VIRTUÁLIS KÖRNYEZETBŐL SZÁRMAZÓ INTERKULTURÁLIS SZEMPONTOKAT IS FIGYELEMBE VEVŐ TANULÁSI KOMPETENCIÁK

© 2020, e-Civeles Projekt Konzorcium

Digitális kompetenciák és interkulturális értékek e-Learning környezetben (e-Civeles) projekt

www.e-Civeles.eu

Design: Laura López Romero & Maria Florindo

Borító: Marton Kegl

CC BY NC SA

Támogatta:

Az EU Erasmus+ Programja

(Projektszám: 2017-1-ES01-KA204-038404)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

« Az Európai Bizottság támogatást nyújtott ennek a projektnek a költségeihez. Ez a kiadvány (közlemény) a szerzõ nézeteit tükrözi, és az Európai Bizottság nem tehetõ felelõssé az abban foglaltak bárminemû felhasználásért.»

e-Civeles

Index

I.rész: .....

A projekt .....

I.1Összefoglaló 5

I.2. A konzorcium 6

Az e-Civeles Projekt végrehajtásáért az alábbi európai szervezetek felelősek: 6

I.3. Az útmutató tartalma 6

Az útmutató tartalma alapvetően az alábbi területeket fedi le: 6

I.4. Projekt eredmények 7

I.4.1. Virtuális felület az oktatóknak és felhasználóknak 7

I.4.2. Adatbázis 7

I.4.3. Videojátékok 8

II.1. Útmutató az interkulturális képzéshez. Kultúrák közti párbeszéd 9

II.1.1. A társadalomból kiszorulók integrációja 11

II.1.2. Játékalapú tanulás hatása a társadalmi integrációra 13

II.1.3. Hivatkozások 15

II.2. Térinformatikai kompetenciák tanítása a felnőttképzésben 15

II.2.1. Bevezetés: Definíciók, koncepciók és a helymeghatározás fontossága 15

II.2.2. Térinformatikai kompetenciák tanításának eszközei 6

II.2.3. Térinformatikai kompetenciák fejlesztésének oktatási erőforrásai: 7

II.2.4. Összefoglaló javaslatok felnőtteket oktató tanároknak és szakembereknek 9

II.2.5. Hivatkozások 9

II.3. Digitális kompetenciák és IKT tanítása 11

II.3.1. Bevezetés: Az IKT tanításának változásai a felnőttoktatásban 11

II.3.2. E-tanulás 12

II.3.3. A közvetítő szerepe 13

II.3.4. Hivatkozások 15

II.4. Idegen nyelvi kompetenciák tanítása 15

II.4.1. Mi motiválhat valakit arra, hogy *belefogjon* a nyelvtanulásba? 16

II.4.2. Vannak a nyelvtanulásnak speciális követelményei? 16

II.4.3. Életkor és nyelvtanulás 16

II.4.4. Modern tanulás –kompetencia-fejlesztés 17

II.4.5. Hivatkozások 18
II.5. Játékalapú tanulás 20
II.5.1. Oktatási modellek az SG-k felhasználásához a tanulásban 20
II.5.2. Bloom taxonómia 21
II.5.3. Kolb kísérleti tanulási ciklusa 21
II.5.4. Hivatkozások 25

I. rész: A projekt

I.1Összefoglaló

A XXI. század a tanítás és tanulás új erőforrásainak megjelenését és elterjedését hozta magával Európa-szerte, melyek az új technológiákon és az információfeldolgozás- és terjesztés új módszereinek integrációján alapulnak. A gyors technológiai változások, vagyis a modern eszközök és ezek használata új lehetőségeket nyitnak meg azok előtt, akik javítani szeretnék képességeiket, és aktívan részt kívánnak venni az élethosszig tartó tanulásban, különös tekintettel a társadalom alacsony szintű digitális kompetenciákkal jellemezhető szegmenseire, mint amilyen az 55 év feletti korosztály (idősek), vagy a fejletlen országokból érkező bevándorlók.

A technológiai elemeket digitális felületre integrált videojátékok kidolgozása köré szerveztük, melyek először is ösztönzik a digitális kompetenciák megszerzését, ezen kívül pedig fejlesztik a projekt célcsoportja, vagyis a végső kedvezményezettek kognitív funkcióit és nyelvi kompetenciáit. A videojátékokhoz ki fogjuk dolgozni bizonyos európai városok 3D-s modelljeit, a játékosoknak pedig fel kell keresniük ezeket a történelmi és kulturális örökségre vonatkozó információk összegyűjtéséhez, illetve meg kell csinálniuk a vonatkozó teszteket..

A fentieknek megfelelően a projekt specifikus céljai az alábbiak:

- Virtuális felület létrehozása, mely egyrészt tartalmazza a meglévő erőforrások adatbázisát az e-tanulás, a térbeli orientáció, a nyelvi funkciók és a kognitív kompetenciák terén, másrészt új erőforrásokat és anyagokat is magában foglal, melyeket kimondottan az ilyen formában zajló tanulás ösztönzésére hoztak létre. Az erőforrások a videojátékok létrehozásán alapulnak majd, mely utóbbiak javítják a kulturális örökségre vonatkozó tudatosságot, az interkulturális gondolkodást és a társadalmi integrációt is.

- Gyakorlati útmutató létrehozása a végső célcsoport (55+ és bevándorlók) oktatói számára, melynek alapján kidolgozhatók az interkulturális gondolkodást és a társadalmi beilleszkedést segítő képzések, és az ezekhez kapcsolódó gyakorlati feladatok, ajánlások és egy olyan tananyag, mely a projektfelület használatával a személyes és a virtuális tanulásra egyaránt épít.

Általános célkitűzéseink a következők:

- A célcsoportok digitális, nyelvi és kognitív készségeinek fejlesztése

- Társadalmi befogadás elősegítése az európai történelmi és kulturális örökség iránti tudatosság növelésével

- Oktatók ezen területekkel kapcsolatos ismereteinek frissítése

A projekt célcsoportjai Európában mindenütt jelen vannak, és szükségük van a társadalmi befogadásra, valamint alapvető kompetenciáik fejlesztésére, mindez pedig messzemenően indokolja jelen nemzetközi stratégiai együttműködés fontosságát.

I.2. A konzorcium

Az e-Civeles Projekt végrehajtásáért az alábbi európai szervezetek felelősek:

- AULA DE MAYORES DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA, Málaga, Spanyolország (koordinátor)

- BIBA - BREMER INSTITUT FUER PRODUKTION UND LOGISTIK GMBH, Bremen, Németország

- TREBAG, Nagykovácsi, Magyarország

- UNIVERSITÉ DELLE LIBERETÁ DEL FVG (ULE), Udine, Olaszország

- UNIVERSIDADE SÉNIOR DE ÉVORA (USE), Évora, Portugália

- INTEGRA INSTITUT, Velenje, Szlovénia

I.3. Az útmutató tartalma

Az útmutató tartalma alapvetően az alábbi területeket fedi le:

1. Információ és strukturált útmutató az interkulturális kompetenciákról, az oktatás interkulturális szempontjaihoz kapcsolódó definíciók és célkitűzések.

2. Módszertan az IKT és egyéb ingyenes oktatási anyagok (pl. az új adatbázisban található anyagok) használatához az oktatásban;

3. Tanácsok az előbbiek alkalmazásához a napi munka során és a jelen projekthez kapcsolódó tematikus területeken (interkulturális jelleg, alapkompetenciák - digitális, nyelvi – melyek javítják a célcsoport életminőségét és társadalmi integrációját;

4. Ajánlások a projekt végső kedvezményezettjeinek (alacsony szintű digitális készségekkel bíró, 55 évesnél idősebb tanulók, bevándorlók) jellemzőire vonatkozóan;

5. Gyakorlati feladatok, melyek interkulturális szempontból támogatják a fentiekben felsorolt kompetenciákat. Ez egy kártyakészletet jelent, mely a kártyákon lévő információk segítségével bármely osztályteremben lehetővé teszi a gyakorlatok végrehajtását.

A képzők képzéséhez szükséges tananyag elméleti anyagokat, ajánlásokat és gyakorlatokat tartalmaz, és együtt használható a virtuális felülettel, illetve az ott található eszközökkel (adatbázis, videojátékok, kommunikációs elemek 2.0).

I.4. Projekt eredmények

I.4.1. Virtuális felület az oktatóknak és felhasználóknak

Az oktatóknak és felhasználóknak készült virtuális felület voltaképp egy weboldal (www.e-civeles.eu) ahol számos interaktív elem megtalálható, így: 1) Az adatbázis mely azokat a projekt célkitűzéseihez kapcsolódó, az együttműködő- és partnerszervezetektől, valamint ingyenesen hozzáférhető erőforrásokat felkínáló egyéb köz- és magánintézményektől kapott információkat és oktatási anyagokat (erőforrásokat és eszközöket) tartalmazza, melyek a célkitűzések megvalósítására felhasználhatók, vagy ezekhez igazíthatók; az adatbázis a vonatkozó információkat átlátható szerkezetben tartalmazza, így elősegíti az online használatot. Ezenkívül bizonyos kritériumok alapján kereséseket is végezhet, mint például a játék nyelve, a keresett készség típusa (a projektünkkel összhangban) vagy a játék típusa.. Ez az adatbázis a következő címen érhető el: https://e-civeles-databases.eu. 2) Az 55+ korosztályt és bevándorlókat megcélzó, négy európai várost bemutató 3D-s digitális látképeket alkalmazó videojátékok, melyek végigjátszása fejleszti a digitális kompetenciákat, a térbeli tájékozódást, a nyelvi és kognitív készségeket, mindezt az interkulturális szempontok és a társadalmi befogadás hangsúlyozása mellett. Ezt a videojátékot a következő linken érheti el: www.e-civeles.eu; és 3) Egyéb érdekes és megerősítő jellegű erőforrások, így pl. kommunikációs eszközök (pl. Facebook) és egyéb szükséges anyagok (pl. felhasználói útmutató vagy gyakorlati útmutató oktatóknak). Szintén elérehtő www.e-civiles.eu .

I.4.2. Adatbázis

Mint már említettük, az adatbázist az összes résztvevő intézmény korábbi EU projektjeinek oktatási anyagaiból, valamint a köz- és magánintézmények (civil szervezetek, alapítványok stb.) egyéb szabadon és ingyenesen hozzáférhető anyagaiból állítottuk össze. Igyekeztünk több szektorból anyagokat gyűjteni, hogy a termék minél több területre átadható legyen. A tartalmak összeállítása, osztályozása és strukturálása rugalmas és áttekinthető lesz. A legtöbb rendelkezni fog Creative Commons engedéllyel, de eleve minden esetben feltüntetjük a forrást. Így a

projektben használható gyakorlati anyagok jobban szem előtt vannak, és könnyebben hozzájuk lehet férni (digitális, tájékozódási, nyelvi kompetenciák tanulása, kognitív készségek serkentése és/vagy interkulturális tanulás).

Kiemelt figyelmet fordítunk azokra az anyagokra, melyek véleményünk szerint kifejezetten illeszkednek a végső kedvezményezettek igényeihez.

Az adatbázist online rendszerben és könnyen elérhető formában alakítjuk ki, és az összes konzorciumi tag nemzeti nyelvére lefordítjuk. A felületet világos felépítés és felhasználóbarát kialakítás jellemzi (pl. intuitív, egyszerűen használható, kulcsszavakkal és egyéb paraméterekkel dolgozó keresőmotor). Legalább hatvan elemet tartalmaz majd, az anyagokat/erőforrásokat pedig előre meghatározott rendszer (sablon) segítségével fogjuk osztályozni, a projektvezető (P6 INTEGRA) útmutatásai alapján. Arra is lehetőség van, hogy a későbbiekben a külsős együttműködő szervezetek kibővítsék az adatbázis használatát, miközben továbbra alkalmas marad az 55+ generáció és a bevándorlók oktatására Európa-szerte, biztosítva elemeinek fenntarthatóságát és átadhatóságát. Legnagyobb innovációs értéke a meglévő anyagok összegyűjtése az EU tudásra és meglévő gyakorlati tapasztalatokra vonatkozó útmutatásait követve, barátságos virtuális környezetben, egy olyan területre és célközönségre összpontosítva, mely Európa szerte egyre nagyobb figyelmet kap.

I.4.3. Videojátékok

Az e-Civeles projekt keretében létrehozott videojátékokat azok a lehetőségek és előnyök inspirálták, melyek a tanulási folyamat javítását szolgáló, digitális formában zajló játékalapú oktatást (gamifikációt) jellemzik. A játékok négy virtuális 3D-s helyszínhez kapcsolódóan orientációs gyakorlatokat és teszteket tartalmaznak. A helyszínek a partnerországokban található, kulturális örökséget képviselő történelmi városközpontokat jelenítenek meg, mégpedig Évorát (Portugália), Antequerát (Spanyolország), Udinét (Olaszország) and Velenjét (Slovenia). Mind a négy város komoly jelentőséggel bírt az európai történelem bizonyos szakaszaiban, és ma is fontos kulturális értéket képvisel.

Évora esetében a történelmi mérföldkövek a romanizáció és az imperializmus voltak, Antequera fontos központ volt a középkorban, majd a kultúrák olvasztótégelyévé vált, Udine a reneszánsz idején élte fénykorát, Velenje pedig az iparosodás és a szocializmus korszakaiban . Európai szinten ezek a városok kevésbé jól ismertek, emiatt is fontos turisztikai népszerűsítésük.. A történelmi városközpontok virtuális megjelenítésében komoly szerepet játszanak a legfontosabb műemlékek 3D-s modelljei. A játékosoknak el kell igazodniuk a

történelmi városközpont utcáin és terein, meg kell keresniük a fontosabb műemlékeket, és ott el kell olvasniuk a QR kód formájában megadott információkat, illetve a vonatkozó fényképeket is megtekinthetik. Minél több műemléket és fényképet találnak útközben, annál többet fognak megtudni a város történelméről és fontosabb látnivalóiról.

A videójáték segítségével több célkitűzés is megvalósítható: (1) Digitális kompetenciák fejlesztése – a játékosok a fő interfészek, azaz az egér és a billentyűzet segítségével 3D-s virtuális térben mozognak, egy olyan digitális világban, mely sokban hasonlít a valódira; (2) tájékozódási kompetenciák fejlesztése – a játékosoknak el kell igazodniuk a 3D-s virtuális környezetben, és meg kell találniuk bizonyos helyszíneket; (3) kognitív funkciók javítása – a játkosoknak különböző feladatokat kell végrehajtaniuk, információkat kell gyűjteniük és az összegyűjtött információkat rendszerezniük kell; (4) adott város történelmi és kulturális örökségének jobb megismerése. Összefoglalásul elmondható, hogy a videójáték célja a kompetenciák bővítése, melyek segítségével a résztvevők alkalmazkodhatnak a modern társadalom technológiai kihívásaihoz.

A játékosoknak a helyszíneken helyi vonatkozású történelmi rejtvényekre kell megoldást találniuk, miközben a játék fejleszti különböző kompetenciáikat (kognitív folyamatok serkentése, nyelvi készségek).

A virtuális helyszínek létrehozásához speciális szoftvereket (pl. UNITY) használunk majd.

II. rész
Elméleti alapok

II.1. Útmutató az interkulturális képzéshez. Kultúrák közti párbeszéd

Mint az Európai Tanács interkulturális párbeszédről szóló Fehér Könyve (Egyenlőként, méltóságban együtt élni) is megfogalmazza, „Európában nem új keletű jelenség a kulturális sokszínűség" hiszen Európa kultúrája egy sor kontinensen belüli migrációs folyamat eredménye, ahol többször is áthelyeződtek a határok, és többnemzetiségű gyarmatbirodalmak alakultak ki és omlottak össze. A „politikai pluralizmusra és toleranciára épülő társadalmakban" úgy biztosítható a sokszínűség, hogy közben a társadalmi kohéziót sem fenyegeti veszély (Európa Tanács, 2008).

Európában az utóbbi évtizedekben megsokszorozódott a jobb életben reménykedő menekültek és bevándorlók száma. A globalizált világban a tér és az idő egyre kevésbé tekinthetők korlátozó tényezőknek, és a telekommunikáció fejlődésének, illetve a turizmusnak köszönhetően a nemzeti kultúrák egyre kevésbé elszigeteltek. „A pluralizmus,

a tolerancia és a nyitottság" egyre fontosabbak (Európai Tanács, 2008).

Az Európai Emberi Jogi Bíróság szerint a pluralizmus kölcsönös elismerésen és tiszteleten alapul, a társadalmi kohézió alapja pedig a különböző hátterű emberek és csoportok közti harmónia. Ugyanakkor a pluralizmus, tolerancia és nyitottság önmagában nem biztos, hogy elég: a kulturális sokszínűség megteremtése proaktív és jól felépített intézkedéseket igényel. Itt kap fontos szerepet a kultúrák közti párbeszéd, mely nélkül Európa szabadsága és jóléte nehezen őrizhető meg (Európai Tanács, 2008).

A kultúrák közti párbeszéd a különböző kulturális, vallási stb. hátterű egyének és csoportok közti, kölcsönös megértés érdekében végzett nyitott és tiszteletteljes eszmecsere „…mely elősegíti a politikai, társadalmi, kulturális és gazdasági integrációt … és a kulturálisan sokszínű társadalom kohézióját" valamint „támogatja az egyenlőséget, az emberi méltóságot és a közös célokba vetett hitet" (Európa Tanács, 2008.) Számos célt szolgálhat, de alapvetően mindig az emberi jogok betartását, a demokráciát és az alkotmányos államiságot szorgalmazza (Európa Tanács, 2008.) és a befogadó társadalom nélkülözhetetlen eszköze, mely „olyan kérdésekkel is foglalkozik, mint pl. a társadalom atomizálódása vagy a létbizonytalanság, miközben támogatja az integrációt és a társadalmi kohéziót" (Európa Tanács, 2008.)

Ebben az összefüggésben a szabad választás és a „szólásszabadság, az egyenlőség, a tolerancia és az emberi méltóság kölcsönös tisztelete" alapelveknek számítanak. A kultúrák közti sikeres párbeszéd záloga a nyitottság, a párbeszéd-készség, és a más véleményekhez való jog elismerése, valamint a békés problémamegoldás, melyek révén megerősítető a demokrácia, harcolhatunk az előítéletek ellen és sikeresen kezelhetjük a konfliktusokat (Európai Tanács, 2008.)

A kultúrák közti párbeszéd az az eszköz, melynek segítségével az emberek és népek megérthetik egymást, az egymásról alkotott vélemények valós alapokra helyeződhetnek, a kulturális sokszínűség előnyei realizálódhatnak és újjáéledhet az aktív európaiság eszméje.

Európa egyre sokszínűbb, és ezt a pluralizmust csak a kultúrák közti párbeszéd tarthatja fenn, ahol az egyén szabadságát a többiek toleráns viselkedése garantálja. Mivel a szabadság az ember alapvető joga, a toleranciának minden félre vonatkoznia kell, így kezelhetővé álnak a konfliktusok és a világszerte jellemző kulturális, gazdasági és társadalmi egyenlőtlenségek. Röviden: európainak lenni azt jelenti, hogy egy befogadó társadalomban békésen élnek egymás mellett a különböző gondolkodású emberek. Európa egyszerre „egységes és sokszínű".

A kultúrák közti párbeszéd olyan nyitottságot követel meg, mely végső soron többek között kritikus önértékeléshez vezet, és

ahol önmagunkat másokkal kölcsönhatásokba lépve, folyamatos összehasonlítások során határozzuk meg. A három alapelv – pluralizmus, szabadság és tolerancia – garantálja, hogy a sokszínűség különböző egyéniségeket magában foglalva egységet eredményezzen.

A kultúrák közti párbeszéd három egymással is kölcsönhatásban álló feltétele az információáramlás, a kritikus partnerek és a gyakorlatias megközelítés. Az első feltétel akkor teljesül, ha a felek konstruktívan és előítéletektől mentesen a lehető legtöbb információt osztják meg egymással. A második feltétel azt jelenti, hogy elítéljük az igazságtalanságot, az egyenlőtlenséget és a diszkriminációt, és újradefiniáljuk az állampolgárság fogalmát. A harmadik feltétel, vagyis a gyakorlatias megközelítés arra utal, hogy a szolidaritás és a tisztelet elvei alapján végül igazi változtatásokat hajtunk végre, békés és harmonikus, az elnyomás minden formájától mentes társadalmat hozva létre.

II.1.1. A társadalomból kiszorulók integrációja

A társadalmi integráció definíció szerint „olyan folyamatot jelent, melynek során a lehetőségek javítása, az erőforrásokhoz való hozzáférés biztosítása a jogok hangoztatása és tisztelete révén erősítjük a társadalmi szerepvállalást, különösen a hátrányos helyzetűek számra." (ENSZ, 2016).

Ezzel ellentétben a szociális kirekesztés „többdimenziós jelenség, mely nem csak a fizikai jellegű nélkülözésre utal; a szegénység a kirekesztettség fontos vonatkozása, de a sok közül csak az egyik" (ENSZ, 2016).

Ennek megfelelően a társadalmi integráció nem csak a gazdasági erőforrásokhoz való hozzáférést jelenti. (ENSZ, 2016). Jelen projekt szemszögéből a társadalmi integráció az a folyamat, ahol „az egyén a társadalom keretein belül valósíthatja meg önmagát, mert a benne rejlő lehetőségeket a társadalom, illetve annak intézményei elfogadják és elismerik, az integráció pedig tanulás, munka, önkéntesség és egyéb részvételi formák révén valósul meg (Kovacheva, 2014). Azok számára van igazán jelenősége, akik hátrányos helyzetet jelentő környezetből érkeznek, és bizonytalan körülmények közt élnek (Kovacheva, 2014), illetve az idősek számára.

Kovacheva (2014) szerint az integráció kihívásai az alábbiak:

- Az integrációnak számos, folyamatos skálát alkotó fokozata van a teljes izolációtól a teljes integrációig. A kirekesztettség egyfajta izoláció, míg a másik véglet az, amikor a társadalom maga ruházza fel az egyént az aktív részvétel képességével. Az egyén bárhol beléphet a folyamatba, és bármelyik irányba elindulhat.

- A társadalmi integráció az élet számos területére kihatással van, melyek maguk sem függetlenek egymástól, a szegénység pedig koncentrálja a problémákat, melyek végül kirekesztéshez vezetnek.
- A szociális integrációra számos tényező (nem, egészségi állapot, etnikai hovatartozás stb.) hatással van.

A szerző arra is felhívja a figyelmet, hogy az egyes hátrányos helyzetű csoportoknak (így pl. a hajléktalanoknak, bevándorlóknak, a közellátás szempontjából speciális helyzetű időseknek) […] esetében más és más befolyásoló tényezők számítanak igazán fontosnak, ami befolyásolja az intézkedések hatékonyságát. Nem csak az okoz problémát, hogy a hátrányos helyzetűek társadalmi tőkéje kevés, hanem az is, hogy a közösségben a társadalmi tőke egyenlőtlenül oszlik meg, és az érintett csoportok se egymással, se a többséggel nincsenek kapcsolatban (Kovacheva, 2014).

A kirekesztett csoportok közül a társadalmi integráció nyilvánvalóan a bevándorlók számára jelenti a legnagyobb problémát, mert az őket befogadó társadalomhoz való kötődés érzését kell kifejleszteniük magukban, ami alapvetően az adott társadalom normáinak és értékeinek elfogadását, illetve olyan társadalmi tőke felépítését jelenti, melyet a fogadó ország intézményei szükségesnek ítélnek (Laurentsyeva & Venturini, 2017, p. 285). A helyi lakosság szerepe ugyanilyen fontos, mert az ő befogadó magatartásuk nélkül nem valósulhat meg a bevándorlók integrációja (Laurentsyeva & Venturini, 2017, p. 285).

A kutatások szerint a társadalmi integráció többek között az önazonosság, az értékek, a párválasztási és letelepedési mintázatok és a civil és politikai szerepvállalás mérésével értékelhető, mert ezeken a területeken a bevándorlók különböznek a helyi lakosságtól (Laurentsyeva & Venturini, 2017, p. 285).

> „A különbségeket számos tényező magyarázhatja, pl. a bevándorlók társadalmi magatartást és döntéseket befolyásoló alapjellemzői (életkor, képzettség) eltérhetnek a helyi populációtól, az őket korlátozó tényezők különösen az érkezés időszakában egészen mások lehetnek (nyelvi akadályok, szegénység, időhiány), illetve konkrét akadályokkal is szembesülhetnek (pl. nincs szavazati joguk). Mindezeken kívül a bevándorlók kulturális háttere (nemzeti, etnikai vagy családi szinten) is teljesen eltérő lehet, ami szintén befolyásolja a döntéseket, meggyőződéseket, kockázatvállalást, vallási és családi nézeteket, politikai szerepvállalást stb., mindez pedig végül konkrét magatartásbeli különbségekben fog megmutatkozni (Laurentsyeva &

Venturini, 2017, p. 285), ld. a táblázatot:

Dimenzió	Mérhető jellemző
Általános	önazonosság
Kultúra (döntések és meggyőződések)	Bizalom, szociális preferenciák (önzetlenség, korrektség, viszonosság, egyenlőtlenség elutasítása), kockázatvállalás Értékek: nemi szerepek, családi kötelékek, vallás szerepe, politikai hozzáállás
Társadalmi részvétel/ integráció (viselkedés)	Nyelv Tervezett állandó tartózkodás a befogadó országban Érzékelt diszkrimináció Hobbik, tagságok, nem bevándorló barátok Helyi újságok olvasása, lakhely kiválasztása
Demográfiai jellemzők (viselkedés)	Életkor a házasságkötéskor, bevándorlók s befogadók közti házasság, válási arány, gyermekek száma, háztartás felépítése
Civil és politikai szerepvállalás (viselkedés)	Aktív állampolgári viselkedés: kapcsolat helyi politikusokkal, tagság politikai pártban, munkavégzés politikai/civil szervezetben, szövetségben, részvétel helyi civil tevékenységekben Szavazás, politikai tudatosság Önkéntesség

Forrás: Laurentsyeva & Venturini, 2017, p. 287

II.1.2. Játékalapú tanulás hatása a társadalmi integrációra

„Jelenleg az európai lakosság jelentős hányada ki van téve a szegénység és a társadalmi kirekesztettség kockázatának" (Greef, Segers & Verte, 2012). Mint Grignoli (2014) megállapítja, a társadalom peremére kerülők ritkán vesznek részt aktívan a társadalom életében, ezért az oktatásra kell koncentrálnunk az integráció elősegítése és a marginalizáció visszaszorítása érdekében (Grignoli, 2014).

Különösen fontos terület a felnőttoktatás, mely O`Connor (2015) szerint gyakran megoldást kínál az alábbi helyzetekben:

> „Készségek fejlesztése a munkavállalás elősegítéséhez, átképzés a változógazdasági körülményekhez igazodva, társadalmi integráció erősítése. Az Európa Tanács megújuló európai felnőttképzési menetrendre vonatkozó döntése ennek vonatkozásában az alábbiakat emeli ki:
>
> *A felnőttkori tanulás révén a munkanélküliek, a céges átszervezésekben érintettek, illetve a munkahelyváltáson gondolkodók fejleszthetik készségeiket, vagy átképezhetik magukat. A felnőttkori tanulás ezen kívül hozzájárul a társadalmi integrációhoz, az aktív polgári szerepvállaláshoz és az egyéni fejlődéshez is."*

Ugyanakkor azt is el kell fogadnunk, hogy a fentiekben megfogalmazott különböző tanulási célok nagyon is eltérő megközelítéseket igényelhetnek, és maguk a célok is ellentmondhatnak egymásnak, ami a társadalmi integráció esetében kulcsfontosságú lehet (O`Connor, 2015). a munkavállalást és gazdasági versenyképességet támogató képzési módok nem feltétlenül segítik elő rövidtávon a társadalmi integrációt, bár megmutathatják a kiutat a szegénységből (O`Connor, 2015).

Mindezek miatt olyan projektet terveztünk, mely a célcsoportok esetében kötelezően tartalmazza a kultúrák közti kommunikációt a digitális készségek fejlesztéséhez kapcsolódóan, elősegítve a fokozott társadalmi egyenlőséget. A kölcsönös információcsere javítja a tanulási és integrációs esélyeket.

A projekt a tanulást, mint a tágabb értelemben vett társadalmi integráció egyik támogató tényezőjét elérhetővé teszi a célcsoportok számára. O`Connor (2015) szerint a kimondottan munkához kapcsolódó tanulás nem mindenki számára magától értetődő, és főleg a kirekesztett, perifériára szorult és hátrányos helyzetű csoportok számára okoz nehézséget. Utóbbiak esetében a játék alapú tanulás fontos első lépés vagy motiváló kihívás lehet, és az e-Civeleshez hasonló projektekben való részvétel társadalmi és közösségi elköteleződést jelenthet számukra, csökkentve kirekesztettségüket. A projekt ezek szerint mindenképp értéket képvisel, függetlenül attól, hogy a tanulási tevékenységek végül eredményeznek-e képesítéseket vagy segítenek-e a résztvevőknek munkát találni.

Mivel projektünk hozzájárul a társadalmi integráció célkitűzéseihez, a kapcsolódó tanulási folyamatok úgy is felfoghatók, mint az emberek közti interakció vagy az aktív közösségi szerepvállalás előmozdítói (O'Connor, 2015). Az ilyen tanulási lehetőségek különösen fontosak a gazdasági megszorítások és kihívások jellemezte időkben. A e-Civeles tehát O'Connor (2015) javaslataival összhangban átfogó célkitűzéseket támogat, és minden csoport számára hozzáférhető, azok motivációjától függetlenül és megfelel a felnőtt tanulók szükségleteinek, különösen tekintettel a hátrányos helyzetű csoportokra.

A játékalapú tanulás elősegíti a logikus gondolkodást, és nem csak a kulturális információkat adja át, hanem a kommunikációnak, az értékek és szabályok létrehozásának és az érzelmeknek a kognitív és metakognitív szempontjait is figyelembe veszi, előtérbe helyezve a különbségeket és az együttműködést és a társdalom átalakítását. Mivel az e-Civeles nem a versengést, hanem az együttműködést támogatja, és elősegíti az európai kulturális örökség megismerését és értékelését, hozzájárulva a résztvevők társadalmi integrációjához.

II.1.3. Hivatkozások

European Commission: Employment and Social Developments in Europe 2016, Chapter 3, Luxembourg 2016, Publications Office of the European Union, pp. 109-147.

Council of Europe (2008) White Paper on Intercultural Dialogue. Retrieved from: https://www.coe.int/t/dg4/intercultural/source/white%20paper_final_revised_en.pdf

Greef, M. d.; Segers, M.; Verte, D. (2012). The impact of lifelong learning on social inclusion. KVS Foundation. VOCEDplus. Retrieved from: http://hdl.voced.edu.au/10707/206518

Grignoli, D. (2014). Adult education: a path to social inclusion. A case study in Molise (Italy). Quality Issues and Insights in the 21st Century. Vol. 3 (1), pp. 31-40. Retrieved from: http://www.scientiasocialis.lt/qiic/?q=node/36

Kovacheva, S. (2014): EU-CoE youth partnership policy sheet - Social Inclusion. Europeam Commission & Council of Europe. Retrieved from: https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/inclusion

Laurentsyeva, N. & Venturini, A. (2017): The Social Integration of Immigrants and the Role of Policy – A Literature Review. *Intereconomics*. Vol. 52 (5), pp. 285-292. DOI: 10.1007/s10272-017-0691-6 Retrieved from: https://www.ceps.eu/system/files/IEForum52017_5

O'Connor, M-C. (2015). What role should adult learning have in supporting social inclusion? EPALE - Electronic Platform for Adult Learning in Europe. Retrieved from: https://epale.ec.europa.eu/en/blog/what-role-should-adult-learning-have-supporting-social-inclusion

United Nations (2016). Report on the World Social Situation. Identifying social inclusion and exclusion. Retrieved from: https://www.un.org/esa/socdev/rwss/2016/chapter1.pdf

II.2. Térinformatikai kompetenciák tanítása a felnőttképzésben

II.2.1. Bevezetés: Definíciók, koncepciók és a helymeghatározás fontossága

Nagyon fontos, hogy a felnőttoktatásban résztvevő minden oktató legalább az alapfogalmakkal tisztában legyen a helymeghatározási és térinformatikai kompetenciák terén, mert a vonatkozó tevékenységek segítik az oktatott felnőttek kognitív képességeit. Jelen útmutatóban a *térinformatikai kompetenciák* az adott helyhez

(felszíni alakzathoz, pontosan meghatározott ponthoz) kötődő kompetenciákat jelöli.

Ebben az értelmezésben be kell vezetnünk a *koordináták* fogalmát is, melyek segítségével egy előre meghatározott rendszerben a Földön bármely pont helyzete megadható. Anélkül, hogy belemennénk a részletekbe, itt tisztáznunk kell a földrajzi szélesség és hosszúság fogalmait.

Földrajzi szélesség: Adott P pont földrajzi szélességét úgy kapjuk meg, hogy összekötjük a Föld középpontjával. Az így kapott egyenes és az Egyenlítő síkja által bezárt szög adja meg a szélességet. *Földrajzi hosszúság:* egy pont meridiánsíkjának a kezdő meridián síkjával bezárt szöge, ahol kezdő meridiánnak a greenwhichi obszervatóriumon áthaladót tekintjük. Egy pont koordinátáit tehát a fokokban (º), percekben (‘) és másodpercekben (”) kifejezett szélessége (északi vagy déli) és a hosszúsága (keleti, azaz pozitív vagy nyugati, azaz negatív) fogja megadni (1. ábra).

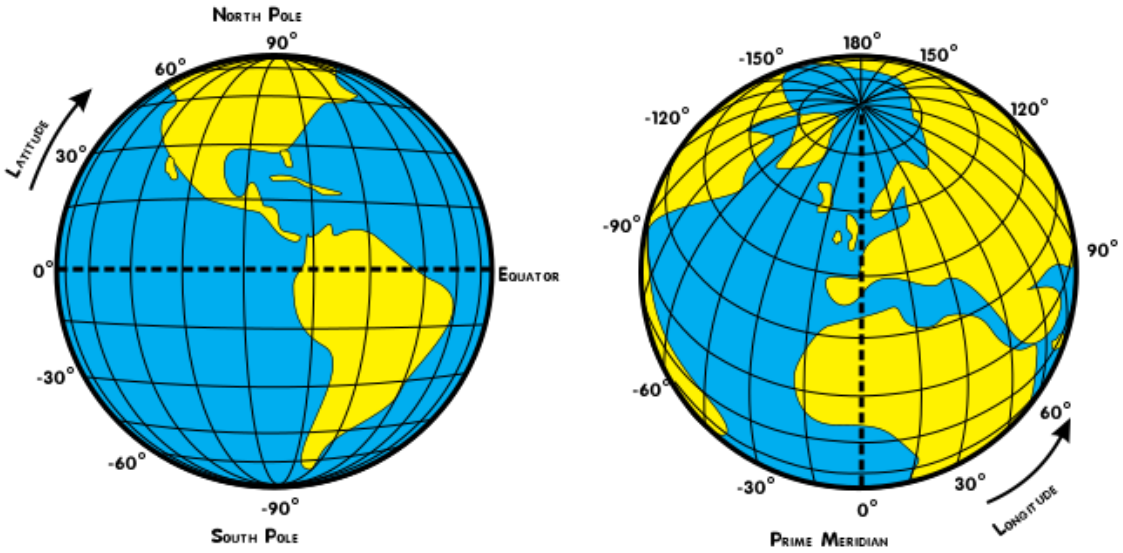
Az e-Civeles’s videojátékban szereplő városok koordinátái például a Wikipédia szerint az alábbiak:

Antequera: é.sz. 37º 1’ 10” - k.h. 4º 33’ 40”

Évora: é.sz. 38º 34’ 21” - k.h. 7º 54’ 26”

Udine: é.sz. 04’ 00” - k.h. 13º 14’ 00”

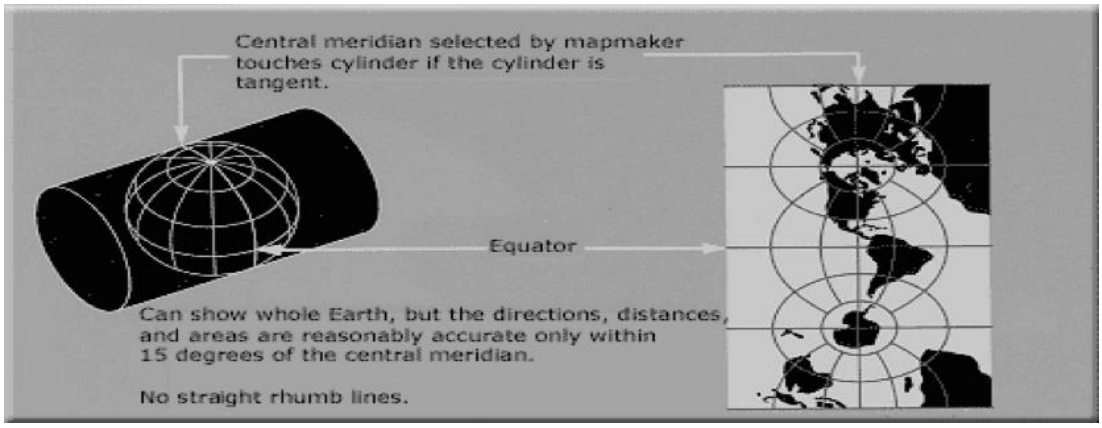
Velenje: é.sz. 46º 22’ 00” - k.h. 15º 07’ 00”



1. ábra. A földrajzi hosszúság és szélesség magyarázata. Forrás: Djexplo. Licence CC0 1.0 Universal (CC0 1.0). Wikimedia Commons.

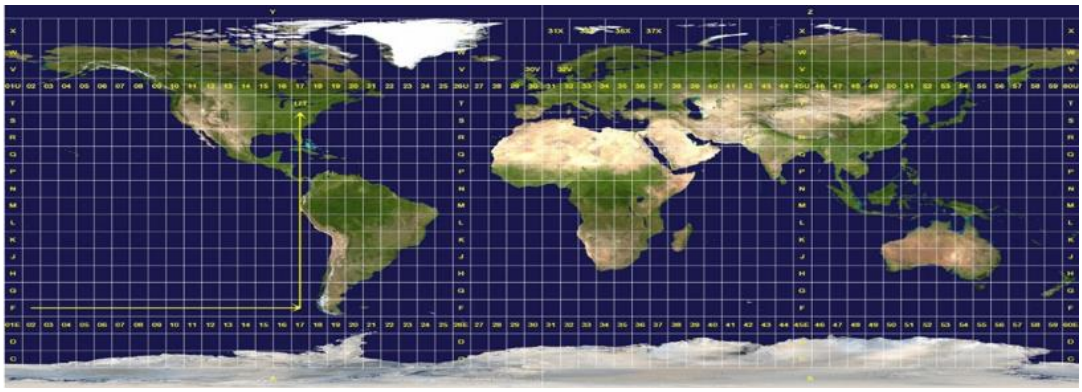
Segítség lehet a tanulók számára, ha megmagyarázzuk, hogy az északi félgömbön mindig északi szélességről beszélünk. A greenwhichi hosszúsági körtől (mely áthald pl. Londonon, a La Manche csatornán vagy a spanyol Castellón de la Plana városon) balra eső pontoknál nyugati, a jobbra eső pontoknál pedig keleti szélességet adunk meg.

Mivel a Föld gömb alakú, a felnőttoktatásban használatos összes alkalmazás a Mercator-féle hengeres térképészeti vetületet használja, mely a bolygó felületét kiterített hengerpalástként kezeli (2. ábra) A szélességi és hosszúsági körök rácsozatot alkotnak, mintha egyenes vonalak lennének. Anélkül, hogy belemennénk a részetekbe, meg kell jegyeznünk, hogy ez a vetület a torzítás miatt nem alkalmas a sarki területek ábrázolására, ugyanakkor ez nem jelent feltétlenül hátrányt, mert a Föld ezen részei amúgy is jobbára lakatlanok.



2. ábra. Mercator féle vetület (hengerpalást). Időzónák és UTM háló.

Forrás: Wikipedia. LICENCIA COMPARTIR IGUAL



3. ábra. Időzónák és UTM háló. Forrás: Wikipedia. LICENCIA COMPARTIR IGUAL

Az UTM (Universal Transverse Mercator) vetületi rendszerben a pontok helyzetét egy háló segítségével határozhatjuk meg, ld. a 3. ábrát. A földrajzi szélesség és hosszúság alapján a Földön bármely pont helyzete könnyen meghatározható az UTM rendszerben az interneten ingyenesen hozzáférhető eszközökkel.

A felnőttoktatásban számos egyszerű eszköz felhasználható a térinformatikai kompetenciák fejlesztésére a tanulók korától függetlenül.

Jó példa a svéd Linköping University MA programja, ahol a hallgatók ingyenes szoftvereket futtattak különböző GPS eszközökön, egy gymkhana verseny keretében. Ez a megoldás elősegítette a disszeminációt, és megismertette a résztvevőkkel a környék kulturális örökségét (Delgado Peña és Subires Mancera, 2016). Ez is egy olyan tevékenység, ami az elrejtett tárgyakat GPS koordináták

segítségével felkutató *geocaching* játék keretében is végezhető.

A felhasználóknak többféle online felület áll rendelkezésére saját térinformatikai adataik tárolására és bemutatására. Ezekből az adatokból virtuális útikönyvek fejleszthetők, témák szerint csoportosíthatók és felhasználhatók a térinformatikai kompetenciák fejlesztésére és bizonyos témakörök tanulmányozására, utóbbi célból pedig térképekkel és légi fotókkal is kombinálhatók, „kibertúrákat" hozva létre.

Gómez Ruiz, Lázaro y Torres és González González (2013) megfogalmazásában a kibertúra

> „Adott területen virtuális bejárása technikai eszközök segítségével, vagyis a valóság digitális reprodukálása, mely lehetővé teszi a térség földrajzi, művészi, történelmi stb. nevezetességeinek megismerését anélkül, hogy ténylegesen oda kellene utaznunk… Nem helyettesíti a hagyományos terepmunkát, ehelyett bemutatja annak eredményeit egy olyan korban, mikor problémákat okoz a tanulók egyre növekvő száma, és különböző információs, etnikai és kulturális háttere. Jelentősen csökkenti a vonatkozó költségeket, megoldja azt a problémát, hogy egyes témákkal több tantárgy is foglalkozik, és csökkenti az egyetemek, tanszékek stb. közti versengést a diákokért (Bradbeer, 2007).

A földrajz az a tárgy, ahol a térinformatikai tanulás és térbeli tájékozódás mindig párosul a konkrét földrajzi információk megtanulásával. Ez a térinformatikai kompetenciák tanításának alapja. Térinformatikai kompetenciákra pedig azért van szükség, mert segítenek a döntéshozatalban, a térbeli elemzésekben és a térség-specifikus helyzetek értelmezésében.

Az e-Civeles projekt keretében kifejlesztett videojáték négy európai várost jelenít meg virtuálisan (Évora, Antequera, Udine and Velenje). A helyszíneken a játékosok szabadon mozoghatnak, és saját útvonalakat hozhatnak létre, miközben felkutatják a főbb nevezetességeket, így szerezve meg azokat a tájékozódási kompetenciákat, melyek a játék sikeres befejezéséhez szükségesek.

II.2.2. Térinformatikai kompetenciák tanításának eszközei

Ebben a fejezetben azokat az ingyenes IT eszközöket mutatjuk be, melyekkel térképek hozatók létre, segítik az eligazodást, a történelmi kronológia használatát stb. a térinformatikai kompetenciák fejlesztése során.

Google Earth

[Link: https://www.google.com/intl/es/earth/]

Az alkalmazás segítségével gyakorlatilag bármilyen helyszínről jó felbontású képeket kaphatunk, távolságokat mérhetünk stb. asztali gépen és telefonon egyaránt. Egyes városokat 3D-ben is megtekinthetünk, melyekhez az alkalmazás vezetett túrákat is ajánl. A Google Street View az utcákat jeleníti meg, hogy még az utazás előtt tájékozódhassunk az adott környékről.

Google Maps, Bing Maps, Maps (iOS)
[Google Maps: https://www.google.es/maps/]
[Bing Maps: https://www.bing.com/maps]
[Maps (iOs): https://www.apple.com/es/ios/maps/]

A Map alkalmazásban a Föld bármely pontjáról lekérhetjük a térinformatikai adatokat. A szerverek ezen kívül valós idejű közlekedési adatokat és távolságokat (gyalogosok, biciklisek és járművek számára), valamint egyéb információkat (megállók, kórházak helye, nevezetességek fotóit tartalmazó webhelyek linkjei stb.) is biztosítanak.

GeaCron, Atlas of World History és TimeMaps

[GeaCron: http://geacron.com/]
[Atlas of World History: https://www.atlasofworldhistory.com]
[TimeMaps: https://www.timemaps.com]

Az interaktív történelmi atlaszokból sokat megtanulhatunk a gyarmatbirodalmak kialakulásáról és a világtörténelemről.

MapMaker Interactive
[https://mapmaker.nationalgeographic.org]

A National Geographic alkalmazásával térképeket készíthetünk, melyekbe objektumokat (szöveget, alakzatot, feliratot) szúrhatunk be.

Geocube
[http://www.geo-cube.eu]

Számos nyelven elérhető, szórakoztató alkalmazás társadalomtudományi, demográfiai és földrajzi adatokkal.

II.2.3. Térinformatikai kompetenciák fejlesztésének oktatási erőforrásai:

Az e-Civeles csapata létrehozta az alábbi kompetenciák fejlesztésére szolgáló játékok adatbázisát:

- Térinformatikai és földrajzi kompetenciák.
- Interkulturális tudatosság.
- Kognitív funkciók.
- Digitális kompetenciák.
- Nyelvtanulás.
- Bevándorlókkal kapcsolatos tudatosság erősítése.

A térinformatikai és földrajzi kompetenciákat erősítő játékokat úgy kell használni, hogy kiegészítsék a projektben kifejlesztett történelmi játékokat:

Against all odds („Csak azért is")
[http://www.playagainstallodds.ca]

A játékos egy menekülttel van, és az alábbi helyzetekben próbálhatja ki magát: „Háborús konfliktus," „Egy szomszédos országban" és „Új élet". Minden helyszínen négy kihívást kell teljesíteni egyszerű szabályok alapján, mintha tényleg menekültek vagy bevándorlók lennénk.

Urban Empire (Városi birodalom)
[https://www.kalypsomedia.com/eu/605/urban-empire/pc/steam-version]

Az Urban Empire „az olyan stratégiai játékok úttörő képviselője, melyekben nem csak építkezni kell, hanem politikai manőverezésre is szükség van – 200 évnyi történelemmel kombinálva. A játék teljesen újszerű élményt biztosít, a játékosoknak pedig polgármesterként minden tehetségüket be kell vetniük, hogy stratégiai tervezéssel és politikai fondorlatokkal biztosítsák városaik sikeres fejlődését" (Unerde, 2017)

Cities in motion
[https://store.steampowered.com/app/73010/Cities_in_Motion/?l=spanish]

A Cities in Motion üzleti szimulációs játék, „mely a világ négy leghíresebb városát, Bécset, Helsinkit, Berlint és Amszterdamot mutatja be fantasztikus részletességgel. A városok csak egy erőskezű tervezőre várnak, aki megoldja közlekedési problémáikat (Steam, 2011). A kiegészítő csomagban (German Cities) két további város, Köln és Lipcse is szerepel.

Concordia
[https://boardgamegeek.com/boardgame/124361/concordia]

A fiatal játékosok pont a fejlődésük kritikus szakaszában ismerkedhetnek meg az emberi jogokkal. Maga a játék hasonló a fiatalok által kedvelt videojátékokhoz, és az Emberi Jogok Egyetemes Nyilatkozatában szereplő elidegeníthetetlen emberi jogokkal ismerteti meg a játékosokat.

A játék valós konfliktusokat mutat be, de a virtuális világ biztonságában.

GeoGuessR
[https://geoguessr.com]

A játékban félig-meddig random Google Street View képekről kell kitalálni, honnan származhatnak.

Seterra
[https://www.seterra.com]

„A Seterra 36 nyelven hozzáférhető, szórakoztató és oktató jellegű földrajzi játék több mint 300 országokra, zászlókra, fővárosokra stb. vonatkozó kérdéssorral" (Seterra, n.d.).

II.2.4. Összefoglaló javaslatok felnőtteket oktató tanároknak és szakembereknek

1) A térinformatikai kompetenciák alapvető fontosságúak a felnőtt oktatásban résztvevők, és különösen a projekt célcsoportjai számára, tanulásuk pedig nyilvánvalóan stimulálja az idősebbek kognitív funkcióit. A gyakran vidéki területekről érkező bevándorlók esetében fontos a városi tájékozódás elsajátítása.

2) Mindenképp érdemes bemutatni az olyan térinformatikai segédeszközök használatát, mint a Bing Maps vagy a Google Maps, mert hasznosak lehetnek a felnőtt résztvevők mindennapi életében a tájékozódási feladatok megoldásában (pl. amikor valakinek állásinterjúra kell mennie egy megadott címre).

3) Olyan gyakorlati módszereket érdemes kidolgozni, melyek a résztvevők napi problémáinak megoldásaira alapulnak. Az osztálytermi gyakorlás után bátorítani kell a szoftveres alkalmazások hétköznapi alkalmazását is.

4) A térinformatikai kompetenciák hatékonyabban tanulhatók olyan tálalásban, ami egybevág a tanulók érdeklődésével. Jelen projektben a tanulás a résztvevők lakóhelyének történelmére alapul, ami segíti a helyi kultúra és hagyományok megértését is, de számos egyéb terület közül is választhatunk (sport, környezetvédelem, utazás, okmányokkal kapcsolatos feladatok).

5) A térinformatikai kompetenciák fejlesztésére többféle játék is felhasználható, melyek nem csak szórakoztató információkat, hanem motivációt is biztosítanak. Az útmutató több ilyen játék leírását tartalmazza.

II.2.5. Hivatkozások

Against all odds: http://www.playagainstallodds.ca

Atlas of World History: https://www.atlasofworldhistory.com

Bing Maps: https://www.bing.com/maps

Concordia: https://boardgamegeek.com/boardgame/124361/concordia

De Miguel González, R. P. (2015). Tecnologías de la geoinformación para el desarrollo del pensamiento espacial y el aprendizaje por proyectos en alumnos de secundaria. In De la Riva, J., Ibarra, P., Montorio R. & Rodrigues, M.

(Eds.), *Análisis espacial y representación geográfica* (pp. 1321-1327). Zaragoza: Universidad de Zaragoza-AGE.

Delgado Peña, J. J. & Subires Mancera, M. P. (2016). Desarrollo de competencias geoespaciales en educación al aire libre: ejemplo de aplicación en Linköping (Suecia). In Sebastiá-Alcaraz, R. (coord.) & Tonda-Monllor, E. M. (coord), *La investigación e innovación en la enseñanza de la Geografía* (pp. 511-528). Alicante: Universitat d'Alacant.

Djexplo (2011). Illustration of geographic latitude and longitude of the earth. Retrieved from https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Latitude_and_Longitude_of_the_Earth.svg

Elwood, S. (2009). Geographic Information Science: new geovisualization technologies - emerging questions and likages with GIScience research. *Progress in Human Geography*, 33(2), 256-263.

GeaCron: http://geacron.com/

Geocube: http://www.geo-cube.eu

GeoGuessR: https://geoguessr.com

Gómez Ruiz, M. L., Lázaro & Torres, M. L. & González González, M. J. (November, 2012). Impulsar las competencias espaciales y digitales a través de un viaje virtual por Getafe. Paper presented at the *Congreso Europeo de Didáctica de la Geografía*, Zaragoza, Spain.

Goodchild, M. F. (2007). Citizens as voluntary sensors: spatial data infrastructures in the world of Web 2.0. *International Journal of Spatial Data Infrastructure Research*, 2, 24-32.

Google Maps: https://www.google.es/maps/

MapMaker Interactive: https://mapmaker.nationalgeographic.org

Maps (iOs): https://www.apple.com/es/ios/maps/

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23rd ed.). Madrid: Espasa Calpe.

Seterra (n.d.). Seterra Geography - The Ultimate Map Quiz Site. Retrieved from: https://online.seterra.com/en

Steam (2011). Cities in Motion. Retrieved from: https://store.steampowered.com/app/73010/Cities_in_Motion/?l=english

TimeMaps: https://www.timemaps.com

Unerde (2017). Today is yout Inauguration Day – Urban Empire will be out today!. Retrieved from: https://steamcommunity.com/games/352550/announcements

Urban Empire: https://www.kalypsomedia.com/eu/605/urban-empire/pc/steam-version

II.3. Digitális kompetenciák és IKT tanítása

II.3.1. Bevezetés: Az IKT tanításának változásai a felnőttoktatásban

A digitális technológia területe magában foglalja az információs rendszerek és az adat- és számítógép-tudományok megértését, az olyan készségeket, mint pl. a kódolás vagy a programozás, és általánosságban a számítógépes gondolkodást. Az utóbbi 20 évben a digitális eszközök a mindennapi élet részévé váltak a háztartásokban is. A felnőttoktatásban ennek nyomán három fázisban jelentek meg az új területekre vonatkozó tanítási tevékenységek, ezek sorrendben a digitális jártasság, a web 2.0 és az új technológiák és e-tanulás voltak.

1) Digitális jártasság: ebben a szakaszban az otthoni számítógépek használatát tanították meg, osztálytermi keretek közt, frontális oktatást alkalmazva, az oktatást az operációs rendszer használata, az alapvető szövegszerkesztési megoldások, valamint az email- és internethasználat mellett a hardverre és a perifériákra is kiterjesztve. Az információt az oktatók nyomtatott szövegek és könyvek formájában biztosították.
2) Web 2.0: a gyors internetkapcsolatok megjelenésével egy egész sor interaktív online kommunikációs eszköz vált elérhetővé otthonról is. Az oktatás ebben a szakaszban még mindig frontális jellegű volt, de nyomtatott anyagok helyett már magukat az eszközöket használták az órák során a digitális készségek megszerzésére.
3) új technológiák és e-tanulás: az elmúlt években az okostelefonok és egyéb hordozható eszközök térhódításával olyan alkalmazások jelentek meg, melyek használatához többé nem kellenek az alapvető IKT készségek. Immár nem az a fontos, hogy digitális készségeket tanuljunk a technológia használatához, hanem készségeket kell tanulni a technológia kihasználásához (pl. a közigazgatáshoz kapcsolódó feladataink terén). Magukat a multimédiás erőforrásokat és tanulási környezeteket (MOOC, LMS, közösségi hálózatok stb.) is digitális eszközökként fejlesztették ki. Ebben a fázisban az egyéni tanulás helyébe a közösségi

tanulás lép. Az e-tanulás tipikusan olyan módszer, ami jól hasznosítható a távoktatásban a digitális eszközök segítségével. Az alábbiakban most ezzel fogunk foglalkozni.

II.3.2. E-tanulás

Az e-tanulás az információ és az információs technológia használata a „tanulási élmény" létrehozásához (Horton, 2006), ahol a technológia a tanuló és a tanár, illetve az egyes tanulók és a tanulói csoport közt szorosabb kapcsolat és kommunikáció kialakítását teszi lehetővé.

Az e-tanulás nem pusztán az elektronikus tanulás rövidítése: az elektronikus eszközök mellett a tanulás a multimédiás megoldásokat és az internetet is hasznosítja, javítva a tanulás minőségét, forrásokat és szolgáltatásokat téve hozzáférhetővé (Európai Bizottság, 2005).

Az e-tanulás kimondottan interaktív, és lehetővé teszi az internetes képzéseket, ahol már nincs szükség fizikai helyszínre és nincsenek időkorlátok, hiszen mindenki hozzáfér az erőforrásokhoz, akár egyazon időben is. Gyakori hiba, hogy egyenlőségjelet tesznek az online képzés és a digitális tartalmak közé. Az e-tanulás messze meghaladja egy szimpla YouTube video lehetőségeit: rugalmas és jól felépített tanítási módszer, melyben a digitális eszközök fokozzák a hatékonyságot. A legkülönbözőbb célokra alkalmazható:

- digitális anyagokra alapuló képzések időnkénti osztálytermi találkozókkal, melyekre a tanulók előre felkészülnek. Ezek voltaképp osztálytermi képzések e-learning támogatással.
- vegyes tanulás néhány osztálytermi találkozóval, de a kurzusok alapvetően online rendszerben zajlanak. A találkozók célja az ismerkedés és az információcsere. A folyamat az e-tanulás és az osztálytermi tanulás kombinációja.
- csak e-tanulásra támaszkodó oktatás, a tanulók és oktatók nem találkoznak egymással (a felnőttoktatásban nem gyakori megoldás, inkább egyetemeken alkalmazzák).

II.3.2.1. Az e-tanulás fő jellemzői és előnyei:

- Rugalmasság: nincsenek térbeli vagy időbeli korlátozások;
- Interaktivitás: tanuló nem „hallgató", hanem aktív részvétel útján tanul;
- Moduláris jelleg: a modulok (mikrotanulás) lehetővé teszik, hogy a tanuló a képzést saját igényeihez igazítsa.

Az e-tanulás legfontosabb előnyei az alábbiak:

- Interaktív tanítási eszközök: video, animációk és interaktív tevékenységek

a figyelem fenntartására, ezáltal a tanulás hatékonyságának fokozására;

- Nincsenek térbeli és időbeli korlátok, a tanulók eldönthetik, mikor és hol szeretnének hozzáférni az anyagokhoz;
- Tanítási módszerek rugalmas megválasztása a tanulók szükségleteinek megfelelően;
- Tanulási folyamat egyszerű nyomon követése az előrehaladás értékeléséhez.

II.3.2.2. E-tanulásra épülő képzések tervezése

Felnőtt tanulók esetén az alábbi négy tényezőt kell figyelembe venni:

- Bevonás: a felnőtt tanulókat be kell vonni a tanulási folyamatba, ebben pedig fontos szerepet játszanak az interaktív módszerek. Fontos, hogy a tanulók számára értelmes interakciós lehetőségeket és fejlett tanulási környezetet biztosítsunk. Ha engedjük a tanulóknak, hogy saját maguk irányítsák a tanulási folyamatot, ez motivációt biztosít, és elkötelezi őket a képzés iránt.
- Probléma központú megközelítés: a felnőtt tanulókat érdekli a problémaközpontú tanulás és a gyakorlatias megoldások. A gyakorláshoz olyan környezetet kell teremteni, ahol a felnőttek megtanulhatják, mit kell tenniük, illetve megtanulnak figyelni.
- Tapasztalat: a felnőttek meg kívánják tapasztalni a feladatokat és azok megoldását. A memoriter-alapú feladatokat és a lineáris képzést nem kedvelik, a valós életből merített forgatókönyveket és a szerteágazó tematikát annál inkább.
- Realizmus: a felnőttek a tanultakat igyekszenek azonnal a valósághoz kötni, ezért az alkalmazási lehetőségeket és tényleges előnyöket mindig be kell nekik mutatni. A képzésnek éppen ezért valós problémákkal kell foglalkoznia.

Az online tanuláshoz nélkülözhetetlen a közvetítő személy jelenléte. Az ő szerepe nem azonos az osztálytermi tanáréval, mert nem csak a szakértői tudást képviseli, hanem az olyan tér kialakítása is a feladatai közé tartozik, ahol a résztvevők a készségeiket fejleszthetik. Ez különösen fontos a gyakorlati készségeket igénylő szakmák oktatása során.

II.3.3. A közvetítő szerepe

Az e-moderátorral szembeni 5 legfontosabb elvárás a következő:

- Az internetes tanulás nem olyan, mint a hagyományos osztálytermi folyamat, ezért tisztában kell lennie ennek a

megoldásnak a lehetőségeivel és korlátaival.

- Műszaki készségekkel kell rendelkeznie, vagyis ismernie kell az e-tanulás szempontjából fontos eszközöket és funkciókat. Az e-tanuláshoz számos, eredetileg nem oktatási célból létrehozott alkalmazás használható.
- Hatékony online kommunikáció: ismernie kell a nem szimultán kommunikációt és tudnia kell, hogy ez miben különbözik a szemtől szembe zajló kommunikációtól.
- Szektor-specifikus készségek. Meg kell találnia a meghatározott tanulási célokhoz a legjobb anyagokat.
- Személyes készségek. Pozitív hozzáállás és motiváltság.

A közvetítő legfontosabb feladatai:

- Pedagógiai feladatok: tanulási folyamat támogatása, ami nem merül ki abban, hogy a résztvevők fejébe „kerüljön át" az információ. Specifikus tevékenységek:
    - Útmutatás
    - Visszajelzés
    - Tanácsadás
    - Értékelés
    - Motiválás
    - Tanulók és képzési anyagok közti kapcsolat megteremtése
    - Viták nyomon követése, kezdeményezése, moderálása
- Technikai feladatok: alapvető számítógépes, internetes és virtuális tanulási környezet kezeléséhez kapcsolódó készségek. Különösen a képzés korai szakaszában fontos, hogy a közvetítő technikai segítséget nyújtson a tanulóknak.
- Szervezési feladatok. Az e-tanulásban fontos az önálló munka, de az nem azt jelenti, hogy a tanulókat magukra kell hagyni. A közvetítőnek segítenie kell az önálló munkához szükséges készségek javításában, miközben a tanulási környezetet is fejlesztenie kell (csoportok létrehozása, kölcsönös tudáscsere stb.) Az oktató feladatai:
    - Résztvevők tevékenységeinek nyomon követése
    - Kapcsolat felvétele a túl hosszú ideig inaktív résztvevőkkel
    - Lemaradók segítése
    - Határidők meghatározása és betartatása
    - Munka megszervezése (vitafórumok újraszervezése, logisztikai problémák megoldása stb.)
- Közösségi feladatok. A tanulás általában kommunikáción alapuló közösségi tevékenység. Az oktató

fontos feladata az egymást nem ismerő tanulók közti kommunikáció beindítása, hogy dinamikus csoport alakulhasson ki belőlük. A tanulók egy biztonságos és barátságos környezetben szívesen osztják meg egymással gondolataikat.

II.3.4. Hivatkozások

Bonk C., Zhang K. (2008). *Empowering Online Learning,* Indianapolis: Jossey-Bass. Wiley.

Horton, W. (2006). *e-Learning by design*. San Francisco: John Wiley & Sons

European Commission (2005). Bringing knowledge within reach. EEurope: eLearning. European Commission. Retrieved from: https://ec.europa.eu/information_society/doc/factsheets/005-e-Learning.pdf

Salmon, G. (2020). Gilly Salmon. Retrieved from: https://www.gillysalmon.com/

V.A. (2016). *Good Practice Guide for the use of Digital Technology in Adult Basic Education* – Introduction and Theoretical Context. IDEAL- Integrating Digital Education in Adult Literacy. Retrieved form www.erasmusideal.com

V.A. (2019), *Rethinking Pedagogy - Exploring the Potential of Digital Technology in Achieving Quality Education.* India: UNESCO. Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development.

II.4. Idegen nyelvi kompetenciák tanítása

A nyelvtanulás a felnőttek számára gyakran lehetetlen feladatnak tűnik, mert próbára teszi az agyat, új kognitív hálózatok kiépítését igényli, ráadásul a megfelelő szint eléréséhez szorgalmas gyakorlás szükséges – mindez ráadásul jóval hosszabb ideig tart, mint a fiataloknál vagy a gyerekeknél. (Hong *et al*, 2017). A nyelvtanulásra vonatkozó tanulmányok (Krashen, 1982; Johnson & Newport, 1989; Newport, 1990) szerint a felnőttkori nyelvtanulást az is akadályozza, hogy a korral előrehaladva egyre több információt akarunk egyre pontosabban feldolgozni, ami akadályozza a finom részletek elsajátítását - magyarán a felnőttek hajlamosak túlgondolkodni a dolgot.

Hiba a nyelvet csupán a szokásos iskolai tárgyak egyikeként kezelni. Ha egyszerűen bemagoljuk a szavakat és szabályokat, nem fogjuk tudni a nyelvet kommunikációra használni. A nyelvtanulást inkább a használatra kell alapozni (Ellis, 2003), ahol a készségek elsajátításának kell a középpontban állnia, és nem szabad maxialistának lenni, el kell fogadni, hogy az idegen nyelvek használatához rögös út vezet. Ami igazán számít, az az elkötelezettség!

Mivel a nyelvtanulás esetében a tanulási görbe igen meredek, sokan kiégnek menet közben. Ezt megelőzendő érdemes megvizsgálni, hogy az új nyelv hogyan illeszkedik az életünkbe, és mindent megtenni, hogy ez az integráció mielőbb megvalósuljon.

A fentiek ellenére a nyelvtanulás akár szórakoztató is lehet, csak meg kell találni a megfelelő motivációt - az első és legfontosabb kérdés a „miért".

II.4.1. Mi motiválhat valakit arra, hogy *belefogjon* a nyelvtanulásba?

- Az idegen nyelv javíthatja az esélyeinket a munkaerő-piacon.
- A kutatási eredmények szerint a nyelvtanulás javítja a kognitív képességeket (memória, figyelem) és késlelteti az időskori mentális leépülést.
- A nyelvtanulás révén külföldi barátokra tehetünk szert, ami szélesíti a látókörünket.
- Turistaként az idegen nyelvek ismerete igen hasznos lehet.
- Bebizonyíthatjuk magunknak, hogy igenis képesek vagyunk megtanulni egy idegen nyelvet.

Mindenki más okból tanul nyelvet, de a siker titka mindenkinél ugyanaz: az akaraterő és az elkötelezettség.

II.4.2. Vannak a nyelvtanulásnak speciális követelményei?

A motivációt szinte mindenki az első helyen említi (Dörnyei, 2001) mint az idegennyelv-tanulás legfontosabb tényezőjét (Gardner, 1985). A tanulmányok szerint a motiváció közvetlen hatással van az alábbiakra: (i) tanulási stratégiák alkalmazásának gyakorisága, (ii) anyanyelvi beszélőkkel folytatott kommunikáció gyakorisága, (iii) az idegen nyelven szerzett információ mennyisége (iv) teszteredmények (v) nyelvi készségek fenntartása a tanfolyam után (pl. Oxford & Shearin, 1994; Ushioda, 2012; Li, 2017). Életünkben a választott idegen nyelv számos inspiráló formában megjelenhet (eredeti nyelvű filmek, könyvek stb. keresése, közösségi média fiók nyelvének átállítása stb.)

II.4.3. Életkor és nyelvtanulás

A nyelvtanulásban nem csak a motiváció játszik fontos szerepet - a tanítást mindig igazítani kell a tanulók életkorához is. Az osztályteremben a módszert igazítják az életkorhoz, az online oktatásban az oktatási ajánlatokat. A British Council pl. kimondottan az idősebb korosztálynak is kidolgozott egy nyelvtanulási programot: https://learnenglish.britishcouncil.org/

Az időskor, vagy *második felnőttkor* (Sheehy, 1995) a meghatározások szerint 50 felett kezdődik, az 50 és 74 közöttiekre pedig sokszor használják a „harmadik korban lévők"

kifejezést. A modern társadalmak öregedő jellegűek, mert az idősek részaránya egyre magasabb.

Az utóbbi időben az időskori tanulás egyfajta mottóvá vált, és a tanuló társadalmat szorgalmazó kormányok a harmadik korban lévők tanulását is támogatják.

Azok, akik tanulni szeretnének, és/vagy további képesítéseket kívánnak szerezni, egyre magasabb követelményeket támasztanak a képzésekkel szemben. Növekszik például a nyugdíjas évek örömeire és problémáira felkészítő nyugdíj előtti képzések népszerűsége. Mindez természetesen illeszkedik az élethosszig tanulás koncepciójába is.

A harmadik korúak számára kidolgozott, nyugdíjas évekre felkészítő, vagyis képesítést nem feltétlenül nyújtó képzések egyre népszerűbbek (Elmore, 1999).

A tanulás formális nem formális és informális keretek közt mehet vége.

II.4.4. Modern tanulás –kompetencia-fejlesztés

A huszadik század vége felé a pszicho– és szociolingvisztika és hasonló területek fejlődése nyomán egyre nagyobb hangsúly helyeződött a nyelvhasználat kommunikációval kapcsolatos tulajdonságaira. A tudósok arra jöttek rá, hogy a hagyományos nyelvfelfogás és tanítás egyáltalán nem hatékony, mert a tanulók a megszerzett nyelvi képességekkel nem lesznek képesek részt venni az adott nyelvhez tartozó társadalom életében.

Először Chomsky (1965) mondta ki a különbséget a kompetencia (a nyelvről szerzett ismeretek) és a megnyilvánulás (nyelvhasználat valós helyzetekben) közt. A beszélő **kompetenciája** az az általa elsajátított nyelvtani szabályrendszer (vagyis egy elméletben létező képesség), melynek segítségével az illető elvileg bármilyen közlést meg tud fogalmazni, illetve meg tud érteni az adott nyelven. A **megnyilvánulás** viszont annak a képessége, hogy ezt a kompetenciát hasznosítjuk, vagyis autentikus közléseket hozunk létre. Meg kell tehát különböztetnünk az elméleti lehetőséget a valós teljesítménytől.

Az egyre halmozódó bizonyítékok igazolták, hogy a nyelvről szerzett elméleti tudás önmagában, nagy mennyiségű kommunikációs gyakorlat nélkül nem tesz valakit automatikusan nyelvhasználóvá.

A kompetencia a tudásból, a készségből és az adottságból épül fel, de nem magától – a gyakorlatban minden változót figyelembe kell venni. Olyan folyamatokat foglal magában, mint a metakogníció és a stratégia gondolkodás, illetve ezek szándékos és tudatos használata (Cantón & Pérez, 2017).

Fernandez-Salinero (2006, p. 141) a kompetenciára nyelvészeti meghatározásokat ad: „(a kompetencia) a tulajdonságok

kombinációja, melyek az adott egyén esetében különböző szinteket képviselnek az alábbiakkal kapcsolatban: „a) tudás, adottság, gyakorlati készségek (tudni); b) adott tevékenység elvégzésének módszerei (képesnek lenni megcsinálni); c) egyéni és csoportos viselkedési formák (képesnek lenni valamilyennek lenni); d) szervezési és együttműködési formák (képesnek lenni valamilyennek lenni)."

„A nyelvi kommunikáció alapvető kompetenciája egymással kölcsönös kapcsolatban lévő tudáselemeket, készségeket és adottságokat foglal magába, melyek a kommunikációs aktuson alapulnak. A tudásra mindenképp szükség van a nyelv működésének és használatának megértéséhez" (Cantón & Pérez, 2017), de önmagában nem elég. A tudáson belül „nyelvészeti, szociolingvisztikai és gyakorlati tudást különböztethetünk meg". A készségek a figyelemhez és a megértéshez (a beszélő szándékának megértéséhez) szükségesek (Cantón & Pérez, 2017). Ugyanide tartoznak a kommunikáció szabályozásának stratégiái, az olvasás és szövegértés készségei és a különböző üzenettartalmú szövegek megírásának készségei is (Cantón & Pérez, 2017). Az adottságok a figyelmet, a vélemények ütköztetését és mások véleményének tiszteletét foglalják magukba (Cantón & Pérez, 2017), és utat mutatnak az interkulturális kommunikáció felé.

Az Európa Tanács a *Közös Európai Referenciakeret: nyelvtanulás, nyelvtanítás, értékelés (KER)* (2001) megalkotásával egységesítette a nyelvtanulást, és nyelvészeti szempontú javaslatokat tett a nyelvtanulás- és tanítás folyamataira vonatkozóan, az idegen nyelvi kommunikáció elősegítésére (Cantón & Pérez, 2017). A tananyagok, vizsgaanyagok, tankönyvek stb. kidolgozása terén nemzetközi referenciává vált dokumentum integrált meghatározást ad arról, hogy mit kell megtanulnia az idegen nyelvet tanulóknak ahhoz, hogy „a nyelvet majd valóban kommunikációra használhassák, és milyen tudás és készségek fejlesztésére lesz szükségük a hatékony kommunikációhoz" (Európa Tanács, 2001; Cantón & Pérez, 2017). A KER gyakorlat-orientált megközelítést alkalmaz, és a tanulókat későbbi nyelvhasználóknak tekinti.

II.4.5. Hivatkozások

Cantón, I. & Pérez, E. (2017). Oral Competence in English at the end of Primary Education. Porta Linguarum, vol. 28, pp. 37-48. Retrieved from https://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero28/3%20Canton.pdf

Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Council of Europe. (2001). *Common European Framework of Reference for language learning and teaching*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Dörnyei, Z. (2001). *Motivational Strategies in the Language Classroom.* Cambridge, Cambridge University Press.

Ellis, R. (2003). Task based language learning and teaching. New York: Oxford University Press.

Elmore, R. (1999). Education for older people: the moral dimension, Education and Ageing, 14 (1), 9-20

Fernandez-Salinero, C. (2006). Las competencias en el marco de la convergencia europea: Un nuevo concepto para el diseño de programas educativos. *Encounters on Education*, 7, 131 - 153

Gardner R. C. (1985). *The Role of Attitudes and Motivation*. London, Great Britain: Edward Arnold.

Hong, S.B. et al. (2017). Learning a Foreign Language in Adulthood using Principles of Neuroscience. *ARC Journal of Neuroscience*, 2(1), 10-13.

Johnson, J. & Newport, E. (1989). Critical period effects in second language learning: The influence of maturational state on the acquisition of English as a second language. *Cog- nitive Psychology*, 21, 60-99.

Krashen, S. (1982). Accounting for child-adult differences in second language rate and attain- ment. In S. Krashen, R. Scarcella, & M. Long (Eds.), *Child-adult differences in second language acquisition*. Rowley, MA: Newbury House.

Lewis, B (n.d). 12 Reasons Everyone Should Learn Another Language. Retrieved from https://www.fluentin3months.com/why-learn-another-language/

Li, K. (2017). *Motivational Regulation in Foreign Language Learning*. Palgrave Macmillan US, pp. 51-75.

Newport, E. (1990). Maturational Constraints on Language Learning. *Cognitive Science*, 14, 11-28.

OECD (2003). *Definition and Selection of Competencies: Theoretical and Conceptual Foundations (DeSeCo).*

Oxford, R. & Shearin, J. (1994). Language Learning Motivation: Expanding the Theoretical Framework. *The Modern Language Journal*, 78, 12-28.

Sheehy, G (1995) *New Life Passages.* Random House of Canada, Canada

Trafton, A (2014). Try, try again? Study says no. MIT News. Retrieved from http://news.mit.edu/2014/trying-harder-makes-it-more-difficult-to-learn-some-aspects-of-language-0721

Ushioda, E. (2012). Motivation: L2 Learning as a Special Case? *Psychology for Language Learning*, 5, 58-73.

II.5. Játékalapú tanulás

A szöveg a szerző alábbi cikkén alapul: Baalsrud , J.; Belloti, F.; Nadolski, R.; Berta, R. & Carvalho, M.B. (2014): "Deploying Serious Games for Management in Higher Education: lessons learned and good practices". *EAI Endorsed Transactions of Serious Games*, Vol. 1 (3), pp. 1-12 (License: Attribution 3.0 Unported (CC BY 3.0).

Az utóbbi évtizedekben Európában egyre inkább tért hódít a tudásalapú, digitalizált gazdaság, ami változásokat eredményez az oktatási követelményekben, és az IKT mindennapi használatát érintő kompetenciák meglétét feltételezi. Az ilyen kompetenciák megszerzésének egyik alapja lehet az IKT megjelenése a formális oktatásban (Kerns, Miller, & Kerns, 2005; Cheville & Bunting, 2011; Davis, Beyerlein, Thompson, Gentili & Mckenzie, 2003). Számos koncepció és eszköz magasabb szintű részvételt tesz lehetővé (O'Sullivan, Rolstadås & Filos, 2011; Chryssolouris & Mavrikios, 2007; Baalsrud Hauge, Hoeborn & Bredtmann, 2012). Game-based learning (GBL) (Prensky, 2003; Gee, 2003; Ebner & Holzinger, 2007). Ilyen eszközök például az alap- és középfokú oktatásban évtizedek óta ismert és alkalmazott „komoly játékok" (serious games, SG) melyek a szórakozás mellett oktatási célokat szolgálnak (De Gloria, Bellotti & Berta, 2012; Bellotti, Berta & De Gloria, 2010; Greitzer, Kuchar & Huston, 2007). Az oktatók a játékokkal motiválhatják a tanulókat, vagy gyakorlásra, a tudás és a készségek ellenőrzésére használhatják őket. A játék során a tanulók valós problémákat oldhatnak meg, és igazi élethelyzetekkel ismerkedhetnek meg (De Gloria, Bellotti & Berta, 2012; Narayanasamy, Wong, Fung & Rai, 2006; Kriz, 2001). A játékok alkalmazásának is megvannak ugyanakkor a problémái, ami részben a vonatkozó szakirodalom hiányára vezethető vissza, mert így az oktatók számára nem áll rendelkezésre útmutatás az előnyökről és a gyakorlati alkalmazásról, főleg az egyéb módszerekkel összehasonlítva.

II.5.1. Oktatási modellek az SG-k felhasználásához a tanulásban

Az SG-k kialakítására és értékelésére számos pedagógiai elmélet és tanulási modell vonatkozik. Ezek közül a Nonaka SECI modellt szeretnénk kiemelni (Nonaka, Toyama & Konno, 2000; Nonaka, 1994), mely az SG-alapú műhelymunka elméleti alapjait biztosítja, legalábbis az üzleti élettel, vezetési technikákkal és gyártással foglalkozó oktatási programokban (Angehm & Maxwell, 2009). Egy másik jelentős modell Kirkpatrick „Négylépcsős tanulás-értékelési modellje" mely az alábbi szinteket különbözteti meg: reakció, tanulás, viselkedés,

eredmények (Kirkpatrick, 1998). A modell újabb változataiban egy ötödik lépcső is megjelenik, mely a befektetés megtérülését (Phillips, 2007), illetve az ügyfelekre és társadalomra gyakorolt hatást (Watkins, Leigh, Foshay, & Kaufman, 1998) is figyelembe veszi.

Az SG-k leírásához általánosan használt modell a felülvizsgált Bloom féle taxonómia (Luccini, Luccini, Mortara, Catalano & Romero, 2012) és Kolb kísérleti tanulási modellje, mely utóbbi rendszerbe foglalja a Piaget kognitív fejlődéselmélete (Piaget, 1929), Dewey nevelésfilozófiája (Dewey, 1933) és Lewin társadalmi pszichológiája alapján született munkákat, a tapasztalatot helyezve a tanulási folyamat középpontjába. A két modell segít meghatározni a tanulás szintjét és azt, hogy hogyan járul hozzá az SG használat a tanuláshoz.

II.5.2. Bloom taxonómia

Bloom azért hozta létre a taxonómiáját, hogy az oktatásban általánosan előforduló absztrakciós szinteket osztályokba sorolja, megkönnyítve a tanulás eredményeinek összehasonlítását és értékelését (Bloom, Engelhart, Furst, Hill & Krathwohl, 1956). Az oktatási célkitűzéseket három területhez sorolta:

- Kognitív
- Affektív
- Pszichomotoros

A kognitív tanulás az intellektuális képességeket fejleszti, az affektív pedig az érzelmi képességeket. A modell minden területhez meghatároz egy sor kompetencia-kategóriát. Schulman (2002) és mások is kritizálták a modellt az elméleti alátámasztás hiányosságai miatt, ennek nyomán pedig Anderson és Krathwhol (Pohl, 2000; Anderson & Krathwhol, 2001) új modellt hozott létre. Az új modellben a kognitív tanulási kategóriákat főnevek helyett igék jellemzik, és megcserélték a két legmagasabb szint (Létrehozás és Értékelés) sorrendjét (Luccini, Luccini, Mortara, Catalano & Romero, 2012, p.19).

1. táblázat. Az eredeti és a felülvizsgált Bloom taxonómia

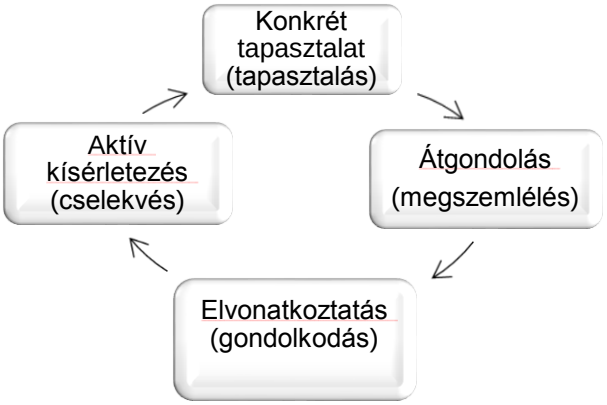
Bloom taxonómia kognitív kompetenciái (Bloom, Engelhart, Furst, Hill & Krathwohl, 1956)	**Felülvizsgált Bloom taxonómia tanulási céljai (Anderson & Krathwhol, 2001)**
Tudás	Emlékezés
Megértés	Felfogás
Alkalmazás	Használat
Elemzés	Elemzés
Szintézis	Értékelés
Értékelés	Létrehozás

II.5.3. Kolb kísérleti tanulási ciklusa

Az SG-k rendszerint a Kolb (1984) és Revans (1980) munkájára épülő kísérleti tanulási módszeren alapulnak, melyben a tapasztalat (cselevés) kulcsfontosságú szerepet

játszik. A tanuló saját és mások tapasztalatai alapján általánosít, és az eredményeket beilleszti saját valóságképébe, majd megpróbálja előre jelezni a jövőbeli tapasztalatokat. A tanulás ebben az értelmezésben konstruktív folyamat (Windhoff, 2001, p. 53], még az egyszerű tanulási feladatok esetén is (elmélkedés és elvonatkoztatás útján mentális struktúrák jönnek létre, melyeket addig tesztelünk és módosítunk, míg megfelelő eredményt nem kapunk) (Perkins, 1993 p. 20; Von Glaserfeld, 1995).

Kolb (1984) négy lépcsős tanulási ciklusa azt mutatja be, hogy a tapasztalatból az elmélkedés révén hogyan lesz koncepció, mely aztán útmutatóul szolgál az aktív kísérletezéshez és az új tapasztalatok kiválasztásához (1. ábra). Az első fázisban a tanuló aktívan megtapasztal valamit. A másodikban tudatosan átgondolja a tapasztalatot, a harmadikban pedig ennek alapján valamilyen elméletet vagy modellt hoz létre. A negyedik szakasz az aktív kísérletezés fázisa, mikor a tanuló megtervezi a modell/elmélet tesztelését.



1. ábra. Kolb tanulási ciklusa

A játékokat nehéz a különböző felhasználói csoportokhoz, tudásszintekhez, témákhoz igazítani. Az e-Civeles játék esetében például nem minden városhoz állt rendelkezésre olyan tananyag, melyre építve a játék forgatókönyvét ki lehetett volna dolgozni. Az oktatókra ez nehéz feladatokat ró, mert először meg kell ismerniük magát a játékot, majd meg kell vizsgálniuk, hogy a játék forgatókönyve hogyan illesztető a leghatékonyabban a tananyagba.

Tapasztalataink szerint a kimondottan valamilyen „műszaki készség” fejlesztésére kidolgozott egyedi játékok különböznek a boltokban kapható általánosabb jellegű játékoktól. (Az E-Civiles játékot kimondottan a projekt számára fejlesztettük, de a négy város igényei némileg eltérőek, ezért a játék hibrid jellegűnek is tekinthető.) Az egyedi játékoknál a tanulási célok megvalósítása a legfontosabb, a kommersz játékoknál nyilván a kidolgozottság, a grafika stb. kap kiemelkedő szerepet. Az első típusba tartozó játékok fejlesztése közös kreatív

folyamat az oktatók, tervezők és szoftverfejlesztők részéről, míg a második esetben a tervező nem annyira a tanulási célokra, mint magára a játékra koncentrál – így viszont a játék egy sokkal szélesebb közönséghez jut el, ami segítheti az alkalmazását a formális oktatásban. Néha a tananyagot módosítják, hogy a játékot könnyebb legyen illeszteni az oktatásba, esetleg a vegyes tanulás egyéb módszereivel támogatva, vagy funkcionális követelményeket határoznak meg a játék módosításához. Utóbbi esetben érdemes a játékot eleve módosíthatóra fejleszteni. Egyes kereskedelmi forgalomban kapható játékok esetében az oktató többféle paramétert is módosíthat, illetve különböző modulok közül választhat.

Mindkét típus esetében alapvető fontosságú, hogy a játék céljait gondosan hangoljuk össze a képzés céljaival és értékelési rendszerével (konstruktív összehangolás). Egy új játék oktatásba vonása komplikált, időigényes feladat, mely optimális esetben kidolgozott terven és előre meghatározott célokon (játék és képzés céljai) alapul.

A paraméterek gondos beállítása és a játék részarányának meghatározása a képzésen belül komoly kihívást jelenthet. Nehéz a tanulók figyelmének folyamatos lekötése a játékkal úgy, hogy maga az oktatás is megvalósuljon, és meg kell határozni az egyes fordulók hosszát (virtuális hónapok), a modulokat (pl. pénzügy, HR, termelés, stb.) és a környezeti körülményeket is. Ezt szem előtt tartva a projekt során a szerzők folyamatosan együtt dolgoztak a játékfejlesztőkkel és folyamatosan visszajelzéseket kértek a tanulóktól.

Mivel a játék akkor alkalmas igazán a tanításra, ha a játékosok vagy csapatok nagyjából azonos szinten vannak (így a versenyhelyzet jobb teljesítményekre sarkall), kompetitív játékok esetében az oktatóknak segíteniük kell a gyengébb csapatokat, együttműködő játékoknál pedig a játékkörnyezetet kell úgy kialakítani, hogy támogassa a különböző kompetencia szinteken elhelyezkedő játékosokat. A moderátort igénylő játékokban a moderátor kulcsfontosságú szerepet játszik, és rajta múlik, mennyire lesznek jók a tanulási eredmények.

A vonatkozó online dokumentációnak könnyen hozzáférhetőnek kell lennie a játék során, és a fejlesztőnek támogatást kell biztosítania, legalábbis a képzés megtervezése és a játék első alkalmazásai során.

A moderátort alkalmazó és nem alkalmazó játékokkal kapcsolatos tapasztalataink alapján nyilvánvalóvá vált számunkra hogy a Kolb féle tanulási ciklus vegyes tanulásban való alkalmazása, és a tájékoztatást szolgáló találkozók mellett a visszajelzések gyűjtése és megvitatása szintén nagyon fontos. A visszajelzések alapján új tudásanyag hozható létre és a rendszer dinamikája mélyebben megérthető. A megfelelő jutalmazás és a játékban elért pontszámok (a tanulók értékelése) komoly motivációt biztosítanak, viszont mindez attól függ, hogyan

lehet az e-Civeles játékot a képzés során felhasználni. Ha a játékot az eredeti kialakítás szerint szólóban játsszák, fontos, hogy a képzési kézikönyvben minden lépést megfelelően és automatikusan dokumentáljanak.

Tapasztalataink szerint fontos, hogy a játékosokat nem szabad túlterhelni pl. olyan túlságosan precíz szimulációkkal, ami a játékosok számára túl sok kezelendő változót jelent egyszerre.

A Seconds-höz hasonló moderátoros játékokat nem szabad szólóban vagy moderátor nélkül játszani, mert a csapaton belüli kapcsolatok hasznosak, és a szakértői felügyelet nagyon fontos mind a tartalom, mind a játékmenet szempontjából.

A játékkal töltött idő (egy-egy forduló) hossza kritikus fontosságú. Nem lehet túl rövid, mert a tanulóknak idő kell a megfigyeléshez, az elmélkedéshez és a konstruktív tevékenységekhez, mielőtt cselekszenek. Csupán egyetlen forduló nem elég a tudás/készségek megszerzéséhez, ami az e-Civeles esetében azt jelenti, hogy a résztvevőknek kedvet kell kapniuk a további játékhoz, vagy a látnivalókra vonatkozó információk egyéb módon való megszerzéséhez.

Nagyon fontos, hogy a tanulók milyen utasításokat kapnak a játék előtt, illetve annak során. A játékban magában (a játék során, intuitívan) szerzett tudáson kívül szükség van külső (szóbeli és tárgyilagos) információkra is.

A moderátornak vagy oktatónak figyelemmel kell kísérnie a tanulók tanulási eredményeit játék közben és utána, hogy kiszűrhetők legyenek a félreértések, melyek a tevékenységalapú, empirikus megközelítés miatt elég gyakran előfordulnak.

A bevezetést gondosan hozzá kell igazítani a felhasználók tudásszintjéhez és döntéshozatali stratégiáihoz (ezeket előzetes kérdőívekkel mérjük fel). Erősen javasolt a játék (a verseny) tényeges megkezdése előtt gyakorlási alkalmat biztosítani.

Az SG-ket alkalmazó képzés előkészítése során alapvetően fontos maguknak a játékoknak a kiválasztása. Először össze kell gyűjteni a képzésre és a tananyagra vonatkozó követelményeket (célcsoport, tanulási célok, fejlesztendő készségek és kompetenciák, kapcsolat az általános tanmenettel, műszaki infrastruktúra, környezet, egyéb oktatási anyagok, vegyes tanulás alkalmazása vagy elvetése, egységek száma és hossza, visszajelzés és értékelés, előfeltételek (ld. Nadolski, Hummel, Van Den Brink, Hoefakker, Slootmaker, Kurvers & Storm, 2008), és a szóba jöhető játékokat ezek szerint kell elemezni.

A leggyakoribb döntési szempontok: szükséges témakörök lefedése, képzés céljának és a játék jellemzőinek összehangoltsága, szoftvervásárlás, használat és karbantartás költségei, használhatóság, értékelési és visszajelzési lehetőségek, a játék módosíthatósága, tudástranszfer szintje, házon belüli kompetenciák, ha esetleg új játéksorozatot

kellene fejleszteni, tanulók és oktatók számára biztosított szabadság, együttműködés támogatása, az SG tanulási görbéje, bonyolultság és hosszú távú játszhatóság, oktató részéről szükséges kompetenciák és a játékhoz kapcsolódó anyagok megléte. A választás során gondot okozhat az összes lehetséges játék kritikus értékelése.

A fentiek alapján az is eldönthető, hogy létező játékot vegyünk vagy sajátot fejlesszünk. Utóbbi esetben a követelmények módosítása is szükségessé válhat. Az itt bemutatott esetekben a különböző igények különböző választásokat eredményeztek.

II.5.4. Hivatkozások

Anderson, I. W., Krathwohll, D. R. Eds. (2001) *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessment: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. (New York: Longman).

Angehm, A. and Maxwell, K. (2009) *EagleRacing: Addressing Corporate Collaboration Challenges Through an Online Simulation Game*, Innovate, Journal of Online Education, **Vol. 5** (6), retrieved at http://www.innovateonline.info/pdf/vol5_issue6/eagleracing-__addressing_corporate_collaboration_challenges_through_an_online_simulation_game.pdf

Baalsrud hauge, j., Hoeborn, g., and Bredtmann, j. (2012) *Challenges of Serious Games for Improving Students' Management Skills on Decision Making,* Handbook of Research on Serious Games as Educational, Business and Research Tools: Development and Design, M. Cruz-Cunha and Joao Varajao (Eds), IGI Global, pp.947-964.

Baalsrud, J.; Belloti, F.; Nadolski, R.; Berta, R. & Carvalho, M.B. (2014): "Deploying Serious Games for Management in Higher Education: lessons learned and good practices". *EAI Endorsed Transactions of Serious Games*, Vol. 1 (3), pp. 1-12. Retrieved from: https://eudl.eu/pdf/10.4108/sg.1.3.e4

Bellotti F., Berta R. and De Gloria, A. (2010) *Designing Effective Serious Games: Opportunities and Challenges for Research*, Special Issue: Creative Learning with Serious Games, Int.l Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET), **Vol. 5**, pp. 22-35.

Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., Krathwohl, D. R. (1956) Taxonomy of educational objectives: the classification of educational goals, Handbook I: Cognitive Domain New York, Longmans, Green.

Cheville, A. and Bunting, C. (2011) *Engineering Students for 21st Century: Student Development Through the Curriculum*, Journal of Advance in Engineering Education.

Chryssolouris, G. and Mavrikios, D. (2007) *Education for Next Generation Manufacturing,* Paper presented at IMS Vision Forum 2006, available at ftp://ftp.cordis.europa.eu/.../gc_to_ims-visionforum2006-paper.pdf

Davis, D., Beyerlein, S., Thompson, P., Gentili, K. And Mckenzie, L. (2003) *How Universal are Capstone Design Course Outcomes*, Proceeding of American Society for Engineering Education Conference, Session 2425.

De Gloria, A., Bellotti, F., Berta, R. (2012) *Building a Comprehensive R&D*

Community on Serious Games, 4th Int.l Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications, VS-Games 2012, Genova.

Dewey, J. (1933) *How We Think*, New York: Heath.

Ebner, M. and Holzinger, A. (2007). *Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: An example from civil engineering*. Computers & Education, 49 (3), 873-890.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy.* New York: Palgrave Macmillan.

Greitzer, F. L., Kuchar, O. A. and Huston, K. (2007) Cognitive Science Implications for Enhancing Training Effectiveness in a Serious Gaming Context, ACM J. Educational Resources in Computing, Vol. 7(3).

Kerns, s. E., Miller, r. K. Kerns, D. V. (2005) *Designing from a blank slate: the development of the initial Olin college curriculum*, in Educating the Engineer of 2020: Adapting Engineering Education to the new century, http://www.nap.edu/catalog/11338.html, accessed 20.12.2012

Kirkpatrick, D. L. (1998) Evaluating Training Programs: The Four Levels, 2nd Edition, Berrett-Koehler Publishers, Inc, San Francisco.

Kolb, D. A. (1984) *Experiential Learning*, Englewood Cliffs, NJ.: Prentice Hall, pp. 20-38, retrieved at http://academic.regis.edu/ed205/Kolb.pdf on 30 September 2012

Kriz, W. (2001) *How to facilitate the debrief of simulations/games for effective learning*, in: Psychologische Beratung und Intervention, PAB 2001/2, München.

Luccini, M., Luccini, A. M., Mortara, M., Catalano, C. E., Romero, M. (2012) *Thematic Application fields report*, deliverable 3.2 of the Games and Learning (GaLA) Network of Excellence.

Nadolski, R. J., Hummel, H. G. K., Van Den Brink, H. J., Hoefakker, R., Slootmaker, A., Kurvers, H. and Storm, J. (2008) *EMERGO: methodology and toolkit for efficient development of serious games in higher education*, Simulations & Gaming, **Vol. 39**(3), pp. 338-352.

Narayanasamy, V., Wong, K. W., Fung, C. C. and Rai, S. (2006) "Distinguishing Games and Simulation Games from Simulators", *Computers in Entertainment*, **Vol. 4**(2), April 2006, pp. 1-18.

Nonaka, I., Toyama, R. and Konno, N. (2000). *SECI, Ba, and leadership: a unified model of dynamic knowledge creation,* Long Range Planning, 33, 5- 34.

Nonaka, I. (1994). A dynamic theory of organizational knowledge creation, Organization Science, **Vol. 5**(1): 14-37.

O'sullivan, B. Rolstadås, A. and Filos, E. (2011) *Global education in manufacturing strategy*, Intellectual Manufacturing, 22: pp. 663-674.

Perkins, D. (1993). Technology meets constructivism: Do they make a marriage? In: Constructivism and the technology of instruction: a conversation. Hillsdale N.J., pp. 45-54.

Phillips, J. J. (2007) *Measuring ROI – Fact, Fad, or Fantasy,* ASTD White Paper

Piaget, J. (1929) *The Child's Conception of the World,* NY: Harcourt, Brace Jovanovich.

Pohl, M. (2000) *Learning to Think, Thinking to Learn: Models and Strategies to Develop a Classroom Culture of Thinking,* Cheltenham, Vic.: Hawker Brownlow.

Prensky, M. (2003) *Digital game-based learning*, ACM Computers in Entertainment, **Vol. 1(**1).

Shulman, L. S. (2002) *Making Differences: A Table of Learning*, in Change, November/December 2002. Volume 34, Number 6. Pages 36-44, retrieved at

Revans, R. W. (1980) *Action Learning-New Techniques for Management,* London.

Von Glaserfeld, E.(1995) *A constructivist approach to teaching*, in: Steffe, L. P.; Gale, J. (Eds.): Constructivism in education. Hillsdale, New Jersey 1995, pp. 3-15.

Watkins, R., Leigh, D., Foshay, R. and Kaufman, R. (1998) Kirkpatrick Plus: Evaluation and Continuous Improvement with a Community Focus, Educational Technology Research & Development, 46(4): 90-96

Windhoff, G. (2001) *Planspiele für die verteilte Produktion. Entwicklung und Einsatz von Trainingsmodulen für das aktive Erleben charakteristischer Arbeitssituationen in arbeitsteiligen, verteilten Produktionssystemen auf Basis der Planspielmethodik*, Dissertation, Bremen.

III. rész
Gyakorlati feladatok

III.1. Térbeli-tájékozódási és digitális, kulturális kompetenciák tanítása offline

III.1.1. E-civeles Beltéri feladatok:

III. 1.1.1. Történelmi részletek- képkirakó

Létszám1-8 résztvevő

Időtartam: 10p

Szükséges eszközök:

- 5x2 A4 méretű képek híres látnivalókról az alábbi helyeken: Antequera, Évora, Nagykovácsi, Udine, és Velenje
- Envelopes

Cél: Kommunikációs készségek és problémamegoldás fejlesztése, csoportmunka és szocializáció, kulturális ismeretek.

Lépések: A tanulók kapnak egy-egy borítékot, mely két szett kirakóst tartalmaz. A csoporttagok együttesen rakják ki a képeket, majd határozzák meg milyen helyszínt ábrázolnak azok. Mindkét kép kirakása és a helyszínek helyes eltalálása két pontot ér.

III.1.1.2. Wandering Wisdom - Matching game

Létszám1-8 résztvevő

Időtartam: 10p

Szükséges eszközök:

- képek híres látnivalókról az alábbi helyeken: Antequera, Évora, Nagykovácsi, Udine, és Velenje
- Logókat tartalmazó lap
- Szöveget tartalmazó lap
- Alap lap
- Boríték
  - ➔ A képeket, szövegeket, logókat tartalmazó részeket előzetesen kivágjuk és a borítékba helyezzük.

Bár a város eredete a középkorig nyúlik vissza, Velenje modern városként nemzetközi hírnevét az 1960-as években szerezte.

Ezekben az években vált a gazdálkodók faluja 30,000 lakos élénk városává, akik a szénbányában és az elektronikai berendezéseket gyártó üzemben találtak munkát.

Ami Velenjét különlegessé teszi, az az a tény, hogy ezt a várost a munkások önkéntes alapon építették maguknak. Aki többet dolgozott, nagyobb lakást kapott. A szolidaritás e szelleme még mindig megfigyelhető. Például van ingyenes buszjárat, valamint számos szociális és kultúrális rendezvényt tartanak egész évben.

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté. Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke. A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

Cél: Problémamegoldás fejlesztése, csoportmunka és szocializáció, kognitív készségek fejlesztése és kulturális ismeretek.

Lépések: Minden csoport kap egy borítékot és 3 üres munkalapot. A boríték 3 különböző szövegrészletet, logót és képet tartalmaz. A részvevők feladata, hogy kitalálják mely elemek tartoznak össze és ez alapján felépítsék a munkalapokat. Minden munkalaphoz egy adott város logója, képe és leírása tartozik. Ezután a csoportok megosztják egymással az eredményeiket.

MINTA a feladat munkalapjához

III.1.1.3. Történelmi emlékek idővonala

Létszám1-8 résztvevő

Időtartam: 15p

Szükséges eszközök:

- A kulturális emlékek leírása
- A fenti látványosságról fotók, melyeken a korra jellemző jegyek láthatók (pl.. Gótikus stílus, stb.)
- 2 boríték

Cél: Kommunikációs készségek és problémamegoldás fejlesztése, csoportmunka és szocializáció, kulturális és történelmi korok ismerete.

Lépések:

1.lépés. A tanulók borítékban megkapják egy-egy városra jellemző nevezetességek képeit. A borítékokban 4-8 kép található az adott csopport kulturális háttérismereitől függően. A játékosoknak ki kell találniuk, hogy körülbelül mikor épülhetett a képen látható nevezetesség, majd időrendi sorrendben sorrendbe kell rakniuk a képeket, így egy idővonalat létrehozva.

2.lépés. A résztvevők megkapják a fenti nevezetességek leírását (évszám nélkül). Ekkor korrigálhatják az idővonalat.

3.lépés. A tanár/kurzusvezető megadja a helyes sorrendet.

4.lépés. A kurzusvezető segítségével a csoport megbeszéli a korszakokra jellemző

stílusjegyeket. (pl. barokk, romantika, szecesszió)

III. 1.1.4. Lineart - Találgatós

Létszám: 1-8 résztvevő

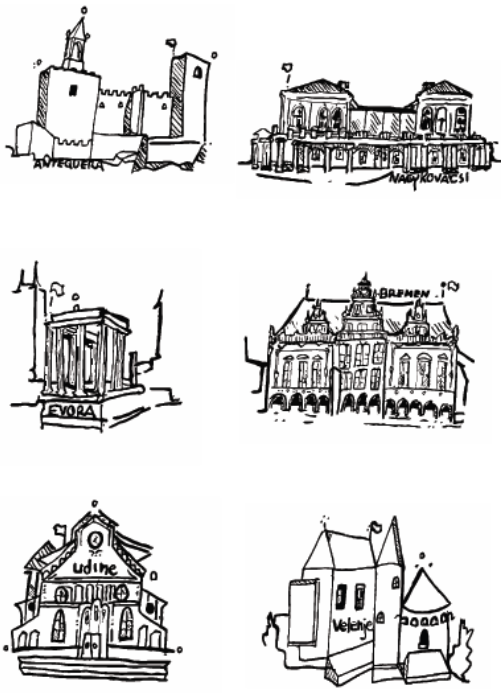
Időtartam: 10p

Szükséges eszközök:

- A4 es lapon lineart képek híres nevezetességekről az alábbi településeken: Antequera, Évora, Nagykovácsi, Udine, Brema és Velenje

Cél: Problémamegoldás fejlesztése, csoportmunka és szocializáció, kognitív készségek fejlesztése és kulturális ismeretek.

Lépések:A résztvevők a 6 projektpartner város lineart technikával készített képeit megkapják egy lapon. Az előző feladatokban szerzet információk alapján fel kell ismerniük az adott nevezetességeket. Minden sikeres találat egy pontot ér.



III.1.2. E-civeles kültéri feladatok: kincskeresés

III.1.2.1. Kincskeresés

A Kincskeresés játékos és oktató módszer településünk felfedezésére és a látnivalókkal kapcsolatos információk megszerzésére. Kincsvadászat során a legjobb módszer az, ha először információkat keresünk a városról, látnivalóiról és kulturális örökségéről. Sok információt szerezhetünk online, kereshetünk a város történelméről szóló helyi könyvekben, vagy számíthatunk a tudósok vagy a helyiek szóbeli információira. Ha megvan az alapinformáció, tanácsos a városot felfedezni. Ily módon láthatjuk a nevezetességeket élőben, és eldönthetjük, hogyan illesszük a gyakorlatot az adott látványossághoz. Ugyanakkor a tervezett állomásokhoz elsétálva megnézhetjük az időtartamot, és rávilágíthatunk az esetleges

akadályokra is, amelyekkel az idősebb emberek találkozhatnak.

Miután összegyűjtöttük az információkat és eldöntöttük melyek lesznek a meglátogatandó látnivalók, elkészítjük a térképet a jobb tájékozódás érdekében. A térképen a látnivalókat az e-jel jelzi. Nem jelezzük az állomások sorrendjét, és ha több csoportunk van, akkor érdemes mindegyik csoportot különböző indulási ponttól indítani, hogy zavarják egymást.

Közben elkészítjük a munkalapokat a csoportok számára.

Jó, ha van egy kis verseny és egy Időtartam limit, és a játék végén a győztes csapat nyereményt kap.

Ismerjük meg a városunkat- Kincskeresés

Létszám: 4-8 résztvevő

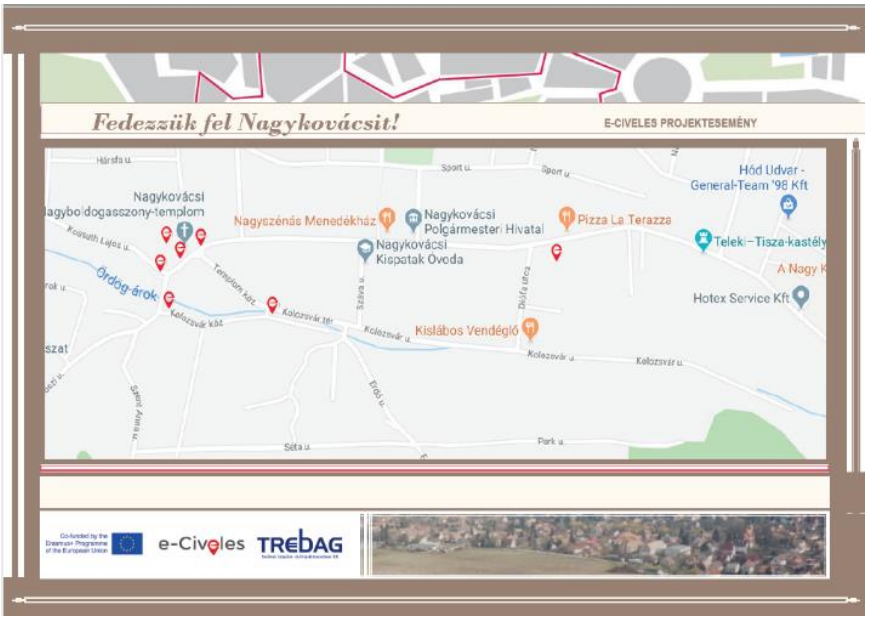
Időtartam: 20-60p

Szükséges eszközök:

- Térkép és a kincskeresés kérdései

Cél: Problémamegoldás fejlesztése, csoportmunka és szocializáció, kognitív készségek fejlesztése és kulturális ismeretek, tájékozódás.

Lépések: A résztvevőket egyenlő nagyságú csoportokra osztjuk (ideális létszám:4-8 fős) Megkapják a helyi település táérképét, ahol a játékban szereplő nevezetességeket e-civeles jellel jelöljük. A játékosoknak ezeket a pontokat kell egymás után felkeresniük, s az adott helyszínre vonatkozó kérdéseket, feladatokat megoldaniuk.



A játék segítségével a résztvevők felfedezik az adott települést, megtanulnak eligazodni benne, és hasznos ismereteke szereznek nevezetességükről. Az a nyertes csapat, aki a megadott időn belül teljesíti az összes állomást és a legtöbb jó választ adja a kérdésekre.

III.2. Kulturális értékek oktatása IKT segítséggel: Kahoot használata.

III.2.1. Pedagógiai eszközök tantermi oktatáshoz: Kahoot

Kahoot is a free interactive platform which, in an easy and intuitive way, allows the simultaneous interaction between teachers and the student body by way of on-line quizzes. Students compete among themselves, and they may even create teams in order to get as many answers as possible right. Before that, the teacher should have adjusted the thematic focus of the questionnaire, and will keep adding more and more questions and right answers.

Once the quiz has been designed by the teaching team, the platform makes a link available and once clicked, a pin is provided so that students may log in with their mobile devices (smartphones, tablets, etc.) simultaneously and the teacher then makes session begin. Questions will turn up gradually, with the additional advantage that once each of them is finished, the teacher enters manually the next one, something which allows a certain Időtartamspan to debate in class or to answers questions raised by the students, among other things.

A Kahoot egy ingyenes interaktív platform, amely egyszerű és intuitív módon lehetővé teszi a tanárok és a hallgatók közötti egyidejű interakciót online vetélkedők útján. A diákok versenyeznek egymás között, sőt akár csapatokat is létrehozhatnak annak érdekében, hogy a lehető legtöbb választ adják helyesen. Ezt megelőzően a tanárnak módosítania kell a kérdőív tematikus fókuszát, és egy kérdésre több rossz választ és egy helyes választ kell adnia.

Miután a kvízt az oktatócsoport megtervezte, a platform elérhetővé tesz egy linket, és egy jelszót ad, amely lehetővé teszi, hogy a hallgatók egyszerre bejelentkezhessenek mobil eszközökkel (okostelefonok, táblagépek stb.), és a tanár ezután elkezdi a játékot. Ezután a kérdések fokozatosan jelennek meg, azzal a további előnnyel, hogy miután mindenki elkészült, a tanár manuálisan adja meg a következőt, ami lehetővé teszi egy bizonyos idővallumban számára az osztályban való vitát vagy többek között a hallgatók által feltett kérdések megválaszolását.

A projekten belül két kérdéssort állítottunk össze két várossal kapcsolatban: Antequera kérdései itt: https://create.kahoot.it/share/e08884e0-c7ef-4f06-8851-b7ed2d9429b2

Velenje kérdései itt találhatók: https://play.kahoot.it/v2/?quizId=6a142453-3ad6-4b7b-b807-d8259b9f9db8 .

IV.rész

E-Civeles Projekt Tanmenet

Bevezetés

A nemzetközi e-Civeles projekt konzorciuma 6 ország szervezeteinek együttműködésében született meg. A Digitális Kompetenciák és interkulturális értékek e-learning környezetben című projekt partnerországai: Spanyolország, (Malagai egyetem), Németország (BIBA) Olaszország (ULE), Portugália (USE), Szlovénia (INTEGRA) és Magyarország (TREBAG). The E-Civeles projektet az Erasmus + programja támogatja és célja innovatív tananyagok létrehozása és az IKT használata játékközpontú megközelítésben. Az online játékok középpontjában 4 történelmi város megismerése áll, a játékosoknak a történelmi belvárosokban kell tájékozódniuk és megtalálniuk a főbb látványosságokat. A játékban megjelenő városok: Evora (Portugália), Antequera (Spanyolország, Udine (Olaszország), és Velenje (Szlovénia).

Célok

Az e-Civeles projekt két fő megközelítésen alapul:

a) inklúzió, mely két társadalmilag nagyon sérülékeny csoportját célozza meg a mai Európának: a bevándorlókat és az 55 év feletti idősödőket.

b) társadalmi egyenlőség, mely az eltérő földrajzi származású emberek különbözőségét célozza meg térben, valamint az intergenerációs különbségeket időb

en.

Ebből fakadóan a projekt sajátos céljai a következők:

- A célcsoportok digitális, nyelvi és kognitív fejlődésének elősegítése.
- A társadalmi befogadás szorgalmazása a történelmi és kulturális örökségre való figyelemfelhívással az európai kontextusban
- Az érintett pedagógusok tudásának frissítése.

Módszertan

A pedagógiai módszertan projektalapú tanulással és gyakorlati feladatokkal kombinált tantermi oktatás. A kurzus 30 órát ölel fel.

A kurzus célcsoportja olyan trénerek, felnőttoktatók, tanárok, oktatási központok vezetői, akik vagy idősebbek oktatásával, vagy külföldiek oktatásával foglalkoznak, akár formális, akár informális vagy nonformális keretek között.

A projekteredmények:

- Kézikönyv, mely a kurzus háttéranyagaként is szolgál és elméleti és gyakorlati információkat tartalmaz.
- Gyakorlati feladatok, melyek a kézikönyvben találhatók és mind magukban, mind az online játékokkal együtt valósíthatók meg.
- Online platform adatbázissal, mely a kurzus témájával kapcsolatos játékokat tartalmazza
- Online játékok, melyek játékalapú oktatóeszközök

A projekt eredményei

- Virtuális felület létrehozása, mely tartalmazza az online játékok adatbázisát és a térbeli tájékozódással, kognitív stimulációval és nyelvi képzéssel kapcsolatos e-learning anyagokat. Ehhez kapcsolódóan tartalmaz a kulturális örökséggel, történelmi örökséggeé és inklúzióval kapcsolatos anyagokat is.
- Csoportos képzéseket tartók számára gyakorlati útmutató, mely az interkulturális kompetenciákkal, társadalmi befogadással kapcsolatos elméleti és gyakorlati anyagokat tartalmaz ajánlásokkal és a kurzus szervezésére vonatkozó tanmenettel.

Kurzusleírás

Tanulási cél

A kurzus célja a felnőttoktatók, trénerek és kurzusvezetők tudásának és készségeinek fejlesztése annak érdekében, hogy digitális ezközök és források segítségével, interkulturális tanulási megközelítéssel, a kulturális integráció népszerűsítésével és az európai kulturális-történelmi hagyományok ápolásával multikompetenciális megközelítéssel (digitális, orientációs, nyelvi, kognitív) hatékonyabbak legyenek a tanításban.

Célok részletesen:

• információs, technológiai és kommunikációs eszközök használatának elsajátítása, amelyek interkulturális perspektívát és különböző készségek (térbeli tájékozódás, digitális, nyelvi) tanítását állítják a középpontba;

• az eszközök gyakorlati alkalmazásának elsajátítása és mindennapos alkalmazása;

• hatékonyabb és kreatívabb munkavégzés, nagyobb motivációval a gamifikáció módszertanának alkalmazásával;

• szakmai és személyes perspektívák nemzetközi személettel való kibővítésének lehetősége;

• más szakmabeliekkel való kapcsolat kialakítása mind a képzési folyamat, mind pedig a disszeminációs tevékenységek keretében;

• javaslatok és ötletek megfogalmazása a kapcsolódó ismeretek és hálózatok elősegítése és népszerűsítése céljából;

• ingyenes hozzáférés rendszerbe szedett és felhasználóbarát tananyagokhoz (virtuális felület, adatbázis, video játékok, útmutató);

• elmélyülés a másodlagos célcsoportok szocio-pszichológiai hátterébe (+55 idősödők és bevándorlók);

Célcsoportok

A kurzus célcsoportjai:

- felnőttoktatók
    - felnőttoktatási kurzusszervezők
    - felnőttoktatás szakemberei, segítői

Ajánlott háttér

A kurzus olyan pedagógusoknak ajánlott, akik vagy az idősek oktatására, vagy a migráns hátterű felnőttek oktatására specializálódtak. Ezen célcsoportok oktatásában szerzett jártasság ajánlott a kurzs sikeres oktatásához, de nem alapfeltétel. Az online felület és az online játékok működésének elsajátítása alapvető digitális ismereteket feltételez.

Tanulási metodika

A pedagógiai módszertan projekt feladatokkal és gyakorlati feladatokkal kibővített tantermi oktatás. A kurzus 30 tanórát ölel fel.

A kurzust kurzusvezetők irányítják. A tananyag tartalmazza az adatbázist, az útmutatót, mely elméleti és gyakorlati részből áll, az online játékokat és ezt a tanmenetet.

A kurzus 5 tanulási egységből áll. Minden egység tartalmaz egy általános leírást a célokról, az időtartamról és a tartalomról. Különböző részekre oszlik, melyben feltüntetjük a tananyagot, valamint a tanulóknak szükséges digitális oktatással és interkulturális hátérrel kapcsolatos elméleti és gyakorlati képességek és készségek elsajátítását célzó lépéseket. A kurzusban felhasznált főbb segédanyagok:

- Online felület és adatbázis
- Kézikönyv
- Curriculum (ez a dokumentum)
- Online játékok

A kurzust egy vagy több pedagógus is irányíthatja, akiknek fő feladata a kurzus levezetése, a tanulók irányítása és támogatása.

A kurzust 5 naposra terveztük. Minden nap a kurzusvezető az előző napon tanultakat összefoglalja és bemutatja az adott napra tervezett tanulási egységet.

A kurzus tanmenete

A kurzus 5 részből (egységből) áll: egy bevezető részből, négy a témához kapcsolódó kompetenciafejlesztő részből, és egy lezáró és gyakorlati feladatokat tartalmazó részből, mely visszajelzésre és értékelésre is ad lehetőséget.

1egység

Cím:	Bevezetés
Célok/ Elérendő eredmények	A tanulási egység végére a tanuló képes lesz • a projekttel való ismerkedés, célok és várható eredmények • a tanmenet átolvasásával ismerkedés a kurzus felépítésével • a projekt és a kurzus főbb célkitűzéseinek megbeszélése • saját motiváció és érdeklődés meghatározása a bemeneti kompetenciák felmérése • Az adatbázisban való tájékozódás és információkeresés elsajátítása
Időtartam:	5 óra
Tartalom	Bevezetés a kurzusba A projekt céljai és eredményei A kurzus menete és elérendő kompetenciák Témába vágó játékok és az adatbázis használata
Tananyag	Kézikönyv: I. rész Kézikönyv: III. rész: Jégtörők Online platform: Adatbázis
Tevékenységek	Prezentáció és megbeszélés, az adatbázis online használata

2.egység

Cím:	Interkulturális és nyelvi kompetenciák
Célok/ Elérendő eredmények	Ennek a tanulási egységnek a végén a tanuló képes lesz: • megérteni az interkulturális dialógus mibenlétét és megismerni az aspektusait • megérteni a társadalmi befogadás fontosságát és alkalmazni az elméletét a bevándorló kérdésekre • A nyelvi kompetenciák fontosságának megértése • Az idősek nyelvi kompetenciáinak fejlesztése
Időtartam:	8 óra
Tartalom	Interkulturális kompetenciák Interkulturális dialógus Társadalmi befogadás and its challenges Társadalmi befogadás and its aspects Társadalmi befogadás and bevándorlók Nyelvi kompetenciák Motiváció és a nyelvtanulás feltételei Nyelvtanulás idős korban
Tananyag	Kézikönyv: II.1 Rész Kézikönyv: II.4 Rész Kézikönyv: III.1 Rész Adatbázis: migrációval/befogadással kapcsolatos játékok
Tevékenységek	Prezentáció and megbeszélés Csoportmunka Interkulturális dialógussal kapcsolatos játékok és feladatok

3. egység

Cím:	Földrajzi-tájékozódási képességek
Célok/ Elérendő eredmények	A tanulási egység végére a tanuló képes lesz: Földrajzi és térmeghatározás megértésére helymeghatározásra a tájékozódást elősegítő eszközök (pl geocashing) használatára a földrajzi tájékozódással kapcsolatos oktatóeszközök megismerésére és használatára a témával kapcsolatos néhány online játék megismerésére
Időtartam:	8 óra
Tartalom	Földrajzi és térmeghatározás kompetenciák felnőttoktatási környezetben Definíciók, koncepciók, helymeghatározás relevanciája Földrajzi és térmeghatározást tanítását segítő eszközök Földrajzi és térmeghatározást tanítását segítő egyéb források Felnőttoktatók és szakértők számára összefoglaló ajánlások Kahoot
Tananyag	Kézikönyv: II.2 Rész Kézikönyv: III Rész: feladatok Függelék I-II
Tevékenységek	Prezentáció, megbeszélés, pármunka, csoportmunka

4. egység

Cím:	Digitális kompetenciák és játék-alapú tanulás
Célok/ Elérendő eredmények	A tanulási egység végére a tanuló képes lesz: felnőtt-tanulás átlátására az IKT területén felismerni és kezelni a felnőttek IKT tanulásával kapcsolatos kihívásokat megérteni a játékalapú tanulás alapjait megtervezni és levezetni játékalapú tartalmak tanítását hogyan lehet az e-learninget a felnőttoktatásban alkalmazni
Időtartam:	8 óra
Tartalom	Hogyan tanítsunk IKT-t felnőtteknek E-learning A mentor feladata Játékalapú tanulás
Tananyag	Kézikönyv –II.3 Rész Kézikönyv –II.5 Rész Online platform és adatbázis Online games – és bevezetés
Tevékenységek	Prezentáció, megbeszélés, pármunka, csoportmunka

5. egység

Cím:	Praktikus és záró egység
Célok/ Elérendő eredmények	A kurzus záróegysége az eddig tanultak összefoglalása és gyakorlatba ültetése. Ezen túl lehetőséget ad arra, hogy a résztvevők levonják a tanulságokat a tanultakkal kapcsolatban, hogy visszajelzést adjanak a kurzusvezetőnek és hogy együttdolgozzanak más résztvevőkkel. A tanulási egység végére a tanuló képes lesz: • megérteni és használni az e-Civeles projekt online játékait • különböző helyszínek kulturális örökségéről tájékozódni és tudni milyen eszközöket és módszereket lehet használni ezen tudás a célcsoportnak való átadásához • kulturális és tájékozódási célú kincskereső feladatot létrehozni és levezetni
Időtartam:	5 óra
Tartalom	Online játékok Kulturális leírások Online és offline feladatok Játékos kincskeresés A tréner összefoglalja és lezárja a kurzust Értékelési kérdőív
Tananyag	A játékok és az online felület megismerése Online játékok használata Kultúrával kapcsolatos offline játékok Tájékozódással kapcsolatos offline játékok és akadályverseny Értékelés Értékelő kérdőívek kitöltése

A kurzus órarendje

A projekt törzsanyagai és kiegészítő anyagai rugalmas tartalmi feldolgozást tesznek lehetővé, rugalmas időkeretben a felnőttek oktatását szolgáló digitális és interkulturális témakörön belül. A kurzus levezetője kiválaszthatja és elrendezheti az anyagrészeken a jelenlevő részvevők igényeihez igazodva, valamint figyelembe véve a változó tanulási célokat, a rendelkezésre időkeretet és forrásokat. A lentiekben egy lehetséges tanmenetet vázolunk fel, mely egy 5napos kurzus programját írja le. Ebben a példában 30 órával és 5 kurzusnappal terveztünk.

1. nap

10:00 – 10:30	Köszöntés A résztvevők bemutatkozása	
10:30 – 12:00	A program áttekintése A kurzus bemutatása: tanmenet, metodika, tanulási eredmények, szervezési szempontok Az együttműködési keretek lefektetése Bevezetés az E-civeles projektbe	Prezentáció
12:00 – 13:00	Ebédszünet	
13:00 – 13:30	Jégtörők és hálózatok	Csoportmunka
13:30 – 14:00	Kávészünet	
14:00 – 15:00	Az adatbázis bemutatása és használata	Prezentáció

2. nap

9:00 – 9:10	Ráhangoló gyakorlat	Ráhangoló gyakorlat
9:10 – 11:00	Interkulturális dialógus és kompetenciák: Prezentáció and gyakorlatok	Prezentáció Csoportmunka
11:00 – 11:15	Kávészünet	
11:15 – 12:30	Társadalmi befogadás és aspektusai	Prezentáció Megbeszélés
12:30 – 13:00	Nyelvi kompetenciák • A nyelvtanulás fontossága • Hogyan motiváljuk a nyelvtanulókat • Nyelvtanulás idős korban • Elmélet, eszközök, és technikák	Prezentáció Csoportmunka Megbeszélés
13:00 – 14:00	Ebédszünet	
14:00 – 14:45	Gyakorlati alkalmazás Nyelvtanulással és interkulturális dialogussal kapcsolatos (offline) játékok használata Kézikönyv: III.rész – Gyakorlati feladatok	Prezentáció Csoportmunka Megbeszélés
14:45 – 15:00	Kávészünet	
15:00- 16:00	Az adatbázisban található, az interkulturális dialógussal, a társadalmi befogadással és a nyelvhasználattal kapcsolatos (online) játékok használata	Prezentáció Csoportmunka Megbeszélés

3. nap

9.00 – 9.15	Ráhangoló gyakorlat	Csoportmunka
9.15 – 10.15	A földrajzi-tájékozódási ismeretek fontossága. Helymeghatározással kapcsolatos kompetenciák	Prezentáció
10.15 – 11:15	A földrajzi-tájékozódási ismeretek megszerzését segítő oktatási eszközök	Prezentáció
11:15 – 12:45	Oktatási források: a kézikönyvben található online eszközök linkjei és az adatbázis alapján	Prezentáció, Megbeszélés, Géphasználat párban
12:45 – 13:45	Ebédszünet	
14.00 – 14.40	Kahoot a földrajzi és kulturális aspektusokról	Csoportmunka, pármunka
14.40 – 16.00	Az eszközök gyakorlati alkalmazása, geocashing kipróbálása	Csoportmunka

4.nap

9.00 – 9.10	Ráhangoló gyakorlat	Ráhangoló gyakorlat
9.10 – 10.00	A digitális kompetenciák fontossága (szakkifejezések, elméletek, módszerek)	Prezentáció Csoportmunka
10:00 – 10:45	Az idősödők IKT tanításának kihívásai	Prezentáció Csoportmunka
10:45 – 11:00	Kávészünet	
11.00 – 12.30	E-learning és blended learning	Csoportmunka
12.30 – 13.30	Ebédszünet	
13:30 – 14:30	A játékalapú tanulás elmélete	Prezentáció Megbeszélés

14:30 – 14:45	Kávészünet	
14:45 – 16:00	A játékalapú tanulás. Példák. Az E-civeles platform és játékok bemutatása	Prezentáció Gyakorlás

5. nap

9.00 – 9.10	Ráhangoló gyakorlat	Ráhangoló gyakorlat
9.10 – 10.30	Bevezetés a játékba, a felhasználói kézikönyv bemutatása Az online játék kihívásai	Gyakorlati feladatok /Csoportmunka
10:30 – 10:45	Kávészünet	
10.45 – 11.45	A kultúrával és a tájékozódással kapcsolatos (offline) játékok- beltéri	Gyakorlati feladatok /Csoportmunka
11:45 – 12:45	A kultúrával és a tájékozódással kapcsolatos (offline) játékok: kincskeresés - kültéri	Gyakorlati feladatok /Csoportmunka
12:45 – 13:30	Összefoglalás A képzés értékelése Oklevelek A résztvevők távozása	

FÜGGELÉK

Az IDŐBEOSZTÁS & IRÁNYTŰ projektek: jó gyakorlatok gyűjteménye interkulturalitás témakörben

A melléklet e részében a tanár számos gyakorlatot talál, amelyek felhasználhatók az idősek, a migránsok és más célcsoportok integrálására az Interkulturális dialógus témában. A Kézikönyv ezen gyakorlati részében rövid jégtörő játékokat találhat a csoportokkal való munka megkezdéséhez, majd befogadó gyakorlatokat, amelyek elősegítik az interkulturális képzést. Az összes befogadó gyakorlat tartalmazza a célokat, a leírásokat, az időtartamot, a szükséges helyszint és a szükséges anyagokat.

I. Jégtörők (IDŐBEOSZTÁS Project, p. 5)

Indítsunk rövid és vicces tevékenységekkel, amelyek felpörgetik a csoportot. A cél a jó hangulat kialakítása és az emberek bemelegítése. Bizonyos időtartam alatt segítenek a résztvevőknek egymás megismerésében vagy a közös munkára ösztönzésben.

Séta

A résztvevők saját ritmusban, az egész teret betöltve sétálnak a szobában. Ha két személy egymással szemkontaktust létesít, megállnak, és bemutatkoznak A cél annak tudatosítása, hogy mindig, folyamatosan kapcsolatban vagyunk egymással. (nem tudunk nem kapcsolatban lenni egymással).

Szemkontaktus

A csoport fele el akarja kerülni, a másik fele keresi a szemkontaktust. A cél annak tudatosítása, hogy mi történik, amikor az üzenet nincs viszonozva.

A tükör

A résztvevőknek azzal kell a páros feladatot elvégezniük, akivel először létesítenek szemkontaktust. A feladat az, hogy az egyik fél tükrözze a másik mozdulatait, majd fordítva. must find the first person with whom they have eye contact to do a pair exercise. Then, mirror the gesture of the other. Then change roles.

Én is!

A résztvevők számánál eggyel kevesebb széket rendezünk körbe. A résztvevőket megkérjük, hogy üljenek a székekre, a szék nélküli játékost pedig a kör közepére állítjuk. A középen álló személy mond valamit, például: „szeretem a piros színt…vagy régen tangóztam” (bármit, amit jónak gondol). Akikre az állítás igaz, széket kell cserélniük egymással, miközben a középen álló személy szintén próbál széket szerezni magának. A következő állítást az mondja, aki végül középen marad. A játék 5-10 percig tart, vagy ameddig mindenki nem beszélt.

II. Inklúzív gyakorlatok

II.1 Gyorsrandi (IDŐBEOSZTÁS Project, p. 5)

CÉLOK

- Az emberek beszédre ösztönzése, a jég megtörése, és rövid idő alatt minél több kapcsolatfelvétel.

LEÍRÁS (LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE)

A csoport egy kört alakít ki. Minden második résztvevő belép a körbe, ők egymásnak háttal állva egy kisebb kört alakítanak ki. Ekkor a kisebb és a nagyobb körben álló tagok páronként szemben állnak egymással. A külső körben álló emberek társuknak a nyár során történt érdekes dolgokról kezdenek mesélni.

Egy perc után a szerepek felcserélődnek, és a belső körben álló személy kezd a nyári élményeiről mesélni. Amikor mindketten beszéltek, a belső kör tagjai egyet jobbra lépnek, majd a beszélgetést egy másik személlyel ismétlik meg…

A játékvezetőnek döntenie kell a beszélgetések hosszáról, ahol érdemes tekintetbe venni a társaság beszédességét is. Ha egy nagy csoportról van szó, a játékvezető dönthet úgy, hogy a játékosok csak minden második személlyel beszélgessenek. A játék 5-6 partnercseréig tart.

Ez egy jó bevezetőjáték is tud lenni, ha a beszélgetés tárgya a nyári élmények helyett például önmagunk bemutatása. De természetesen a téma a megegyezés függvénye, és akár a játék közben is lehet változtatni, mivel önmagunk ismétlése unalmassá tud válni.

IDŐTARTAM

5- 15 perc

SZÜKSÉGES HELYSZÍN

Osztályterem, avagy bármi hasonló.

KELLÉKEK

Zene. Ha a csoport nem túl nagy, hasznos lehet a beszélgetés alatt zenét lejátszani. Így a résztvevők nem érzik úgy, hogy mások is hallgatják őket.

II.2. Interkulturális hárman egy sorban gyakorlat (IDŐBEOSZTÁS Projekt, p. 13)

CÉLOK

- Reflektálni néhány európai országgal kapcsolatos álltalános ismeretünkre
- Az érdeklődés felkeltése partnereink országai és kultúrái iránt.

LEÍRÁS (LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE) LEÍRÁS (LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE)

Egy személy szervezi a tevékenységeket, adja az utasításokat és kíséri figyelemmel a folyamatot. Ennek a személynek el kell magyaráznia, hogy mindig párban kell beszélgetni (csak páratlan számú résztvevő esetén lehetséges egy 3 fős csoport). A tevékenység folyamán a szervezőnek meg kell győződnie arról, hogy párban, és nem kis csoportokban dolgoznak együtt.

Miután három percig beszélgettek egy valakivel, tovább kell állniuk egy másik partnerhez (a 3 perces időszak vége előtt is megváltoztathatják a párokat, ha akarják).

A szervező füttyjelet fog adni, jelezve a partnerek váltását, és ügyelnie kell, hogy mindenki a lehető legtöbb emberrel beszéljen.

Még ha valaki gyorsan meg is kap három választ, kérjük meg őket, hogy keressenek további válaszokat, ha még mindig van idő, így mindenkinek lehetősége nyílik valamilyen információ megszerzésére. (Jegyezzük fel a nyertes nevét). Nagyon fontos, hogy a három keresett személy különböző legyen.

. Az utasítások minden egyes feladatlapra le vannak írva, de a szervezőnek el kell magyaráznia azokat, mielőtt megkapják a kártyákat: 9 mező található ebben a táblázatban.

Menjünk körbe az embereket kérdezgetve, hogy meg tudják-e csinálni, vagy tudják-e, hogy mi szerepel az egyes rubrikákban. Folyamatosan keressünk valakit, aki kitölti a táblázat többi részét, annyi emberrel beszélgetve, amennyivel csak lehet.

A játék célja az, hogy sorban HÁROM KÜLÖNBÖZŐ EMBERT találjunk a táblázaton belül.

A szervező megnézi a nyertes kártyáját, és ellenőrzi, hogy az egyes táblázatokban említett résztvevők valóban tudják-e a választ a kérdésre. A válaszok fennmaradó részében a szervező véletlenszerűen választ a többiek lapjaiból, és ellenőrzi a kártyákon említett emberek válaszát. Lehet, hogy lesznek eltérések bizonyos válaszok között, de ez része lesz a tanulás folyamatának.

KÖVETKEZTETÉSEK

. A táblázat kérdéseket fog tartalmazni a résztvevők nemzetiségeiről, így a tevékenység hozzájuk lesz igazítva minden alkalommal, amikor megváltoztatják a tanulók csoportját.

IDŐBEOSZTÁS

Körülbelül 45 perc, a következőképpen beosztva:

- kb. 5 perc annak biztosítása, hogy mindenki megértse, mit kell tennie;
- kb. 20 perc mindenki számára, hogy kérdéseket tegyen fel és válaszoljon, valamint kitöltse a kártyáját;
- kb. 15 perc végigmenni az összes kérdésen, és felfedni az összes választ; 5 perc a tevékenység értékeléséhez.

SZÜKSÉGES HELYSZÍN

Nagy terem, ahol a résztvevők interjút készíthetnek egymással, és szabadon mozoghatnak.

KELLÉKEK

Diákonként egy „Három egy sorban" lap; Egy síp és a tanár példánya a tevékenységről, a válaszokkal a legtöbb kérdésre a szervező számára. Egy értékelő lap résztvevőnként.

ÉRTÉKELÉS

Minden résztvevő értékelő lapot kap, amely pontokat ad a tevékenységgel kapcsolatos kérdésekre adott válaszként.
Ezeknek a kérdéseknek a fő célja, hogy megtudjuk, megfelelő-e ez a tevékenység arra, hogy bővítsük más kultúrákról való ismereteinket.

II.3. Nemzetek és sztereotípiák (TIMING Projekt, p. 14)

CÉLOK

- Visszajelzés a többi országgal kapcsolatos előítéletekről.
- Az országok sztereotípiáik által kimutatott pozitív illetve negatív vonásainak elemzése.
- Néhány országgal kapcsolatos előítéleteink megszüntetése.

LEÍRÁS (LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE)

Egy személy rendezi meg a játékot, adja az utasításokat és vezeti a beszélgetést. Az emberek a származásuk szerint alkotnak csoportokat. Kiosztjuk az első lapot. (minden csoportnak véletlenszerűen kiosztunk egy másolatot).

1. **Lépés: Mennyire igazak a sztereotípiák?** (Nagyjából 10 perc

Megkérünk egy diákot, hogy olvassa fel hangosan a lap szövegét. Majd magkérjük a játékosokat, hogy csoportokban fejtsék ki a véleményüket erről a viccről. Mintakérdések, amelyeket a csoportokban feltehetünk:

Mit gondoltok a viccről?

Van a sztereotípiáknak némi igazságalapja?

Mik a legáltalánosabb sztereotípiák a te országodról/ kultúrádról?

Hogy érzed magad, amikor az emberek a származásod vagy kulturád miatt egy bizonyos személyiséget társítanak hozzád?

2. **Lépés: a sztereotípiák megcáfolása** (max 5 perc nemzetenként/ kulturánként = 25 perc összesen) .

Minden csoport kap egy kártyát a nemzetükre leginkább jellemző sztereotípiákkal, nekik pedig el kell mondaniuk, hogy ezek igazak vagy sem, és mindezt indokolni. Minden egyes magyarázat után a kérdések következnek.

3. **Lépés: Visszajelzés** (összesen 10 perc)

Amikor az összes nemzeti csoport végzett, visszatérünk a „Mennyire igazak a sztereotípiák?"-ra, és az eredeti témára. Mintakérdések a visszacsatoláshoz:

Mit tanultál a társaid nemzetéről/ kulturájáról?

Változott a véleményed?

Van olyan sztereotípia a nemzetedről/ kultúrádról, amiről eddig nem tudtál?

KONKLÚZIÓ ÉS VÉGEREDMÉNY

Az országok a résztvevők nemzetiségétől függően változnak, ezért a kártyákat eszerint kell kialakítani. A tanulók ideális létszáma 15-16 fő, mivel így mindinkinek lesz ideje beszélni és kifejteni a véleményét.

IDŐZÍTÉS

Nagyjából 50 perc, az alábbiak szerint felosztva:

- 10 perc: reakciók az első viccre. Mennyire igazak a sztereotípiák?

- 25 perc: minden csoport megnézi az osrszágával kapcsolatos képeket és véleményezi ezeket a sztereotípiákat. (4-5 perc csoportonként).;

- 10 perc: mindenki visszatér a vicchez (1.lap) majd megbeszélik a tanultakat és azt, hogy változott-e a véleményük emiatt néhány sztereotípiáról.;

-5 perc a játék értékelésére.

SZÜKSÉGES HELY

Egy szoba, körberendezett asztalokkal és székekkel.

SZÜKSÉGES ANYAGOK

Csoportonként egy dia vagy fénymásolat „Mennyire igazak a sztereotípiák?"

Kártya különböző nemzetek legjellemzőbb sztereotípiáiról.

Diákonként egy értékelőlap.

ÉRTÉKELÉS

Minden diáknak kiosztunk egy értékelőlapot, amelyen a játékkal kapcsolatos kérdésekre a szerintük helyes válaszokat

bejelölhetik. A kérdések fő célja, hogy megtudjuk, szélesíti-e ez a játék a tanulók tudását más kulturákkal kapcsolatban.

II.4. A közmondások játéka „Mit árul el egy szó?” (TIMING Project, p. 13)

CÉLOK

- Reagálás a különböző kultúrák közmondásaiba beágyazott példabeszédekre és fontos értékekre.

- A figuratív és szószerinti nyelvhasználatra vonatkozó kölcsönös interkulturális előzetes tudás és észlelés megszerzésével kapcsolatos kihívások megvilágítása.

Kulcsszavak: kulturális változatosság. Interkulturális kommunikáció. Reflektív gondolkodás. Prezentálóképesség. Közmondások.

LEÍRÁS (LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE)

Előkészület: Készítsünk kártyákat közmondásokkal. Kérjük meg játék résztvevőit, hogy mondják el az országuk vagy megyéjük 3 vagy több közmondását. A közmondásokat fordítsuk le a csoportok közös nyelvére. A közmondásokat egy nappal a játék megrendezése előtt be kell adni a játékvezetőnek. A játékvezető a közmondásokat kis kártyákra írja át. A játékvezető ismerni fogja a közmondások eredetét (ország, nyelv vagy régió).

Irány: A közmondások terjesztése. A játék elején 2-es párokba állítjuk a résztvevőket, és minden párnak kiosztunk egy közmondásos kártyát (lehetőleg nem az ő országából származó közmondással).

Kérjünk reakciót. Magyarázzuk el, hogy a közmondások a különböző kultúrák értékeit rejtik magukban. Kérjük meg a résztvevőket, hogy reagáljanak a kártyájukon lévő közmondásra. Fedezzék fel a kultúra tagjai számára annak mélyebb jelentését, és jellemezék az általános alkalmazását. Figyelmeztessük a résztvevőket, hogy a kapott közmondásról majd egy rövid prezentációt kell tartaniuk.

Hívjuk ki az első prezentációs párt. Némi szünet után válasszunk véletlenszerűen egy közmondást. Olvassuk fel a közmondást (vagy vetítsük ki a képernyőre). Kérjük meg azt a két résztvevőt, aki a közmondást kapta, hogy tartsa meg a prezentációját.

Hozzá kell szólniuk a közmondás szó szerinti és figuratív nyelvezetéhez, ezek potenciális összefüggéséhez, eredetéhez és, ha lehet, ezt összefüggésbe hozni a saját kultúrájukkal/ nyelvükkel.

Felbátorító megbeszélés. Kérjünk kommenteket a többi résztvevőtől is a fenti pontokkal kapcsolatban. Végül, a megbeszélés után, kérjük meg a közmondás „szerzőjét”, hogy mondja el a közmondásról alkotott értelmezését.

Folytassuk a tevékenységet. Ismételjük meg a folyamatot minden párral.

A tevékenység összegzése. Ha nagy a csoport, nem muszáj minden párnak prezentálnia. Összegezzük a játékot azáltal, hogy az összes összegyűjtött közmondást tartalmazó lapokat osztunk ki, és megkérjük a résztvevőket, hogy foglalják össze néhány szóban, amit a játékból tanultak.

IDŐTARTAM

20-60 perc a résztvevők számától függően.

SZÜKSÉGES HELYSZIN

Egy, az összes résztvevő számára eléggé nagy szoba.

SZÜKSÉGES ANYAGOK

Kartonpapír, tollak és tábla.

Esetleg szótárak/ fordító, a játék nyelvétől függően.

KONKLÚZIÓ ÉS KÖVETKEZTETÉS

A változatosság érdekében érdemes a csoportot leglább 3-5 nemzetiségű résztvevőkből összeállítanil, ezzel akadályozva a játék és a csoportok egyneműségét.

A játékban többnyire hamar világossá válik, hogy a megosztott alaptudás szintje gyakran

nagyon korlátozott, ha közmondásokról van szó. Sokak számára nehézséget jelent más kultúrák közmondásainak megfejtése. Néhány esetben az azonos kulturából származó résztvevők nem értenek egyet egy közmondás jelentésével kapcsolatban, mivel ezeket gyakran használják, de ritkán elemezik és tárgyalják, ezáltal növekszik a téves kommunikáció kockázata. Ebből a gyakorlatból szintúgy profitálhatnak az nemzetközi tanulmányok területén dolgozó szakemberek, mint a nem szakemberek.

1. II.3. A váróteremben (sztereotípiák) (projekt kézirat)

KELLÉLEK: fényképek, POSTIT, toll, alátét

LEÍRÁS

olasz ügyfél: Pietro szakács. 6 éve él Magyarországon magyar feleségével, Enikővel, kislányuk, Anna 1 éves. Enikővel Pisában találkoztak, ahol a lány szakmai gyakorlatát töltötte. Pietro vízimentőként dolgozott a livornói tengerparton. Hosszú távkapcsolat után döntöttek úgy, hogy Magyarországon kezdik el közös életüket. A szakácskodás ötlete már itt jött, mivel mindig is imádott főzni. Azóta számos iskolát elvégzett. Pizzakészítőként kezdte, jelenleg tanácsadással foglalkozik és csapatokat oktat.

szomáliai ügyfél: Jama mesterszakos a CEU-n, fő tanulmányi területe a korrupció ellen vívott küzdelem. Három éve él Magyarországon, ez a második képzés amiben a CEU-n részt vesz, időközben dolgozott egy alapítványnál interkulturális tanácsadóként és az ENSZ

Menekültügyi Főbizottságának szegedi irodájában tolmácsként. Oltalmazott státusza van. Családja évtizedekre visszamenőleg fontos pozíciót töltött be a szomáliai politikai életben ezért 1991-ben menekülniük kellett. Egy nap nagyon szeretne hazatérni és országa megerősítésén dolgozni, aktívan részt vállalni a politikai életben.

angol ügyfél: Jim 7 éve él Magyarországon, az IMB-nél dolgozik menedzserként. Nagyon szereti Budapestet, magyar a barátnője, szeretne hosszú távon itt maradni.

német ügyfél: Ilke a SOTE harmadéves orvostanhallgatója.

afgán ügyfél: Ilaha bíróként dolgozott Afganisztánban. Miután egyre több fenyegetést kapott az ISIS-től, úgy döntött a biztonsága érdekében elhagyja az országot. 2 éve van Magyarországon, jelenleg egy NGO-nál dolgozik interkulturális mediátorként. Magyarul tanul. A jog a szenvedélye, nagyon szeretne egyszer visszatérni eredeti szakterületére, de erre kicsi az esélye.

indiai ügyfél: Karam most érkezett Indiából, programozó, egy indiai multicég (WIPRO) küldte ide egy éves időtartamra. Hamarosan a családja is követi majd. Boldogulását egy a vállalata által fizetett relokációs cég segíti az első hetekben.

Kérdések:

Milyen gyakran vannak külföldi ügyfelei?

Eddig milyen tapasztalatokkal rendelkezik?

Mi alapján írta a jellemzést? Saját tapasztalatok itthon/külföldön? Mások elbeszélése? Filmek/média által sugallt?

Melyik országból származókkal a legnehezebb dolgoznia? Miért?? Ha nincs tapasztalata, akkor honnan származókkal dolgozna szívesen? Miért?

POSTIT-ek kielemzése:

mennyire jelennek meg a sztereotípiák. Ebből kifejteni mi is az a sztereotipia! Erről rövid beszélgetés!

II.3. Képjellemzés (projekt kézirat))

CÉLOK: Előítéletek leküzdése

KELLÉKEK: Három képre van szükség: hajléktalan laptoppal. egy csapat fiatal (punk kinézetűek) egy autó előtt a parkban, tengerparton vitázó csapat egy rendőr kinézetű emberrel

LEÍRÁS:

Mindet csak néhány másodpercig mutatjuk, a lényeg, hogy minél több részletre emlékezzenek. Ezek után kiscsoportokba rendeződnek, együtt eldöntik mit írjanak. Azt akarjuk megnézni, használják e a hajléktalan, punk, stb szót: pl hajléktalan ül a parkban

ahelyett hogy hajléktalannak tűnő ember ül a parkban..stb

II.3. Lakáskiadás (projekt kézirat))

CÉLOK: Előítéletek leküzdése

LEÍRÁS: Te kinek adnád ki a lakásodat? Sorrendet kell felállítani./a szomszédodba ki költözzön?

-erdélyi család, a jobb élet reményében érkeztek budapestre, az anya otthon van a gyerekekkel, az apa épp munkát keres-

-meleg pár: négy éve vannak együtt, mindketten dolgoznak

-iraki menekült család: 3 gyerekkel, menekült státuszuk van. Az anya otthon van a gyerekekkel, az apa programozó

-nigériai üzletember: egy nagy multinál magas beosztású

-amerikai diák-a CORVINUS-on tanul, szülei fizetik a költségeket

-kínai család 2 gyerekkel: 15 éve élnek Mo.-n, jól menő üzletük van.

Először egyénileg állítanak fel sorrendet, majd kiscsoportokban rendeződve.

Végül mindenki elmondja milyen sorrendet választott és miért, milyen szempontokat vett figyelembe.

FÜGGELÉK II

Kincskereső példalap-Nagykovácsi

E-civeles- Ismerd meg Nagykovácsit!

Állomások, feladatok

Nagyboldogasszony templom: Tisza István tér

1. Ki öntötte a Katolikus templom harangjait?
2. Milyen számot kapunk, ha összeadjuk a templom vasrácsán lévő két számot?

Válasz:

Templomkert: Tisza István tér

3. Mi látható a plébánia falába épített római kori táblán a feliratok felett?

Válasz:

Faluház (régi református templom): Tisza István tér

4. A faluház (régi református templom) előtti díszkút plakettjén milyen növényt látunk?

Válasz:

Kolozsvár köz, Rákóczi utca sarok

5. Minek a tiszteletére állították a hosszúkás emlékművet?

Válasz:

Híd: Kolozsvár köz

6. Mi szimbolizálja a magyar németek kitelepítését?

Válasz:

7. A Kossuth u 20. alatt találhatjuk a Trebag Kft irodáját. Mi van a házra írva?

Válasz:

FÜGGELÉK III

Játék funkciók

City Summary

Name of the city:	Antequera
Country:	Spanyolország
Link 1:	https://turismo.antequera.es/en/
Link 2:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

Comments

photographes source: https://turismo.antequera.es/en/

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

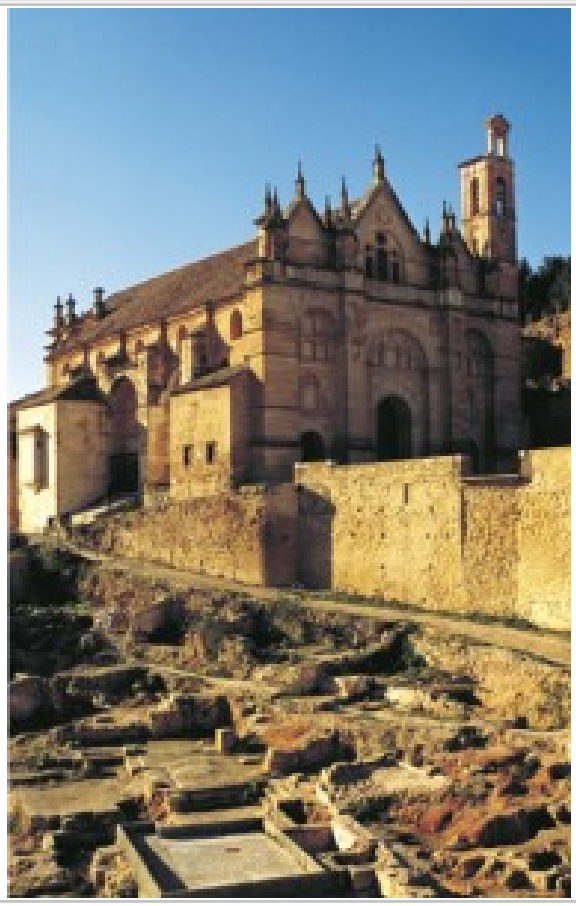
Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures



Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

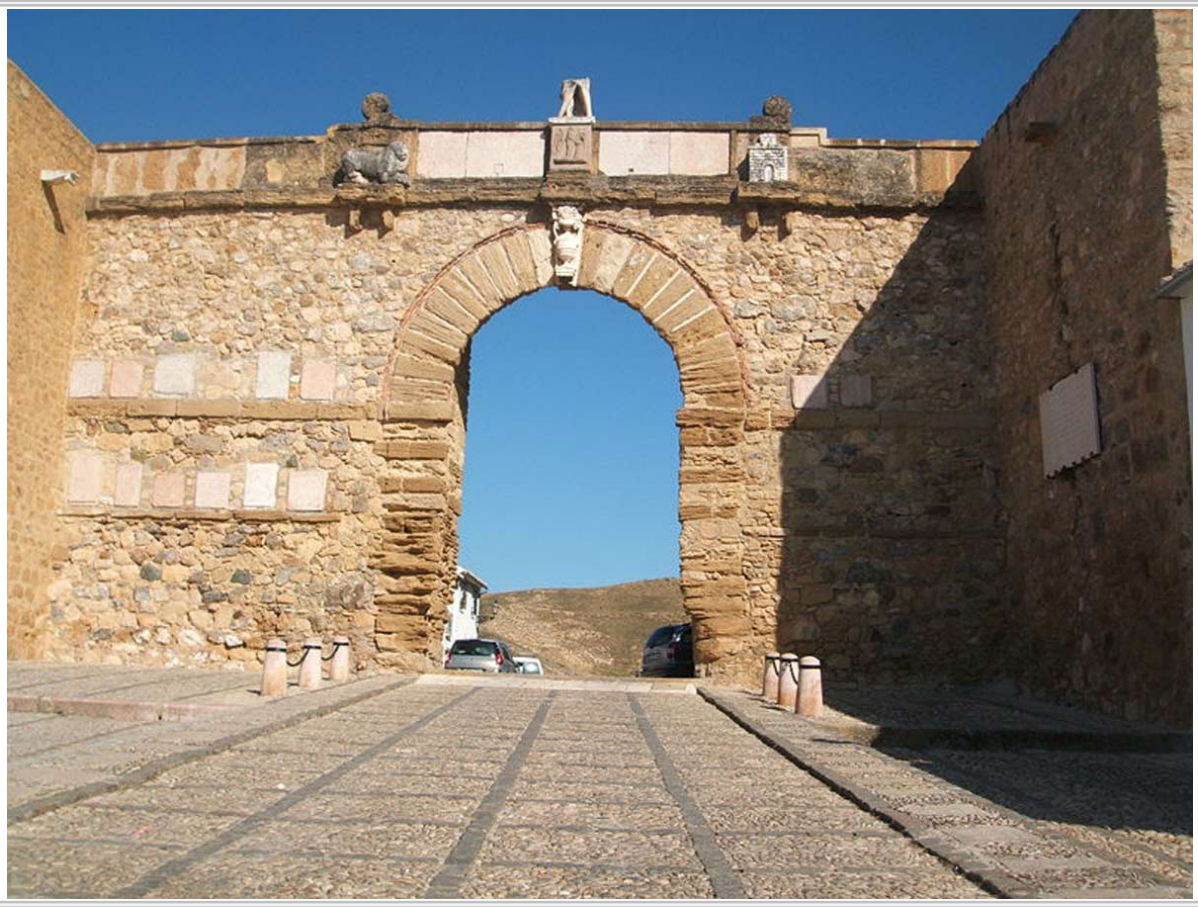
Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

e-Civeles

2018 AÑO EUROPEO DEL PATRIMONIO CULTURAL #EuropeForCulture

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

City Summary

Name of the city:	Évora
Country:	Portugália
Link 1:	http://www.cm-evora.pt/pt/Evoraturismo/Apresentacao/Paginas/list.aspx
Link 2:	

History

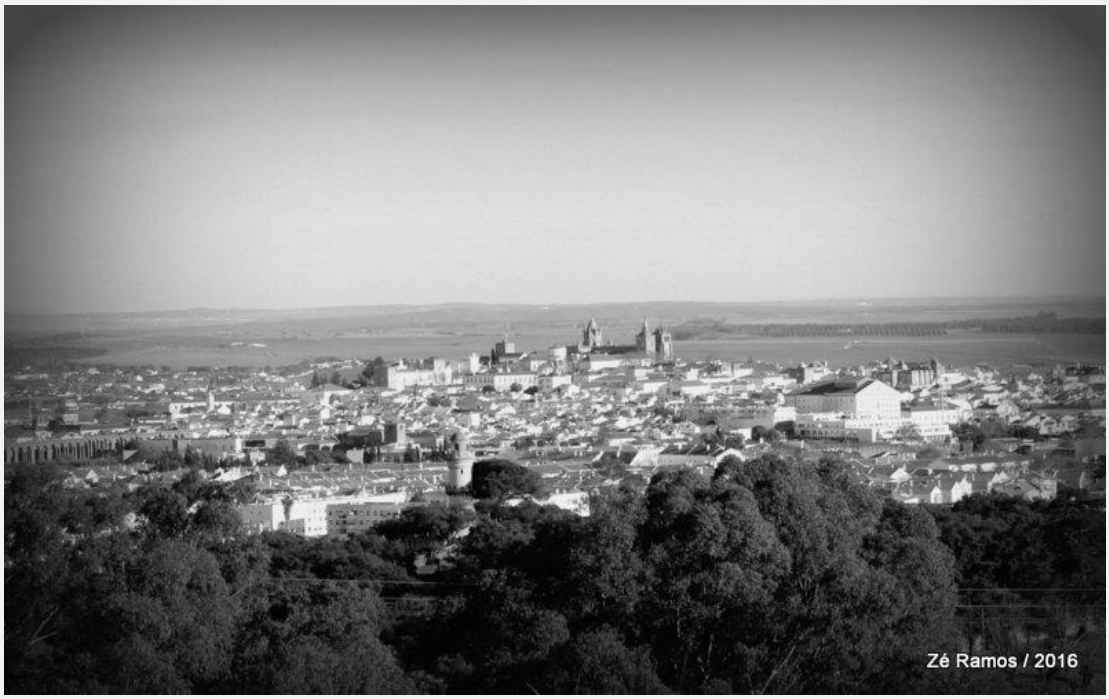
Az Évora régió környékén számos régészeti lelőhely található, a neolit korszak elejéről (i.e. 5000-6000). A lelőhelyeken dolmeneket, menhireket, temetkezőhelyeket és őskori településeket találhatunk.
A római korban Évora (akkoriban Ebora Liberalitas Julia néven) Lusitânia tartomány fontos városává vált. A földrajzi helyzete Olisippo (ma Liszabon) egy fontos kikötő, és Emerita Augusta (ma Mérida), a tartomány fővárosa között Eborae Liberalitas Juliát a kereskedők számára fontos várossá tette. A római város ma is fellelhető a római templom, a fürdők és az ősi fal egy részének emlékeiben.
714-ben a várost muszlim csapatok foglalták el és a muszlim időszak alatt (714-1165) Yaburának hívták. 1165-ben a keresztények hódították meg és a portugál királyság része lett. A XII. és XIV. század alatt épült meg a katedrális. A Boronha és Avis királyi dinasztiák udvaraként részese volt Portugália számos nagy történelmi eseményének. Politikai szerepén túl hosszú ideig kulturális központként is üzemelt.

1580-ig a portugálok második legfontosabb városa volt politikailag, de fontosságát elvesztette, mikor a spanyol II. Fülöp portugália I. Fülöpe is lett, és az udvar Castillába költözött. Annak ellenére, hogy soha többé nem nyerte el ezt a politikai fontosságát, továbbra is (a mai napig is) az ország fontos politikai és kulturális központja maradt.

Comments

QR Code

Pictures



Monument Summary

Name of the city:	Évora
Name of Monument:	Cromeleque dos Almendres
Code:	EV 01
Építés éve:	7.000 éve

Történelem

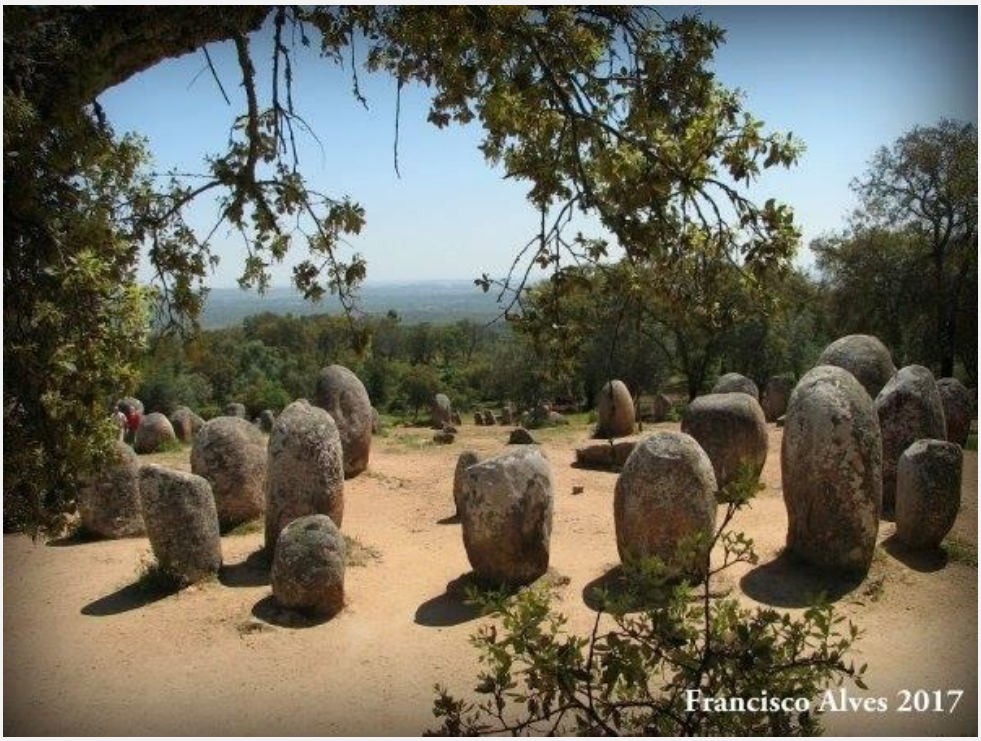
A Cromeleque dos Almendres egy megalitikus emlékmű, melynek építése az i. e. hatodik évezred végén kezdődött és az i.e. harmadik évezred elején fejeződött be.

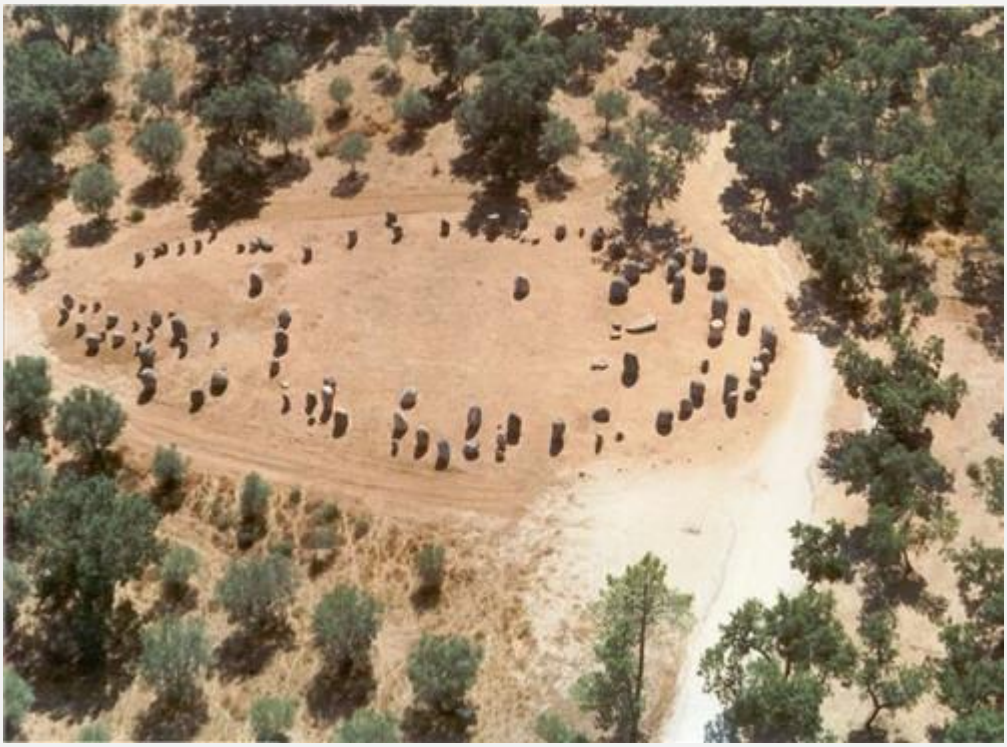
Ez a legnagyobb létező csoport ebből a fajtából az Ibériai-félszigeten (és az egyik legnagyobb Európában). A komplexum 95 monolitból áll, melyek kör alakban helyezkednek el. Néhány monoliton dekoráció is található.

A komplexumot 1964-ben fedezték fel a portugáliai földtani térkép kutatásai során, és nemzeti emlékműnek minősítették.

QR Code

Pictures





Monument Summary

Name of the city:	Évora
Name of the monument:	Római Templom
Code:	EV02
Building date:	2.000 éve

History

A római templomot az I. század körül építették Augustus császár tiszteletére. Ez az Eborae Liberalitas Julia (Évora római neve) város ókori római fórumának része. Az oszlopfők márványból készültek, korinthosi stílusban. Római templom után valószínűleg keresztény templomként funkcionált az első keresztény időkben. A középkorban a templomot beépítették a városfalakba, és a védelmi rendszer része volt. Hentesbolt volt benne a 14. század és 1831 között. A XIX. században harangtoronyként is használták, és ez az Évora-ban létező három még meglévő harangtorony egyike. Vágóhídként is működött egy időben. Valószínűleg a különféle felhasználásai tették lehetővé azt, hogy a mai napig fennmaradt az építmény.
1871-ben átalakították a templomot, megsemmisítve az oszlopok közötti falakat, és visszaadva a templomot eredeti formájának. A felelős építész az olasz Giuseppe Cinatti volt.
A 20. század nyolcvanas éveiben a régészeti feltárásokbóltudhatjuk, hogy régen a templom vízfelülettel is rendelkezett, amelyet a római vízvezeték táplált.

QR Code

Pictures

Francisco Alves
2018

FELIZARDA EMÍLIO
2018

Monument Summary

Name of the city:	Évora
Name of the monument:	Római fürdő
Code:	EV03
Building date:	2.000 éve

History

Az Évorai Római fürdőt 1987-ben fedezték fel a Városházán végzett munkálatok közben. A fürdő a második és harmadik évszázad körül épült, három különálló és meghatározott térrel rendelkezett:

Laconicum: egy kör alakú szoba, amelyet gőzfürdőkhöz használnak. Egy 9 méteres átmérőjű, nagyon jó állapotban lévő medencéből áll.

Praefurnium: az a hely, ahol a kemence hőt termelt

Natatio: Ez a régi medence, ahonnan a vizet elosztották a többi részlegre

Az evorai Római fürdőt az az ókori római vízvezeték táplálta, amely ma még mindig látható XVI. századi vízvezeték előde volt.

QR Code

Pictures

VISITEVORA.NET

Monument Summary

Name of the city:	Évora
Name of the monument:	Giraldo tér
Code:	EV 04
Building date:	XVI. század

History

A Giraldo tér Evora főtere. A XVI. században épült tér a Rettenthetetlen Geraldo Geraldes lovagról kapta a nevét, aki 1165-ben visszahódította Evorat a móroktól. A Giraldo téren található egy szökőkút, mely Afonso Álvares építész tervei alapján 1571-ben készült. Fehér márványból épült, kör alakú, alapra, tengelyre, kupolára és boltívre osztott pyxis formában, pinakuláris tetővel rendelkezik. A szökőkút felépítéséhez lebontottak egy római diadalívet. A hagyomány szerint a nyolc kifolyó megfelel annak a nyolc utcának, amely a térbe torkollik. A Giraldo téren található a Santo Antão templom is, amelyet Henrique bíboros (Portugália későbbi, 1578 és 1580 közötti királya) megrendelésére építettek. Építése 1557-ben kezdődött. Belsejében a fény a magas oltár ritka márvány elejére esik, amely a korábban a helyét elfoglaló templom alapját, a Santo Antoninho kápolnát jelezte. A Giraldo tér egyik oldalán található boltívek alatt mindenki megtalálhatja, amit keres, építészetet, hűsítő árnyékot, vagy nagy választékkal rendelkező boltokat.

A Giraldo téren működött a Városháza a XIX. századig.

QR Code

Pictures

São Fonseca
2017

Maria Florindo
2017

Monument Summary

Name of the city:	Évora
Name of the monument:	Katedrális
Code:	EV 05
Building date:	1186-1250

History

A Sé-székesegyház valódi neve Basílica Sé de Nossa Senhora da Assunção (Nagyboldogasszony-templom bazilika). 1186 és 1250 között építették, és késői román-gótikus stílusban építették be, ezért a Sében egyaránt találhatunk román és gótikus elemeket.A katedrális kolostorai 1317 és 1340 között épültek gótikus stílusban. A kolostorgaléria minden sarkában a négy evangélista egy egy márvány gótikus szobra található. A Capela do Fundador D. Pedro püspök, a kolostorok építőjének temetkezési kápolnája, kinek sírján fekvő Gábriel arkangyalt ábrázoló szobor, valamint egy Mária szobor található. A kolostor csigalépcsőn keresztül megközelíthető emeleti részei nagyszerű kilátást nyújtanak a katedrálisra és a környező tájra. A templom oldalain a tizenkét apostol látványos szobrait láthatjuk, amelyeket Pêro mester készített a 14. században. Ezután jelentős bővítések kezdődtek.

A 15. és a 16. század során számos kulcsfontosságú részt készítettek: felső kórus, keresztelőkápolna és a Szűzanya kápolnájának íve. Ebben az időszakban a székesegyház látványos reneszánsz kori orgonát kap. A 18. században a székesegyház a fő kápolnával gazdagodott, amelyet V. João király szponzorált (Brazília aranypénzével). A kápolnában láthatunk egy gyönyörű feszületet is (Krisztus atyjának neveztek), amely a Nagyboldogasszony-templom festménye és Szent Péter és Szent Pál mellszobrai felett van. A 16. és 17. században az Évorai Székesegyház alakította ki az úgynevezett Évora Polifónia Iskolát, amely fontos szerepet játszott a portugáliai zenei történelemben. A katedrálishoz kapcsolódó zeneszerzők Mateus de Aranda és Manuel Mendes és tanítványai, Duarte Lobo és Filipe de Magalhães. A legenda szerint Vasco da Gama flottájának zászlóit az első keleti expedíciója előtt megáldották a székesegyház első presbitériumában1497-ben.

QR Code

Pictures

Monument Summary

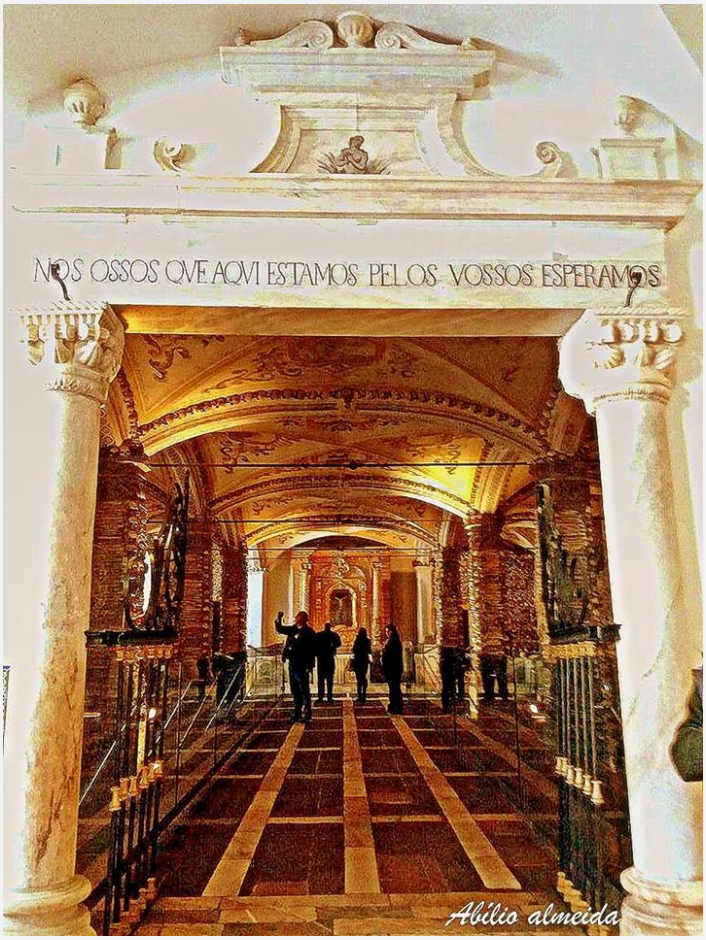
Name of the city:	Évora
Name of the monument:	Csontok kápolnája
Code:	EV 06
Building date:	XVII század

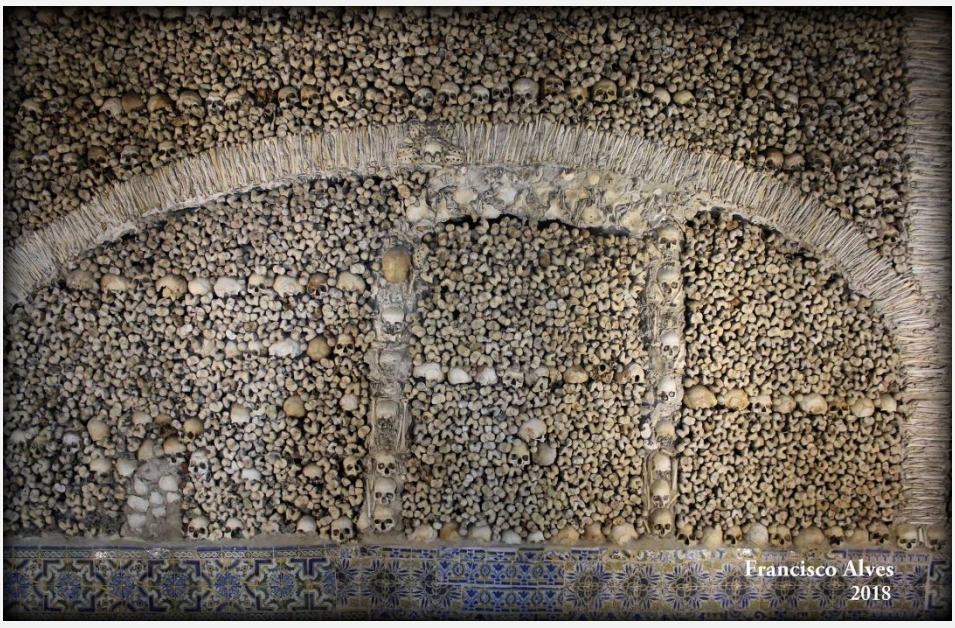
History

a XVII. Században szerzetesek által épített kápolna az élet értelmét, az idő szellemét (ellen-reformáció) és a keresztény élet átmeneti jellegét szimbolizálja. A falak és az oszlopok valódi emberi koponyákból és csontokból készültek, amelyeket az evora-i 42 városi temetőből hoztak ide, melyek értékes területet foglaltak el. Mivel a szerzetesek nem akarták, hogy az ott eltemetett emberek lelke elkárhozzon, úgy döntöttek, hogy kápolnát építenek a csontokból. A kápolnában körülbelül 5000 csont van. A boltozatos mennyezetet díszítő freskók, melyek 1810-ből származnak, számos szimbólumot ábrázolnak, amelyeket bibliai írások is illusztrálnak Krisztus szenvedésének eszközeivel. A kápolna kijáratán, a falon, Siza Vieira építész (Pritzker-díjas 1992-ben) műve látható, mely a halál győzedelmeskedésével ellentétbe állítja az élet csodáját. A Times Magazine 2014-ben az évorai Csontkápolnát a világ tíz legborzongatóbb látnivalója közé sorolta.

QR Code

Pictures


NOS OSSOS QVE AQVI ESTAMOS PELOS VOSSOS ESPERAMOS
Abílio almeida


Francisco Alves
2018

Monument Summary

Name of the city:	Évora
Name of the monument:	Nagyboldogasszony temploma
Code:	EV07
Building date:	1537 és 1546 között

History

A Nagyboldogasszony templom és kolostor a portugál reneszánsz egyik legnagyobb emlékműve. Szent Ágoston remetéinek szállásaként építették, akik 1511 óta ugyanazon a helyen laktak. Az épületet az építész Miguel de Arruada (a királyi építész) Nicolau Canterene-vel együttműködésben (templomkápolna ablakai, D. Afonso de Portugal, Evora püspök sírja, amelyek ma a városi múzeumban találhatók) építették. A templom helyi gránitból épült, és klasszikus nagy építészettel rendelkezik, amely lehetővé teszi a néző számára a reneszánsz összes elemének megcsodálását. Az előtérben találhatók a Kegyelem gyermekei, az óriások szobrai négy tűzgömbre támaszkodva, amelyek a „világ négy sarkát”, valamint III. János király egyetemes hatalmát reprezentálják. A rendek megszűnését követően, 1834-ben, a kolostort államosították és katonai parancsnoksággá alakították. A kolostor nagyon lepusztult és elvesztette értékeinek nagy részét, ami óriási veszteséget jelentett Évora művészeti gyűjteményére nézve.

QR Code

Pictures

Abilio Almeida

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

e-Civeles

2018 AÑO EUROPEO DEL PATRIMONIO CULTURAL #EuropeForCulture

Monument Summary

Name of the city:	Évora
Name of the monument:	Évorai egyetem
Code:	EV08
Building date:	1559

History

A D. Henrik bíboros alapította Évorai Egyetem Portugália második legrégebbi egyeteme. 1559. november 1-jén nyitotta meg kapuit. A fő tantárgyak a filozófia, az erkölcs, a szentírás, a teológia, a retorika, a nyelvtan és a bölcsészettudományok voltak, amelyek teljes mértékben integrálták az egyetemet az európai katolikus felsőoktatási intézmények hagyományos ellenreformációs keretébe, amelynek nagy részét a jezsuiták ellenőrzése alatt állt. A tizenhetedik században, pontosabban 1759-ben a jezsuitákat kiűzték Portugáliából és bezárták az egyetemet. Ezt követően líceumként működött, amíg 1973-ban helyre nem állították.

Építészeti szempontból a fénypontja a reneszánsz kolostor, a barokk stílusú rendezvényterem, a tizennyolcadik századi csempék, amelyek bibliai, mitológiai és világi görög-római témákkal díszítik az osztálytermeket.

A XIX. század elején, a Napóleon inváziók során az Evorai Egyetemet francia csapatok foglalták el.

Az Évorai Egyetemen a portugál kultúra néhány nagy alakja is tanult: például Luís de Molina, Sebastião Barradas, Baltazar Teles és Francisco da Fonseca.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Évora
Name of the monument:	Manuel király palotája
Code:	EV09
Building date:	1468

History

A palotát a XIX. századi Evorai Közparkban találhatjuk, amelyet Jose Cinatti olasz építész tervezett. A Kastélyt Evorai Királyi Palota néven v. D. Afonso hozta létre, 1468 körül. Ez a Convento de São Francisco (Szent Ferenc kolostor) egy részét képezte és idővel a szerzetesek akarata ellenére elfoglalta az egész kolostor épületét. Kezdetben a kolostor terme adott otthont a Portugál Királyság első könyvtárának az udvar számára. A királyi család sok időt töltött a Manuel király palotájában. Itt udvari összejöveteleket tartottak, hercegek és hercegnők születtek itt. A palota színpadként szolgált színdarabok ábrázolásához is, beleértve a nagy portugál drámaíró, Gil Vicente hat darabját.

Manuel király palotája két hosszúkás résszel rendelkezik. A központban egy torony található, három emeleten. Az egész épület az Alentejo hibrid stílusával rendelkezik, erős mór hatásokkal és a késői gótikus és Manueline stílusra jellemző naturista alapdíszítéssel. Emellett újabb elemekkel díszítették, amelyek a római építészetre emlékeztetnek.

Az épület északi részén a legfontosabb a Manueline veranda, amely északi, keleti és nyugati irányban nyitott. A tornác fölött napjainkban már nem találhatók meg a 14. század nyomai. Ez a galéria üvegablakokkal díszített termekkel rendelkezik, amelyek a Manuel királyi palota Palace királyt érintő nagy változások eredményei voltak a 19. században kezdődött nagy átalakításainak köszönhető. Déli részén még mindig láthatjuk az 5 patkó alakú, Mudejar stílusú boltívvel díszített loggiat. A dupla Manueline ajtók, amelyek hasonlóak az egész felső emeleti ablakokhoz, a teraszra nyílnak. A toronyban van egy kis, boltíves erkély. Az erkélyt az első emeletről egy nagy manueline ajtón keresztül érhetjük el. A harmadik emeleten a fény reneszánsz ablakokon keresztül jön be. 1916 márciusában a palota egyes részei megsemmisültek egy tűzvészben, s az épület így maradt 1943-ig, amikoris a Nemzeti Emlékművek szervezete restaurálta az épületet.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Évora
Name of the monument:	Agua de Prata Vízvezeték
Code:	EV10
Building date:	1531-1537

History

Agua de Prata vízvezeték (ezüst vízvezeték), amelyet João király megrendelése alapján épített és a királyi építész Francisco de Arruda tervez, 18 kilométeres meghosszabbítással rendelkezik, hogy vizet szállítson a városba az ezüst víz forrásától. Építése 1531-ben kezdődött, és az átadásra 1537-ben került sor.

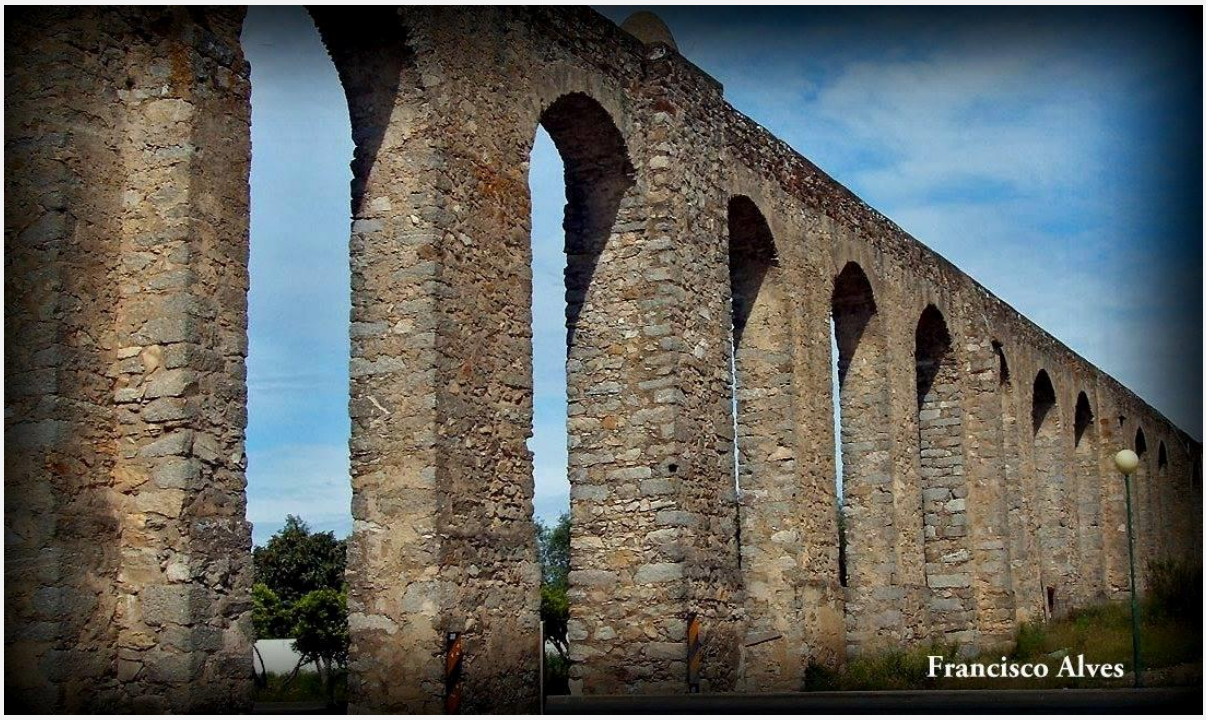
Ez az építmény mutatja Évora politikai jelentőségét 1580-ig, mivel ez volt az a város, ahol a király és az udvar sok időt töltött. A vízvezeték nemcsak a király ajándéka a városnak, hanem egy olyan szerkezet is, amely a királyi palotába vizet juttat.

2016-ban a régészeti ásatások megerősítették, hogy a Francisco de Arruda által alkalmazott méretek azonosak voltak a rómaiak által 1500 évvel ezelőtt használtakkal az Ebora Liberalitas Iulia vízvezetékrendszernél. Az egyetlen különbség az volt, hogy a római vízvezeték magasabb volt, mert célja a víznek a római templomba juttatása volt, amely a város legmagasabb pontján van, míg a királyi palota alacsonyabban helyezkedik el.

Az ezüstvíz vízvezetéke körülbelül két évtizeddel megelőzi a lisszaboni águas livres (szabad vizek) vízvezetékét.

QR Code

Pictures



City Summary

Name of the city:	Antequera
Country:	Spanyolország
Link 1:	https://turismo.antequera.es/en/
Link 2:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

Comments

photographes source: https://turismo.antequera.es/en/

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Museo Diocesano e
Gallerie del Tiepolo
Museo Diocesano e
Gallerie del Tiepolo

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

City Summary

Name of the city:	Antequera
Country:	Spanyolország
Link 1:	https://turismo.antequera.es/en/
Link 2:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

Comments

photographes source: https://turismo.antequera.es/en/

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

e-Civeles

2018 AÑO EUROPEO DEL PATRIMONIO CULTURAL #EuropeForCulture

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures

Monument Summary

Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

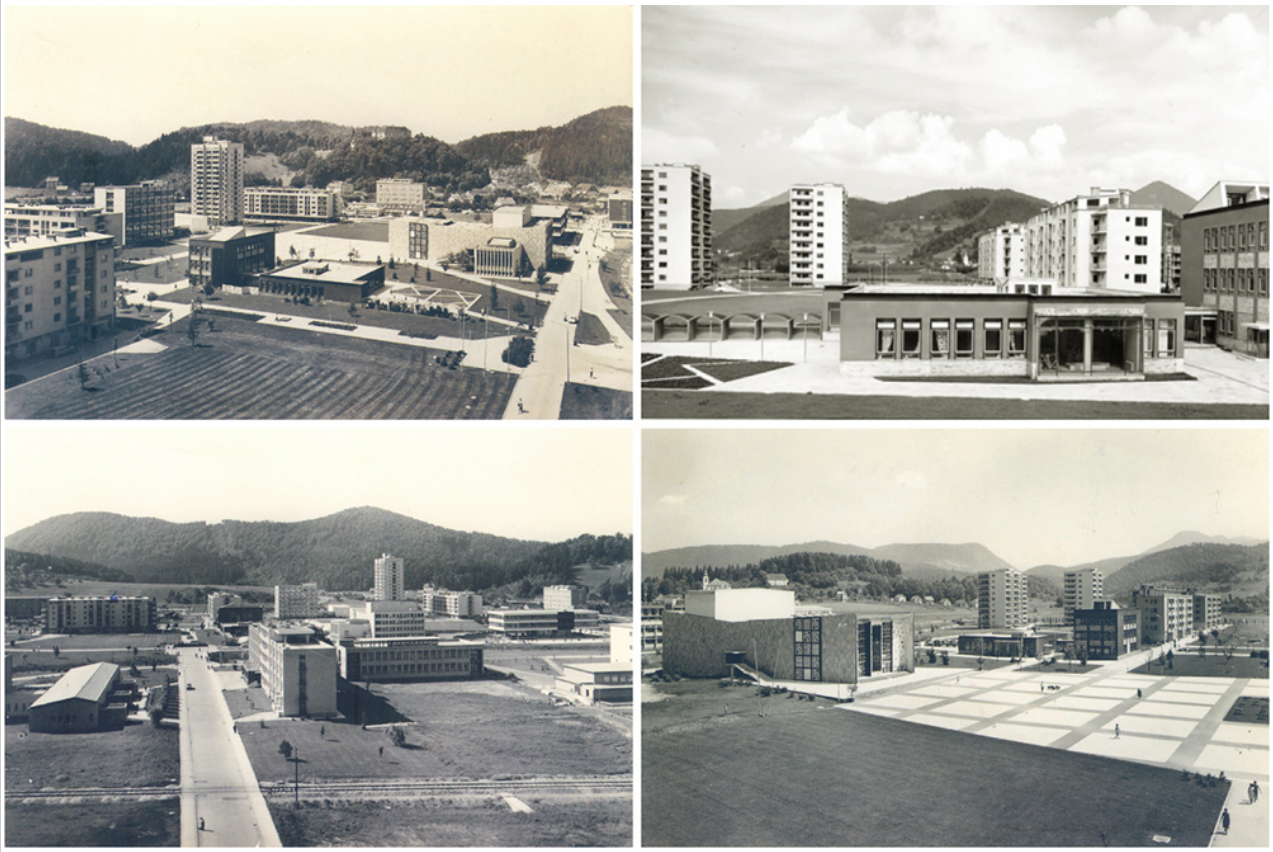
Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures



Monument Summary

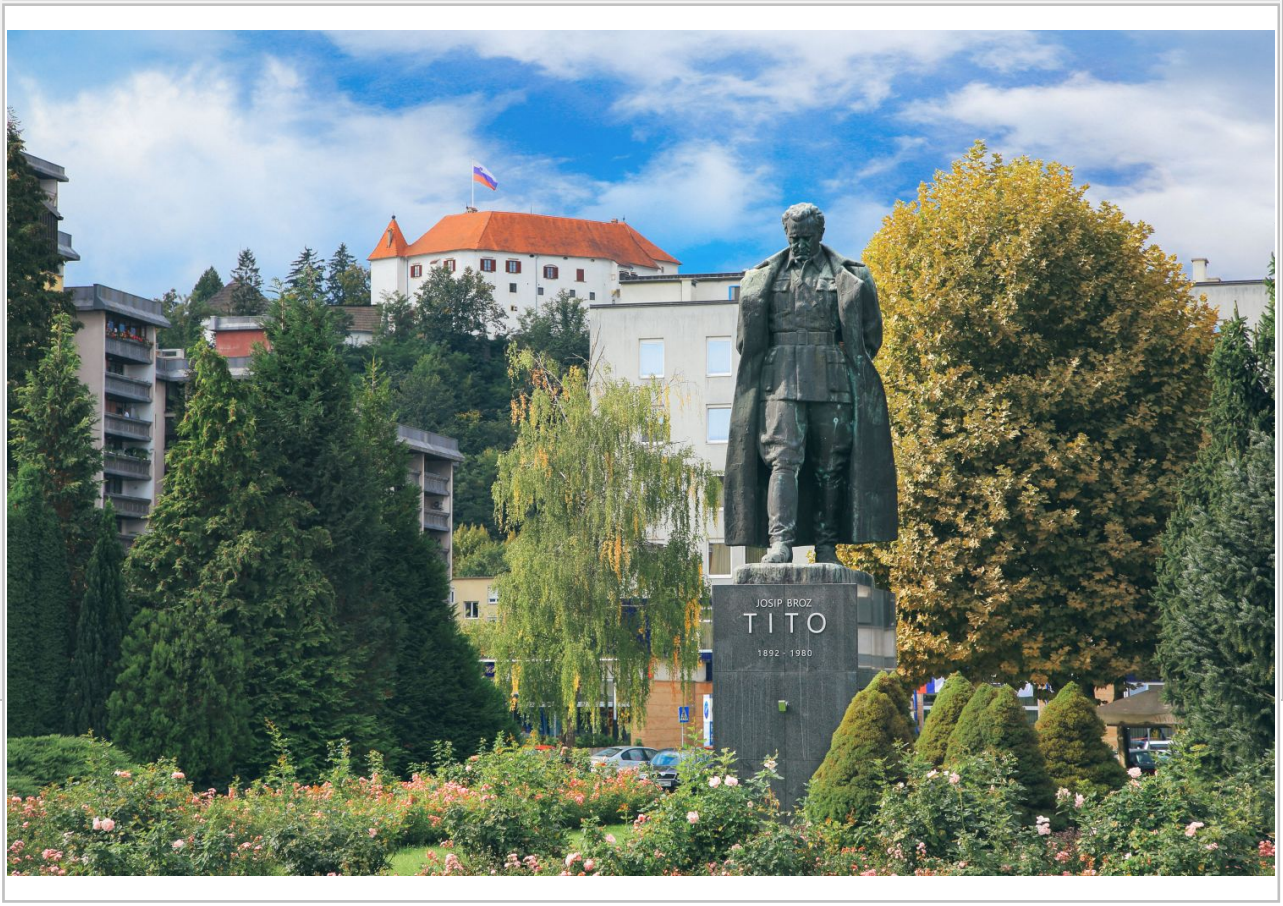
Name of the city:	Antequera
Name of the monument:	Spanyolország
Code:	https://turismo.antequera.es/en/
Building date:	https://turismo.antequera.es/

History

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté.

Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke.

A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

QR Code

Pictures