

**A Nevelési Tudásdepó projekt helye a közoktatás-fejlesztési  
stratégiában, különös tekintettel az innovációs potenciál  
fejlesztésének lehetőségei a nem formális és informális  
képzés területén**

**TÁMOP 3.2.4**

## TARTALOMJEGYZÉK

<b>I. A programfüzet alapadatai</b> .....	<b>3</b>
<b>II. Hasznos tudnivalók</b> .....	<b>5</b>
<b>III. A program tartalma</b> .....	<b>6</b>
<b>IV. A program tananyaga</b> .....	<b>6</b>
<b>IV.1. Modul</b> -----	<b>6</b>
<b>IV.2. Modul</b> -----	<b>7</b>
Tudnivalók a modul feldolgozásához -----	7
IV.2.1. Tanulási feladat -----	7
IV.2.1.1. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása -----	7
IV.2.2.2. Értékelés, önértékelés -----	34
<b>I. függelék</b> -----	<b>37</b>
Felhasznált irodalom -----	37

## I. A PROGRAMFÜZET ALAPADATAI

*A program megnevezése:*

**Digitális Erőd – információkereső kalandjáték a reneszánsz témakörében**

*A fejlesztő team tagjai:*

**könyvtáros, tanár, tanító, egyetemi hallgatók**

*A program célja:*

- Különböző tantárgyak ismeretanyagának integrálása, együttes felhasználása
- Csoportmunkára való felkészítés
- Kulcskompetenciák fejlesztése:
  - eszközhasználat
  - digitális írástudás
  - kommunikációs képességek
  - problémamegoldás
  - szövegértés
- Prezentációs képességek fejlesztése
- Önálló tanulási technika elsajátítása
- Könyvtári és internetes források önálló használata

*A program időtartama: 7 óra*

*A program során elsajátítandó kompetenciák (ismeretek, fejlesztett képességek, attitűdök):*

A tanuló a program befejezése után:

1. A program sikeres elvégzése után a tanuló legyen képes céltudatosan, egy-egy probléma önálló megoldása érdekében

- egy feladat szövegéből kiemelni a lényeges információkat
- ki tudja választani a megoldáshoz szükséges forrásokat
- segítség nélkül tud tájékozódni egy könyvtár állományában
- tudja használni annak kézikönyveit
- tudjon információt keresni egy könyvben annak tartalomjegyzéke és mutatói segítségével
- a megkeresett információkat tudja papíron és elektronikusan is rögzíteni, továbbítani
- az információkat tudja ellenőrizni, értékelni és újabb problémák megoldásánál felhasználni
- tudjon elektronikus tananyagot, adatbázisokat, digitális könyvtári gyűjteményeket használni
- legyen képes új digitális tudásbázisok feltérképezésére és szolgáltatásaik megismerésére
- tudjon csapatban dolgozni, a feladatokat megosztani
- az új környezetben is nyitottan álljon a források megismeréséhez
- tudja feladatmegoldásait ellenőrizni és értékelni

2. A programban való részvétel erősítse a kulcskompetenciák fejlesztését:

- *Eszközhasználat:* a résztvevők tudjanak nyomtatott és audiovizuális dokumentumokat, elektronikus és digitális forrásokat használni
- *Kommunikációs készségek:* a tanulók tudjanak kommunikálni a csapattagokkal és játékvezetővel írásban, szóban és számítógépes eszközökkel
- *Csoportmunka:* a résztvevő ismerje fel a csoportmunka előnyeit és lehetőségeit
- *Digitális írástudás:* a tanuló ismerje azokat az eszközöket, melyet tudása reprezentálásában és bővítésében felhasználhat
- *Önálló tanulás:* a résztvevő ismerje azokat a forrásokat, amelyek segítségével a tanulóhoz szükséges tananyagokat összegyűjtheti, és ismerje azokat a technikákat, amelyek ezek használatához szükségesek
- *Problémamegoldás:* a résztvevő tudja azonosítani a problémát és önállóan el tudja dönteni, hogy milyen út vezet annak hatékony és sikeres megoldásához

3. A reneszánsz témakörére szűkítve a programot a tanuló a különböző tantárgyak keretében már megalapozott ismeretanyagot (történelem, földrajz, irodalom, képzőművészet, informatika, stb.) összefüggéseiben is átlássa, és a reneszánsz kor neves személyiségeiről, eseményeiről, művészeti alkotásairól közösen a többi játékkal is információt tudjon szerezni, azokat feldolgozni és prezentálni.

A tanuló a reneszánsz témakörét illetően ismerje meg a kor jelentős, magyar és külföldi személyiségeit, alkotásait. Legyen tisztában a reneszánsz kor jellemzőivel, sajátosságaival.

***A programban alkalmazott értékelési módszerek:***

Értékelés formája	A program közben önértékelés és a játék forgatókönyvéből adódó értékelés történik. A játék végén az idő, az elhasznált segítőkétyák és az útinapló értékelése történik.
Értékelés rendszeressége	Játék közben folyamatosan és a játék végén
Értékelés tartalma	A feladatok megoldásának pontossága és mikéntje, valamint az időtényező

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### *A program megvalósításában való előrehaladás rendszere:*

A játékot 9 feladatra bontottam. Egy-egy feladat pontos megoldása vezet el a következőhöz. Mindegyik több részfeladatra bontható, melyet a csoport tagjai megoszthatnak egymás között. A megoldáshoz minden esetben több eszköz használatára van szükség és több információ együttes használata, feldolgozása vezet csak el a továbblépéshez.

A játékra 3-5 fős csapatok jelentkezhetnek. Természetesen a játék értékelésénél többféle módon is figyelembe vehetjük a csapatlétszámot.

A játék kerettörténete szerint a jelentkezők vállalják, hogy virtuálisan egy digitális erőd foglyai lesznek, ahonnan csak akkor szabadulhatnak, ha a megadott idő alatt megtalálják a kilépéshez szükséges kódot.

A kód megtalálásakor még nem tudják, hogy a csapatok közötti versenyben milyen helyezést érnek el, hiszen ez nemcsak attól függ, hogy milyen gyorsak, hanem attól is, hogy milyen pontosan oldják meg a feladatokat.

A játék különböző állomásain egy-egy feladat megoldásával szerezhetik meg azt az információt, amellyel a következő kérdéshez juthatnak. A játékosok csak a helyes feladatmegoldással szerezhetik meg a megfelelő kilépőkódot. Éppen ezért figyelniük kell arra, hogy pontos választ adjanak, hiszen többféle veszély is leselkedhet rájuk. Minden feladathoz önellenőrzés, önértékelés szükséges a siker érdekében. A résztvevők külső segítséget is kérhetnek a játékvezetőtől.

A veszélyeket illetően egyrészt a helytelen vagy pontatlan feladatmegoldások zsákutcába vihetik a csapatokat, ami azt jelenti, hogy egy feladat megoldása után sem az újabb feladatot, sem a kilépőkódot nem találják meg. Ilyenkor a játék első feladatától kezdve át kell nézniük az addigi munkájukat, mert a játékvezetők azt nem árulhatják el nekik, hogy hol hibáztak. A zsákutcába jutás annál nagyobb problémát és idővesztést jelent a csapatoknak, minél több feladatot oldottak már meg a játék során. Az már az ő döntésüktől függ, hogy előlről kezdik a játékot, vagy visszafelé haladva próbálják meg felderíteni, mikor tértek le a helyes útról. Azt is nekik kell mérlegelni, hogy az egész csapat átnézi az összes addigi megoldásokat, vagy felosztják egymás közt a munkát.

Egy másik veszély az lehet, hogy a figyelmetlen munka azt eredményezheti, hogy a csapat visszajut a játék egy korábbi pontjára, vagyis egy már korábban megoldott feladathoz. Ez azt jelenti, hogy egy végtelen ciklusba (hurokba) kerülnek. Ebből csak akkor szabadulhatnak ki, ha megkeresik, hogy a ciklusban szereplő feladatok közül melyiket oldották meg helytelenül. A ciklusok általában 3-4 – rendszerint elég időigényes – feladatot tartalmaznak.

A harmadik veszély, amire a csapatoknak figyelniük kell, az az idő. Egyrészt egy-egy feladat megoldásánál nem mindegy, hogy milyen forrásokat és hogyan használnak. Pl. amikor egy, a könyvtárban megtalálható dokumentum adatait kell felderíteniük, akkor az online katalógusban érdemes összetett keresést használniuk, hogy kisebb találati halmazt kapjanak.

Másrészt az időtényező figyelembevétel az összetett problémák megoldása során arra sarkallja a csapatokat, hogy mérlegeljék a végrehajtandó feladatok sorát, és egymás közt meg is osszák azokat.

Természetesen a játék során a játékosok nem maradnak teljesen egyedül, bármikor segítséget kérhetnek a játékvezetőtől vagy annak segítőitől. A segítségért a csapatnak fizetnie kell. A játék elején kapott segítőkérdőívüket használhatják fel. Az értékelésnél így azt is figyelembe lehet venni, hogy ki mennyire önálló.

A játék folyamán a csapatoknak tevékenységüket naplózniuk kell, hogy milyen feladatokat és hogyan oldottak meg. A naplózásra nemcsak azért van szükség, hogy a következő játék tervezésénél figyelembe tudjuk venni annak eredményeit, hanem hogy lássuk, mennyire pontosan dolgoztak a résztvevők.

**A tanulást segítő eszközök:**

- Hagyományos könyvtári eszközök: kézikönyvek, folyóiratok, videokazetta
- Hagyományos eszközök: mérőszalag
- Internetes források: keresőrendszerek, digitális archívumok, könyvtárak, adatbázisok

**A program során alkalmazott módszerek: csoportos munka, projekt módszer****III. A PROGRAM TARTALMA**

Modul sor-száma	Témakör, cím	Időtartam (óra)
1.	Reneszánsz gondolati térkép készítése, a játékhoz szükséges előismeretek feltérképezése	2,5 óra
2.	Digitális Erőd játék	3 óra
3.	Összegző értékelés és bemutató	1,5 óra

**IV. A PROGRAM TANANYAGA****IV.1. Modul**

A tanulók feladata egy gondolattérkép elkészítése a reneszánszsal kapcsolatban. Ehhez használhatják az internetes keresőket, a Wikipédiát, a Magyar Elektronikus Könyvtárat. Az elkészült gondolattérképet le kell fényképezniük és egy e-mail mellékleteként el kell küldeniük egymásnak. Az e-mailhez egy olyan melléklet is tartozik, amely egy, az internetről letöltött képet is tartalmaz.

A gondolattérkép készítése közben a foglalkozás vezetője a csoporttal konzultál, így felderítheti, hogy a tanulók rendelkeznek-e a Digitális Erőd játékhoz szükséges előismeretekkel.

Ezek a következők:

- Internetes kereső használata
- Adatbázisok használata
- Böngészőprogramok weboldalon belül való keresési lehetőségének ismerete
- E-mail küldés melléklettel
- Képek mentése és tárolása az internetről
- Könyvtári katalógus használata
- Wikipédia használata

## IV.2. Modul

### Tudnivalók a modul feldolgozásához:

#### Bevezetés

Ebben a modulban a Digitális Erőd információkereső kalandjátékra kerül sor.

A modulban egy konkrét forgatókönyvet találunk, amely bemutatja, hogy miként is kell egy ilyen típusú játékot megszervezni. A forgatókönyv a NYME SEK Könyvtárának állományára épül, emiatt a felhasználás esetén ellenőrizni kell, hogy egy tetszőleges könyvtárban rendelkezésre állnak-e a megjelölt dokumentumok, és ha nem, akkor mivel lehet pótolni azokat.

A modul végén lévő táblázatból áttekinthető, hogy az egyes feladatokhoz szükséges dokumentumok melyik fordulónál kapnak szerepet, és milyen dokumentummal pótolhatók.

#### A modul elvégzése után a tanuló:

- önálló alkalmazás szintjén
  - tudja használni a könyvtár állományát
  - tudja használni az internetes forrásokat
  - pontosan ügyel a jegyzetelés technikájára
- legyen képes csoportmunkára
- felismerés szintjén ismerje a reneszánsz kor neves személyiségeit
- tudjon megjelölni és keresni olyan internetes forrásokat, mely a reneszánsz korra fókuszálnak
- tudja a megszerzett ismereteket különböző formában reprezentálni
- tudását tudja önállóan ellenőrizni

### IV.2.1. Tanulási feladat

#### IV.2.1.1. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

##### Játék előtt elkészítendő:

- Útinaplók
- Csapatok email címei
- Fegyvertár
- Csapatok munkamappái
- Kódtábla
- Segítőkártyák

A csapatokat 10-15 perces késéssel indítjuk el, hogy lehetőleg ne akadályozzák egymást. A játékban még vagy már részt nem vevő csapatok feladata egy gondolattérkép elkészítése a reneszánsz fogalmával kapcsolatban.

A gondolattérkép készülhet szöveges vagy prezentáció formában is. A kiindulási alap a Wikipédia reneszánsz szócikke.

Feladat leírása megoldásokkal	Kinyomtatandó szöveg	Előkészítendő eszközök	Tévút lehetőségek	Használt eszközök	Fejlesztendő terület
<p>1. feladat Tini Nindzsa teknőcök neveinek felderítése, és megkeresni azoknak a híres művészeknek az adatait, akikről a nevüket kapták. (Megoldás: Leonardo da Vinci, Raffaello, Donatello, Michelangelo)</p> <p>Közülük csak az a helyes megoldás, aki 7 éves volt, amikor Mátyás király meghalt. (Megoldás: Raffaello)</p> <p>Keresés a katalógusban (megoldás: 030 A31 Akadémiai kislexikon) és az Akadémiai kislexikonban (485. oldal).</p>	<p>A rajzfilmekben a főszereplőknek szívesen adnak olyan neveket, amelyekkel már a különböző történelmi korokban találkozhattunk. Keressétek meg a Wikipédia segítségével, hogy kikről kapták a nevüket a Tini Nindzsa teknőcök! A négy nevet jegyezzétek fel az útinaplótokba!</p> <p>Amint ezeket megszereztétek, már csak arra kell rájőnnötök, hogy közülük ki az, aki csupán hét éves volt Hunyadi Mátyás halálakor? (A Wikipédia továbbra is jó segítség lehet.)</p> <p>Amennyiben ezt a nevet megtaláltátok, akkor derítsétek ki a katalógus segítségével, hogy hol találjátok az Akadémiai kislexikont a könyvtárban! A következő feladatot ebben a könyvben találjátok a festő nevénel.</p>	<p>Útinapló Fegyvertár Internetelérés Wikipédia Toll Jegyzetpapír</p>	<p><i>Tévút lehetőségek: a többi szerző neve ( itt lehet Mátyás korával is játszani, másképpen feltenni a kérdést)</i> <i>Tévút számok: 2a, 3a, 4a visszacsatolás az elejére</i></p>	<p>Wikipédia Számítógépes katalógus</p>	<p>Wikipédia használat Információkeresés Katalógushasználat Információk felhasználása Szövegértés Információ szelektálása</p>



Feladat leírása megoldásokkal	Kinyomtatandó szöveg	Előkészítendő eszközök	Tévút lehetőségek	Használt eszközök	Fejlesztendő terület
<p>2. feladat A Szépművészeti Múzeum gyűjteményében megtalált négy művész munkáinak mentése a munkamappába és e-mailben való elküldése a játékvezetőnek. Megoldás: A múzeum weboldala: www.szepmuveszeti.hu A keresett képek: <b>Raffaello Santi</b> Pietro Bembo képmása, Esterházy Madonna, 1508 <b>Leonardo da Vinci</b> Lovas Harcosfej  A piros sapkás férfi: Pietro Bembo  Keresés a katalógusban. Megoldás: 700 H65 A hét műtárgya [videodok.] / készítették Fitz Péter, Varga Edit. – [Budapest] : Televideo, 1991. – 1 videók. (VHS)</p>	<p>A Szépművészeti Múzeum gyűjteményében is találhattok e négy művész közül néhányuk alkotásaiból. Keressétek meg az interneten a múzeum weboldalát!</p> <p>A Gyűjtemények menüpontra rákattintva megtalálhatjátok, hogy az útinaplótokba feljegyzett négy művész közül kinek a munkáiról készült fotó található meg a weboldalon. Érdeemes átnéznetek a Grafikai gyűjteményt, a Régi képtárat és a Régi szobor gyűjteményt. A felfedezett alkotásokról készült képeket mentsétek a munkamappátokba, mert később még szükségetek lesz rá! A képeket minden esetben olyan néven mentsétek, mint ami az alkotás címe!</p> <p>A képeket küldjétek el egy e-mail mellékleteként a játékvezetőnek! Az útinaplótokba jegyezzétek fel annak a képnek a címét, amelyen egy piros sapkás férfi látható!</p> <p>Amíg ezt valamelyikőtök megteszi, addig a többiek a katalógus segítségével derítsék ki, hogy melyik az a videokazetta, amelyik tárgyszavában a Szépművészeti Múzeum neve szerepel és a kazetta borítóján Pietro Bembo képe látható.</p> <p>A kazetta dobozából azt a borítékot vegyétek ki, amelyiken azt a számot látjátok, ahány képet a játékvezetőnek elküldtetek!</p>	<p>Ua. mint az előző feladatnál Csapatok munkamappái E-mail címei jelszóval  2. feladat szövegének elhelyezése az Akadémiai kislexikon Raffaello szócikkénél</p>	<p><i>A videokazetta keresésénél nem szűkítenek adatbázisra, nem a tárgyi mezőben keresik a múzeum nevét, vagy a szavakat nem kéri egymás mellé. Tévút feladatok 2b, 3b, 4b A keresés eredménye két kazetta lesz, de csak a Pietro Bembo képével ellátott a jó megoldás. 2b, 3b, 4b Tévút lehetőségek: nem a megfelelő számot veszik ki 2b, 3b, 4b</i></p>	<p>Múzeumi adatbázis  E-mail fiók  Könyvtári katalógus</p>	<p>Információ gyűjtése, keresése, szelektálása  Információ tárolása  E-mail küldése, melléklet csatolása  Katalógushasználat  Tájékozódás a könyvtárban</p>

Feladat leírása, megoldásokkal	Kinyomtatandó szöveg	Előkészítendő eszközök	Tévút lehetőségek	Használt eszközök	Fejlesztendő terület
<p>3. feladat Az itáliai reneszánsz című könyv keresése az olvasóteremben A könyv oldalszámának kitalálása Egy háromjegyű számról van szó, mely számjegyeinek összege 7. Az utolsó két számjegy egyforma. Első számjegy eggyel nagyobb, mint a második számjegy. Megoldás: 322</p>	<p>A négy festő alkotásairól bőségesen anyagot találhattok „Az itáliai reneszánsz” című könyvben az olvasóteremben. A következő feladatot a könyvben találjátok az alábbi oldalszámnál:  Egy háromjegyű számról van szó, mely számjegyeinek összege 7. Az utolsó két számjegy egyforma. Első számjegy eggyel nagyobb, mint a második számjegy. A megoldást írjátok az útinaplótokba!</p>	<p>3. feladat szövegének elhelyezése a 700 H65 jelzetű vide-okazettában</p>	<p><i>A könyvet nem az olvasóteremben keresik, katalógusban nem szükséges a keresésénél Rossz megoldás: 133, 511. 2c, 3c, 4c</i></p>		<p>Könyvtári katalógus használata  Tájékozódás a könyvtárban Szövegértés Logikus következtetés</p>

Feladat leírása megoldásokkal	Kinyomtatandó szöveg	Előkészítendő eszközök	Tévút lehetőségek	Használt eszközök	Fejlesztendő terület
<p>4. feladat A képhez tartozó festménytérkép alapján való navigálás. Megoldás: Jeremiás próféta nevét HIEREMIAS-nak írják. Érthető szavak keresése: Szavak: 1 betűs: a, s 2 betűs: mi, se 3 betűs: ser mer 4 betűs: mise, sima, hasi, here, irha hibának számít pl. a híres</p> <p>Bibliai kislexikon keresése: Megoldás: 220 M14 Bibliai kislexikon / Magyar István Lénárd. – Budapest : Fista-Saxum Kft., 2000.</p> <p>Jeremiás próféta adatainak keresése a lexikonban. Megoldás: 650 Anatót Az adatok alapján újabb könyv keresése. (<i>A könyv A szobrászat : Az ókortól napjainkig</i>) A könyvben Donatello Dávid szobrának megkeresése a mutató segítségével. (Megoldás a könyv 41. oldalán a Dávid szobor)</p>	<p>Nyissátok meg a <a href="http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html">http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html</a> weboldalt, ahol a Sixtusi kápolnában tehetek egy virtuális sétát. Az útinaplótokba írjátok be, hogy ki készítette a mennyezeten lévő freskókat! A mennyezeti festményen keressétek a mellékelt freskótérkép segítségével Jeremiás prófétát! Látni fogjátok, hogy a nevét érdekes írásmóddal írta a festő. Másoljátok az útinaplótokba, hogy pontosan hogyan is írták a nevét! Néhányan próbáljátok minél több értelmes magyar szót kirakni ennek a szónak a betűiből (lehet 1, 2, 3 és/vagy több betűs), lehet tulajdonnév is. Egy betűt egy szóban csak egyszer használhattok fel, és fontos, hogy a helyesírási szabályoknak megfeleljen. (Pl. az, hogy lo, nem lenne jó, mert azt hosszú ó-val kell írni.) Ha bizonytalanok vagytok egy-egy szó helyesírásában vagy értelmezhetőségében, akkor használjátok a könyvtár állományában megtalálható Magyar helyesírási szótárt, illetve az Értelmező szótárt! Természetesen a fegyvertáratokban lévő internetes forrásokat is érdemes használni. Ezalatt a többiek keressék meg az olvasóteremben a Bibliai kislexikont, amelyet Magyar István Lénárd írt, és nézzétek meg, mikor és hol született Jeremiás próféta. Az adatokat írjátok be az útinaplótokba!</p> <p>A születési évszámhoz adjatok nyolcvanatot, és keressétek az olvasóteremben azt a könyvet, amelynek a jelzete ezzel a számmal kezdődik, a második fele pedig R80!</p> <p>A könyv mutatójának segítségével derítsétek ki, hogy Donatello melyik híres egész alakot ábrázoló műve található a könyvben!</p> <p>A mű címét írjátok az útinaplótokba és vegyétek ki a könyvből a következő feladatot!</p>	<p>Freskótérkép</p> <p>4. feladat szövegének elhelyezése az Itáliai reneszánsz című könyv 322. oldalán</p>	<p>Nem a megfelelő bibliai lexikont választják ki 2d, 3d, 4d</p>	<p>3D internetes alkalmazás</p> <p>Térkép</p> <p>Szótárak</p>	<p>Térkép alapján való tájékozódás</p> <p>3D alkalmazás használata</p> <p>Nyelvi készségek fejlesztése</p> <p>Nyomtatott és internetes kézikönyvek használata</p> <p>Számolási készségek fejlesztése</p> <p>Információkeresés</p> <p>Kézikönyvhasználat</p>

Feladat leírása megoldásokkal	Kinyomtatandó szöveg	Előkészítendő eszközök	Tévút lehetőségek	Használt eszközök	Fejlesztendő terület
<p>5. feladat</p> <p>Több szempontú keresés a NAVA állományában. Majd a műsor lejátszása és bizonyos részeihez ugrás.</p> <p>A megoldás a Klikkerek című műsor.</p> <p>A keresett tanulmány a Vitruvius tanulmány.</p> <p>A Wikipédiában lévő szöveg alapján kell válaszolni az alábbi kérdésre: Hány láb magas egy ember? Megoldás: 6</p> <p>Adatok táblázatba rendezése</p> <p>Kinyújtott kar és testmagasság Tenyér és testmagasság összefüggése alapján</p> <p>A továbblépéshez szükséges folyóirat a História</p>	<p>A www.nava.hu oldalon keressétek meg azt az ismeretterjesztő/oktató műsort, amit 2007. március 5-én sugárzott a MTV2, és a leírásából kiderül, hogy Németh Judit volt a műsor vezetője.</p> <p>Nézzetek bele a műsorba, 19 perc 25 másodperc után a műsorvezető elmondja, hogy mit neveztek a tökéletes emberábrázolásnak, ki alkotta ezt meg rajzban és melyik pénzérmén látható. (Ha nem értitek pontosan, vagy gond van a leírásával, akkor keressétek a szót a műsor leírásában, ott is megtaláljátok.)</p> <p>Az alkotó nevét és a pénzérmét írjátok az útinaplótokba, az emberábrázolásról elnevezett tanulmányt pedig keressétek meg a Wikipédiában!</p> <p>A Wikipédiában lévő szöveg alapján válaszoljatok az alábbi kérdésre: Hány láb magas egy ember?</p> <p>Közben ellenőrizzétek a szöveg néhány részletét a csapat tagjaira vonatkozóan! Az eredményt rögzítsétek az útinaplóitokba egy táblázatban:</p> <p>Kinyújtott kar és testmagasság Tenyér és testmagasság összefüggése</p> <p>A továbblépéshez szükséges feladatot abban a folyóiratban találjátok a folyóirat olvasóban, amelynek címének szinonimája történet, krónika.</p> <p>Ha nincs ötletetek, használjátok az internetes szinonimaszótárt!</p>	<p>Mérőszalag</p> <p>Feladat szövege a 650 R80 jelzetű könyvben</p> <p>Amennyiben a könyvtár nem NAVA pont, a feladat szövegét úgy kell megváltoztatni, hogy a játékosok egy tanulmány nevét keressék a műsor leírásában.</p>	<p>Olyan folyóiratot választ, amelynek címében szerepel a történet szó: 2e, 3e, 4e</p>	<p>NAVA adatbázis</p> <p>Wikipédia</p> <p>Számológép</p> <p>Kézikönyvek, internetes szótárak</p>	<p>Adatbázis használat</p> <p>Szövegértés</p> <p>Mérés, számolás</p> <p>Szótárhasználat</p>

Feladat leírása megoldásokkal	Kinyomtatandó szöveg	Előkészítendő eszközök	Tévút lehetőségek	Használt eszközök	Fejlesztendő terület
<p>6. feladat</p> <p>A böngészőprogram keresési opciójával gyorsabban megtalálható a válasz.</p> <p>1. Ki volt a könyvtár őrzője, könyvtáros? Taddeo Ugoletto és Galeotto Marzio</p> <p>2. Kinek a könyvgyűjteménye lett a könyvtár része? Jannus Pannonius, Vitéz János</p> <p>3. Ki volt Naldo Naldi? Ő írt a könyvtárról.</p> <p>A harmincnál kisebb tökéletes szám a 28.</p> <p>Az olvasótermi borítékokon a számok római számmal vannak megadva.</p>	<p>Mátyás király híres könyvtára a Corvina könyvtár.</p> <p>A <a href="http://www.corvina.oszk.hu/studies/csapodi_hun.htm">http://www.corvina.oszk.hu/studies/csapodi_hun.htm</a> weboldal segítségével válaszoljatok az alábbi, a könyvtárral kapcsolatos kérdésekre:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ki(k) volt(ak) a könyvtáros(ok)?</li> <li>2. Ki(k)nek a könyvgyűjteménye lett a könyvtár része?</li> <li>3. Mi a kapcsolata Naldo Naldinek a könyvtárral?</li> </ol> <p>A válaszokat rögzítsétek az útinaplótokba!</p> <p>A reneszánsz kor tudósait sok minden foglalkoztatta. Nemcsak a művészetek különböző ágaival foglalkoztak, hanem a tudományok különböző területeivel is. Ilyen tudós volt Regiomontanus is, aki nemcsak rendezgette a Corvina könyvtár görög nyelvű kéziratait, hanem több művével gazdagította is azt.</p> <p>Regiomontanusnak köszönhetjük az ötödik tökéletes szám felfedezését is. Mit is nevezünk tökéletes számnak? Azokat a számokat nevezzük tökéletesnek, melyeknek önmagukon kívüli osztói összege maga a szám. Az első tökéletes szám a 6, hiszen osztóinak (1, 2, 3) összege <math>1+2+3=6</math>. A harmadik tökéletes szám a 496, a negyedik a 8128 és az ötödik a 33 550 336. (Aki nem hiszi, járjon utána!) Jó, de melyik lehet a második? Annyit segítek, hogy 30-nál kisebb számról van szó.</p> <p>Az útinaplótokban írjátok le és bizonyítsátok is, hogy melyik számról van szó!</p> <p>Az olvasóteremben keressétek azt a borítékot, amelyen ezt a számot tudjátok beazonosítani! A következő feladatot ott találjátok.</p>	<p>6. számú feladat szövegeinek elhelyezése a História című folyóiratban</p> <p>28-as számú borítékok</p>	<p>Tévút lehetősége: más számokkal, pl. az egyet nem veszik osztónak, vagy valamilyen osztóról elfelejtkeznek: pl. 24 vagy 12 2f, 3f, 4f</p>	<p>Interneten elérhető szöveg</p> <p>Böngészőprogram kereső opciója</p>	<p>Információkeresés</p> <p>Információ feldolgozás</p> <p>Számolás</p>

Feladat leírása megoldásokkal	Kinyomtatandó szöveg	Előkészítendő eszközök	Tévút lehetőségek	Használt eszközök	Fejlesztendő terület
<p>7. feladat</p> <p>Navigáció a digitális corvinák között és a megfelelő kiválasztása. Az oldal szolgáltatásainak megismerése.</p> <p>Kék pötty: Teljes corvina megtekintése</p> <p>Sárga pötty: Leírás a corvináról</p> <p>Latin szótár használata.</p> <p>Megoldás: Homiliae</p> <p>Cod. Lat. 346</p> <p>Chrysostomus: Homiliae</p> <p>A kerekített érték kétszerese 700, a keresett iniciálé M.</p> <p>A polcon lévő utolsó könyv az olvasóteremben Herendi Miklós: Művészettörténet.</p>	<p>Mátyás könyvtárának néhány darabját ti is szemrevételezhetitek a <a href="http://www.corvina.oszk.hu/">http://www.corvina.oszk.hu/</a> oldalon az ADATTÁR blokk Corvinák menüpontjában.</p> <p>Derítsétek ki, mit jelenet a Corvina címe mellett található kék és sárga pötty!</p> <p>Keressétek meg azt a Corvinát, melynek címe latinul bibliamagyarázatot jelent!</p> <p>Lapozzatok bele a műbe, a beszkenelt oldalak közül a 10. lapon egy gyönyörű iniciálét láthattok. Milyen betűt formáz az iniciálé?</p> <p>A továbblépéshez arra az olvasóteremben található könyvre lesz szükségetek, melynek jelzetét a következő módon kapjátok:</p> <p>A jelzet első fele a keresett corvina számának tízesekre kerekített értékének a kétszerese.</p> <p>A jelzet második fele azzal a betűvel kezdődik, amelyet az iniciáléban találtatok és az ilyen betűs könyvek közül az utolsó a polcon.</p>	<p>Feladat szövegének elhelyezése a 28-as számú borítékban</p>	<p>Tévút lehetőség a V betű, illetve, hogy M betűsből több sor van a polcon, illetve a kölcsönző tér 2g, 3g, 4g</p>	<p>Digitalizált gyűjtemény</p> <p>Kézikönyvek</p>	<p>Információkeresés</p> <p>Szótárhasználat</p>

Feladat leírása megoldásokkal	Kinyomtatandó szöveg	Előkészítendő eszközök	Tévút lehetőségek	Használt eszközök	Fejlesztendő terület
<p>8. feladat</p> <p>Navigáció a matyasmesek.oszk.hu oldalon a megadott szempontok alapján.</p> <p>A keresett szerző Ilosvai Selymes Péter.</p> <p>A szerző melyik műve található meg a Magyar Elektronikus Könyvtárban?</p> <p>Toldi Miklós históriája</p> <p>A főhős tehát Toldi Miklós.</p> <p>A mű keletkezésének éve 1574.</p> <p>A könyvtár állományában ilyen címmel Benedek Elek munkája található meg. A helyes oldalszám az 57.</p>	<p>A matyasmesek.oszk.hu oldalon a Mátyás királyról szóló válogatott szépirodalmi bibliográfiában keressétek meg a História Mátyás királyról címűt, melyet 1575-ben írt a szerző!</p> <p>A szerző nevét írjátok az útinaplótokba!</p> <p>A szerző melyik műve található meg a Magyar Elektronikus Könyvtárban?</p> <p>Ki a mű főhőse? Írjátok be az útinaplótokba!</p> <p>Olvassatok bele a költeménybe és megtudjátok annak keletkezési idejét is. Erre a számra a továbbiakban szükségetek lesz.</p> <p>A könyvtár kölcsönözhető részlegében keressétek meg azt a könyvet, amelynek a címe a hős teljes neve! A szerző nevét az útinaplótokba rögzítsétek!</p> <p>A könyvben azon az oldalon találjátok a feladatot, amely a MEK-ben talált mű keletkezésének évszámából a százasok és a tízesek helyén lévő számokból kirakható.</p>	<p>Feladat szövegének elhelyezése a 700-as csoporton belül az utolsó M jelzetű könyvben</p>	<p>Csak a vezetőknévre keresnek, így Arany János Toldi című művéhez jutnak.</p> <p>Zsákutca</p>	<p>Internetes forrás</p> <p>Digitális könyvtár</p> <p>Könyvtári katalógus</p>	<p>Információkeresés</p> <p>Katalógushasználat</p> <p>Szövegértés</p>

Feladat leírása megoldásokkal	Kinyomtatandó szöveg	Előkészítendő eszközök	Tévút lehetőségek	Használt eszközök	Fejlesztendő terület
<p>9. feladat</p> <p>Fejtsétek meg az alábbi titkosírást és derítsétek ki, ki a szerző.</p> <p>Eddig Itália földjén termettek csak a könyvek, S most Pannónia is ontja a szép dalokat.</p> <p>Sokra becstülnek már, a hazám is büszke lehet rám, Szellemem egyre dicsőbb, s általa híres e föld!</p> <p>Janus Pannonius verseskötetében a 193.oldal. Ezt kell a játékvezetőnek megmondani. Ez a kilépési kód.</p>	<p>Fejtsétek meg az alábbi titkosírást és derítsétek ki Google kereső segítségével, hogy ki a szerző!</p>  <p>A megoldást írjátok le az útinaplótokba! Keressétek meg a szerző művét a verseskötetek között és mondjátok meg a játékvezetőnek, hogy melyik oldalszámon találtátok!</p>	<p>Kódtábla</p> <p>Feladat szövegének elhelyezése Benedek Elek: Toldi Miklós című művének 57. oldalán</p>	<p>Zsákutca</p>	<p>Kódtábla</p>	<p>Írásbeli kommunikáció</p> <p>Katalógushasználat</p>



## Tévtak feladatai:

(A tévtak feladatai a Nyugat-magyarországi Egyetem Savaria Egyetemi Központ épületéhez és állományához kötődnek. Így ezeket néhány esetben az adott helyszínhez kell igazítani. A tévtak el is hagyhatók, ha a játékosokkal megegyezünk abban, hogy a játékban csak zsákutcába juthatnak, végtelen ciklusba nem.)

Elhelyezendő	Feladat száma	Feladat szövege	Szükséges eszközök	Megoldás
Akadémiai kislexikon Michelangelo, Leonardo és Donatello nevénél	2a	Kérjétek el a játékvezetőtől a tangram borítékot!	Tangram	
	3a	A darabkákból rakjatok ki egy négyzetet! (Az internet segíthet, így elolvashatjátok a következő feladat szövegét is.)	Négyzet, ami a tangram szabályainak megfelelően van feldarabolva. A négyzeten a következő szöveg áll: Menjétek a földszintre és számoljátok meg, hány lépcső vezet a legfelső emeletre! A lépcsők számát szorozzátok meg 20-szal és az olvasóteremben az első ilyen jelzetű könyvből vegyétek ki a következő feladatot! (Ahol nem többszintes a könyvtár, valami mást kell a játékosokkal megszámláltatni, ami a játékidéjüket megnöveli.)	
960 S56 Fekete Afrika története	4a	Küldjétek egy e-mailt a játékvezetőnek, melyben egy olyan tetszőleges weboldalt ajánlotok neki, amelyen a reneszánsz témakörével foglalkozó Powerpoint bemutató van! Majd jelentkezetek nála az alábbi jelszóval: primordium!		A játékvezető közli velük, hogy a primordium szó latin eredetű és kezdetet jelent. A játékosok már sejtetik, hogy valamit elrontottak. Amennyiben nem, akkor fel kell hívni a figyelmüket, hogy kezdjék előlről a játékot.

Elhelyezendő	Feladat száma	Feladat szövege	Szükséges eszközök	Megoldás
Elhelyezendő más kazettákban	2b	A könyvtárban az egyik könyvtáros a játék beépített embere. A következő kérdést kell feltennetek neki, ha meg akarjátok találni: Ugyebár Leonardo mesterhez van szerencsém? Ha a könyvtáros azt válaszolja, hogy „Csak nem látszik rajtam, hogy lassan 500 éves vagyok?“, akkor megtaláltátok a keresett személyt. Ám ő csak akkor adja oda a következő feladatot, ha pontosan meg tudjátok mondani, hogy hány év múlva lesz 500 éves. Szóval nektek még azt is kell mondanotok, hogy „Ugyan mester, addig még van ..... éve!”	Feladatok szövege	A könyvtáros a 41-es számot fogadja csak el (2012-ben).
Könyvtárosnál	3b	Számoljátok meg, hogy hány számítógép áll rendelkezésre a kölcsönző térben a katalógusban való kereséshez! Keressétek az olvasóteremben azt a mappát, amelyiken ezt a számot látjátok!	Feladatok szövege	12
12-es számú mappa az olvasóteremben	4b	Keressétek meg az Akadémiai kislexikont és nyissátok ki Raffaello nevével! Szerintetek melyik feladatnál vagytok?	Feladatok szövege Akadémiai kislexikon	

Elhelyezendő	Feladat száma	Feladat szövege	Szükséges eszközök	Megoldás
<p>A feladat elhelyezendő a kölcsönző térben</p> <p>930 B41 Az itáliai reneszánsz / Leonyid Batkin. – Budapest : Gondolat, 1986. – 519 p.</p> <p>700 I 87 Az itáliai reneszánsz : építészet, szobrászat, festészet, rajz. – Budapest : Kulturtrade, 1998</p>	2c	<p>A jelesnapok.oszk.hu oldal segítségével állapítsátok meg, hogy július 1-én minek a világnapját ünnepeljük!</p> <p>A világnaphoz tartozó írások között találtok egy ismerős nevet, akivel már találkoztatok a teknőcöknél is. Miről ír ebben a művében, írjátok be az útinaplótokba!</p> <p>Keressétek meg a címben szereplő idegen szó magyarázatát az Idegen szavak szótárában és küldjétek el a játékvezetőnek egy e-mailben!</p> <p>A katalógusban keressetek olyan könyvet, melynek címében ez a szó szerepel, és abban keressétek a következő feladatot!</p>	Feladatok szövege	<p>Építészeti világnap Leonardo Hidraulika</p>
<p>550 U83 Urbanovszky István Hidrológia és hidraulika. – Budapest : Környezetvédelmi Minisztérium, 1998</p>	3c	<p>Keressetek a folyóirat olvasóban olyan folyóiratot, melynek címében szerepel a gömb szó, és abban keressétek a következő feladatot!</p>	Feladatok szövege	
<p>A Földgömb című folyóiratban</p>	4c	<p>A Szépművészeti Múzeum gyűjteményében is található e négy művész közül néhányuk alkotásaiból. Keressétek meg az interneten a múzeum weboldalát!</p> <p>A Gyűjtemények menüpontra rákattintva megta-</p>	Feladatok szövege	

	<p>lálhatjátok, hogy az útinaplótokba feljegyzett négy művész közül kinek a munkáiról készült fotó található meg a weboldalon.</p> <p>Érdemes átnéznetek a Grafikai gyűjteményt, a Régi képtárat és a Régi szobor gyűjteményt. A felfedezett alkotásokról készült képeket mentsetek a munkamappátokba, mert később még szükségetek lesz rá. A képeket minden esetben olyan néven mentsetek, mint ami az alkotás címe!</p> <p>A képeket küldjétek el egy e-mail mellékleteként a játékvezetőnek!</p> <p>Az útinaplótokba jegyezzétek fel annak a képnek a címét, amelyen egy piros sapkás férfi látható!</p> <p>Amíg ezt valamelyikőtök megteszi, addig a többiek a katalógus segítségével derítsék ki, hogy melyik az a videokazetta, amelyik tárgyszavában a Szépművészeti Múzeum neve szerepel és a kazetta borítóján Pietro Bembo képe látható.</p> <p>A kazetta dobozából azt a borítékot vegyétek ki, amelyiken azt a számot látjátok, ahány képet a játékvezetőnek elküldtetek!</p>		
--	---	--	--

Elhelyezendő	Feladat száma	Feladat szövege	Szükséges eszközök	Megoldás
220 G33 Gecse Gusztáv / Bibliai kislexikon. – [Budapest] : Kos- suth, 1978	2d	Nézzétek át a J betűs neveket! Milyen J betűs prófétákat találtok még a lexikonban? A neveket írjátok fel az útinaplótokba! Ezután számoljátok meg, hogy hány számítógép található az olvasótermi asztalokon! A következő feladatot az ezt a számot viselő mappában találjátok az olvasóteremben.	Feladatok szövege	48
Olvasóterem 48-as számú boríték	3d	A kapott számot szorozzátok meg 15-tel és adjátok hozzá 20-at. Az első ilyen jelzetű könyvből vegyétek ki a következő feladatot az olvasóteremben.	Borítékok Feladatok szövege	
	4d	Küldjétek egy e-mailt a játékvezetőnek, melyben egy olyan tetszőleges weboldalt ajánlotok neki, amelyen a reneszánsz témakörével foglalkozó Powerpoint bemutató van. Majd jelentkezetek nála az alábbi jelszóval: Primordium.	Feladatok szövege	A játékvezető közli velük, hogy a primordium szó latin eredetű és kezdetet jelent. A játékosok ekkor már sejtetik, hogy valamit elrontottak.



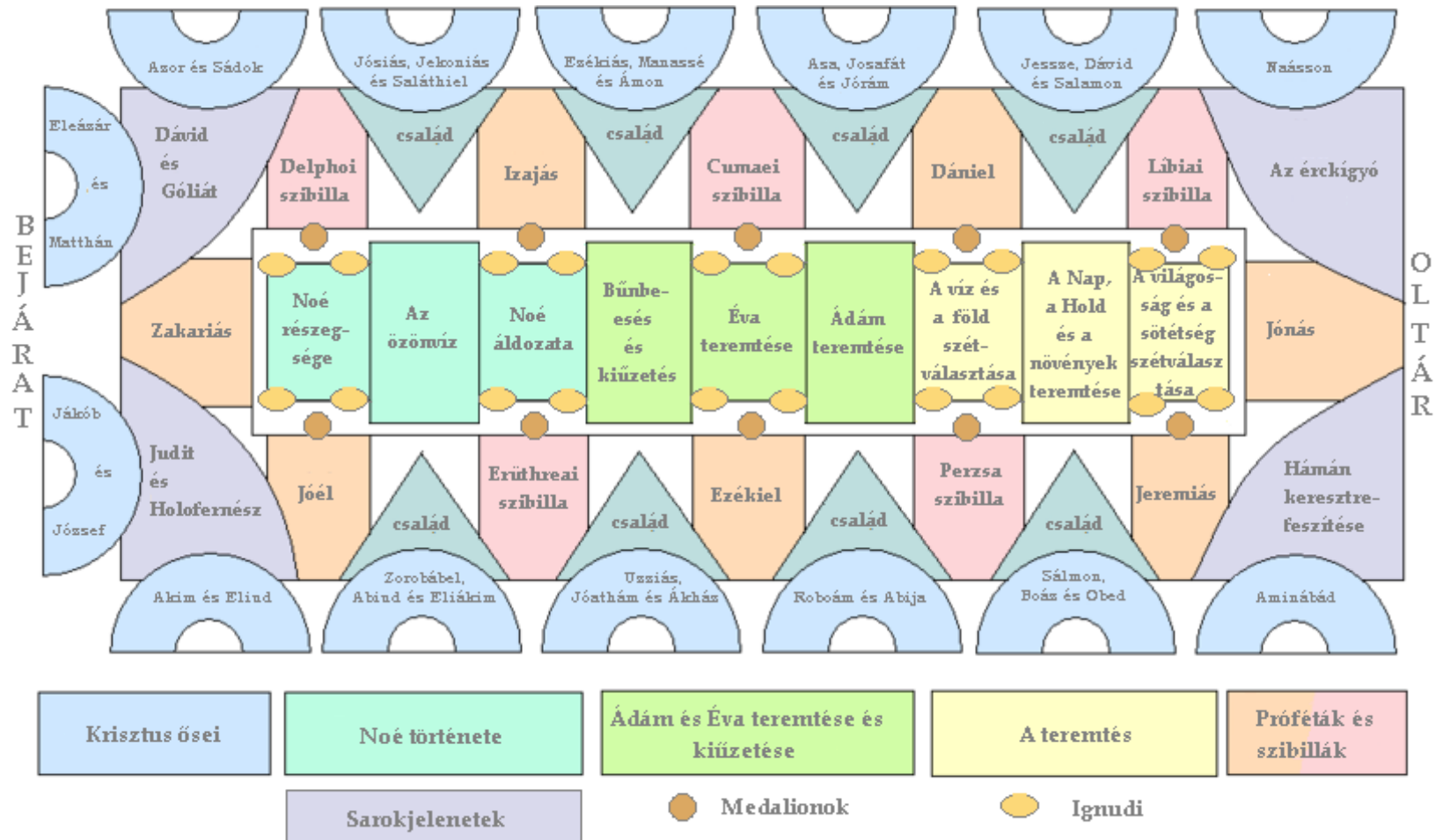
Elhelyezendő	Feladat száma	Feladat szövege	Szükséges eszközök	Megoldás
	2f	<p>Keressetek a katalógusban olyan műveket, melyek Leonardo da Vincivel kapcsolatosak! Őt könyv adatait (szerző, cím, kiadó, kiadási év) írjátok fel az útinaplótokba!</p> <p>A polcon keressétek meg a „Volt egyszer egy Leonardo da Vinci” című könyvet! Oldjátok meg a 39. oldalon lévő feladatot! Hányadik kép a megoldás? Ezt a számot keressétek a folyóirat olvasóban lévő asztalokon lévő borítékon! Abban lesz a következő feladat.</p>	Feladatok szövege	3
3-as számú boríték olvasóterem	3f	Számoljátok meg, hogy az olvasóteremben a 634-es csoportban hány könyv van! A kapott számot keressétek az olvasótermi mappákon! Abban lesz a következő feladat!	Feladatok szövege	12
12-es számú boríték olvasóterem	4f	Lásd 4b. Keressétek meg az Akadémiai kislexikont és nyissátok ki Raffaello nevénél! Szerintetek melyik feladatnál vagytok?	Feladatok szövege	

Elhelyezendő	Feladat száma	Feladat szövege	Szükséges eszközök	Megoldás
	2g	<p>Keressetek az interneten olyan képeket, melyek a Visegrádi palotáról készültek!</p> <p>A képeket mentsetek a munkamappátokba!</p> <p>Ezután keressetek a könyvtárban olyan könyveket, melyekben találhattok képet a palotáról! Ezt vigyétek oda a játékvezetőnek!</p>	Feladatok szövege	
Puzzle a játékvezetőnél	3g	Puzzle kirakása a palotáról.	Puzzle	
	4g	<p>A corvinákat nem Visegrádon őrizték, hanem Buda várában.</p> <p>Térjete vissza ahhoz a feladathoz, ahol a digitális corvinákat láttátok!</p>	Feladatok szövege	



A játékhoz szükséges eszközök

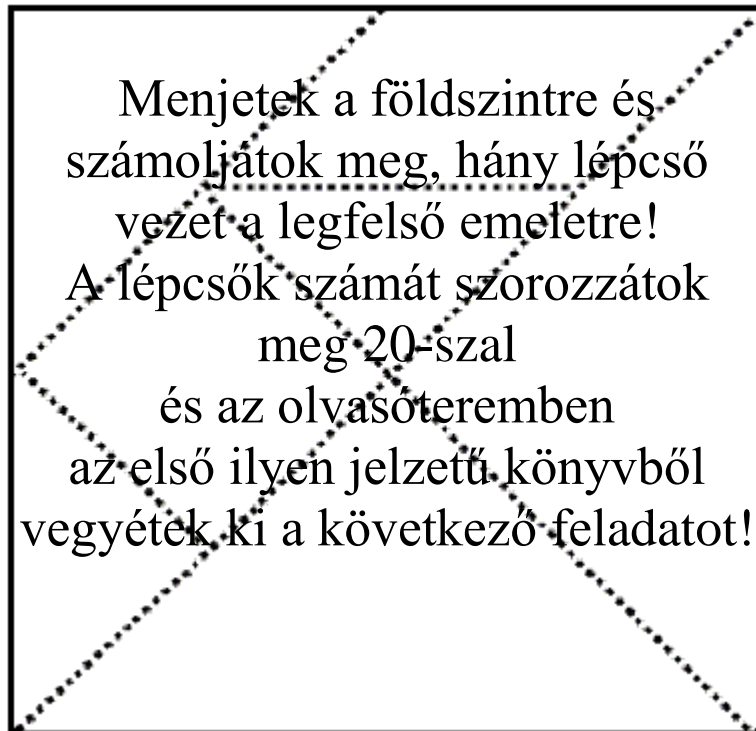
4. feladathoz szükséges freskótérkép



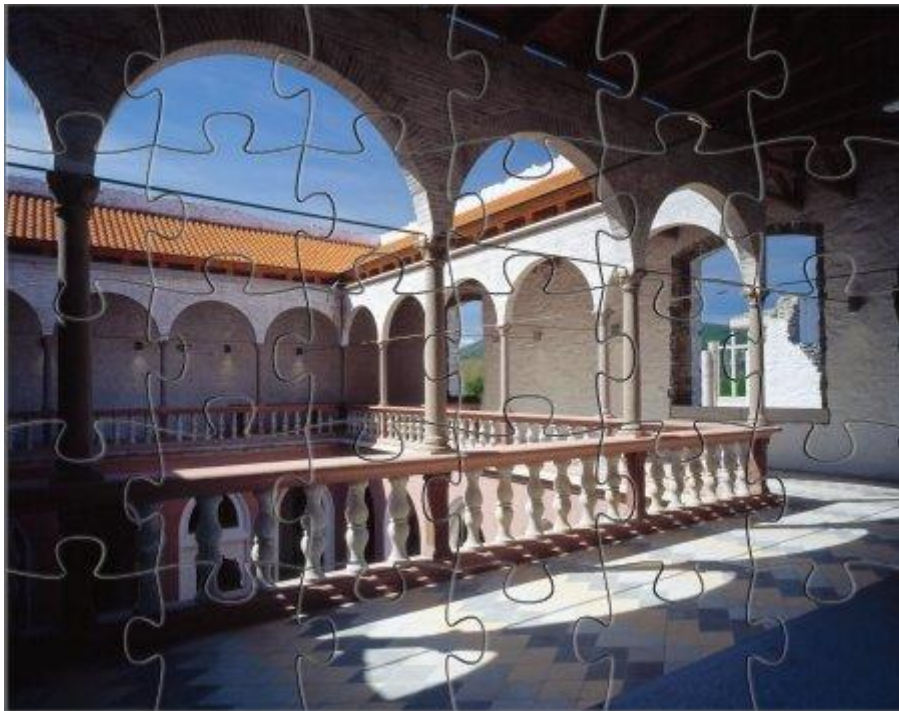
9. feladathoz és a 4e tévúthoz szükséges kódtábla

A		J		S	
Á		K		T	
B		L		U	
C		M		Ú	
D		N		Ü	
E		O		Ű	
É		Ó		V	
F		Ö		Y	
G		Ő		Z	
H		P		,	
I		Q		.	
Í		R		!	

2a tévúthoz



2g tévúthoz



## Útinapló

Ebbe a naplóba jegyezzétek le a feladatokat és a pontos megoldásokat!

<b>Feladat rövid megfogalmazása</b>	<b>Megoldás</b>

<b>Feladat rövid meg- fogalmazása</b>	<b>Megoldás</b>

## Fegyvertár:

Wikipédia



[www.wikipedia.hu](http://www.wikipedia.hu)

Szépművészeti Múzeum



[www.szepmuveszeti.hu](http://www.szepmuveszeti.hu)

Wikiszótár



[www.wikiszotar.hu](http://www.wikiszotar.hu)

Google internetes kereső



[www.google.hu](http://www.google.hu)

Tudományos és Köznyelvi Szavak Magyar Értelmező Szótára

[www.meszotar.hu](http://www.meszotar.hu)

Magyar Elektronikus Könyvtár



[mek.oszk.hu](http://mek.oszk.hu)

Könyvtár katalógusa



[hat.bdtf.hu](http://hat.bdtf.hu)

Idegen szavak gyűjteménye

[idegen-szavak.hu](http://idegen-szavak.hu)

Rokon értelmű szavak gyűjteménye

[szinonimaszotar.hu](http://szinonimaszotar.hu)

Latin szótár

[dictzone.com/latin-magyar-szotar](http://dictzone.com/latin-magyar-szotar)

## Segítőkérttya



A játék folyamán használt dokumentumok és azok pótlási/helyettesítési lehetőségei:

A játékban használt dokumentum	Forduló sorszáma	A dokumentum helyettesítésének lehetősége
Akadémiai kislexikon / főszerk. Beck Mihály, Peschka Vilmos. – Budapest : Akadémiai K., 1989-1990	1. feladat	Bármilyen lexikon, melyben Raffaello Sanzioról írnak. A feladat szövegét az adott kézikönyvre kell cserélni.
A hét műtárgya [videodok.] / készítette Fitz Péter, Varga Edit. – [Budapest] : Televideo, 1991. – 1 videók. (VHS)	2. feladat	Bármilyen, a katalógusban megtalálható dokumentum, amely a Szépművészeti Múzeumhoz köthető. A feladat szövegét ennek megfelelően változtatni kell.
Az itáliai reneszánsz : építészet, szobrászat, festészet, rajz. – Budapest : Kulturtrade, 1998	3. feladat	Bármilyen, a könyvtár állományában megtalálható, az itáliai reneszánszhoz köthető dokumentum. Amennyiben a választott könyvnek nincs 322. oldala, úgy a matematikai feladványt is át kell írni. A feladat szövegében ki kell cserélni a könyv címét.
Magyar helyesírási szótár : a Magyar Tudományos Akadémia szabályai szerint / [közread. a] Magyar Tudományos Akadémia ; szerk. Deme László, Fábíán Pál, Tóth Etelka. – Budapest : Akadémiai K., 2005, cop. 1999. – XI, 587 p. ; 25 cm	4. feladat	A könyvtár állományában megtalálható helyesírási szótár vagy szabálykönyv. A feladat szövegében ennek megfelelően kell a címet cserélni.
Magyar szinonimaszótár / O. Nagy Gábor, Ruzsiczky Éva ; [készült a Magyar Tudományos Akadémia Nyelvtudományi Intézetében]. – Váltl. Iny. – Budapest : Akadémiai K., 2008	4. feladat	A könyvtár állományában elérhető szinonimaszótár. A feladat szövegében ennek megfelelően kell a címet cserélni.
Bibliai kislexikon / Magyar István Lénárd. – Budapest : Fista-Saxum Kft., 2000	4. feladat	Bármilyen lexikon, amelyben a játékosok megkereshetik Jeremiás próféta születési helyét és idejét. A feladat szövegét a dokumentum adatainak megfelelően változtatni kell.



<p>A szobrászat az ókortól napjainkig / szöveg Francesca Romei ; ill. Giacinto Gaudenzi ; [ford. Kézdy Beatrix]. – Budapest : Ciceró, cop. 1996. – 64 p.</p>	<p>4. feladat</p>	<p>A könyvtár állományában található művészeti album, melyben a játékban szereplő 4 művész valamelyikének alkotása megtalálható. A könyv jelzetének megfelelően a feladat szövegét is változtatni kell.</p>
<p>História című folyóirat</p>	<p>5. feladat</p>	<p>Folyóirat címlapok kinyomtatása História, Rubicon, Történelem, Történelmi szemle, Történelem tanítása, stb. Ezeket mappákra ragasztjuk és a mappákban elhelyezhetjük a feladatokat. A Históriaban a helyes feladatot, a többiben a tévutat.</p>
<p>Művészettörténet : a nyolcosztályos gimnáziumok V-VI. osztályának, a 15-16 éveseknek, valamint az általános iskola felső tagozatos tanulóinak ajánljuk / Herendi Miklós. – 6. kiad. – Budapest : Nemzeti Tankönyvkiadó, 2002. – 191 p. : ill., színes</p>	<p>7. feladat</p>	<p>Bármilyen dokumentum, amely a könyvtárban, a 700-as csoportban az M jelzetűek közül az utolsó. Amennyiben a 700-as csoportban nincs ilyen jelzetű könyv, úgy a feladat szövegében a számolást kell úgy megváltoztatni, hogy egy olyan csoporthoz jussanak el a játékosok, ahol van M jelzetű könyv.</p>
<p>Toldi Miklós : Arany János balladája nyomán / Benedek Elek ; [Mühlbeck Károly rajz.]. – Debrecen : Méliusz, 1994. – 187, [3] p. : ill.</p>	<p>8. feladat</p>	<p>Amennyiben a Benedek Elek-féle Toldi Miklós nincs a könyvtár gyűjteményében, úgy a feladat szövegét módosítani kell a hős vezetéknevére.</p>
<p>Janus Pannonius versei / [vál., szerk., a bev. tan. és a jegyz. írta Kardos Tibor] ; [ford. Kardos Tibor et al.]. – 3. kiad. – Budapest : Szépirodalmi Kvk., 1983. – 293 p.</p>	<p>9. feladat</p>	<p>Bármilyen kötet, amelyben Janus Pannonius Pannónia dicsérete című verse megtalálható. A feladat szövegét úgy kell módosítani, hogy a játékosok azt a könyvet keressék. Amennyiben a vers egyetlen könyvben sem található meg, úgy a játékosok a verssel keressék meg a játékvezetőt.</p>
<p>Volt egyszer egy Leonardo da Vinci / a szöveget írta Sylvie Laferrere, Claire Merleau-Ponty, Anne Tardy ; ... rajz. Serge Ceccarelli ; ford. Réz Pál. – Budapest : Móra, 1989. – 41 p. : ill., részben színes ; 28 cm</p>	<p>2f tévút</p>	<p>Leonardo da Vincivel kapcsolatos könyvvel pótolható. A könyvben el kell helyezni egy olyan feladványt, aminek a megoldása 3. (Pl. Hány testőr szerepel Dumas regényének a címében?)</p>

#### **IV.2.2.2. Értékelés, önértékelés**

1. Időtényező: A leggyorsabb csapat kapja a legtöbb pontot, a leglassúbb a legkevesebbet.
2. Megmaradt segítőkártyák száma: Induláskor minden csapat 5 kártyát kapott. Mindenki annyi pontot kap, amennyi a megmaradt kártyák száma.
3. Útinapló minősége: A legpontosabban kitöltött naplóért jár a legtöbb pont, a leggyengébbért a legkevesebb.
4. Tévutak száma: Minden tévút -1 pontot jelent.

## Útinapló Javítási kulcs

**Ebbe a naplóba jegyezzétek le a feladatokat és a pontos megoldásokat!**

<b>Feladat rövid megfogalmazása</b>	<b>Megoldás</b>
Tini Nindzsa teknőcök neve	Leonardo, Raffaello, Donatello, Michelangelo
Piros sapkás férfit ábrázoló kép	Raffaello Santi Pietro Bembo képmása
Háromjegyű szám, melynek számjegyeinek összege 7. Az utolsó két számjegy egyforma. Első számjegy eggyel nagyobb, mint a második számjegy.	322
A Sixtusi kápolna mennyezeti freskóinak készítője	Michelangelo
Jeremiás próféta nevének írásmódja a Sixtusi kápolnában	HIEREMIAS
A HIEREMIAS szóból kirakható szavak	Szavak: 1 betűs: a, s 2 betűs: mi, se, 3 betűs: ser, mer 4 betűs: mise, sima, hasi, here, irha hibának számít pl. a hires
Jeremiás próféta születési ideje és helye	650 Anatót

<b>Feladat rövid megfogalmazása</b>	<b>Megoldás</b>
Donatello műve	Dávid szobor
A tökéletes emberábrázolás neve	Vitruvius-tanulmány
Alkotója	Leonardo da Vinci
A Vitruvius tanulmányt ábrázoló érme	olasz 1 euro
Hány láb magas egy ember	6
Kinyújtott kar és testmagasság összefüggése egy csapattagnál	
Tenyér és testmagasság összefüggése egy csapattagnál	
A Corvina könyvtár könyvtárosai	Taddeo Ugoletto és Galeotto Marzio
Ki(k)nek a könyvgyűjteménye lett a könyvtár része?	Janus Pannonius, Vitéz János
Mi a kapcsolata Naldo Naldinek a könyvtárral?	Ő írt a Mátyás könyvtárról.
A második tökéletes szám	$28=1+2+4+7+14$
História Mátyás királyról című mű szerzője	Ilosvai Selymes Péter
A MEK-ben található Ilosvai Selymes Péter mű főhőse és keletkezése	Toldi Miklós, keletkezése 1574
A titkosírás megoldása	Eddig Itália földjén termettek csak a könyvek, S most Pannónia is ontja a szép dalokat. Sokra becsülnek már, a hazám is büszke lehet rám, Szellemem egyre dicsőbb, s általa híres e föld!

## I. függelék

### Felhasznált irodalom:

#### A játék tervezéséhez használt irodalom:

CSAPODI Csaba – CSAPODINÉ GÁRDONYI Klára. *Bibliotheca Corviniana*.  
Budapest : Magyar Helikon, 1967.

FISHER, Robert. *Hogyan tanítsuk gyermekeinket gondolkodni?*  
Budapest : Műszaki Kvk., cop. 2002. ISBN 963-16-2530-3

FISHER, Robert. *Hogyan tanítsuk gyermekeinket tanulni?*  
Budapest : Műszaki Kvk., cop. 2002. ISBN 963-16-2531-1

FISHER, Robert. *Tanítsuk gyermekeinket gondolkodni játékokkal.*  
Budapest : Műszaki Kvk., cop. 2002. ISBN 963-16-2589-3

GRIMBLY, Shona. *Nagy földrajzi felfedezések.*  
Budapest : Kossuth, 2002. ISBN 963-09-4368-9

GULYÁS Pál. *Magyar írók élete és munkái.*  
Budapest : MTA, 1996.

HYNSON, Colin. *Kolumbusz és a reneszánsz korának felfedezői.*  
Pécs : Alexandra, cop. 1998. ISBN 963-367-449-2

KÖRBER Ágnes (főszerk.). *Magyar művészeti kislexikon : kezdetektől napjainkig.*  
Budapest : Enciklopédia, 2002. ISBN 963-8477-66-0

LAJTA Edit (szerk.). *Művészeti kislexikon.*  
Budapest : Akadémiai K., 1973.

METZIG, Werner: *Tanuljunk meg tanulni! : a tanulási stratégiák hatékony alkalmazásának módszerei.*  
Budapest : Medicina, 2003. ISBN 963-242-797-1

SAIN Márton. *Matematikatörténeti ABC : adatok, tények, érdekességek a matematika középfokú tanításához és tanulásához.*  
Budapest : Tankönyvkiadó, 1977. ISBN 963-17-2735-1

TÓTFALUSI István. *Irodalmi alakok lexikona.*  
Budapest : Móra, 1992. ISBN 963-11-7033-0

*Új Magyar Lexikon.*  
Budapest : Akadémiai K., 1961-1967.

ZSÁMBÉKI László. *Magyar művelődéstörténeti kislexikon.*  
Budapest : Könyvértékesítő V., 1986. ISBN 963-02-2985-5 (Tudománytár, ISSN 0231-4851)

+ A játék során szóba kerülő költők, írók műveit, festők, szobrászok, építészek alkotásait tartalmazó kötetek.

#### A játék során használt források:

#### Folyóirat:

A Földgömb : a Magyar Földrajzi Társaság folyóirata. 1999, 1- . Budapest : Heiling Média Kft., 1999. ISSN 1215-8690

História : a Magyar Történelmi Társulat folyóirata. 1979, 1- . Budapest : História Alapítvány, 1990. ISSN 0139-2409

**Könyv:**

BATKIN, Leonyid. *Az itáliai reneszánsz.*

Budapest : Gondolat, 1986. ISBN 963-281-653-6

BECK Mihály – PESCHKA Vilmos (főszerk.). *Akadémiai kislexikon.*

Budapest : Akadémiai K., 1989-1990. ISBN 963-05-5279-5

BENEDEK Elek. *Toldi Miklós : Arany János balladája nyomán.*

Debrecen : Méliusz, 1994. ISBN 963-8216-07-7

DEME László – FÁBIÁN Pál – TÓTH Etelka (szerk.). *Magyar helyesírási szótár.*

Budapest : Akadémiai K., 2005. ISBN 963-05-7630-9

GECSE Gusztáv. *Bibliai kislexikon.*

Budapest : Kossuth, 1978. ISBN 963-09-1134-5

LAFERRERE, Sylvie – MERLEAU-PONTY, Claire – TARDY, Anne. *Volt egyszer egy Leonardo da Vinci ....*

Budapest : Móra, 1989. ISBN 963-11-6507-8

MAGYAR István Lénárd. *Bibliai kislexikon.*

Budapest : Fista-Saxum, cop. 2000. ISBN 963-9258-02-4 (A tudás könyvtára, 1417-720X)

McLEAN, Alick, et al. *Az itáliai reneszánsz : építészet, szobrászat, festészet, rajz.*

Budapest : Kulturtrade, 1998. ISBN 963-9069-61-2

PANNONIUS, Janus. *Janus Pannonius versei.* 3. kiad.

Budapest : Szépirodalmi Kvk., 1983. ISBN 963-15-2363-2

ROMEI, Francesca: *A szobrászat az ókortól napjainkig : korszakok, technikák, művészek.*

Budapest : Ciceró, cop. 1996. ISBN 963-539-024-6 (A művészet mesterei, 1219-445X)

**Internetes források**

*Bibliotheca Corviniana Digitalis.* [on-line]. Elérhető:

<[www.corvina.oszk.hu](http://www.corvina.oszk.hu)>

*DictZone latin-magyar szótár.* [on-line]. Elérhető:

<[dictzone.com/latin-magyar-szotar/](http://dictzone.com/latin-magyar-szotar/)>

*Magyar Elektronikus Könyvtár.* [on-line]. Elérhető:

<[mek.oszk.hu](http://mek.oszk.hu)>

*Nemzeti Audiovizuális Archívum.* [on-line]. Elérhető:

<[www.nava.hu](http://www.nava.hu)>

*Nyugat-magyarországi Egyetem Savaria Egyetemi Központ Könyvtárának online katalógusa.* [on-line]. Elérhető:

<[hat.bdtf.hu](http://hat.bdtf.hu)>

*Szépművészeti Múzeum honlapja.* [on-line]. Elérhető:

<[www.szepmuveszeti.hu](http://www.szepmuveszeti.hu)>

*Wikipédia.* [on-line]. Elérhető:

<[www.wikipedia.hu](http://www.wikipedia.hu)>