



PROJEKTERV SABLON

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

ALAPADATOK

A PROJEKT CÍME

Mesék, mesehősök - Weblapkészítés

ÖSSZEFOGLALÁS

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

Tematikus weblap készítése, arculatának kialakítása mesék, mesehősök témakörben. A témához kapcsolódó önálló/ segített információ és anyaggyűjtés valamint feldolgozás. Egy-egy mesealakhoz kapcsolódó egyéni produktumok kialakítása és bemutatása: gyűjtőmunka (szöveges, képi anyagok), irodalmi és mozgókép ajánlás, egyszerű alkalmazás használatával saját fejlesztőjáték készítése. Minden tanuló egy-egy témakörért felel, munkáját mentor segíti. (osztályfőnök, napközis tanár, pedagógiai munkát segítő munkatárs, szülő)

TANTÁRGYAK KÖRE

- magyar nyelv és irodalom
- vizuális kultúra
- digitális ismeretek

ÉVFOLYAMOK

3.

IDŐTARTAM

1 HÉT –nyolc tanítási óra ill. tanórán kívüli időkeret (napközi)



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.)

Legyen képes a tanuló információk gyűjtésére adott témához (segítséggel), szerezzon tapasztalatokat az információ megszerzéséhez, megértéséhez, feldolgozásához, alkotó alkalmazásához szükséges ismeretek, készségek elsajátításához.

Legyen képes a tanuló az elektronikus forrásokat felhasználva ismereteket szerezni és ismereteit gazdagítani, illetve új ismereteket, tudást létrehozni, képességei szerint önállóan vagy tanári segítséggel. A tanulóknak ismerniük kell az elérhető információ hitelessége és megbízhatósága körüli problémákat, továbbá az IKT interaktív használatához kapcsolódó veszélyeket és etikai elveket.

A tanulók képesek legyenek bizonyos munkafolyamatok, problémák tanári segítséggel történő megoldására, részfeladatok önálló megoldására.

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.)

A projekt céljai:

A kíváncsi attitűdöt kialakítani, digitális kompetenciát erősíteni. Lehetőséget adni az elektronikus anyaggyűjtés és elrendezés alapjainak a megismerésére, alkalmazására. Azon képességek, készségek fejlesztése, ismeretek átadása, amelyek az elektronikus kommunikáció magasabb szintű műveléséhez, a látható világ használatához, alakításához, a kreativitás fejlesztéséhez szükségesek.

Az adatbiztonsággal, jogtudatossággal, a függőség és egyéb veszélyek elkerülésével kapcsolatos ismeretek tudatosítása.

Ismerkedés a korosztálynak kínált művészeti alkotásokkal (irodalom, mozgókép).

Továbbá képessé tenni a tanulókat:

Az internet segítségével önállóan tájékozódni, ha szükséges segítséget kérni.

Együttműködni pedagógusokkal, társakkal, szülőkkel.

Információkat keresni, gyűjteni, a lényeges információkat kiemelni, feldolgozni és közvetíteni.

Önállóan/segítséggel gyűjtött anyagokból összeállítást készíteni. Egyszerű alkalmazással fejlesztőjátékot készíteni.



ÉRTÉKELÉSI TERV

AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE

A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
<p>A tanulók egyéni jártasságának felmérése a digitális eszközök használatában, fájlkezelésben, szükség szerint a segítő mentorpárok kialakítása. Érdeklődés szerinti témaválasztás – a belső motiváció előhívása.</p>	<p>Az önálló gyűjtőmunka (egyéni mappa) tanári értékelése, a tanuló segítése további gyűjtéshez, megerősítés, a további munka ösztönzése, technikai segítségnyújtás.</p> <p>A weboldal esztétikai szempontú értékelése, javaslatok, módosítások.</p>	<p>Minden tanuló bemutatja az általa készített oldalt, a gyerekek megismerik és értékelik egymás munkáját.</p> <p>Beszámolnak a feladatvégzés során tapasztalt nehézségekről sikerélményekről.</p> <p>A közös végtermék kipróbálása, értékelése.</p>

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.)

projekt mozzanatai	értékelési módszer
<p>A célkitűzés a feladat ismertetése a tanulókkal.</p> <p>Igényfelmérés: témaválasztás segítő személy szükségessége</p>	<p>Beszélgetés a tanulókkal</p> <p>A tanárok részéről a tanulóról gyűjtött eddigi ismeretek kiértékelése a tevékenység szempontjából (1. óra)</p>
<p>A weblapokról szerzett ismeretek összegyűjtése, sajátosságok kiemelése, részfeladatok megbeszélése. Netikett megismerése.</p>	<p>Beszélgetés a tanulókkal. A tapasztalatokra építve információbővítés. (1. óra)</p>
<p>A weboldal arculatának megtervezése: tartalom, színek, minták, egyéni ötletek, konszenzusra jutás. A tartalomra vonatkozó szempontlista megalkotása. https://coggle.it/ gondolattérkép használata.</p>	<p>A tanulók megfigyelése feladatvégzés közben. A tanár értékeli a vitakészséget, kompromisszumkészséget, kreativitást. (2. óra)</p>



A tanár elkészíti a fődalt a tanulói elképzelések alapján.	Közös ellenőrzés, korrekció – megbeszéléssel. (3. óra)
A feladathoz kapcsolódó anyaggyűjtés 9 egyéni témában szempontlista segítségével. Egyszerű alkalmazás használata. (http://dobble.gorfo.com) Egyéb játék: papírmózi készítése.	a tanulók megfigyelése feladatvégzés közben. Fotódokumentáció készítése. Szükség szerint megerősítés, segítségnyújtás, technikai jellegű támogatás. (3,4,5 óra+ napközi)
Az összegyűjtött anyagok beillesztése html szerkesztéssel, a tanuló aktív részvételével. A kész oldal értékelése.	Egyéni megbeszélés, a szempontlista ellenőrzése, megerősítés, módosítási javaslatok. (6.7. óra)
Az egyéni alkotások bemutatása	Bemutató szóbeli kiegészítéssel osztályszinten. Egyéni önértékelés: nehézségek, sikerek. (8. óra)
A közös munka eredményének értékelése.	Tanulói és tanári értékelés: megbeszélés, összehasonlítás, egyéni érdemjegy. (8. óra)



A PROJEKT MENETE

MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

(Az oktatási ciklus pontos leírása. A tanulói gyakorlatok folyamatának részletezése és annak kifejtése, hogy a tanulók miként vesznek részt saját tanulásuk megtervezésében.

(Itt javasolt kitérni a differenciálás lehetőségeire is!)

PDCA ciklus alapján

Tervezés: minden tanuló a saját érdeklődése alapján választ témát. A weblap főoldalának arculatát közösen tervezik. A tartalom kialakításához közösen létrehozott szempontsort használnak majd. (coggle.it/ gondolatterkép tervező) Az egyéni oldalak arculatának megtervezése.

Cselekvés: önálló vagy segített anyaggyűjtés. Differenciálás a témakörök és a segítségnyújtás tekintetében is történik. Dokumentumok, képek mentése, kapcsolódó oldalak gyűjtése, mappa és fájlkezelés. Egyszerű alkalmazások beépítése. (pl. játékok, kvíz kialakítása) Betekintés a html szerkesztésbe. Az oldal megjelenésének kialakítása tanári segítséggel. Netikett megismerése.

Ellenőrzés: A tematikus anyaggyűjtés tanári ellenőrzése, további módosítások, javaslatok a tanuló munkájához.

Beavatkozás: Módosítási javaslatok nyomán további gyűjtőmunka. Az oldalak arculatának módosítása. Az elkészült játékok kipróbálása nyomán szükséges változtatások elvégzése.

A PROJEKT RÉSZLETEI

SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK

(A projekt megkezdéséhez szükséges előzetes fogalmi tudás és készségek listája.)

Az írott szöveg megértése — szövegelemző műveletek: tájékozódás a szövegben, részenkénti olvasás, újraolvasás, adatok visszakeresése, információk kiemelése

Tájékozódás a világhálón - böngészők, keresők használata.

Netikett ismerete.

Szociális készségek – segítség kérése, elfogadása.

Önállóság.

Nyitottság, érdeklődés, fogékonyág.

Egyszerű alkalmazások használata. pl: <http://dobble.gorfo.com>, coggle.it/

Az esztétikai minőség tisztelete.

A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

TECHNOLÓGIA – HARDVER

PC, LAPTOP, DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP



TECHNOLÓGIA – SZOFTVER

WINDOWS , BÖNGÉSZŐ PROGRAMOK, JEGYZETTÖMB, WORD, KÉPKEZELŐ PROGRAMOK

NYOMTATOTT ANYAGOK *(Pl. tankönyvek.)*

Olvasókönyv 3. o. 2 kötet OFI Kísérleti tankönyv

INTERNETES FORRÁSOK, ALKALMAZÁSOK

<http://dobble.gorfo.com>, <http://otthonaneten.hu>, Wikipédia, <https://coggle.it/>