Lovagi játékok - projektterv

|  |
| --- |
| **Készítette:** |
| Kiss Mónika |
| **Összefoglalás** |
| A kisdiákok 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 váruk 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, erőségeit?  Milyennek 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.   1. **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 gondolattérkép 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 gondolattérkép 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.    Érdemes a projekt kezdetén egy **TKM-táblázat** kitöltésébe fognunk a kisdiákokkal (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 várat magára, mert azokat a dolgokat írjuk bele a tanulókkal, amelyeket a projekttevékenységek elvégzése közben megtanultunk.   1. **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 leszűrt 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 támájához 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 segítették a folyamat előrehaladását, a társak munkáját. A gyerekek a napló végén személyes összefoglalót írnak arról, szerintük miben fejlődtek a legtöbbet, 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.   1. **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 gondolattérkép 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.**  Ahogyan a tevékenységek, ismeretek egymásra, egymás köré szerveződnek, úgy támogatják azokat a megismert Mátyás-történetek. Az előkészítés után megismerkedünk az elsővel, melynek címe: **Mátyás 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 Mátyásnak 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 erényei**ről. Megbeszéljük, hogyan, milyen szimbólumokkal) lehetne ezeket ábrázolni. Példát hozunk címerekre (pl.: Mátyás 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 Team Maker alkalmazás (<http://chir.ag/projects/team-maker/>). 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 fogamazás órákon már elsajátított ismereteiket, röviden kommentálják a fotókat, videókat, visszajelzést adnak, mi az, amit az aznapi, tevékenységek során megtanultak. A **krónika** elkészítéséhez választhatjuk a Wakelet (https://wakelet.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 kéttehenes 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, jellemvonásaikról megtudtunk, és összekapcsoljuk azokkal a jó tulajdonságokkal, amelyek saját közösségünkre jellemzőek.Miután korábban már megismertük a címer jelentőségét, néhány jellegzetes szmbólumát, a csoportok hozzálátnak, hogy elkészítsék a **saját címer**üket. 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, elkészítetté a csoportjukra jellemző címert. Most mindezeket kiegészítik az egyik legérdekesebb feladat kapcsán: a csoportok elkészítik az udvari kalandok helyszínét, a **királyi vár**at. 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 építőkockák, ceruza, filctollak egyaránt jól hasznosíthatók 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 befejezéseképp folytatják a **krónika** megírását. Az előzőhöz hasonló módon a gyerekek rögzítik, hogyan haladtak tovább, írnak a végzett projekttevékenységekről, fotókat, videókat illesztenek 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 legnagyszerűbb 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 lakói**nak 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 **játék**nak.  **A szabad „várjátékra” 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 írni**uk, 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** | * 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** | * Kreatív, varrni (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>); * Wakelet (<https://wakelet.com/>) * Madmagz (<http://madmagz.com>); * Teammaker: <http://chir.ag/projects/team-maker/>; * 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%B6ztet%C5%91%20baba&rs=rs&term\_meta[]=%C3%B6lt%C3%B6ztet%C5%91%7Crecentsearch|1&term\_meta[]=baba|recentsearch|1](https://hu.pinterest.com/search/pins/?q=%C3%B6lt%C3%B6ztet%C5%91%20baba&rs=rs&term_meta%5b%5d=%C3%B6lt%C3%B6ztet%C5%91%7Crecentsearch|1&term_meta%5b%5d=baba|recentsearch|1) (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) |