

Módszertani útmutató általános és középiskolai pedagógusok
számára a Heritage Quest AR játék használatához



Heritage Quest AR

Tartalom

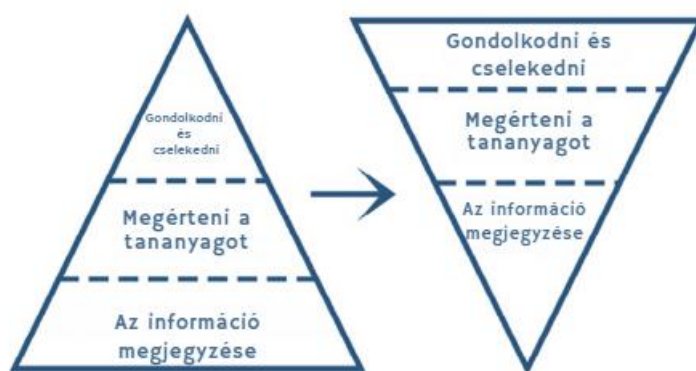
Bevezetés	3
A Heritage Quest AR játék bemutatása	5
Hogyan illeszkedik Félix története az állam által előírt történelem kurrikulumhoz?	5
A játék leírása és részei	10
HERITAGE QUEST AR: DANUBE LIMES használata a tanórákon - óravázlatok	14
Óravázlat 1: Beszélgetés	14
Óravázlat 2: Forráshasználat.....	16
Óravázlat 3: Általános feladatlap	17
Óravázlat 4: Feladatlap - Római hadsereg.....	18
Óravázlat 5: Írásbeli feladat (leíró fogalmazás, esszé, reflexió, beszámoló)	19
Óravázlat 6: Drámajáték	21
Óravázlat 7: Peutinger térkép, avagy Hogyan látták a rómaiak a világot?	23
Óravázlat 8: Gamifikált online kvíz	25
1. melléklet - Kártyakészlet és leírások a (Játék) Múzeumból	27
2. melléklet - Általános feladatlap	30
3. melléklet - Feladatlap - Római hadsereg	33
Impresszum	36

Bevezetés

Ezt a módszertani útmutatót a Szlovák Köztársaság Oktatási, Tudományos, Kutatási és Ifjúsági Minisztériuma által kiadott frissített *Állami Oktatási Program* alapján készítették, kiemelve az oktatási követelményeket az Ember és Társadalom című részhez. A kézikönyv célja, hogy módszertani kiegészítést nyújtson a Heritage Quest AR játék használatához általános és középiskolai tanárok számára.

A Heritage Quest AR **egy nemzetközi partnerség eredményeként** jött létre, amelynek célja, hogy digitális és innovatív módszereket vezessen be az oktatásba, elősegítve a kulturális örökség játékos felfedezését. A projekt során több ország oktatási szakemberei, köztük magyar partnerek is együttműködtek, **biztosítva, hogy a játék és annak módszertani háttere a különböző nemzeti oktatási rendszerekhez, így a magyar tantervhez is igazodjon.** A játékban feldolgozott történelmi és kulturális témák szervesen kapcsolódnak a magyar oktatás tartalmi elemeihez, különös tekintettel a történelem és társadalomismeret tantárgyakra, amelyek a kritikai gondolkodás fejlesztésére és a kulturális örökség megismerésére helyezik a hangsúlyt.

A Heritage Quest AR játék használata révén megfelelünk a 21. századi oktatás kihívásainak, támogatva a digitális technológiák hatékony és biztonságos alkalmazását az oktatásban. A játék segítségével a diákok első kézből „élhetik át” a történelmi eseményeket. Kiválasztott, szimulált történelmi helyzetekben, döntéseik és cselekedeteik révén megérthetik a történelmi összefüggéseket, mély és tartós emlékeket létrehozva.



1. kép: Invertált tanterv - az oktatási tartalom változásának vizualizációja, utalva arra, hogy a játék-alapú tanulással hogyan módosul a tanulási folyamat iránya és felépítése

A kézikönyv első része a játék integrációját tartalmazza az állami oktatási tantervekbe, valamint a játék leírását és alapvető vezérlésének magyarázatát. A második részben kész óraterveket találhatunk, amelyeket a játékhoz kapcsolódóan használhatunk a tanítási órákon.

Várjuk visszajelzését arról, hogy a játékot és a módszertani kézikönyvet hogyan tudta felhasználni pedagógiai munkájában. Kapcsolatba léphet velünk a gamifactory@impactgames.eu (SK) és az info@motimore.com címeken.

Impact Games csapata (SK) és a MotiMore csapata (HU)

A Heritage Quest AR játék bemutatása

A **Heritage Quest AR** egy oktatási célú játék, amely játékos formában mutatja be a különböző UNESCO-listán szereplő kulturális örökségeket. Az egyes minijátékok részben különböző történeti egységekhez kapcsolódnak, de önállóan is játszhatóak az adott örökség vagy helyszín szerint. A Heritage Quest AR kiterjesztett valóság technológiát alkalmaz az autentikus régészeti leletek bemutatására.

A játék alapváltozata egy helyszínt tartalmaz – a Duna Limest. A tervezett további részek között szerepelnek olyan játékok, amelyek az üveggyöngyökről, a kékfestőről, valamint a Lipicai lovak tenyésztésével kapcsolatos hagyományokról szólnak (további részletek a „A játék leírása és részei” fejezetben találhatóak). A Duna Limes rész a római katonai táborban, Gerulatában játszódik, a 2. és 3. század fordulóján. A játékos egy 12 éves, kvád származású római fiú, Félix bőrébe bújik, aki serdülőkori kihívásokkal, jövőbeli hivatása kiválasztásával és apjával való nézeteltérésekkel is küzd. Miközben az apja által a római hadseregben végzett szolgálataért polgárjoggal jutalmazott villa szőlőjében dolgozik, apja régi háborús sérülése ismét gondot okoz. Az apa súlyos egészségi állapota, a család megélhetésének és örökségének fenyegetettsége, valamint Félix jövője alkotják a játék fő cselekményét. Gerulata orvosai nem tudja meggyógyítani az apát, így Félix alternatív megoldásokat keres egy Cyrus nevű utazó révén. Átlépi a Dunát, a Római Birodalom határain túl jut azért, hogy gyógyszert szerezzen egy kvád gyógyítótól, aki a Kis-Kárpátok erdőiben él. Miután hazatér és meggyógyítja apját, Félix újabb kalandra indul majd, amely a felnőtté válás útjait tárja fel a római korban.

Hogyan illeszkedik Félix története az állam által előírt történelem kurrikulumhoz?

A Heritage Quest AR játékban Félix története – amely a Római Birodalom határvidékén, Gerulatában játszódik a 2-3. század fordulóján – számos ponton illeszkedik a **magyar állami történelem tanterv követelményeihez, különösen a római kori történelem tanításával kapcsolatos célkitűzésekhez**. Az alábbi elemzés a magyar általános iskolai/középiskolai történelem tanterv szempontjából vizsgálja meg, hogyan kapcsolódik Félix története a történelem tananyaghoz, és milyen pedagógiai előnyöket biztosít a játék használata a tanórákon.

1. Római történelem a magyar kurrikulumban

A magyar történelemoktatásban kiemelt szerepet kap a római történelem, különösen az ókori Római Birodalom kialakulása, működése és bukása. Az általános és középiskolai tanterv megköveteli, hogy a diákok megismerkedjenek a Római Birodalom államformáival, politikai struktúrájával, gazdasági életével,

vallási és társadalmi rendszereivel, valamint a birodalom határainál bekövetkező migrációs folyamatokkal és a népvándorlás korszakával.

Félix története különösen jól illeszkedik ezekhez a témákhoz, hiszen a történet a Római Birodalom határvidékén játszódik, bemutatva a katonai táborok életét, a határvédelem jelentőségét, valamint a határon túl élő barbár népek, mint például a kvádok és rómaiak közötti kapcsolatokat. A történet lehetőséget ad a diákoknak, hogy mélyebb betekintést nyerjenek a római-kvád kapcsolatokba, a határmenti társadalmi dinamikákba, valamint a római gazdasági és politikai rendszerbe. Ezzel megfelel a tanterv azon elvárásainak, hogy a diákok megértsék, hogyan működött a birodalom különböző szintjein és hogyan hatott a Római Birodalom a határain túl élő népekre.

2. Félix története és a kritikai gondolkodás fejlesztése

A magyar tanterv nagy hangsúlyt fektet a diákok kritikai gondolkodásának fejlesztésére, különösen a történelmi források értelmezése és elemzése terén. Félix története ideális terep a forrásalapú tanulás elősegítésére, hiszen a játék során a diákok régészeti leleteket és forrásokat vizsgálhatnak meg, miközben interaktívan részt vesznek a történetben. A tanterv követelményei szerint a diákoknak képesnek kell lenniük különböző típusú források (pl. régészeti, írásos) megbízhatóságát és jelentőségét mérlegelni.

Félix karakterén keresztül a játékosoknak lehetőségük van megismerni a történelmi személyek viselkedését, döntéseik hátterét, és azokat a tényezőket, amelyek befolyásolták cselekedeteiket (pl. Félix apjának katonai múltja és betegsége, valamint a család megélhetésének fenyegetettsége). Ezen történelmi narrativa lehetőséget biztosít a diákok számára, hogy spekulatív gondolkodással és elemzéssel megértsék, mi motiválta az egyes karaktereket. A kritikai gondolkodás fejlesztését szolgálja az is, hogy a diákok különböző döntési helyzetekben találják magukat, például Félix dilemmái kapcsán, ami segíti őket a történelmi személyiségek és cselekvések mozgatórugóinak megértésében.

3. Térbeli és időbeli tájékozódás fejlesztése

Félix története, amely a 2-3. század fordulóján, Gerulatában játszódik, lehetőséget nyújt a diákok számára, hogy megismerkedjenek a római birodalom térbeli és időbeli elhelyezkedésével. A magyar történelemtanterv kiemeli az idő- és térbeli tájékozódás fontosságát, valamint a történelmi események kronologikus sorrendben való értelmezését. A játék révén a diákok áttekintést kapnak a római kori Pannónia tartományról, és megértik, hogyan hatott a birodalom a határ menti népekre, beleértve a kvádokat, akikkel Félix találkozik.

A játék során a tanulók különböző térképeken követhetik nyomon Félix utazását a Római Birodalmon belül és azon kívül, így gyakorolhatják a történelmi térképek értelmezését és a birodalom földrajzi kiterjedésének megértését. Az ilyen típusú

feladatok segítenek a tanulóknak elmélyíteni a térbeli tájékozódás készségeit, amelyek a magyar történelemtantervben is fontos szerepet kapnak.

4. A Római Birodalom államszervezete és a tantervi követelmények

Félix története során számos utalást találhatunk a római államszervezetre és a katonai rendszer működésére. A magyar tanterv előírja, hogy a diákok megismerjék a Római Köztársaság és a Császárság államszervezeti és politikai intézményeit, valamint a birodalom terjeszkedésének okait és következményeit. Félix apja korábbi katonai szolgálata és a veteránként kapott földje lehetőséget biztosít arra, hogy a diákok megértsék a római katonai rendszer és a veteránok helyzetének jelentőségét.

A játék során a diákok találkozhatnak a római jogrendszerrel is, amely meghatározta a birodalom működését és a polgárok jogait. A tanterv hangsúlyozza, hogy a diákok megismerjék a római jog alapelveit, amelyek a modern jogrendszerek alapjául szolgálnak. Félix története ezen a téren is bemutathatja a római társadalom és jogrendszer működését, különösen a polgárjog megszerzésének folyamatát és annak jelentőségét.

5. Kulturális örökség és vallási rendszerek

A magyar tanterv szerint fontos, hogy a diákok megismerjék a különböző vallási és kulturális rendszereket, beleértve a kereszténység kialakulását és elterjedését a Római Birodalomban. Félix története lehetőséget nyújt a diákok számára, hogy megismerjék a római vallási életet és a különböző kulturális örökségeket. Emellett Félix kalandja során felmerülhet a kereszténység kialakulásának témája is, mivel a 2-3. században a kereszténység fokozatosan terjedt a birodalomban.

További megjelenő pedagógiai elemek összefoglalása

Általános oktatási, tartalmi követelmények elemzése a játék kapcsán	
Teljesítmény követelmények	Tartalmi követelmények
Cél: Ismeretszerzés társadalmi és történelmi jelenségekről és folyamatokról tágabb összefüggésekben és különböző kontextusokban. Magába foglalja: A földrajzi, történelmi és társadalomtudományi terminológia elsajátítása, valamint a megtanult kifejezések	Megjelenő kifejezések: Történelem: - Birodalom - Tartományok - Limes Romanus - Gerulata - Vallási hiedelmek Földrajz:

megfelelő kontextusban történő használata. • Tájékozódás kulcsfontosságú történelmi korszakokban, térben és időben. • Állásfoglalás egy kiválasztott történelmi jelenség, személyiség vagy folyamat kapcsán, amely jelentős hatást gyakorolt az európai kultúrára és a világ történelmére.	• Népeség • Népeségnövekedés • Népeségsűrűség • Globális kereskedelem • Úthálózat
Cél: Társadalmi és történelmi jelenségek és folyamatok fontosságának és elveinek megértése. Magába foglalja: • A kiválasztott korszak tanúvallomásainak vagy művészeti alkotásainak értelmezése. • A történelmi események mindennapi életre gyakorolt hatásainak felismerése, példák bemutatása különböző társadalmi csoportok és rétegek mindennapi életéből az adott történelmi időszakban.	Kapcsolódó tevékenységek a játék folyamán: Történelem: • A római terjeszkedés és annak következményeinek ábrázolása térképen. • A különböző kormányzati formák összehasonlítása az ókori Rómában. • Az ókori Róma örökségének felismerése és azonosítása az európai művészetben, kultúrában és jogban. • Tematikus gyakorlat: mindennapi élet az ókori Rómában.

A fentiek általános iskolában ezekkel bővülnek:

Teljesítmény követelmény:	Tartalmi követelmény:
• A különböző társadalmi rétegek megkülönböztetése az ókori római társadalom kontextusában. • A római katonai táborok és a Római Birodalom lakóinak megismerése és azonosítása, amelyek öröksége ma is hasznos számunkra. • A római határok, különösen a Duna menti limes építésének	A kurrikulum alapján: • Birodalom • Társadalmi hierarchia • Limes Romanus • Kereszténység • Rabszolgaság Rómában További megszerezhető információk:

okainak felismerése. • Információk gyűjtése a rómaiak jelenlétéről a saját területünkön. • A Római Birodalom bukásának okainak összefoglalása. • Az ókori kultúra hatásainak vizsgálata napjainkban.	• Terra sigillata és kerámia • Peutinger térkép • Marcus Aurelius – Elmélkedések • Markomann háborúk
--	---

A fentiek gimnáziumban így bővülnek:

Teljesítmény követelmény:	Tartalmi követelmény:
• A társadalmi kapcsolatok megkülönböztetése az ókori társadalomban. • A kereszténység eredetének forrásainak azonosítása. • A kereszténység helyzetének értékelése az ókori világban. • Az ókori világ civilizációs örökségének összegzése. • Az adott időszak iskolai történelmi forrásainak elemzése.	A kurrikulum alapján: • Birodalom • Kereszténység • Limes Romanus • Rabszolgaság Rómában • Terra sigillata és kerámia • Peutinger térkép • Marcus Aurelius – Elmélkedések • Markomann háborúk

Összegzés

Félix története a Heritage Quest AR játékban szorosan illeszkedik a magyar történelem tanterv célkitűzéseire és követelményeire, sőt, némi pluszt is kínál (például a markomann háborúk témájában). A játék lehetőséget biztosít a diákok számára, hogy interaktívan ismerkedjenek meg a Római Birodalom társadalmi, gazdasági, politikai és vallási rendszereivel, miközben fejlesztik történelmi gondolkodásukat, kritikai képességeiket, valamint térbeli és időbeli tájékozódásukat. Félix kalandjai és a történet során felmerülő dilemmák kiváló lehetőséget biztosítanak arra, hogy a diákok mélyebb megértést nyerjenek a Római Birodalom mindennapi életéről és az egyéni történelmi szereplők döntéseiről.

A játék leírása és részei

A játék indítását követően a diák kiválaszthatja a felfedezni kívánt területet vagy kulturális örökséget a 3D földgömb térképén. A játék jelenlegi verziójában a Duna Limes helyszín érhető el. A tervezett további részek között szerepel az üveggyöngyök témája (amely az első rész cselekményének részeként is elérhető), a kékfestés, valamint a Lipicai lovak tenyésztésével kapcsolatos hagyományok. A játékok egymástól függetlenül is játszhatók. Az összes említett örökség különböző UNESCO-listákon szerepel, amelyek az UNESCO különböző kulturális egyezményeinek részét képezik.



A játék főmenüje

A játék része: Duna Limes

A játék indításakor a diák Félix, egy római fiú szerepébe bújik, aki apja farmján, a Villa Rustica-n ébred fel. A Nem játszható karakterekkel (NPC-kel) folytatott párbeszéd és tárgyak felfedezése révén szembesül az első feladattal: segítenie kell apjának a szőlőben végzett munkában.

A további feladatok a történet előrehaladását szolgálják, ezek sorrendben:

- A játékos például megfejt a katonai diploma latin feliratait,
- 3D-s kirakós játékok segítségével összerak egy törött edényt, vagy
- tárgyakat keres, hogy fizetni tudjon Gerulata orvosának.
- A piacon folytatott párbeszéd során információkat gyűjt a lehetséges orvosi segítségről apja számára, és
- a római utak logisztikai térképén keresi a leggyorsabb utat egy jobb orvoshoz.
- Gerulatában információkat kap egy, a Kárpátokban élő kvád gyógyítóról.
- Kereskedőktől tárgyakat szerezhet, hogy fizetni tudjon a gyógyítónak, vagy egyedi gyöngyöt készít az Üveggyöngyök kirakós játékban.

- Miután visszatér a Villa Rustica-ba, összegyűjti azokat a tárgyakat, amelyek szükségesek az úthoz a Kárpátokba.
- Miután sikeresen megszerezte őket, folytatja a gyógyító keresését a játéktérképen egy tájékozódási rejtvény megoldásával.
- A játék utolsó feladata a gyógyszer elkészítéséhez szükséges tárgyak megszerzése és a gyógyító utasításainak megfelelően történő elkészítése.



Mozgástérkép a játék helyszínei között



3D-s kirakós a törött edényről



A gyógyító lakóhelye

Irányítás

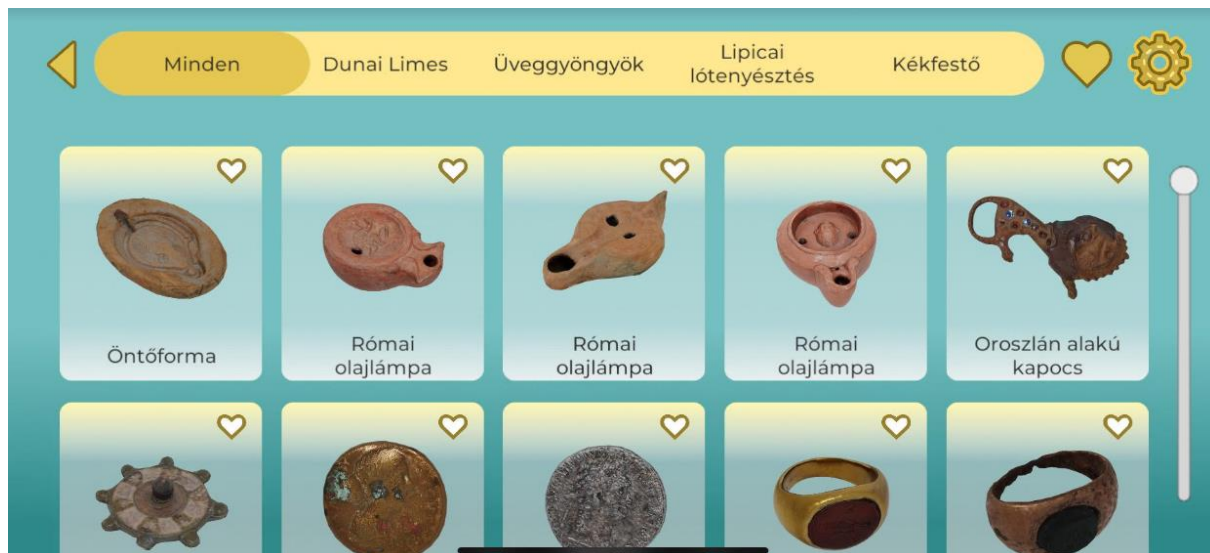


A játék érintésvezérléssel működik mobil eszközökön. A játékos érintéssel irányítja a mozgást, ami egyúttal megnyitja a tárgyakhoz, a leltárhoz, a térképhez, az irányítógombokhoz és a párbeszéd opciókhoz tartozó szöveges menüket. A tárgyak mozgatása, 3D-s tárgyak forgatása, valamint a kirakósok megoldása intuitív mozdulatokkal történik, amelyekhez az egyes kirakósokban elérhető súgók is nyújtanak segítséget.

A játék része: Múzeum

A *Múzeum* rész a főmenüből érhető el, és lehetőséget biztosít a diákoknak, hogy a játék környezetén kívül felfedezzék az összes történelmi tárgyat, melyeket tényszerű leírások kísérnek. A diákok közelről is megtekinthetik a tárgyakat, és

érdekes információkat olvashatnak róluk. Emellett lehetőségük van „saját gyűjteményt” is létrehozni azáltal, hogy a kedvenc tárgyaikat kiválasztják, és a tárgy mellett található szív ikonra koppintva hozzáadják gyűjteményükhöz. A tárgyak VR, 3D módon kivetíthetőek, „felpróbálhatóak”.



HERITAGE QUEST AR: DANUBE LINES használata a tanórákon - óravázlatok

A következő óratervek támogatják az állami oktatási tanterv céljainak elérését, és egyben lehetőséget biztosítanak a diákok számára, hogy ellenőrizzék, újragondolják és alkalmazzák a Heritage Quest AR játék során megszerzett ismereteket. A tevékenységek óratervek formájában kerültek kidolgozásra, így a tanárok könnyedén beépíthetik őket oktatási folyamataikba.

Óravázlat 1: Beszélgetés

Szint: ISCED 2 ISCED 3

Tematikai egység: Az ókori világ képei, antikvitás nyomai

Téma: Társadalmi hierarchia, Limes Romanus, Birodalom, Tartományok, Gerulata

Óratípus: tantermi, távoktatás

Idő: 45+ perc (a játékidő hosszától függően)

Tevékenységi célok (ISCED 2 ISCED 3):

- Információk gyűjtése a rómaiak jelenlétéről a saját területünkön.
- A különböző társadalmi rétegek megkülönböztetése az ókori római társadalom kontextusában.
- A Duna mentén épített római határ jelentőségének megértése és annak okainak felismerése.
- Az ókori világ civilizációs örökségének összegzése, valamint az adott időszak történelmi forrásainak elemzése.

Anyagok és eszközök: Eszköz a játékhoz minden tanulónak/párnak.

Utasítások a tanárnak:

- Előkészítés (5 perc): Az előző órán a tanár megkéri a diákokat, hogy telepítsék a játékot a mobiltelefonjukra a következő órára. A következő órán a tanár meggyőződik arról, hogy minden diák telepítette a játékot. Ha nem, a tanár dönt a következő lépésekről (pl. a diákok párokban játszanak, vagy az iskolában telepítik a játékot).
- A "Heritage Quest AR" játék játszása (20+ perc): A diákok játszanak a játékkal. A teljes játék befejezése akár 45 percet is igénybe vehet. Azonban a tevékenységek elvégezhetők a játék részleges játszása után is. A tanár belátása szerint dönti el, mennyi időt töltenek a játékkal.

- Beszélgetés (15+ perc): Szabadon beszélgethetnek a játékról vagy annak részeiről a diákokkal. Bátorítsuk a diákokat arra, hogy fejezzék ki benyomásaikat a játékról. Feltehetjük az alábbi kérdéseket is.
- A beszélgetés lebonyolítható az egész osztállyal vagy kisebb csoportokban is, hogy minden diák elegendő teret kapjon gondolatai és véleménye kifejezésére. Az óra kollektív reflexióval zárulhat, de kiegészíthető egy előadással is, amely közvetlenül kapcsolódik a tárgyalt tantárgyhoz.

Ajánlott kérdések (attól függően, melyik témával szeretnénk részletesen foglalkozni az órán):

Téma: A lakosság mindennapi élete a játékban:

- Ki a játék főszereplője?
- Hol él a főszereplő?
- Emlékszel legalább három tárgyra, amit a főszereplő házában találtál?
- Milyen a főszereplő kapcsolata a szüleivel?
- Milyen helyszíneket látogattál meg a térképen?
- Milyen érdekes tényeket tanultunk meg az emberek életéről a játékban (építészet, vallás, orvoslás, ételek, mitológia, szokások, kereskedelem)?

Téma: A Római Birodalom határai és a hadsereg:

- Mi az a Duna Limes és milyen funkciót töltött be a múltban?
- Mit tanulhatunk a játékból a római hadsereg működéséről?
- Mi a jelentősége a katonai diplomának, amit a főszereplő apja birtokol?

Téma: Társadalmi rétegzettség:

- Milyen más emberek élnek a főszereplő háztartásában?
- Mit tanulhatunk a játékból státuszukról (különös tekintettel a rabszolgákra)?
- Mi Félix származása anyai ágon? Miért okoz ez a származás félelmet az anyában, miután felfedezi férje betegségét?

Jelentős személyiségek:

- Milyen jelentős személyiségekkel találkozunk a játékban? (Marcus Aurelius, Caracalla)
- Mit tudhattunk meg róluk?

Óravázlat 2: Forráshasználat

Szint: ISCED 2A

Tematikai egység: Az ókori világ képei

Téma: Duna Limes, Kastellum Gerulata, Limes Romanus

Óratípus: tantermi, távoktatás

Idő: 45+ perc (a játékidő hosszától függően)

Tevékenységi célok (ISCED 2A):

- A Duna mentén épített római határ jelentőségének megértése és az építés okainak felismerése.
- A szlovákiai Gerulata római kastellumának megismerése.
- Tárgyi források elemzése Gerulatából, és ezekhez kapcsolódó feladatok végrehajtása.
- Az információk kritikai értékelése, kreatív feldolgozása és gyakorlati alkalmazása.

Anyagok és eszközök:

- Eszköz a játékhoz minden tanulónak/párnak, videólejátszó eszköz
- Nyomtatott kártyakészlet és leírások (1. melléklet).

Utasítások a tanárnak:

- Az óra előtt: Nyomtassuk és vágjuk ki a mellékletben található kártyákat minden pár számára.
- Előkészítés (5 perc): Az előző órán a tanár megkéri a diákokat, hogy telepítsék a játékot a mobiltelefonjukra a következő órára. A következő órán a tanár meggyőződik arról, hogy minden diák telepítette a játékot. Ha nem, a tanár dönt a következő lépésekről (pl. a diákok párokban játszanak, vagy az iskolában telepítik a játékot).
- Videóhoz kapcsolódó feladatvégzés (5 perc): Játssza le a [következő videót](#) a diákoknak (időtartam: 0:08 – 1:08 – lejátszási sebesség: 0.5). Ez egy 3D modell, amely bemutatja Gerulata táborát és egy polgári települést is a 3. – 4. században. A római tábor (kastellum) Gerulata egykor a Limes Romanus – a Római Birodalom védelmi vonalának – dunai szakaszának része volt.
- A "Heritage Quest AR" játék játszása (20+ perc): A diákok játszanak a játékkal. A teljes játék befejezése akár 45 percet is igénybe vehet. Azonban a tevékenységek elvégezhetők a játék részleges játszása után is. A tanár belátása szerint dönti el, mennyi időt töltenek a játékkal.
- Összehasonlítás (5 perc): Mutassa meg a diákoknak [ezt az oldalt](#) (válassza az „Ancient Gerulata Rusovce” lehetőséget a bal oldali panelen). Ez egy

virtuális túra a jelenlegi régészeti helyszínről. Hívjuk fel a diákok figyelmét a helyszín változásaira.

- Kártyák párosítása (5 perc): Ezután a diákok rendeződjenek párokba. Minden pár kapjon egy kártyakészletet, párosítsák a képeket a helyes nevekkal. A készleteket úgy kell felosztani, hogy két pár ellenőrizhesse egymás munkáját.
- Az óra vége (5 perc): A tanár kérdéseket tesz fel a diákoknak arról, hogy milyen tárgyi forrásokat használtak a játék során, hogyan alkalmazták ezeket, majd kéri őket, hogy hasonlítsák össze a mai tárgyakkal. Megbeszélik, hogy ismerik-e és használják-e ezeket a tárgyakat ma más formában, valamint mi a különbség a korabeli és a mai eszközök között. A tanár szorgalmi feladatot is adhat: a diákok válasszanak ki három tárgyi forrást a kártyakészletből, és írják le, mire használták őket, valamint hogyan használhatná őket Félix. Az összes szükséges információ megtalálható a játék Múzeum részében.

Óravázlat 3: Általános feladatlap

Szint: ISCED 2A

Tematikai egység: Az ókori világ képei

Téma: Duna Limes, Kastellum Gerulata, Limes Romanus

Óratípus: tantermi, távoktatás

Idő: 45+ perc (a játékidő hosszától függően)

Tevékenységi célok (ISCED 2A):

- A Duna mentén épített római határ jelentőségének megértése és az építés okainak felismerése.
- A római kastellum, Gerulata megismerése.
- Tárgyi források elemzése Gerulatából és ezek gyakorlati alkalmazása a feladatok során.
- Az információk kritikai értékelése, kreatív feldolgozása és azok gyakorlati alkalmazása.

Anyagok és eszközök:

- Eszköz a játékhoz minden tanulónak/párnak, videólejátszó eszköz
- Feladatlap (2. melléklet).

Utasítások a tanárnak:

- Az óra előtt: Nyomtassuk ki a feladatlapokat a 2. mellékletből minden diák számára.
- Előkészítés (5 perc): Az előző órán a tanár megkéri a diákokat, hogy telepítsék a játékot a mobiltelefonjukra a következő órára. A következő órán a tanár meggyőződik arról, hogy minden diák telepítette a játékot. Ha nem, a tanár dönt a következő lépésekről (pl. a diákok párokban játszanak, vagy az iskolában telepítik a játékot).
- A "Heritage Quest AR" játék játszása (20+ perc): A diákok játszanak a játékkal. A teljes játék befejezése akár 45 percet is igénybe vehet. Azonban a tevékenységek elvégezhetők a játék részleges játszása után is. A tanár belátása szerint dönti el, mennyi időt töltenek a játékkal.
- Feladatlap (15 perc): A diákok egyénileg töltik ki a feladatlapot.

Tipp: Alternatívaként a diákok párokban is játszhatnak a játékkal, és közben kitölthetik a feladatlapot. Feloszthatják a feladatokat, az egyik diák elsősorban a játékért felel, míg a másik a feladatlap válaszainak rögzítéséért.

- Vége (5 perc): A tevékenység befejeződhet a tanár moderálásával és a diákok által megosztott helyes válaszok megbeszélésével, vagy akár vita formájában is.

Óravázlat 4: Feladatlap - Római hadsereg

Szint: ISCED 2 ISCED 3

Tematikai egység: Az ókori világ képei, antikvitás nyomai

Téma: Limes Romanus, Gerulata

Óratípus: tantermi, távoktatás

Idő: 45+ perc (a játékidő hosszától függően)

Tevékenységi cél (ISCED 2 ISCED 3):

- A játék tartalmának megértése, ismeretek megerősítése és a játékmenet során szerzett információk tükrözése.

Anyagok és Eszközök:

- Eszköz a játékhoz minden tanulónak/párnak.
- Feladatlap (3. melléklet).

Utasítások a tanárnak:

- Az óra előtt: Nyomtassuk ki a feladatlapokat a 3. mellékletből minden diák számára.
- Előkészítés (5 perc): Az előző órán a tanár megkéri a diákokat, hogy telepítsék a játékot a mobiltelefonjukra a következő órára. A következő órán a tanár meggyőződik arról, hogy minden diák telepítette a játékot. Ha nem, a tanár dönt a következő lépésekről (pl. a diákok párokban játszanak, vagy az iskolában telepítik a játékot).
- A "Heritage Quest AR" játék játszása (20+ perc): A diákok játszanak a játékkal. A teljes játék befejezése akár 45 percet is igénybe vehet. Azonban a tevékenységek elvégezhetők a játék részleges játszása után is. A tanár belátása szerint dönti el, mennyi időt töltenek a játékkal. Bátorítsuk őket arra, hogy különösen a római katonák tanúvallomásaira és a római hadseregről szóló információkra figyeljenek.
- Munkalap (15 perc): A diákok egyénileg töltik ki a feladatlapot.

Tipp: Alternatívaként a diákok párokban is játszhatnak a játékkal, és közben kitölthetik a feladatlapot. Feloszthatják a feladatokat, az egyik diák elsősorban a játékért felel, míg a másik a feladatlap válaszainak rögzítéséért.

- Vége (5 perc): Az tevékenység befejeződhet a tanár moderálásával és a diákok által megosztott helyes válaszok megbeszélésével, vagy akár vita formájában is.

Óravázlat 5: Írásbeli feladat (leíró fogalmazás, esszé, reflexió, beszámoló)

Szint: ISCED 2 ISCED 3

Tematikai egység: Az ókori világ képei, antikvitás nyomai

Téma: Birodalom, Tartományok, Limes Romanus

Óratípus: tantermi, távoktatás

Idő: 60 - 90 perc

Tevékenységi célok (ISCED 2 ISCED 3):

- A játék tartalmának mélyebb értelmezése és elemzése.
- A kritikai gondolkodás fejlesztése, valamint az oksági összefüggések felismerése.
- A diákok képességeinek fejlesztése, véleményük írásbeli megfogalmazása és kifejezése.
- Az európai kultúra és a világ történelme szempontjából jelentős történelmi jelenségek, személyek és folyamatok kiválasztása és értékelése.

Anyagok és eszközök: Eszköz a játékhoz minden tanulónak/párnak.

Utasítások:

- Előkészítés (5 perc): Az előző órán a tanár megkéri a diákokat, hogy telepítsék a játékot a mobiltelefonjukra a következő órára. A következő órán a tanár meggyőződik arról, hogy minden diák telepítette a játékot. Ha nem, a tanár dönt a következő lépésekről (pl. a diákok párokban játszanak, vagy az iskolában telepítik a játékot).
- A "Heritage Quest AR" játék játszása (20+ perc): A diákok játszanak a játékkal. A teljes játék befejezése akár 45 percet is igénybe vehet. Azonban a tevékenységek elvégezhetők a játék részleges játszása után is. A tanár belátása szerint dönti el, mennyi időt töltenek a játékkal.
- Írásbeli Főfeladat (30+ perc): Ezt követően az órán vagy házi feladatként a tanár megkéri a diákokat, hogy írjanak egy elbeszélést, esszét vagy beszámolót - válasszunk a diákok életkorának megfelelő formát a tanóra releváns témájához.
- Vége (5 perc): A tevékenység befejeződhet a tanár moderálásával és a diákok által megosztott helyes válaszok megbeszélésével, vagy akár vita formájában is.

Feladatminták:

- Mit gondolhatott Marcus Aurelius, amikor azt mondta: "Még mindig lenyűgöző számomra, hogy bár jobban szeretjük magunkat másoknál, inkább törődünk mások véleményével, mint saját önbecsülésünkkel." (Idézet Marcus Aurelius könyvéből, amelyet a játékban használnak)
- Hasonlítsd össze az életet a Római Birodalom idején a mai élettel - hasonlítsd össze és elemezd a különbségeket és a hasonlóságokat az ókori római élet és a mai élet között. Vedd figyelembe a mindennapi élet különböző aspektusait, a társadalmi struktúrákat, a technológiát és a kultúrát is.
- A Római Birodalom diplomáciája és konfliktusai a határain túl élő népekkel – vizsgálj meg és elemezd a Római Birodalom kapcsolatait a különböző, határain túl élő népekkel és kultúrákkal. Szűkíthetjük a témát a preferenciáink szerint, például:
 - *Diplomáciai kapcsolatok:* Írd le, hogy hogyan biztosította Róma a határait és az érdekeit diplomáciával, szerződésekkel és szövetségekkel.
 - *Kereskedelem:* Elemezd a kereskedelem jelentőségét a Római Birodalom szomszédos kapcsolatait szempontjából, különös tekintettel az áruk, technológiák és kulturális elemek cseréjére.

- *Katonai konfliktusok:* Írd le a Római Birodalom fő katonai konfliktusait és hadjáratait különböző törzsek és népek ellen, és azok hatását a római politikára és társadalomra.
- *Kulturális és társadalmi hatások:* Elemezd, hogyan befolyásolták a határain túl élő népekkel való kapcsolatok a római kultúrát, és hogyan hatott Róma ezen népek kultúráira.
- *Hatás a modern időkre:* Értékelj a Római Birodalom határain túli népekkel való kapcsolatai hatását a Római Birodalom stabilitására és fejlődésére, valamint a modern európai identitás formálására. Gondold át, mit tanulhatnak a modern társadalmak ezekből a történelmi kapcsolatokból.

Óravázlat 6: Drámajáték

Szint: ISCED 2

Tematikai egység: Az ókori világ képei

Téma: Duna Limes, Gerulata, Limes Romanus

Óratípus: tantermi, távoktatás (ha távoktatásról van szó, akkor a feladatot írásos formában érdemes bekérni), csoportmunka.

Idő: 60 - 90 perc

Tevékenységi célok (ISCED 2):

- A játék tartalmának alapos megértése, az ismeretek megszilárdítása, valamint a játékmenet során szerzett információk elemzése.
- A diákok képességeinek fejlesztése, tudásuk és véleményük párbeszédben történő kifejezése és megfogalmazása.
- A kritikai gondolkodás fejlesztése, az oksági összefüggések feltárása.
- Az önkifejezés és a kreatív drámai készségek fejlődésének elősegítése.

Anyagok és Eszközök: Eszköz a játékhoz minden tanulónak/párnak.

Utasítások:

- Előkészítés (5 perc): Az előző órán a tanár megkéri a diákokat, hogy telepítsék a játékot a mobiltelefonjukra a következő órára. A következő órán a tanár meggyőződik arról, hogy minden diák telepítette a játékot. Ha nem, a tanár dönt a következő lépésekről (pl. a diákok párokban játszanak, vagy az iskolában telepítik a játékot).
- A "Heritage Quest AR" játék játszása (20+ perc): A diákok játszanak a játékkal. A teljes játék befejezése akár 45 percet is igénybe vehet. Azonban

a tevékenységek elvégezhetőek a játék részleges játszása után is. A tanár belátása szerint dönti el, mennyi időt töltenek a játékkal.

- Dramatizálás (20 – 30 perc): A játék után a tanár kisebb csoportokat alakít – legalább két- és legfeljebb ötfős csapatokat. A csapatok feladata egy egyszerű forgatókönyv megírása párbeszéd vagy rövid színpadi előadás formájában, amely legalább 2 percig tart, de nem haladhatja meg az 5 percet.

A feladat eredménye lehet egy jelenet, amely **összefoglalja a játék cselekményét**, kihívásait, amelyek ellenőrzik a játékmenet során szerzett ismereteket és emlékeket. Alternatívaként az eredmény lehet egy **előrejelző jelenet**, amely a játék cselekményének lehetséges folytatásaira összpontosít. Hogyan végződhet Félix története? További alternatívaként a diákok saját kihívást is javasolhatnak Félix számára.

- Megvalósítás (25 – 35 perc): A diákok előadják munkájuk eredményeit egyéni, rövid jelenetek előadásával. Az előadás mellett/helyett egyszerűbb szövegolvasást is választhatnak.
- Reflexió (15 – 20 perc): A reflexió megfelelő formája a jelenetek egyéni megbeszélése, ahol a tanár biztatja a diákokat, hogy gondolják át, hogy a jelenet hitelesen kapcsolódik-e a játék történetéhez. Különösen alkalmasak a nyílt kérdések, amelyek ösztönzik az összehasonlítást az érzések között a játékmenet és a jelenet előadása vagy olvasása során. Az alábbi kérdések inspirációként szolgálhatnak. A tanár moderálhatja a beszélgetést az egész csoporttal, vagy hagyhatja, hogy a diákok kisebb csoportokban maradjanak, hogy elegendő teret biztosítsanak az egyéni gondolatok és vélemények kifejezésére.

Hasznos kérdések a dramatizálás reflexiójára:

- Melyik részét lehetett intenzívebben átélni a feladatnak?
Próbáld megfogalmazni a véleményed!
- Melyik kihívás volt a legnehezebb a játékban számodra és miért?
- Mi a véleményed Félix karakteréről?
- Vége (1 – 2 perc): A tevékenység lezárása lehetséges gyors visszajelzésekkel, például a diákok értékelhetik munkájukat egy ötfokozatú skálán, ahol az egy csillag alacsony érdeklődést, az öt csillag pedig magas lelkesedést/izgatottságot jelez.
- Alternatív Vége (5 perc): A tanár biztathatja a diákokat, hogy szóban vagy írásban foglaljanak össze három érdekes tény vagy felfedezést, amit a játék során tanultak.

Óravázlat 7: Peutinger térkép, avagy Hogyan látták a rómaiak a világot?

Szint: ISCED 2 ISCED 3

Tematikai egység: Az ókori világ képei, antikvitás nyomai

Téma: Úthálózat, Peutinger térkép, Globális kereskedelem

Óratípus: tantermi, távoktatás

Idő: 45+ perc (a játékidő hosszától függően)

Tevékenységi célok (ISCED 2 ISCED 3):

- A római katonai táborok és a Római Birodalom lakóinak megismerése és azonosítása.
- Az adott időszak történelmi forrásainak elemzése.
- Az ókori római és a modern térképészek világképének összehasonlítása, valamint a térképészet fejlődésének megértése.
- Az információk kritikai gondolkodás útján történő megértése, különösen a térképek által nyújtott adatok alapján, és azok társadalmi vonatkozásainak elemzése.

Anyagok és eszközök: Eszköz a játékhoz minden tanulónak/párnak. Számítógép képernyővel a térképek bemutatásához vagy nyomtatott példányok a Peutinger térképről és modern térképekről.

Utasítások:

- Előkészítés (5 perc): Az előző órán a tanár megkéri a diákokat, hogy telepítsék a játékot a mobiltelefonjukra a következő órára. A következő órán a tanár meggyőződik arról, hogy minden diák telepítette a játékot. Ha nem, a tanár dönt a következő lépésekről (pl. a diákok párokban játszanak, vagy az iskolában telepítik a játékot).
- A "Heritage Quest AR" játék játszása (20+ perc): A diákok játszanak a játékkal. A teljes játék befejezése akár 45 percet is igénybe vehet. Azonban a tevékenységek elvégezhetők a játék részleges játszása után is. A tanár belátása szerint dönti el, mennyi időt töltenek a játékkal.
- Tevékenység bevezetése (3 perc): Röviden magyarázzuk el azt, hogy mi az a Peutinger térkép és ennek történelmi kontextusát. Mutassuk be, hogy hogyan használták a térképeket a Római Birodalomban a navigációhoz és az útvonaltervezéshez. Használhatjuk a következő információkat:
 - A Peutinger térkép (latinul: Tabula Peutingeriana) egyfajta katonai menettérkép, amely megmutatja a Római Birodalom úthálózatát és az út menti megállóhelyeket, betekintést nyújtva a rómaiak földrajzi világképébe. Ez a térkép a 13. század második felében készült

Agrippa 4. századi térképének másolata alapján. A térkép adatai tartalmazzák a helyek közötti távolságokat, megkönnyítve az utazást a Római Birodalom területén és tovább Perzsiába, valamint Indiába is. Keskeny és hosszúka alakja nem tükrözi a valódi földrajzi arányokat; észak nem mindig van a tetején, és a méretarány sem egységes, ami a területek méretének helytelen ábrázolásához vezet. A játékban egy egyszerűsített változata jelenik meg ennek a térképnek (a feladat során Gerulatában, amelyet Félix kap egy Cyrus nevű utazótól).

- Megfigyelés és összehasonlítás (10 perc):
 - Osszuk fel a diákokat kis csoportokra, és minden csoport kapjon másolatokat a Peutinger térkép részeiről és hozzáférést a mai térképekhez (alternatívaként digitális képernyőn is megjeleníthetjük a térképeket).
 - A diákok feladata lesz az ősi és modern térképek közötti különbségek azonosítása és rögzítése. Koncentráljanak a következőkre:
 - Útvonalak elrendezése és ábrázolása.
 - Helyek és távolságok ábrázolása.
 - Használt szimbólumok és jelmagyarázatok.
 - A térképek általános tervezése és esztétikája.
- Beszélgetés (5 perc):

A megfigyelés befejezése után hagyjuk a diákokat megvitatni megállapításaikat. Kérjük meg őket, hogy gondolják át, hogyan befolyásolta a technológiai fejlődés és a világtérkép változása a térképek rajzolásának módját.

- Összefoglalás (2 perc):

Összegezzük a diákok által azonosított főbb pontokat, és tisztázzuk, hogy hogyan tükrözik a térképek nemcsak a földrajzi, hanem a kulturális és technológiai, társadalmi aspektusokat is.



Az eredeti Peutinger-térkép, [forrás](#)



Peutinger-térkép játékbeli, módosított változata

Óravázlat 8: Gamifikált online kvíz

Szint: ISCED 2 ISCED 3

Tematikai egység: Az ókori világ képei, antikvitás nyomai

Téma: Társadalmi hierarchia, Limes Romanus, Birodalom, Gerulata, Vallási hiedelmek, Rabszolgaság Rómában

Óratípus: tantermi, távoktatás

Idő: 45 - 90 perc

Tevékenységi célok (ISCED 2 ISCED 3):

- A római katonai táborok és a Római Birodalom lakóinak megismerése, azonosítása.
- Történelmi források elemzése az adott időszakból.

A tevékenység alcéljai (ISCED 2A):

- Megérteni a Duna mentén kiépített római határ jelentőségét és felismerni annak okait.
- Megismerni a római várat, Gerulatát.
- Elemezni Gerulata tárgyi forrásait és dolgozni velük.
- Az információkat kritikusan értékelni, kreatívan feldolgozni és gyakorlatiasan felhasználni.

Anyagok és Eszközök:

- Eszköz a játékhoz minden tanulónak/párnak.
- Ingyenes és regisztrációmentes gamifikált online kvíz elérhető a következő [URL-en](#):

<https://app.motimore.com/esg0b12990ae1d82e9573abb9a6df74ae00&e=1&c2=1>

Utasítások a tanárnak:

- Előkészítés (5 perc): Az előző órán a tanár megkéri a diákokat, hogy telepítsék a játékot a mobiltelefonjukra a következő órára. A következő órán a tanár meggyőződik arról, hogy minden diák telepítette a játékot. Ha nem, a tanár dönt a következő lépésekről (pl. a diákok párokban játszanak, vagy az iskolában telepítik a játékot).
- A "Heritage Quest AR" játék játszása (20+ perc): A diákok játszanak a játékkal. A teljes játék befejezése akár 45 percet is igénybe vehet. Azonban a tevékenységek elvégezhetők a játék részleges játszása után is. A tanár belátása szerint dönti el, mennyi időt töltenek a játékkal.
- Gamifikált online kvíz (15 - 30 perc): A diákok egyénileg töltik ki a kvízt.
- Összefoglalás (5 - 10 perc): A tevékenység befejeződhet a tanár moderálásával és a diákok által megosztott helyes válaszok megbeszélésével, vagy akár vita formájában is.

Mellékletek

1. melléklet - Kártyakészlet és leírások a (Játék) Múzeumból

Nyomtassuk ki és vágjuk ki a kártyákat, majd osszuk szét őket minden párnak. A kártyák mennyiségét az időkeret és a diákok száma határozza meg.

			
öntőforma	római mécset	ezüst érme	bronz római érme
			
oroszlán alakú bross	római lámpa	bronz gyűrű	arany pecsétgyűrű
			
bronz körbross	római mécset	bronz tál	agyag urna
			
agyag pohár	kulcs	terra sigillata tál	agyag edény
			
mozsár	agyag korsó	millefiori tál	ezüst kehely

			
díszített mécses	üveg gyöngyök	bronz érme	lovas alakú bross
			
csont zseton	Caracalla mellszobra	római katonai diploma	dipsz relief másolat
			
kard	tetőcserép	Marcus Aurelius mellszobra	votív dombormű
			
parittyagolyó agvagból	germán bross	votív kőoltár	germán edény

2. melléklet - Általános feladatlap

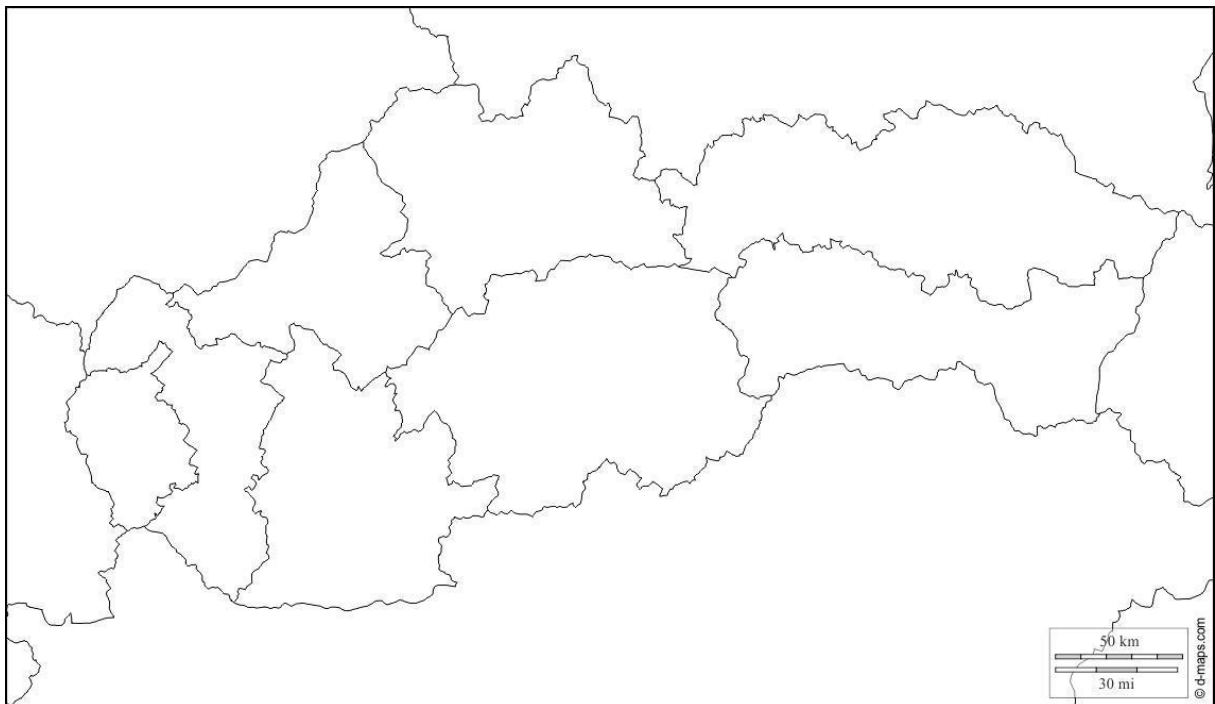
Ennek a feladatlapnak a célja az, hogy összekapcsolja a Heritage Quest AR játék tapasztalatait a Limes Romanusról szerzett ismeretekkel.

FELADAT:

1.A: Írj le minél több asszociációt a „határ” szóval kapcsolatban.

1.B: Miket tudsz elmondani a Limes Romanus létrehozásának okairól? Mit tudsz hozzá kapcsolni?

FELADAT 2: Jelöld be a Castellum Gerulata helyét a térképen. Ha tudsz, más castellumokat is megjelölhetsz. Hogyan kapcsolódnak ezek a Duna folyóhoz?



FELADAT 3: Félix a játékban eltör egy értékes terra sigillata típusú edényt. Miért olyan értékes ez a típusú tál?

FELADAT 4: Mit tudunk meg ezekből az tárgyi forrásokból, amelyeket Gerulatában találtak? Töltsd ki a tárgy nevét és írd le jelentőségét a játék Múzeum részének segítségével.

Kép	Név	Jelentőség
		
		
		
		
		

Megoldás:

Kép	Név	Jelentőség
	Bronzcsat oroszlán alakban	A kereskedelem és kulturális csere létezése Afrikával.
	Tegula	A római légiók saját építőanyag-gyártásának tanúsága.
	Plasztikus dombormű „Csodálatos eső” jelenettel	A rómaiak németekkel vívott csatáinak tanúsága a mi területünkön.
	Parittyagolyó	A parittya katonai célú használatának tanúsága.
	Gladius kard	Támadó fegyver, a katonai felszerelés része.

FELADAT 5: Próbáld meg új ismereteid alapján megindokolni, miért kellene, hogy a „Római Birodalom határai – Duna Limes (nyugati rész)” és Gerulata továbbra is szerepeljen az UNESCO Világörökségi Listáján és miért fontos megőrizni a jövő generációi számára.

3. melléklet - Feladatlaplap - Római hadsereg

Feladatlap: **Amit már tudok a római hadseregről**

Milyen követelményeknek kellett megfelelni, hogy valaki belépjen a római hadseregbe?
Mennyi ideig szolgáltak általában a rómaiak a hadseregben?
Mit csináltak a római katonák, amikor nem harcoltak?
A harcra készülés mellett milyen egyéb tevékenységeket végeztek a római katonák?

Hogyan járultak hozzá a római katonák a Birodalom fejlődéséhez?

Milyen követelményeknek kellett megfelelni, hogy valaki belépjen a római hadseregbe?
- o Római polgárnak vagy szabad embernek kellett lennie. - o Legalább 16 évesnek kellett lennie. - o Fizikailag erősnek és magasnak kellett lennie.
Mennyi ideig szolgáltak általában a rómaiak a hadseregben?
o Kb. 20 évig.
Mit csináltak a római katonák, amikor nem harcoltak?
- o Naponta edzettek alakzatban, harci és teljes fegyverzetben futottak. - o Gondoskodtak a tábor tisztaságáról. - o Karbantartották a tábor felszerelését (fegyverek, egyéb felszerelés, készletek).
A harcra készülés mellett milyen egyéb tevékenységeket végeztek a római katonák?
- o Téglagyártás - o Kovácsmesterség - o Építkezés - o Adminisztratív (pl. számvetői) munka - o Minden egyéb tevékenység, amit a hadsereg igényelt
Hogyan járultak hozzá a római katonák a birodalom fejlődéséhez?
- o Utak létrehozása vagy javítása. - o Hidak építése a folyók felett. - o Új táborok alapítása.

Impresszum

Szerzők: Dušan Damián Brezány, Veronika Golianová

Óravázlat 2 és 3 szerzője és szerkesztője: Kristína Grófová

A magyar történelem tanterv kapcsolódásainak szerzője: Lukács Lilla Judit

Az online gamifikált kvíz szerzői: Giorgia Marchionni, Lukács Lilla Judit

Szakértői együttműködés és nyelvi lektorálás (SK és EN verzió): Ľubica Voľanská, Kristína Grófová, Jakub Žaludko

Magyar lektorálás és fordítás: Lukács Lilla Judit, Homoki Hajnalka

Impact Games (SK), MotiMore (HU).
2024.



Az Európai Bizottság támogatása ennek a kiadványnak az elkészítéséhez nem jelenti a tartalom jóváhagyását, amely kizárólag a szerzők nézeteit tükrözi, és a Bizottság nem vállal felelősséget a benne foglalt információk esetleges felhasználásáért.

PROJEKT SZÁM: 2022-1-SK01-KA220-SCH-000088367

PROJEKT CÍME: BÉKÉBEN FELFEDEZNI A MÚLTAT



**Co-funded by
the European Union**