

Lovagi játékok - projektterv

Készítette:

Kiss Mónika

Összefoglalás

A kisdíákok olvasás órákon ismerkednek a Mátyás királyról szóló történetekkel, mondákkal. A színes szövegek - amellett, hogy a gyermekek fantáziáját, kreativitását megmozgatják-, segítik a mesei, csodás elemek és valós tények közti különbség felfedezését. Betekintést nyújtanak a Mátyás király korabeli mindennapokba, szokásokba, hagyományokba. A gyerekek képzeletbeli utazással megismerhetik a királyi udvart, annak jellegzetes szereplőit, egy-egy szimbólumát. A szereplők megelevenednek, a diákok elkészíthetik a saját várak modelljét, az udvar alakjait, a csoport címerét. A gyerekek az átélt kalandjaikról krónikában számolnak be. A krónikások már nem lúdtollal, pergamenen örökítik meg az eseményeket, mint elődeik, hanem élnek a modern technika lehetőségeivel, IKT eszközöket használnak, új alkalmazásokkal ismerkednek munkájuk során. Élményeiket így messzi földön is megismerhetik, tudásukat, kalandjaikat megoszthatják másokkal. Miután a próbákat kiállták, maguk is lovaggá válhatnak Mátyás király udvarában.

Tantárgyak köre

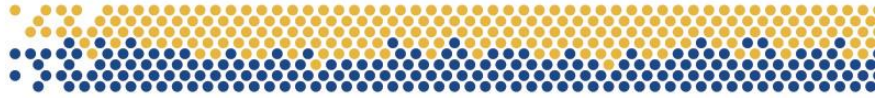
magyar nyelv és irodalom, vizuális kultúra, technika, ének-zene, informatika, testnevelés

Évfolyamok

3-4. évfolyam

Időtartam

25 óra, kisebb projektcéllal 10 óra



A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI

Tartalmi követelmények

Olvasás 3.: Olvasás, az írott szöveg megértése

Ének 3.: Zenei reprodukció - éneklés; Zenei befogadás - zenehallgatás;

Fogalmazás 3. : Szövegalkotási gyakorlatok;

Technika 3. : Tárgyi kultúra, technológiák, tervezés;

Vizuális kultúra 3. : Kifejezés, képzőművészet; Természeti, épített és képzeletbeli tájak, helyek;

Testnevelés 3. : Természetes mozgásformák az alternatív és szabadidős mozgásrendszerekben;

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

Tanulási célok/tanulási eredmények

digitális kompetencia: kreativitás, információk keresése és értékelése;

anyanyelvi kommunikáció: szóbeli - és írásbeli kommunikáció, együttműködés; olvasás, az írott szöveg megértése; a képzelet, az önkifejezés aktivizálása különböző szövegformák megismerésével és az írásbeli szövegalkotás képességének továbbfejlesztésével;

társas és multikulturális készségek: megfelelő és eredményes együttműködés másokkal; a csapat kollektív tudásának használata a megfelelő esetben;

kreativitás és innováció;

tapasztalatszerzés a tárgyak, modellek készítéséhez felhasznált anyagokról, eszközökről, technológiákról;

vizuális kifejezőképesség fejlesztése;

A tananyag célrendszerét kifejtő kérdések

Alapkérdés	Hogyan keletkeznek a mesék?
Projekt-szintű kérdés	Hogyan mutatnátok be saját osztályközösségetek legjobb tulajdonságait, erőseit? Milyenek ismerted meg Mátyás királyt az olvasott történetek alapján? Hogyan képzeled el a királyi udvar jellegzetes szereplőit?
Tartalmi kérdések	Kik élnek a királyi várban? Mi a különbség mese és monda között? Mi az a címer? Kik voltak a lovagok?



ÉRTÉKELÉSI TERV

Az értékelés időrendje

A projektmunka megkezdése előtt	Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak	A projektmunka befejeztével
Ötletbörze- fogalomcsoportok térképe; TKM-táblázat;	Projektnapló; Folyamatos értékelés, pontgyűjtés követése; Visszajelzés társaktól; Megbeszélés; Kötetlen kérdések;	TKM-táblázat befejezése

Értékelési összefoglaló

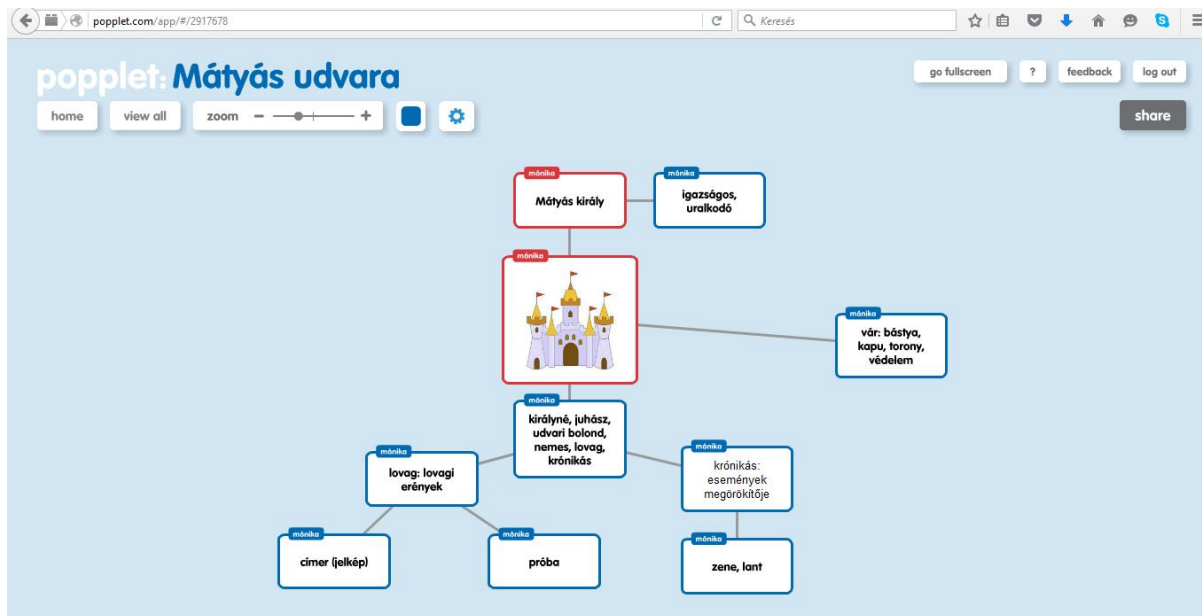
A projekt már annak kezdetétől a résztvevők (az osztály tanulói, illetve egyes feladatoknál csoportok tagjai és a tanítók) együttműködésén alapul. Az együttműködés velejárója az értékelés, amely rávilágít a várható és a már elvégzett munka erősségeire, esetleges fejlesztendő elemeire, hogy a projektet minél eredményesebben zárhassuk le.

A Lovagi játékok című projektünk esetében három fázisra oszthatjuk a fő tevékenységeinket, illetve magát az értékelésünk időrendjét: a projekt kezdetén, annak megvalósítási szakaszában és a projekt lezárásakor végzett tevékenységekre.

I. A projektmunka megkezdése előtt:

A projekt bevezetéseképpen egy ötletbörzét kezdeményezünk. Ennek formája: **fogalomcsoportok térképe**. Ez segítséget nyújt abban, hogy grafikus módon megjeleníthessük a várható projekttevékenységeket, áttekinthetővé, a gyerekek számára is könnyen értelmezhetővé váljon, mit és milyen céllal szeretnénk elvégezni. A diákok ötleteikkel, javaslataikkal segítik a gondolat térkép kiegészítését, a projekt folyamatát, amelyet így az osztály a magáénak érezhet, személyessé válhat, hiszen az általuk is fontosnak tartott észrevételeket jeleníti meg. Mindez motiváló hatású, ami kedvező a projekt és az osztályközösség egészére nézve is. A fogalomcsoportok térképének középpontjában ezúttal Mátyás király udvara állhat, hiszen a megismert történetek, mondák és a képzelet aktivizálása ezt az udvart teszi „élővé”. A királyi vár benépesül annak szereplőivel, a gyerekek elkészítik a vár modelljét képzeletük szerint, ismereteikre alapozva. A csoportoknak saját címerük lesz, a fő erényeiket, pozitív jellemvonásaikat szimbolizálva. A lovagi játékok részeként fizikai „próba” is sorra kerül, az „Adj király katonát!” játék kapcsán.

A fogalomcsoportok térképének megvalósítására az egyik hatékony alkalmazás a Popplet (<http://www.popplet.com>). Azért is nagyon hasznos, mert a gondolatok közti összefüggések megjelenítéséhez a szöveges bejegyzéseken túl használhatunk képeket, videókat is. Az elkészített gondolat térkép elmenthető, újra és újra felidézhető. Egy másik alternatíva lehet a bubbl.us (<http://www.bubbl.us>) használata, mellyel szintén egyszerű módon hozhatunk létre áttekinthető fogalomcsoport térképet.



Érdekes a projekt kezdetén egy **TKM-táblázat** kitöltésébe fognunk a kisdíjakokkal (akár az ötletbörze után). A táblázat könnyen elkészíthető akár Google Dokumentumként is, amelyet más osztályok tagjai is szerkeszthetnek, megtekinthetnek. Ezzel az értékelési módszerrel felidézhetjük a gyerekek korábbi ismereteit a témáról. Ezek az előzetes tudáselemek a táblázat első oszlopába kerülnek. Most töltjük ki a táblázat középső részét is, amely azt jeleníti meg, amire kíváncsiak vagyunk, amit ki szeretnénk deríteni, vagyis, amire a projektünk irányul. A harmadik oszlop kitöltése a projekt befejezéséig várta magára, mert azokat a dolgokat írjuk bele a tanulókkal, amelyeket a projekttevékenységek elvégzése közben megtanultunk.

II. A projekt megvalósítási szakaszában:

Mialatt a tanulók a projekthez kötődő feladatokat, tevékenységeket végzik, fontos, hogy visszajelzéseket adjunk számukra elvégzett munkájukról, illetve iránymutatást adjunk a tevékenységek hatékony folytatásának érdekében. Az egyik fontos feladatunk, hogy diákjainkat együttműködésre, közös gondolkodásra ösztönözzük. Erre jó lehetőség, ha visszajelzést adnak társaiknak a munka fázisairól, megosztják egymással az ötleteiket. A Lovagi játékok című projektben több esetben nyílik módunk minderre (pl.: címer készítése, véleményezése, tanácsok a társaknak a saját csoporton belül/más csoportban), de talán a legmegfelelőbb alkalom a vár modelljének elkészítése. A csoporton belül együttműködő gyerekek segíthetik társaik munkáját meglátásaikkal, a másik csoportban dolgozó gyerekek szintén adhatnak tanácsot a saját munkájukból leszárt tanulságok alapján. A társaktól érkező pozitív megerősítés különösen ösztönző hatású, amely a közösségre nézve is előnyös.

A gyerekek megfogalmazhatják, mi az, ami nekik a leginkább tetszik társaik munkájában. Elmondhatják, min változtatnának, és megoldásra váró helyzet esetén segítő gondolatokat, javaslatokat fogalmazhatnak meg.

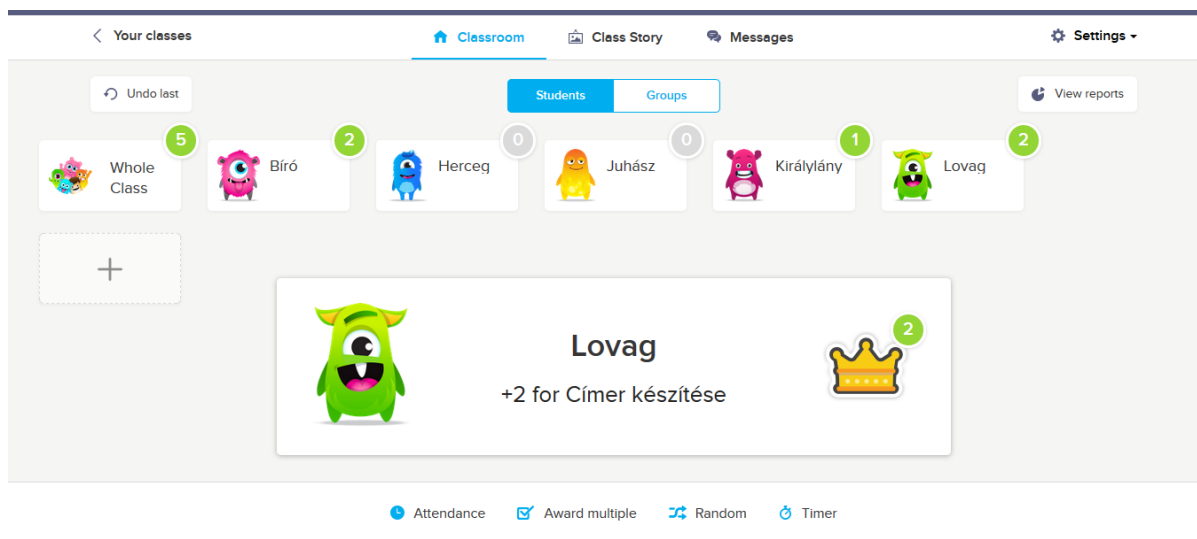


A véleménynyilvánítás előtt érdemes kitérnünk arra, hogy a kritika építő jellegű legyen, ösztönző, és nem bántó jellegű. Próbaképpen az egyik csoport munkáját közösen is értékelhetik az osztályok, és ezt a közösen elfogadott mintát követve kerítünk sort az önálló visszajelzések megfogalmazására.

A társak értékelése, visszajelzései mellett természetesen a pedagógus is segíti a diákjait a munkafolyamat során felmerülő problémák megoldásában. Segítő véleményt fogalmazhatunk meg közös megbeszéléseken, beszélgetésekkor kötetlen kérdéseket teszünk fel. A kérdések jellegükből adódóan további gondolkodásra serkentenek, aktivizálják a gyerekek ismereteit, tovább lendítik a munkafolyamatot. Megkérdezhetjük, hogyan jutottak el a feladat megoldásáig, illetve mit gondolnak arról, hogyan lehetne továbbhaladni? A projektek végrehajtása során pedagógusként partneri viszony megteremtésére törekszünk. Az eredményhez közös gondolkodás vezet diákjainkkal. Az általunk feltett kérdések ezt a folyamatot segítik elő.

A visszajelzéseket érdemes rendszeresíteni. Ez kötődhet az egyes projekttevékenységek megvalósításához (Folyamatos értékelés, pontgyűjtés követése). Mivel a gyerekek életkorából adódóan a játék, mint tevékenység központi szerephez jut, érdemes ezt az értékelési módszert is a lehető legjátékosabban megvalósítani. Erre módot ad a ClassDojo (<http://classdojo.com>), melynek segítségével a gyerekek munkáját egyénileg és csoportosan is értékelhetjük. Minden projekttevékenységhez rendelhetünk egy elnevezést/értékelési szempontot, és az ahhoz társítható szimbólumot. Esetünkben koronát is választhatunk, amely a projekt témájához illeszkedik. Értékelési szempont lehet a társak segítése, az aktivitás, a projekttevékenységek sikeres végrehajtása - minden, amit mi pedagógusként fontosnak tartunk. Mindezt pozitív pontokkal értékelhetjük, amit a gyerekek az alkalmazás sajátosságaként egy kedves figurához kötnek.

A projektben súlyozottabban fontos (általunk hangsúlyosabbnak tartott) témákra akár több pontot is adhatunk. Emellett dönthetünk úgy is, hogy fokozatokat állítunk fel a pontozásban. Például, ha egy tevékenység elvégzésére maximum három pontot adhatunk, dönthetünk az elvégzett munka minősége, az együttműködése eredményessége alapján úgy is, hogy 2 pontot kap az adott csoport.



Az átélt kalandokat az osztály tagjai örökítik meg, így öltve magukra a krónikás szerepét. A tevékenységekről fotó/videó készül, amit a gyerekek kiegészítenek néhány mondatos leírással. A projekt befejezéséig elkészül a **projektnapló**, amely elektronikus úton megosztható. Erre több program alkalmas. Az egyik legegyszerűbb mód a Movie Maker használata, amellyel könnyedén összerendezhetjük a készített fotókat, videókat, és egy-egy felirattal is elláthatjuk. Az elkészült anyagot videómegosztó oldalon is közzétehetjük.

Hasznos alkalmazás a Smilebox, amelynek van ingyenesen használható része is. A <http://smilebox.com> oldalon készíthetünk scrapbookot, képes-szöveges albumot a gyerekek aktív közreműködésével. Mivel az alsósok még most ismerkednek a fogalmazások szerkezetének felépítésével, könnyítést jelenthet, hogy az alkalmazás használata csak egy-két mondat megírását teszi lehetővé. A mondatok, szókapcsolatok keretbe foglalják a fotókkal alátámasztott projekttevékenységeket.



Online, lapozható magazint is írhatnak a krónikás diákok. Amennyiben akadnak ügyes, már kicsit több gyakorlattal rendelkező fogalmazók, érdemes kipróbálni a Madmagz (<http://madmagz.com>) oldalt, ahol ez elkészíthető. Itt található ingyenesen használható magazin sablon, amelybe beilleszthetők az elkészített fotók, és melléjük hosszabb-rövidebb bejegyzések kerülhetnek.

A projektnapló, „krónika” több módon is segíti az értékelési folyamatot. Egyrészt áttekinthetővé válik általa a projekt egésze, az egymásra épülő projekttevékenységek, kitűnik, mit tanultak a csoport tagjai, hogyan segítettek a folyamat előrehaladását, a társak munkáját. A gyerekek a napló végén személyes összefoglalót írnak arról, szerintük miben fejlődtek a legtöbbit, miben bizonyult a csoport a legügyesebbnek, utalhatnak arra is, miben szeretnének még ügyesebbé válni.

Ha a dokumentált projekttevékenységeket vizsgáljuk, az elkészült krónika szummatív értékelés alapjául is szolgálhat. Összefoglalja az adott csoport munkáját, amelyre a csoport tagjai osztályzatot kaphatnak.

III. A projektmunka befejeztével:

A diákokkal közösen kiegészítjük a TKM-táblázatot, kitöltjük annak utolsó oszlopát, azaz összefoglaljuk, mi az, amit a projekt során megtanult az osztályunk. Az elkészült táblázat így szemlélteti a projektünk eredményeit.



A PROJEKT MENETE

Módszertani eljárások

A Lovagi játékok című projekt keretében a gyerekek Mátyás királyhoz, a róla szóló mesékhez, mondákhoz kapcsolódóan új ismeretekre tesznek szert, megismerkednek a királyi udvar jellegzetes szereplőivel, maguk is krónikásokként örökítik meg az átélt élményeiket, kalandjaikat.

Azért, hogy a készülő krónika minél színesebb lehessen, a projekttevékenységek közben fotókat, kisebb videókat készítünk. Ehhez megfelelő eszköz a digitális fényképezőgép.

A projekt bevezetéseképpen egy ötletbörzét kezdeményezünk. Ennek formája: **fogalomcsoportok térképe**. Ez segítséget nyújt abban, hogy grafikus módon megjeleníthessük a várható projekttevékenységeket, áttekinthetővé, a gyerekek számára is könnyen értelmezhetővé váljon, mit és milyen céllal szeretnénk elvégezni. A diákok ötleteikkel, javaslataikkal segítik a gondolatterkép kiegészítését, a projekt folyamatát, amelyet így az osztály a magáénak érezhet, személyessé válhat, hiszen az általuk is fontosnak tartott észrevételeket jeleníti meg. Mindez motiváló hatású, ami kedvező a projekt és az osztályközösség egészére nézve is. A fogalomcsoportok térképének középpontjában ezúttal Mátyás király udvara állhat, hiszen a megismert történetek, mondák és a képzelet aktivizálása ezt az udvart teszi „élővé”. A fogalomcsoportok térképének elkészítése egyben előre is vetíti a projekt során elvégzendő tevékenységeket, így a gyerekek is áttekinthetik, milyen feladatok várnak rájuk, milyen témákat fognak érinteni, milyen célok elérése érdekében.

Az ábrázolás folyamán így megjelenik:

- a királyi vár, az események központja;
- Mátyás király, az igazságos uralkodó;
- jellegzetes korabeli szereplők: királyné, juhász, lovag, nemesek, udvari bolond, krónikás;
- szimbólumként a címer;
- krónika, a kalandok megörökítésére, lant, az egykori énekmondók, krónikások kapcsán;
- próba, lovagi cím elnyerésére;

A projekt kezdetén fontos, hogy felidézzük a tanulók előismereteit a témáról. Így láthatjuk, mi az, amire építkezhetünk, milyen tudáselemeket kell beépítenünk, kiegészítenünk, hogy eredményesen zárhassuk majd munkánkat.

A **TKM-táblázat elkészítése** minderre módot ad. A gyerekekkel együtt kitöltjük a táblázat első oszlopát (amit már tudunk), és összegyűjtjük, melyek azok a pontok, amikre kíváncsiak vagyunk. A táblázatnak most csak ezt a két oszlopát töltjük ki.



A projekt előkészítésére, a fogalomcsoportok térképének és a TKM-táblázatnak az elkészítésére 2 tanóra javasolt.

Ahogy a tevékenységek, ismeretek egymásra, egymás köré szerveződnek, úgy támogatják azokat a megismert Máttyás-történetek. Az előkészítés után megismerkedünk az elsővel, melynek címe: **Máttyás király meg a juhász**. A történetben szerepel a király, a juhász és a nemesek. Az óra alkalmat teremt a klasszikus mesefeldolgozáson túl annak megbeszélésére, hogy milyen fontos tulajdonságokkal rendelkeznek a mese szereplői, miben volt igazsága Máttyásnak illetve a juhásznak. Emellett érdemes kitérnünk a juhász öltözetének jellemzésére, bemutatására, hiszen ezt a későbbi projekttevékenységek során hasznosíthatjuk a gyerekekkel.

A monda 1 tanóra alatt feldolgozható.

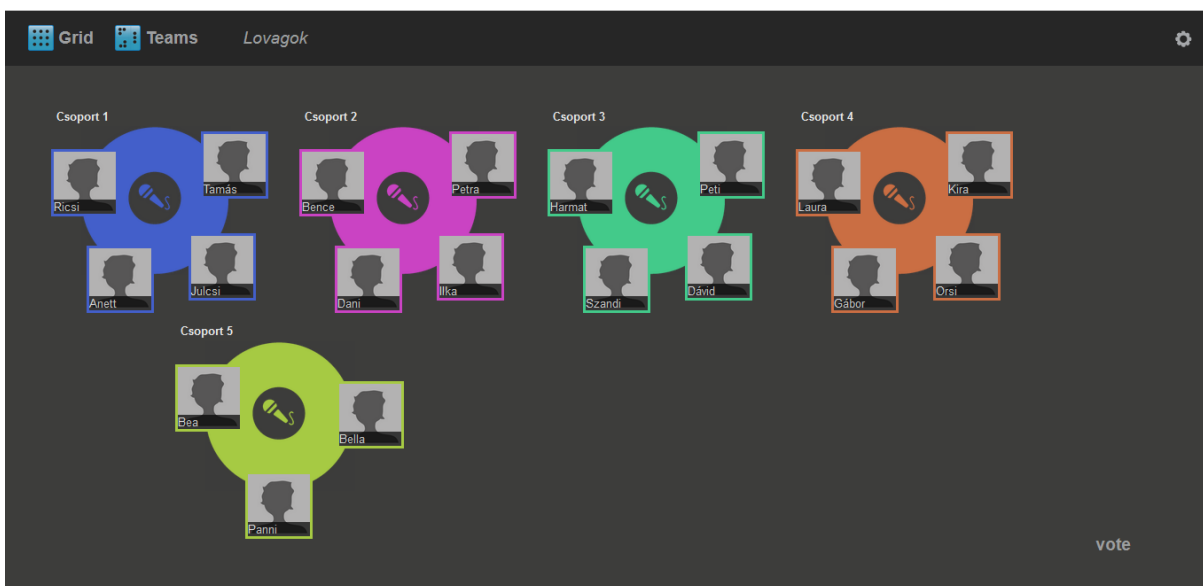
Miután jellemeztük az első történet szereplőit, kiemeltük pozitív jellemvonásaikat, beszélgetést kezdeményezünk a mi **közösségünk legfőbb erényeiről**. Megbeszéljük, hogyan, milyen szimbólumokkal lehetne ezeket ábrázolni. Példát hozunk címerekre (pl.: Máttyás király címere...). Az erényekhez példákat társíthatunk az állatvilágból is (oroszlán – erő, bátorság; róka- ravaszság). Kiemeljük, mi az, amire a mi közösségünk büszke lehet.

Tisztázzuk a **címer jelentését**, jelentőségét.

„A címer **a középkori fegyverhasználaton alapuló** olyan - legtöbbször pajzs alakú, **meghatározott szabályok szerint szerkesztett** - jelkép, amelyet magánszemélyek vagy testületek megkülönböztető jelként **jog szerint használnak**.” (<http://www.staff.u-szeged.hu/~kofalvi/heraldika.html#c%C3%ADmerfogalom>)

A tevékenység 1 tanóra alatt elvégezhető.

Az eddigi, közösen elvégzett feladatok után a gyerekek csoportokban folytatják a munkájukat. A csoportok kialakítását segíti a TeamUp alkalmazás (<http://teamup.aalto.fi/>). Általa egy gombnyomással kialakíthatjuk az összetartozó csapatokat. Ha pedig úgy látjuk, az összeállításban módosítást szeretnénk, azt is könnyen megtehetjük.



A csoportok az első napon készített fotók, videók közül kiválasztják, amelyek nekik a leginkább tetszenek, amelyek szemléletesen ábrázolják, mi történt a feladat elvégzésekor, milyen volt a résztvevők hangulata, milyen tevékenységeket végeztek el. A gyerekek a gyakorlatban felhasználják a fogalmazás órákon már elsajátított ismereteiket, röviden kommentálják a fotókat, videókat, visszajelzést adnak, mi az, amit az aznapi, tevékenységek során megtanultak. A **krónika** elkészítéséhez választhatjuk a Smilebox (<http://smilebox.com>) vagy a Madmagz (<http://madmagz.com>) alkalmazást is.

A tevékenység javasolt időtartama: 1 tanóra

A következő Mátyás királyról szóló történet az **Egyszer volt Budán kutyavásár**. A monda tovább erősíti a Mátyásról, mint igazságos uralkodóról kialakult képet. Az írás feldolgozásán, a történet megbeszélésén túl fontos kitérnünk a szereplőkre, illetve azok jellemvonásaira. A gyerekek megfogalmazzák, melyik szereplő és miért vált számukra szimpatikussá. Összegyűjtjük a királyra, a kettehenes gazdára, a hatökrös gazdára és az urakra illő tulajdonságokat. A tanulókkal együtt összegezzük a történet tanulságát.

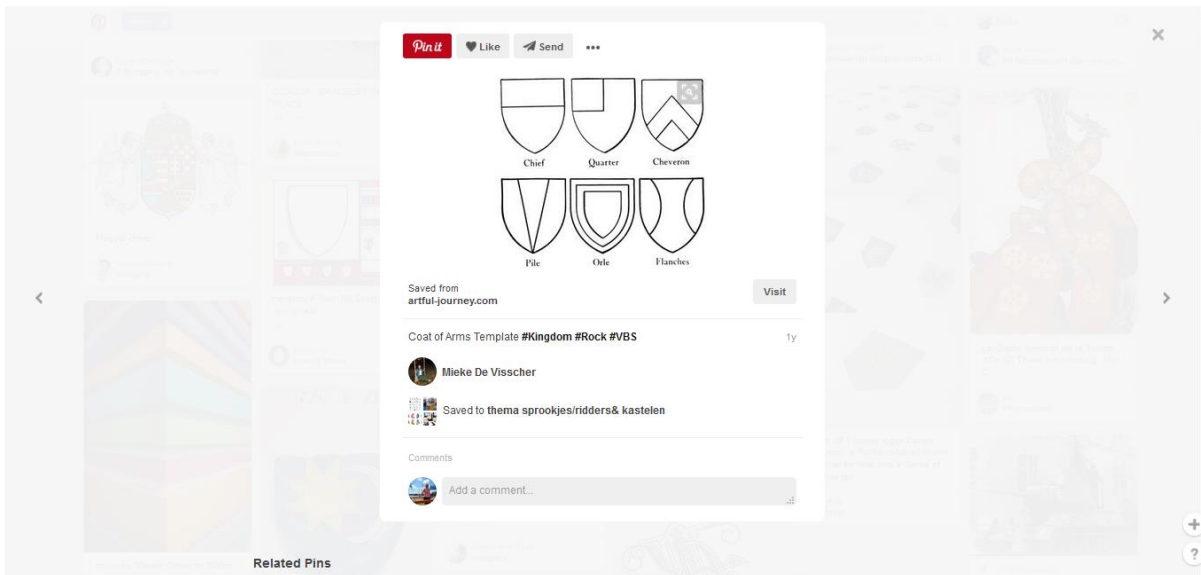
A monda feldolgozására 1 tanóra javasolt.

Miután közösen megismertük az újabb mondát, felidézzük a gyerekekkel, amit a már megismert történetekből a királyi udvar szereplőiről, jellemvonásairól megtudtunk, és összekapcsoljuk azokkal a jó tulajdonságokkal, amelyek saját közösségünkre jellemzőek. Miután korábban már megismertük a címer



jelentőségét, néhány jellegzetes szimbólumát, a csoportok hozzálátnak, hogy elkészítsék a **saját címerüket**. Mindebben a gyerekek utalhatnak saját tulajdonságaikra, kedvelt tevékenységeikre.

A címerek egyes részeinek elrendezésére a Pinterest oldalon (<http://hu.pinterest.com>) is találhatunk példákat.



(A kép forrása: <https://hu.pinterest.com/pin/559642691167051815/>)

A csoportok saját ötleteiket kreatív módon formába öntik, elkészítik saját címerüket. A tevékenységhez szükség lehet papírra, kartonra, festékre, színes papírra, színes ceruzára, filctollakra, grafit ceruzára, ollóra, ragasztóra.

A címerek elkészítésére 2 tanóra javasolt.

Miután a munkával elkészültek, a **csoportok bemutatják egymásnak címereiket**. A társak feladata először a címer „megfejtése” lenne, azaz ki kell találniuk, vajon mi lehet annak jelentése? Milyen szimbólumokat használt a csoport, és hogyan utal az a csapat tagjainak személyére, tulajdonságaira, kedvelt tevékenységeire? Ezután az adott csoport is elmeséli, ők mit gondolnak a saját címerükről.

A címerek bemutatására 1 tanóra javasolt.



A címer elkészítése után a **krónikások újból munkához látnak**, hogy megörökítsék a nap eseményeit, rögzítsék eredményeiket, az elvégzett projekttevékenységeket.

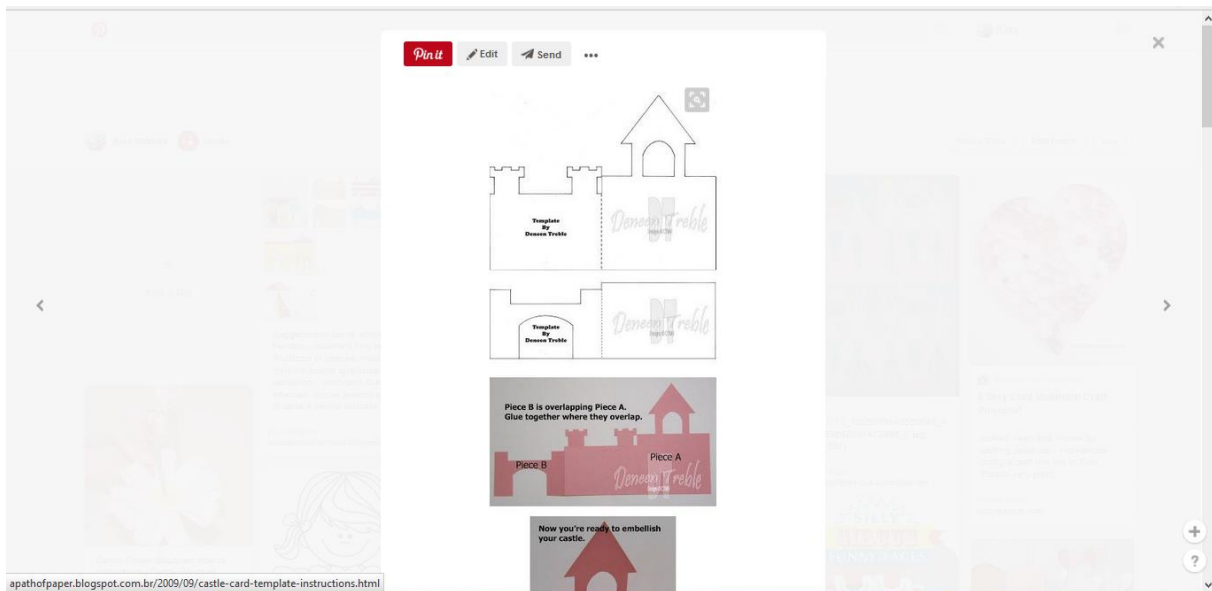
A krónika folytatására 1 tanóra javasolt.

A harmadik reggel egy újabb történetet ismerünk meg, melynek címe: **Mátyás király udvari bolondja**. A történet igen rövid, de arra mindenképpen alkalmas, hogy megismerkedjünk egy újabb udvari szereplővel, az udvari bolonddal. Kiderül, hogy igazából eszes figura. Gondoskodott a király és udvartartása szórakoztatásáról, csakúgy mint az énekmondók.

A történet világos, rövid, így alkalmat ad rá, hogy a gyors feldolgozása után beszélhessünk az udvari ünnepekről, aminek velejárója volt a zene. Mátyás király udvarában jellemző volt a lant, mint zeneszerszám. A lant hangjának és a reneszánsz zenének a megismertetésére érdemes egy **zenei részletet** megismerni, meghallgatni. Példa erre: <https://www.youtube.com/watch?v=Oi5NADUQT3k>. Amennyiben a felvételt nemcsak hallgatjuk, hanem meg is tekintjük, a gyerekek példákat láthatnak az udvari szereplők öltözékére is, amit felhasználhatnak a későbbi feladatoknál.

A tevékenység 1 óra alatt elvégezhető.

A gyerekek az eddigi feladatok során ismerkedtek az udvari szereplőkkel, azok jellemével, elkészítették a csoportjukra jellemző címet. Most mindezeket kiegészítik az egyik legérdekesebb feladat kapcsán: a csoportok elkészítik az udvari kalandok helyszínét, a **királyi várat**. Ezen a ponton felhívhatjuk a diákok figyelmét az újrahasznosított anyagok felhasználási lehetőségére. Pl.: A vár tornya készülhet WC-papír gurigából, a vár alapja karton dobozból stb. A korábban már javasolt Pinterest oldalán is meríthetünk ötleteket.



(A kép forrása: <https://hu.pinterest.com/pin/409264684867398740/>)

A vár elkészítéséhez többféle anyagra, eszközre szükség lehet: karton, papírdoboz, WC-papír guriga, színes papírok, tempera, ragasztó, olló, vonalzó, körző, hurkapálca, esetleg építőköcskák, ceruza, filctollak egyaránt jól használhatók a munka során.

A vár elkészítésére 2 tanóra javasolt.

Miután a vár elkészült, sorba vesszük, **kik laknak benne**, mi jellemző rájuk és az öltözetükre.

Erre 1 tanórát szánunk.

A csoportok a nap befejezésekképp folytatják a **krónika** megírását. Az előzőhöz hasonló módon a gyerekek rögzítik, hogyan haladtak tovább, írnak a végzett projekttevékenységekről, fotókat, videókat illesztnek be a krónikába.

1 tanóra áll a csapatok rendelkezésére.

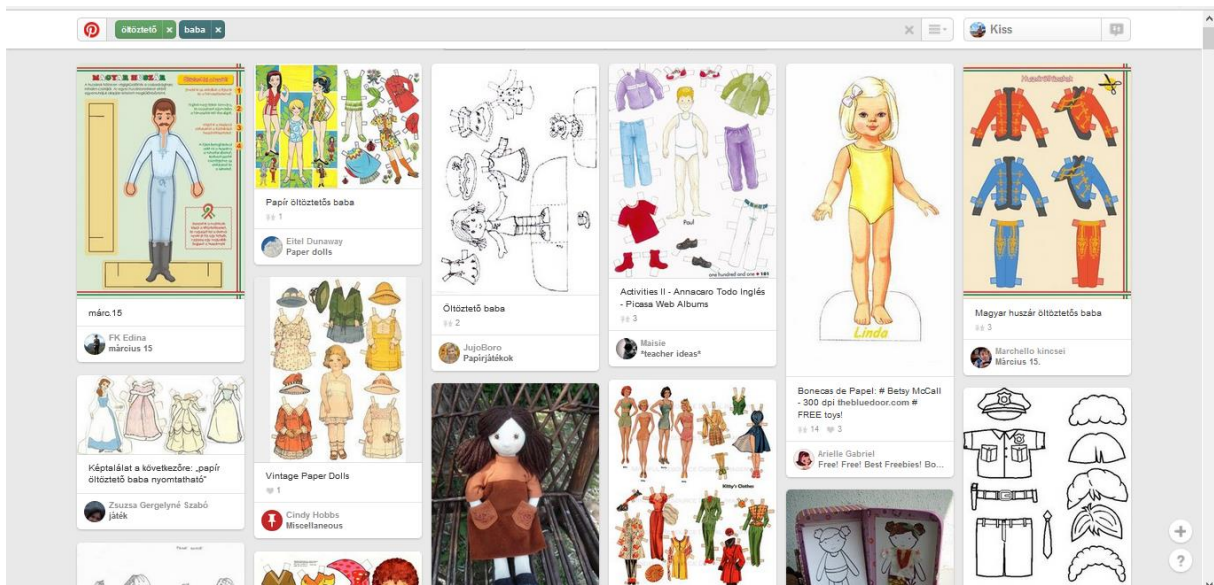
A negyedik napra szánt monda címe **Mátyás király és Kinizsi**. Kinizsi Pál megszemélyesíti a hős alakját. Bár egyszerű molnárlegény volt, mégis a legnagyobb lovagi erényekkel rendelkezett. A történettel, a hős személyiségével könnyen azonosulni tudnak a gyerekek. A monda alkalmat teremt rá, hogy megbeszéljük,



melyek a valós elemek benne, (pl.: Kinizsi Pál személye, vitézsége) és melyek a csodás elemek. Érdemes megemlíteni, megmutatni Kinizsi nagyvázsonyi várának fotóját, így is kötve a mondát projekttevékenységeinkhez.

A monda feldolgozására 1 tanóra javasolt.

Miután sok szereplőt megismertünk, ideje benépesíteni velük az elkészített várat. A csoportok elkészítik **a vár lakóinak** figuráját. Készül király, királyné, lovag, juhász, krónikás. Készíthetnek melléjük kutyát is, (utalva az Egyszer volt Budán kutyavásár mondára) vagy a vár mellé/a vár udvarára lovat a lovagoknak. Jó, ha a gyerekek saját fantáziájukra, kreativitásukra alapozva alkotják meg a szereplők ruházatát, de némi segítségre, útmutatásra bizonyára szükségük lesz. Ilyen segítség lehet, ha egy-egy figura alaklemezét elkészítjük, vagy ruházatra hozunk példát. A gyerekek nagyon szeretik az öltöztető babákat. Rengeteg ötletre lelhetünk a Pinterest oldalán a kulcsszavakat beírva (öltöztető baba) (<https://hu.pinterest.com>). Erre példa:



Az is segítő ötlet lehet, ha a vár elkészítéséhez használtunk már papírhengereket, az újrahasznosítás jegyében WC-papír gurigákat, a szereplők testének is nyújthat ugyanez alapot, amelyre a gyerekek már könnyebben dolgozhatnak.

A vár figuráinak elkészítésére 2 tanóra javasolt.



Miután a vár és a szereplői elkészültek, jó, ha a gyerekek beleélhetik magukat a játékba. Magukra ölthetik az igazságos király, a hős lovag, a királyné... szerepét. Így még inkább magukénak érezhetik a projektünket. Teret adunk a **játéknak**.

A szabad „várajátékra” 1 tanóra javasolt, de természetesen később, játékidőben vagy akár napközis foglalkozások keretében ez bármikor folytatható.

A játék után a **krónikások** megörökítik a napi élményeiket, rögzítik előrehaladásukat, fényképekkel illusztrálják mondataikat.

A krónika folytatására 1 tanóra javasolt.

Lassan közeledik projektünk befejezése. Az elmúlt tanórákon több mondával megismerkedtünk már. A tanulók felelevenítik a történeteket, egy **Activity** játék keretében. A csoportok egy-egy jellegzetes jelenetet mutogatással, rajzban vagy szóban adnak elő társaiknak, akiknek rá kell jönniük, melyik történetről van szó. A tanóra második felében szintén kreatív feladattal találkoznak a résztvevők: rövid, (pl.: 4 soros) **kis versikét kell írniuk**, amely például a Lovagi játékok projektre, annak tevékenységeire, Mátyás királyra, saját kalandjaikra utal, és amely egy, a gyerekek által jól ismert dallamra elénekelhető. A csoportok így gyakorolhatják a korabeli énekmondók szerepét.

A tevékenységre 1 tanóra javasolt.

A szellemi próbát a **fizikai kihívás** követi. A csapatok kipróbálják az „Adj király, katonát!” játékot. A csapatok egymással szemben állnak, köztük néhány méter távolság van. A közös csoportba tartozó gyerekek megfogják egymás kezét. Az egyik csapatból kiáll egy képviselő, aki átkiabál a másik csoportnak:

-Adj király, katonát!

-Nem adok!

- Ha nem adsz, szakítok!

-Szakíts, ha bírsz!

A kisgyerek nekifut a szemben álló csapat „láncának”. Ha szét tudja szakítani, magával vihet egyet az „ellenfél” csapat tagjai közül. Ha fennakad a „láncon”, maga marad ott, beáll a csapatba. A játékot az eddig védekező csapat folytathatja. Az a csapat veszítette el a játékot, ahonnan elfogytak a csapattagok. (A játéknak más variációja is lehetséges.)



Az „Adj király, katonát!” játékra 1 tanóra javasolt.

A játékot követően befejezzük, kiegészítjük a projekt kezdetén megnyitott **TKM-táblázatot**. Megbeszéljük a gyerekekkel, mi az, amit megtanultunk, elértük -e a projektünk elején kitűzött célokat, megtaláltuk -e a válaszokat a kérdéseinkre, amelyekre kíváncsiak voltunk. Összefoglaljuk projektünk eredményeit. Megnézzük azt is, melyik csoport hány pontot gyűjtött össze a projekttevékenységek során, illetve mely területen volt a leghatékonyabb, esetleg miben lenne szükség fejlődésre. (ClassDojo alkalmazás)

A tevékenységre 1 tanóra javasolt.

A **projekt lezárásának ünnepélyes része** következik. A gyerekek kiállták a próbákat, maguk is lovaggá váltak Mátyás király udvarában. A csapatok előadják a saját maguk által költött indulókat. Játékos keretek között maguk is belépnek a lovagok sorába, elismerjük teljesítményüket.

Ennek több módja lehet:

- lovagi oklevelet kapnak a gyerekek;
- lovagi köpönyeget terítünk a vállukra;
- játék karddal lovaggá ütjük őket. (Csak a kreativitás szab határt.)

A tevékenységre 1 tanóra javasolt.

A csapatok utolsó feladata a **krónika befejezése**. A gyerekek összegezik az utolsó lovagi kalandjaikat. A krónikások személyes megjegyzést is tesznek arról, mi az, amit ők tanultak a projekt során, mi tetszett nekik legjobban, mi az, amiben önmaguk szerint a legtöbbet fejlődtek. A krónika innentől kezdve megosztható másokkal. Mind a Smilebox mind a MadMagz alkalmazás lehetőséget nyújt erre. Így a krónikások által elsajátított ismeretek, átélt élmények közkinccsé válhatnak, a modern technológia, az IKT eszközök alkalmazásának segítségével.

A tevékenységre 1 tanóra javasolt.

A projekt természetesen kisebb projektcéllal is elvégezhető. Ennek egy lehetséges felosztása **(10 tanórára nézve)**:



Gondolattérkép és TKM-táblázat elkészítése, csoportok kialakítása 2 tanóra;

Mátyás-történetek feldolgozása 2 tanóra

Krónika megírása 2 tanóra

Királyi vár vagy szereplők elkészítése 2 tanóra

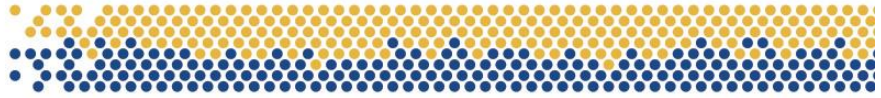
„Adj király, katonát!” játék 1 tanóra

Lovaggá avatás 1 tanóra.

A projekttevékenységeket, a gyerekek haladását folyamatosan segítjük visszajelzéseinkkel, értékeléssel. Ennek egyik lehetséges módja a ClassDojo alkalmazás (<http://classdojo.com>), amelynek használatával minden projekttevékenységet, de a csapatok együttműködését is külön pontozhatunk, értékelhetünk.

Differenciált oktatás alkalmazása

Sajátos nevelési igényű tanulók	<ul style="list-style-type: none"> Dyslexiás gyermekeknek gondolattérkép készítése csak képekkel. A számukra hosszú szövegeket a jól olvasó gyerekek felolvassák társaiknak, ezzel is segítve az auditív tanulást, figyelemkoncentrációt. Az interjúk elkészítésénél kiemelt szerepet kaphatnak a gyengénlátó, dyslexiás, mozgáskorlátozott gyermekek. A finommozgásokat igénylő feladatoknál az ügyesebb gyerekek segítsenek társaiknak (például: várépítés, papírfigurák kivágása). Speciális eszközök igénybe vétele (például: speciális olló, fogást könnyítő vastagítások a ceruzán). A vizuális figyelem fejlesztése utasítás szerinti elemek kiválogatásával, irányított feladat adással.
Tehetséges / Különleges képességű tanulók	<ul style="list-style-type: none"> Kreatív, varni (esetleg géppel) tudó gyermekek irányítsák a jelmezkészítés folyamatát. Az ügyesebbek megtaníthatják társaikat is bánni a varrógéppel. Válasszanak a feladatokban megadott mesékből, és azokat is használják fel a projekt során. (Lásd: 2. feladat után)



A PROJEKT RÉSZLETEI

Szükséges készségek

Anyanyelvi kommunikáció:

A mese fogalmának ismerete;

A népmese fogalmának ismerete;

Jellegzetes mesehősök, szereplők ismerete;

Jellegzetes mesei fordulatok ismerete;

A nyelvre és az írott nyelvre, az olvasásra vonatkozó, a gyermekek életkorának megfelelő ismeretek megléte;

Írásbeli szövegalkotási készség: a gyermekek gondolataikat, véleményüket képesek néhány összefüggő mondatban kifejezni;

Együttműködési készség a társakkal;

Technika és Rajz órákon szükséges eszközök biztonságos használata;

Tapasztalat ügyességi csapatversenyekben;

A tanulók képesek a figyelmes zenehallgatásra;

A projekthez szükséges anyagok és eszközök

Technológia – Hardver

- digitális fényképezőgép;
 - számítógép/laptop a pedagógusnak;
 - számítógépek/tabletek a gyerekeknek;
 - projektor, interaktív tábla (interaktív tábla hiánya esetén fehér vászon, amire kivetíthetjük, amit szeretnénk)
-

Technológia – Szoftver

- Popplet (<http://www.popplet.com>);
 - bubbl.us (<http://www.bubbl.us>);
 - ClassDojo (<http://classdojo.com>);
 - Smilebox (<http://smilebox.com>);
 - Madmagz (<http://mادمagz.com>);
 - TeamUp (<http://teamup.aalto.fi/>);
 - Microsoft Office csomag;
 - Google Drive
-

Nyomtatott anyagok

- Olvasókönyv 3. II. kötet (OFI, Kísérleti tankönyv) - <https://player.nkp.hu/play/57596/false/undefined>
-

Segédanyagok, internetes források



- [https://hu.pinterest.com/search/pins/?q=%C3%B6lt%C3%B6ztes%C5%91%20baba&rs=rs&term_meta\[\]=%C3%B6lt%C3%B6ztes%C5%91%7Crecentsearch%7C%7C&term_meta\[\]=baba%7Crecentsearch%7C%7C](https://hu.pinterest.com/search/pins/?q=%C3%B6lt%C3%B6ztes%C5%91%20baba&rs=rs&term_meta[]=%C3%B6lt%C3%B6ztes%C5%91%7Crecentsearch%7C%7C&term_meta[]=baba%7Crecentsearch%7C%7C) (öltöztető baba minták)
- <https://www.youtube.com/watch?v=Oi5NADUQT3k> (Reneszánsz zene Mátyás király udvarában)
- <http://www.staff.u-szeged.hu/~kofalvi/heraldika.html> (információk, alapvető ismeretek a heraldikáról)
- <http://www.staff.u-szeged.hu/~kofalvi/heraldika.html#c%C3%ADmerfogalom> (a címer fogalma)