

## Szakmai partnerség

### Digitális Témahét 2018 – Tempus Közalapítvány / Digitális Módszertár



**Az ötlet címe:** Szerethető múzeumok és interaktív kiállítások - Tartalomba ágyazott komplex kompetenciafejlesztés és új tanulási környezet AR tartalmak (kiterjesztett valóság) és a tükrözött osztályterem felhasználásával

**Az ötlet szerzője:** Csikó Szilvia

#### **Lead:**

Szerethető múzeumok, interaktív kiállítás, virtuális kalandtúra... Csupa izgalmas szókapcsolat, melyek gondolatok zuhatagát hozhatják magukkal egy pedagógus fejében. A magyar nyelvtörténet korszakait és nyelvemlékeket feldolgozó projekt keretében kiterjesztett valóság tartalmak és tükrözött osztályterem felhasználásával bátoríthatjuk a diákokat a környezetünkben található emlékhelyek és értékek felkutatására, megismerésére és kreatív bemutatására.

**Célcsoport:** pedagógusok

**Javasolt korosztály:** 15-18 évesek

**Kapcsolódó témakörök:** Magyar nyelv és irodalom; Társadalomismeret és gazdaság; Művészetek; Szociális és életviteli nevelés; Infokommunikációs technológiák

**Fejlesztett kulcskompetenciák:** Anyanyelvi kommunikáció; Digitális kompetencia; Hatékony, önálló tanulás; Kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia; Esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképeség

#### **Összefoglaló:**



Ebben a projektben a tanulók kooperatív csoportmunka keretében arra a kérdésre keresik a választ, hogy mitől válhatnak szerethetővé a múzeumok, illetve hogyan hozhatnak létre izgalmas, interaktív kiállítást és virtuális kalandtúrát a kortársaik számára. A feladatok elsősorban egy tematikus egység lezárásához (A magyar nyelvtörténet korszakai és

## Szakmai partnerség

### Digitális Témahét 2018 – Tempus Közalapítvány / Digitális Módszertár



nyelvemlékek) kapcsolódnak, másrészt lehetőségeket kínálnak a közvetlen környezetben található emlékhelyek, értékek kutatására, azok jobb megismerésére és megismertetésére is.

A diákok először Minecraft felhasználásával megtervezték egy múzeum épületét, a Google webhelyek szolgáltatásával weblapokat hoztak létre, illetve rádió és tévéspotot készítettek. Ezt követően a weblaphoz szlogeneket és poszttereket alkottak, és létrehozták a múzeum logóját. A második modulban egy interaktív kiállítás létrehozása volt a feladat. Az Aurasma kiterjesztett valóság ingyenes alkalmazással a diákok könnyen és gyorsan elkészítették saját kiterjesztett valóság-világukat. A projekt különlegessége, hogy az IKT-eszközök és alkalmazások széleskörű felhasználása mellett modern projekt-tervezési módszereket is alkalmaz (stakeholder-analízis, célfa-és problémaelemzés, SWOT-analízis). Virtuális kalandtúrára fel!

#### **Digitális eszközigény:**

**Hardver:** interaktív tábla, tanulói laptopok, okos telefonok, tabletek

**Szoftver:** -

**Alkalmazások:** [Microsoft Teams](#), [Minecraft](#), [Google webhelyek](#), [Skype](#), [OfficeMix](#), [Aurasma](#), [myHistro](#), [Google Dokumentumok](#), [Mindmeister](#), [Tagul](#), [TeamUp](#), [Sway](#), [Paint 3D](#), [Textorizer](#), [Memegenerator](#), [Pixlr](#), [Redmenta](#), [e-StudyGroup](#), [OneNote](#)

**A módszertani ötlet teljes egészében – a megvalósítás részletes lépéseivel, és a megvalósítást segítő letölthető csatolmányokkal együtt – [megtekinthető a Digitális Módszertárban](#).**