



PROJEKTERV SABLON

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

ALAPADATOK

A PROJEKT CÍME

Erich Kästner: A két Lotti c. regényének feldolgozása digitális eszközök segítségével

ÖSSZEFOGLALÁS

(A projekt rövid, 3-5 mondatos leírása, a kulcsfeladatok ismertetése, a projekt munka bemutatása, valamint a tanulók által felvett szerepek bevezetése.)

A projekt célja a kötelező olvasmány közelebb hozása a gyermekekhez miközben digitális kompetenciáik fejlődnek. A tanulók fejezetenként Kahoot applikáció segítségével összefoglalják a különböző fejezeteket, valamint a projekt végén a párhuzamos osztályt bevonva, ezek segítségével ellenőrzik a tudásukat.

Ezen kívül az olvasmány élményük alapján a projekt lezárásaként el fogják készíteni a főbb szereplők Facebook profilját.

TANTÁRGYAK KÖRE

- Magyar nyelv és irodalom
- Gépírás

ÉVFOLYAMOK

4. évfolyam

IDŐTARTAM

2 hónap

A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI



TARTALMI KÖVETELMÉNYEK

(Itt jelennek meg a tantervi követelmények alapján kitűzött tantervi célok. A követelmények felsorolása egy fontossági sorrendbe állított lista olyan **tudáselemekkel**, **témakörökkel**, amelyeket a tanulóknak a projekt végére teljesíteniük kell.)

- Digitális kompetenciák fejlesztése
- Kvizek elkészítése önállóan
- A Internet biztonságos használatának elsajátítása
-

TANULÁSI CÉLOK

(Itt jelennek meg a **készségfejlesztés** céljai fontossági sorrendben a Nat, a kerettantervek és a 21. századi készségek alapján. A tanulóknak a projekt végére ezeket a célokat kell teljesíteni, ezeket a készségeket kell elsajátítani.)

- Digitális tartalmak előállítás, kezelése, bemutatása
- Információk felismerése, szűrése
- IKT eszközök kritikus és etikus használatának elsajátítása
- Kommunikációs készségek fejlesztése
- Anyanyelvi kommunikáció fejlesztése
- A hatékony önálló tanulás fejlesztése
- Kooperáció fejlesztése

ÉRTÉKELÉSI TERV

AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE

A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
A megfelelő eszköz kiválasztása a tanulók egyéni sajátosságainak figyelembevételével.	Biztatás, megerősítés, motiváció. Segítségnyújtás a feladatok végrehajtása közben.	Az elkészített kvizek kipróbálása, adott esetben módosítása.



ÉRTÉKELÉSI ÖSSZEFOGLALÓ

(Írja le az értékelési módszereket, amelyet ön és tanulói használnak a tanulói igény felmérésére, a célok kitűzésére, a fejlődés nyomon követésére, a visszacsatolásra, a gondolkodás és a folyamatok értékelésére, és a tanulásra való reflektálásra a projekt során. Használhat grafikus összefoglalást, naplóbejegyzéseket, szöveges jegyzeteket, ellenőrzőlistákat, közös megbeszéléseket, kérdéslistát és értékelő táblázatokat. Írja le továbbá a tanulási folyamat kézzel fogható bizonyítékait (pl. prezentációk, fogalmazások, vagy kiselőadások), valamint a hozzájuk tartozó értékelési rendszert. Részletezze az oktatási folyamatokat, írja le, ki készíti az értékelést és hogyan, illetve azt, hogy mikor.)

CÉLKITŰZÉS –MEGBESZÉLÉS

A FEJEZETEK FELDOLGOZÁSA – MEGBESZÉLÉS, VITA

A KVÍZEK TECHNIKAI KIVITELEZÉSE – MEGFIGYELÉS, MEGERŐSÍTÉS, SEGÍTSÉGADÁS

A PRODUKTUMOK BEMUTATÁSA – BEMUTATÁS, JÁTÉK, SZÓBELI REFLEXIÓ



A PROJEKT MENETE

MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

Tervezés: A fejezetek felosztása csoportonként. Érdeklődés felkeltése. Az eszköz használatának előzetes ismertetése.

Cselekvés: Csoportos anyaggyűjtés, kérdések feltevése, kvíz elkészítése. Lényegkiemelés, fontossági sorrend kialakítása.

Ellenőrzés: Kvizek lejátszása. A játék után a kérdések értelemszerű módosítása.

A PROJEKT RÉSZLETEI

SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK

Fogalmi tudás:

- a Kahoot program előzetes ismerete

Készségek:

- Lényegkiemelés, rendszerezés

- Önállóság

- Kooperáció

- Szociális készségek: segítség kérése, elfogadása

A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

TECHNOLÓGIA – HARDVER

Laptop, PC, Tablet, Okostelefon

TECHNOLÓGIA – SZOFTVER

Kahoot.it Facebook.com

NYOMTATOTT ANYAGOK (Pl. tankönyvek.)

Erich Kästner: A két Lotti



INTERNETES FORRÁSOK, ALKALMAZÁSOK

<https://create.kahoot.it/#quiz/48400d06-10de-4329-8fb3-c57e7934268b>

<https://create.kahoot.it/#quiz/6a997aa5-0c5e-401b-a8c5-6b96945fbd60>

<https://create.kahoot.it/#quiz/a1530375-aad9-4b93-be19-f679779d565f>

<https://create.kahoot.it/#quiz/ec5df876-0b9b-40bd-b6c6-378b3b7b8116>