.com/What-s-up-with-CITT-ICTS---Quoi-de-neuf-avec-CITT-ICTS---24-08-2017.html?soid=1126016579248&aid=vGc1MyyiHdq>)

15-16. foglalkozás

Ezekon a foglalkozásokon a munkavédelmi témakört körüljárva feltérképezik a hajózás és a színpad munkaegészségügyi veszélyforrásait - ezeket a korábban

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

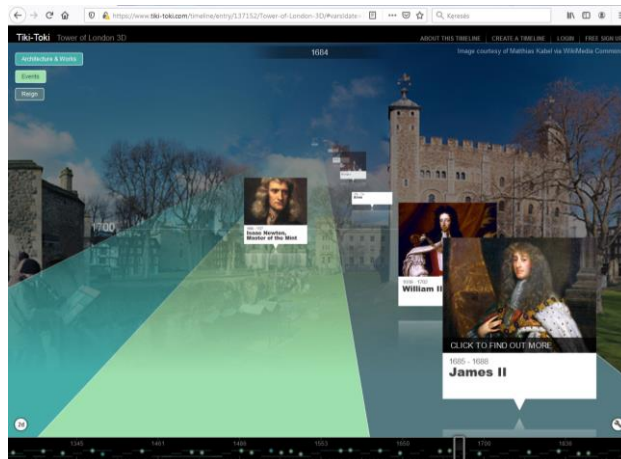
Kezünkben a digitális jövő

elkészült színpadi alaprajzokon be is jelölik -, valamint megismerkednek az ott végzett munkával, az ott használt anyagokkal, a fényforrásokkal, majd a színpadi munkavégzés íratlan szabályaival is. Az előző foglalkozás gyakorlati tapasztalatait felhasználva listát készítenek a veszélyforrásokról. Ezeket a meglévő tudástár elemeihez rendelik: melyik színpadtechnikai elem, eszköz milyen veszélyforrásokat rejt magában? Kitöltik a tudástár veszélyforrások oszlopát (4. számú melléklet). Segítségül hívják a munkabiztonsági előírásokat, szabályzatokat, melynek értelmezésében a tanár nyújt eligazítást. Tudatosul bennük, hogy a hajón és színpadon felfüggesztett díszlet vagy vitorla alatt végzett munka egyaránt veszélyes üzem. A zárónapi (storyboard vagy animált videóval) produktumhoz felhasználhatók az itt tanultak: baleseti cselekmények beépíthetők, színesíthető velük a történet.

17-19. foglalkozás

A két csoportban elkészített storyboard-dal, vagy egy videóval/animált videóval (hossza 10-10 perc) együttesen elmesélik egy XVII. századi tengerész/kalóz kitalált élettörténetét, aki a hajózással felhagyva színpadmesterré válik. Az első csoport a másiktól függetlenül a tengerész korszakra koncentrálna, a második csoport viszont a színházi életszakaszt kidolgozva készíti el a záró projektfeladatot. A két csoport munkájából áll össze majd a kerek történet - remélhetőleg sok fordulatossal meglepetéssel, melyet egymás után prezentálnak együttesen.

Javasolt alkalmazás az idővonalként, grafikus időszalagként is ábrázolható életrajz, illusztrált élettörténet elkészítéséhez pl. a Tiki-Toki alkalmazás.



11. ábra: Történetmesélés a Tiki-Toki alkalmazással (<https://www.tiki-toki.com/>)

A zárónapon megtartott bemutatóban (storyboard vagy animált videóval) szerepelnie kell a következőknek: korabeli barokk ruházat, korabeli zenei aláfestés, XVII. századi hajófedélzet és színpadtér, korabeli színpadtechnikai eszközök (kötelek, süllyesztő), berendezési tárgyak, barokk stílusú bútorok, veszélyforrások a hajón, illetve a színpadon – szabadon választott cselekményelemként (ezek meglétét a tanulók ellenőrzőlista elkészítésével ellenőrizhetik (1. sz. melléklet) - ezek bemutatásával jártasságot szereznek a színpadi berendezések felismerésében, azok szakszerű használatában, stílusérzékük fejlődik.

A projekt végén megbeszélik a tanultakat és mindenki kiemelhet egy mozzanatot, ami őt megragadta a tanultakból.

20. foglalkozás

A projekt zárásaként az oktató értékeli az eddig elvégzett munkát, a projekt során használt ellenőrzőlistán is együtt végig mennek, hogy a haladásukat értékeljék. A tanulók kitöltik a zárótesztet (6. sz. melléklet) és a TKM-táblázat utolsó oszlopát is (2. sz. melléklet). Lehetőségük van egyenként véleményezni az elkészült projektfeladatot, kifejtteni, hogy ők hogyan folytatnák a történetet. Végül a tanulók kitöltik az elégedettségi kérdőívet, amiben az értékelés mellett egyéni javaslataikat is megfogalmazhatják (7. sz. melléklet).

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

1.8. A projekthez szükséges anyagok és eszközök

Technológia – Hardver

okostelefon, kivetítő, vászon, laptop, vékony műanyag vagy kenderkötél (személyenként 1-1 méteres darab), csiga

Technológia – Szoftver, alkalmazások

Spotify, Youtube, Zoom vagy Teams, irodai alkalmazások

Tiki-toki: (<https://www.tiki-toki.com/>)

Canva: (https://www.canva.com/hu_hu/)

Prezi: (<https://prezi.com/hu/>)

Audacity: (<https://www.audacityteam.org/>, magyarul: <http://lavnaat.web.elte.hu/Webes%20tananyag/>)

Spotify: (<www.spotify.com>)

Youtube: (<www.youtube.com>)

Zoom: (<www.zoom.com>)

GoToMeeting: (<www.gotomeeting.com>)

Teams (<www.teams.com>)

Lino (<https://en.linoit.com>)

Idoceolabs, TeamMaker: (<www.idoceolabs.com>)

Mindmeister: (<https://www.mindmeister.com/>)

Padlet: (<www.padlet.com>)

Trello (<http://www.trello.com/>)

Nyomtatott anyagok:

A barokk művészetről és színházról általában:

- Chiara Lachi: A barokk művészet Corvina, Budapest, 2007.
- Voit Pál: A barokk Magyarországon Corvina, Budapest 1970.
- A színház világtörténete I-II. Gondolat Kiadó, Budapest, 1972.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

Internetes források, alkalmazások

Művészettörténet tananyag a 10. osztály számára, mely a barokk képzőművészetét mutatja be:

<https://tudasbazis.sulinet.hu/hu/muveszetek/muveszettortenet/muveszettortenet-10-efolyam>

Egyéb segédanyag: Segítség online oktatáshoz a Nemzeti Múzeum honlapjáról: anyaggyűjtés támogatása pl. a magyar kora újkor: magyar női és férfi nemesi viselet:

<https://mnm.hu/hu/muzeum/hirek/segitseg-online-oktatashoz-nonstop-mnm-kora-ujkor>

Színházi témakör:

Színházi munkavédelmi kézikönyv, 2009 Békéscsaba:

<https://docplayer.hu/17422215-Szinhazi-munkavedelmi-kezikonyv.html>

47/1999. (VIII. 4.) GM rendelet Emelőgép Biztonsági Szabályzat:

<https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=99900047.gm>

Gödöllői királyi kastély honlapja:

http://www.kiralyikastely.hu/oldal.11.barokk_sz%C3%ADnh%C3%A1z

Chesky Krumlov barokk kastélyszínháza:

<https://www.theatre-architecture.eu/en/db/?theatreId=140>

Angol nyelvű szókincsgyűjtemény, melyet a 10-12. foglalkozás során tudnak használni:

<https://aact.org/terms>

https://www.stolaf.edu//nbs/NBS_Dec_14/Article1/Article1.html

<https://www.americantheatre.org/2017/12/18/hemp-houses-know-the-ropes/>

Hajózás témakör:

<https://www.tallship.hu/>

<https://player.hu/sport-3/tiz-csomo-amit-minden-ferfinak-ismernie-kell/>

<https://vizvonal.hu/csomok>

<https://www.storyboardthat.com/hu/innovations/csig>

https://www.tallship.hu/ket_kikotes_kozott

<https://officerofthewatch.com/tools/maritime-dictionary/>

Segítség online oktatáshoz a Nemzeti Múzeum honlapjáról:

<https://mnm.hu/hu/muzeum/hirek/segitseg-online-oktatashoz-nonstop-mnm-kora-ujkor>

Jogtiszta képek forrása: www.pixabay.com

<https://creativesite.hu/webdesign-blog/ingyenes-jogtiszta-kepek-letoltese>

<https://www.freeimages.com/search/pirate>

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

25 titkarsag@djnkft.hu 1016 Budapest, Naphegy tér 8. www.digitalisjoletprogram.hu