

# PROJEKTTERV

## DIGITÁLIS DRÁMÁZÁS



**Digitális**  
**Témahét**



A kitöltéshez mintaként szolgálnak a Digitális Témahétre készült mintaprojektek, melyek a [Digitális Témahét honlapjának Tudásbázisában](#) érhetők el.

## ALAPADATOK

### KÉSZÍTETTE

Páncsicsné Balla Renáta

### A PROJEKT CÍME

Digitális drámázás

### ÖSSZEFOGLALÁS

A tanulók az internet segítségével adatokat gyűjtenek a megadott témával kapcsolatban, a gyűjtött információk rendszerezése után közös megbeszéléssel összefoglaljuk a témát. A tanulók csoportmunkában egy 20 kérdésből álló Kahoot feladatlap segítségével mozgósítják a görög színházzal és a drámával kapcsolatos ismereteiket. A Kahoot feladatlap megoldásához telefonjukat használhatják a tanórán. A kitöltés után a problémás kérdések közös megbeszélése tanári irányítással.

### TANTÁRGYAK KÖRE

informatika, magyar nyelv, irodalom és történelem

### ÉVFOLYAMOK

9.

### IDŐTARTAM

(3X3) 9 tanóra

## A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI

### TARTALMI KÖVETELMÉNYEK

Magyar nyelv és irodalom kerettanterv a szakgimnáziumok 9–12. évfolyama számára: Színház- és drámatörténet – az antic görög drama, Szophoklész:Antigoné. Az információs társadalom

Informatika kerettanterv a szakgimnáziumok 9–12. évfolyama számára: Írott és audiovizuális dokumentumok elektronikus létrehozása, Problémamegoldás informatikai eszközökkel és módszerekkel, Az információs technológián alapuló kommunikációs formák, Médiainformatika, Az információs társadalom

Történelem kerettanterv a szakgimnáziumok 9–12. évfolyama számára: Az antic görög kultúra

### TANULÁSI CÉLOK/TANULÁSI EREDMÉNYEK

Műismereti tájékozottság, befogadói elvárások és a dramaturgia összefüggésének megértése, erkölcsi problémák mérlegelő megítélése .Az információk rendszerezése, elemzése és összegzése a problémamegoldás és a válaszok megtalálása érdekében, Gondolatok és ötletek világos és hatékony kifejtése szóban és írásban, Új ötletek kitalálása, megvalósítása és a másokkal való hatékony együttműködés. Nyitottság és fogékonyság új és eltérő nézőpontok iránt, a digitális technológia eszközeinek alkalmazása a kutatás és az információk rendszerezése, kiértékelése és megosztása érdekében, Önálló feladatvégzés, a hatékony kommunikáció elsajátítása

## A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK

ALAPKÉRDÉS	ANTIGONÉ BŰNÖS?
PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS	AZ ISTENI VAGY A ZSARNOKI TÖRVÉNY AZ ERŐSEBB?
TARTALMI KÉRDÉSEK	MILYEN A GÖRÖG SZÍNHÁZ?
	MILYEN A MŰ KONFLIKTUSRENDSZERE?

## ÉRTÉKELÉSI TERV

### AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE

A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
Egyéni olvasmányélmény, szövegismeret	Ötlebörze a „Milyen a görög színház” c. kérdéshez Áttekintő táblázat a mű konfliktusrendszeréhez	Csoportműködés értékelése Beszélgetőkör irányított kérdésekkel

### ÉRTÉKELÉSI ÖSSZEFOGLALÓ

A projekt megkezdése előtt a tanulók elolvassák Szophoklész Antigoné c. drámáját, úgy hogy minden tanuló kap egy szereplőt, akire koncentrálnia kell. Egy szereplőt akár több tanuló is kaphat, a későbbiekben így összehasonlíthatják és kiegészíthetik munkájukat. A tanulók szövegrészleteket kapnak, melyek segítségével azonosítaniuk és jellemezniük kell a mű szereplőit..

Az ötlebörze során a tanulók az internet világában kóborolva összegyűjtik a legfontosabb információkat a drámával kapcsolatban.

A csoportmunka minőségének értékelése és a közösen végzett munka kiértékelése beszélgetőkörrel zárul, irányított kérdések alapján.

## A PROJEKT MENETE

### MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

A színházművészet és a dráma szaknyelvének (esztétikai, dramaturgiai, illetve irodalom- és színházelméleti fogalmak) szakszerű, értő alkalmazása.

Színház- és drámaelméleti ismeretek alkalmazása gyakorlati tevékenységben

A karakter- és stílussteremtési képesség

Alkotó közreműködés

Kommunikációs tevékenység tudatosítása

A tanulók a művet az előzőleg kiosztott szereplők szemszögére fókuszálva olvassák el, így nagyobb figyelmet tudnak fordítani a későbbi munka során arra, hogy többféle nézőpont is érvényesül a műben, és megkönnyíti a valóság viszonylagosságának megértését.

#### 1-3. óra

A mű feldolgozásának első lépcsőfoka, hogy a tanulók az internet segítségével különböző felületeken böngésznek és a digitális információ tömegéből kialakítják a saját csoportjuk témavázlatát. Majd a csoport közösen keresi a választ a megadott kérdésekre és eközben kirajzolódik előttük a mű konfliktusrendszere is.

Az ideális csoportméret 4 fő, összetétele a projekt végéig változatlan marad.

#### 4-6. óra

A tanulók csoportmunkában egy 20 kérdésből álló Kahoot feladatlap segítségével mozgósítják a görög színházzal és a drámával kapcsolatos ismereteiket. A Kahoot feladatlap megoldásához telefonjukat használhatják a tanórán. A kitöltés után a problémás kérdések közös megbeszélésetörténi tanári irányítással.

#### 7-19.óra

A tanulók a közös megbeszélés során felmerült kérdéseket feltehetik egymásnak, a különböző nézőpontok és vélemények találkozhatnak, összesítjük a csoportok eredményeit.

## A PROJEKT RÉSZLETEI

### SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK

A drámai műnem.

A tragédia műfaja

Drámai szövegek olvasása, elemzése, egy dráma ismerete

Archetípusok

A kommunikáció általános modellje, hálózati kommunikáció

## A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

### TECHNOLÓGIA – HARDVER

laptop, okostelefon

### INTERNETES FORRÁSOK, ALKALMAZÁSOK

Google, Kahoot