

Elektronikus tananyagok használata a középiskolai oktatásban – történelem Vit Olivér

1. Új kihívások és új válaszok

- „Z” generáció igényei: animált ábrák, virtuális tanulási környezet, interaktív forma, kooperatív szemlélet és a tanulói projektekre építkező tanítás, az internetes tartalmak integrálása
- pedagógusok számára: jelentős módszertani megújulás
- digitális tananyag **kiknek szól**: „kincsestár”, leterhelt tanároknak könnyű elérhetőség és felhasználhatóság
- pedagógusminősítéshez is elengedhetetlen önfejlesztés szükségessége IKT eszközök terén
- **akadályok: félelem a „rend” és irányítás elvesztésétől a tanteremben a kooperatív módszer és a gyakorlatlan IKT használat miatt**
- **diákok nem így szocializálódtak**
- **tananyag feszített tempója, lemaradás veszélye, nincs idő a projektmunkára vagy kooperatív feladatra**
- IKT képzés **alapvető fontosságú** pedagógusoknak
- digitális tananyag: nyitás a zárt feladatokról a projektmunka felé

2. Célok és módszerek

- kapcsolat a történelem és a jelen között
- didaktikus és interaktív módszer
- történelmi szereplők életre keltése, játék
- esztétikus külső és látványvilág
- offline tananyagok (wifi hiánya)
- évi 4-5 projektfeladat
- mozgófilmek használata
- pedagógus IKT használata: legalább heti 3 órából 1 alkalom az akadálymentes használathoz
- rövidebb órák a technika installálása miatt
- ingyenes szoftverek tanároknak filmek vágása: önfejlesztés
- okostelefonok használata, erős kontrol mellett

3. Tanulási egységek típusai

- tanári segédanyag (PDF)
- kattintható animált térkép (online nézegethető)
- 3d képnézegető- virtuális múzeumi séta
- drag-and-drop feladat
- élő szereplős (narrátor) videó, 3d animáció (YouTube)
- feladatlap (PDF)
- letölthető videó animáció, mozgógép narrációval
- Zanza.tv 5 perces oktatóvideói, nyílt és zárt feladattal
- projekt feladat (PDF)
- prezentáció a tankönyvi ábrákról vagy szövegrészekről (ppt), mozgóképet és hanganyagot is tartalmazhat.

ANIMÁLT PREZENTÁCIÓK ÉS PROJEKTFELADATOK

- új ismeretanyag feldolgozására készültek
- folyamatokat tudnak bemutatni
- a folyamatok bizonyos pontján megállíthatóak,
- **pedagógus kooperatív tevékenységet kezdeményezhet** vagy kérdéseket tehet fel, az ábra továbbgondolására ösztönözve a diákokat.

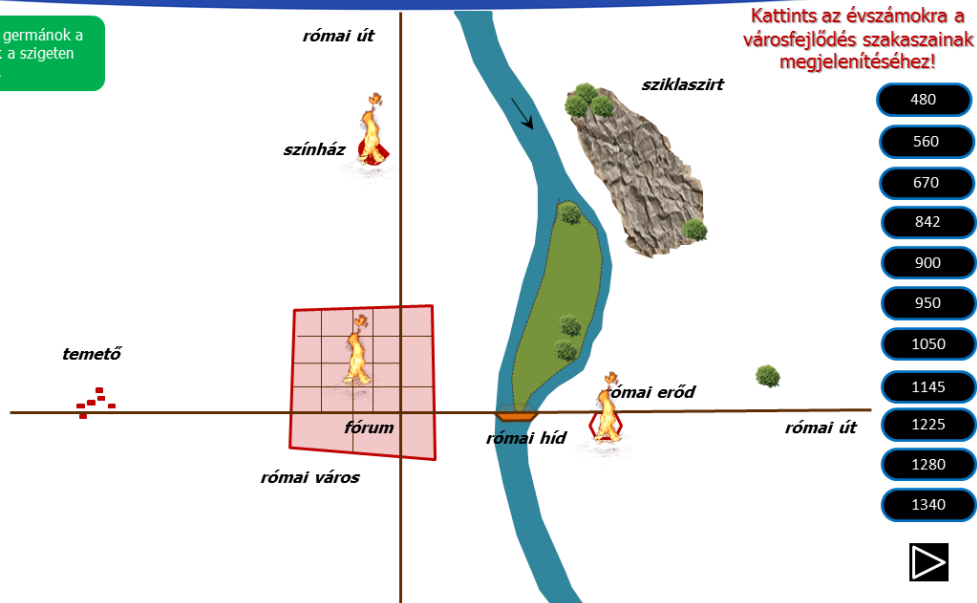
A középkori város kialakulása

A prezentáció lehetőséget ad **egy teljes órai** feldolgozásra. Lépésenként, tizenegy történelmi időpontban mutatja be egy **képzeletbeli**, de a középkori Köln, Párizs, München és Pest fejlődésére alapozott város terjeszkedésének **főbb állomásait** a római birodalom összeomlásától a XIV. század közepéig. Minden

időszakokban egy tájékoztató felirat hívja fel a figyelmet a bekövetkezett változásokra és azok okaira. A térképen megjelennek a város főbb részeinek, közterületeinek és kiemelt épületeinek a nevei. A pedagógus feldolgozhatja a témát **csoporthmunkában**, tanári magyarázat nélkül vagy **segítő kérdésekkel, utalásokkal**. Mivel a város fejlődése kronologikus rendben jelenik meg, érdemes a menüpontok aktiválási sorrendjét megtartani. A prezentáció nem csak a népszerű **városépítési/civilizációs számítógépes vagy mobil játékokkal** való hasonlósága miatt lehet motiváló a diákok körében, de hasonló munkák elkészítésére is ösztönözheti a tanulókat szakközépiskolákban. A **projektfeladatban** 26 európai város középkori fejlődésének történetéhez kell adatokat gyűjteni. A projektmunka összegzésekor a tanórán kirajzolódhatnak azok a tényezők, melyek a középkorban városok létrejöttéhez vezettek.

A KÖZÉPKORI VÁROS KIALAKULÁSA

480: germán pusztítás, a germánok a temetőnél, a menekültek a szigeten telepednek le.



A KÖZÉPKORI VÁROS KIALAKULÁSA



1340: új városháza épül, benépesül a vár környéke, kiépül a kikötő, megépül a tőzsde épülete, a kapukon kívül folytatódik a külvárosok növekedése.