

# MESÉK SZÁRNYÁN A 2.C-BEN



**Digitális**  
**Témahét**

**SZÉCHENYI**  2020



MAGYARORSZÁG  
KORMÁNYA

**Európai Unió**  
Európai Szociális  
Alap



**BEFEKTETÉS A JÖVŐBE**



Digitális  
Témahét  
2019  
PROJEKT MEGVALÓSÍTÓ ISKOLA

## 2.c osztály

# Mesék szárnyán...



Óbudai Harrer Pál Angol Nyelvet Emelt Szinten Oktató  
Általános Iskola Programja  
2019.ápr.8-12.



### PROGRAMOZÁS A LOGISCOOLBAN

Élmény, alkotás, programozás  
külső helyszínen a  
Logiscool Budapest-Óbudában.

logiscool



### BOOKR sulí

Meseolvasás interaktívan:  
Babszem Jankó, A macska és  
az egér, A köleves.

Bátran nézz szét az oldalon!KIDS

BOOKR



### 3D nyomtatás

Ismerkedés a 3D nyomtatással  
3D tárgyak digitális modellből  
Külső helyszínen.

BASILISKUS 3D



### Applikációk

Ezen a héten ezeket az  
appokat fogjuk  
használni, töltsd le őket!



### Plakátkészítés

Április 11. a költészet napja.  
Digitális plakátkészítés a  
Designcap oldalon

DESIGNCAP

Digitális Jólét Nonprofit Kft.  
Digitális Pedagógiai Módszertani Központ  
1016 Budapest, Krisztina krt. 99. II. emelet  
☒ 1016 Budapest, Gellérthegy utca 30-32.  
info@dpmk.hu • www.dpmk.hu

2

## ALAPADATOK

### KÉSZÍTETTE:

Szegediné Barna Helga

### A PROJEKT CÍME

Mesék szárnyán a 2.c-ben

### ÖSSZEFOGLALÁS

A projekt során, a Bookr Suli applikációjának segítségével a mesék birodalmában kalandoztak el az Óbudai Harrer Pál Angol Nyelvet Emelt Szinten Oktató Általános Iskola 2. c diákjai. A fő cél a szövegértés fejlesztése volt. Ehhez kapcsolódóan tankockák segítségével online feladatokat oldottunk meg. Használtuk az egyszerű algoritmikus gondolkodást fejlesztő Scoolcode programnyelvet a Logischool suliban. Ellátogattunk egy szülősegítségével egy 3D nyomtatással foglalkozó céghez. Minden nap új oktatást támogató applikációkkal ismerkedtek meg a gyerekek. A költészet napjához kapcsolódóan kreativitásukat fejlesztő plakátot készítettek. Különösen fontos volt az együttműködés és a társas kapcsolatok fejlesztése ezeken a feladatokon keresztül. A részfeladatok végén önértékeléssel, csoportfeladatok során egymás értékelésével, a projekt lezárásaként kérdőív kitöltésével, oklevelek kiosztásával zártuk a hetet.

### TANTÁRGYAK KÖRE

- magyar nyelv-és irodalom
- matematika
- rajz és vizuális kultúra
- informatika

### ÉVFOLYAMOK

2.c

### IDŐTARTAM

10X45 perc

## A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI

### TARTALMI KÖVETELMÉNYEK:

Szövegértelmezési és olvasási stratégiát, szóincset, spontán alkotóképesség. Páros, csoport munka során tapasztalatszerzés a társakkal való együttműködésről, tevékenységek kezdeményezéséről. Művészeti alkotótevékenységük kibontakozása. Egyszerű programnyelv megismerése, gyakorlati alkalmazása. Problémamegoldás információs eszközökkel. Írott és audiovizuális dokumentumok értelmezése és használata. 51/2012. (XII. 21.) számú EMMI rendelet 1. melléklete az általános iskola 1-4. évfolyamára.

### TANULÁSI CÉLOK/TANULÁSI EREDMÉNYEK:

Digitális kompetenciák: Információ felismerése, visszakeresése, tárolása, bemutatása és cseréje. Digitális tartalomalkotás.

Információ rendszerezése, elemzése, problémamegoldás a válaszok megtalálása érdekében.

Szociális kompetenciák: Rugalmasság és kompromisszumkésztség a közös célok eléréséhez.

A tananyagon túl a tudás megszerzését biztosító lehetőségek folyamatos felfedezése.

Matematikai kompetenciák: Analógiás és induktív gondolkodás fejlesztése.

## A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK

ALAPKÉRDÉS	HOGYAN TUDJUK ÉLETRE KELTENI A MESÉKET AZ IKT ESZKÖZÖK SEGÍTSÉGÉVEL?
PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS	MIRE TUDJUK HASZNÁLNI A HANGOS KÖNYVEKET?
	MI A KAPCSOLAT A VALÓSÁG ÉS A MESE KÖZÖTT?
	HOGYAN HASZNÁLUNK EGYSZERŰ PROGRAMNYELVEKET?
	MIRE HASZNÁLJÁK A 3D NYOMTATÁST?
TARTALMI KÉRDÉSEK	MELYEK A NÉPMESÉK TANULSÁGAI?
	HOGYAN LEHET VARÁZSCERUZÁT PROGRAMOZNI?
	HOGYAN DOLGOZIK A PROGRAMOZÓ 3D NYOMTATÁS SORÁN, HOGYAN VARÁZSOL?
	MILYEN HASZNOS APPLIKÁCIÓT HASZNÁLHATUNK A TANULÁS SORÁN?

## ÉRTÉKELÉSI TERV

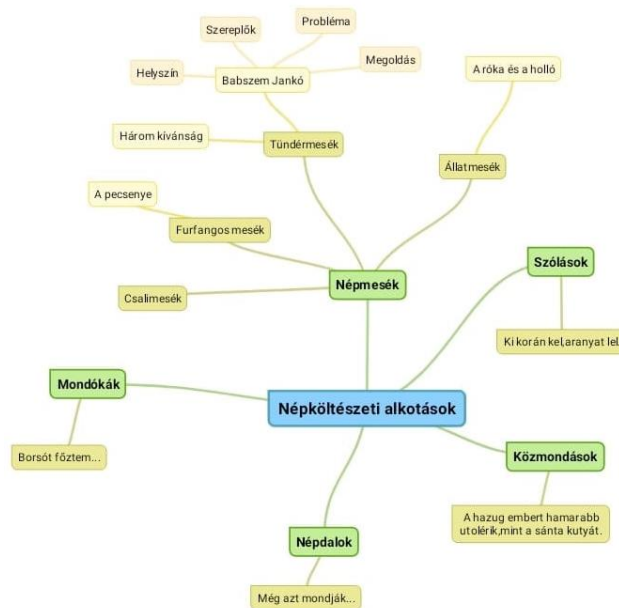
### AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE

A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
Gondolattérkép készítése az eddig tanultakról.	Programozás Plakátkészítés Szófelhőkészítés	Önértékelés A projekt értékelése.

### ÉRTÉKELÉSI ÖSSZEFOGLALÓ

#### A projektmunka megkezdése előtt:

A projektmunka előtt egy átlátható plakát készítéssel előkészítettem milyen ismeretekre lesz szükség a héten (2. oldal). Az ismert fogalmak közötti kapcsolatokat Simple Mind alkalmazással ábrázoljuk közösen.



#### A projekt során:

Minden munkafolyamat során a megbeszélte szempontok szerint önértékelés, egymás értékelése és tanítói értékelést alkalmaztunk. A héten egy-egy feladat elvégzése után pontokat gyűjthettek.

#### A projekt végén:

Ők maguk értékelték a hetet.

A következő kérdésekre adtak választ (egyáltalán nem, kicsit, nagyon)

- Mennyire szeretted ezt a hetet?
- Sikeresnek érezted magad a feladatok megoldásában?
- Izgalmas volt a heti program?
- Szívesen tanulnék máskor is így.

Zárásként szófelhőben foglalmazták meg mit adott ez a hét számukra.

Oklevelek kiosztása. (pl. Legaktívabb csoport, Kreatív plakátkészítő, Leggyorsabb csoport)

## A PROJEKT MENETE, RÉSZLETEI:

### MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

#### Hangolódj!

A szülőket és a gyerekeket a projekt előtt tájékoztattam, felkeltettem érdeklődésüket a heti témáról. Színes plakáttal ábrázoltam számukra a programot. A szülőket kértem, hogy behozhassák a gyerekek a tabletjeiket, letöltöttek több applikációt otthon. Regisztráltak a Bookr oldalán.

#### Rendszerezd!

Rendszereztük eddigi tudásunkat a Simple Mind applikációval.

#### Alkalmazd és alkoss!

A héten folyamatosan párosan vagy csoportban dolgoztak a gyerekek. Segítették egymást. Igyekeztem minden órán valamilyen IKT eszközt használni. Így a következő applikációkat használtuk: Többen már önállóan is képesek voltak ezek letöltésére.



Matematika órán szorzócsatáztak, Canva-val plakátot készítettek, nyelvtan órán szókeresőzték. A hét végén szöveghőben foglalták össze mitől volt különleges a hét. Quiver-rel keltették életre az alkotásaikat.



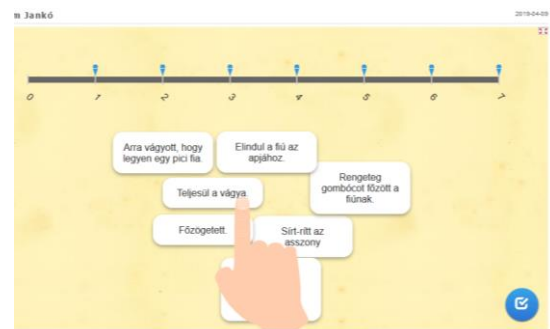
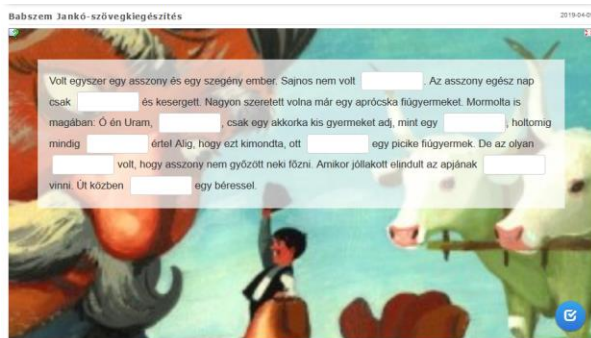
Két külsős programon vettünk részt.

Megkerestem azokat a szülőket, akikről tudtam, hogy témában mindenképpen tudnak nekünk újat mutatni. Nagyon készségesek voltak. Így a Logisool Óbudában az általuk kifejlesztett Schoolcode programmal „varázs” ceruzát programoztak. Betekintést nyertünk egy cég által alkalmazott 3D nyomtatásba. Megmutatták nekünk a munkafolyamatokat, a végén kis jelvény készítettünk.

A projekt végén készítettem egy videót, ami összefoglalja a hetet. A következő linken megtekinthető:

[https://www.youtube.com/watch?v=z1-flvU\\_WdU&t=34s](https://www.youtube.com/watch?v=z1-flvU_WdU&t=34s)

A szövegfeldolgozásokhoz learningapps feladatokat oldottak meg a gyerekek.



## A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

TECHNOLÓGIA – HARDVER: laptop, okostelefon, tablet,

TECHNOLÓGIA – SZOFTVER: applikációk, Scoolcode program

INTERNETES FORRÁSOK, ALKALMAZÁSOK:



<https://learningapps.org/display?v=pmmrdh7a319>

<https://learningapps.org/display?v=ppwzjpv3c19>

<https://learningapps.org/display?v=p65rn59zt19>

Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=zsl7rMnJIPE>

## SZEMPONTOK A HATÉKONY PROJEKT TERVEZÉSÉHEZ

- A MINI PROJEKT MEGVALÓSÍTÁSÁRA LEGALÁBB 5 TANÓRA ÁLL RENDELKEZÉSRE.
- A PROJEKT MEGVALÓSÍTÁSÁBAN FONTOS SZEREPET JÁTSZIK A DIGITÁLIS TECHNOLOGIA ESZKÖZKÉNT VALÓ ALKALMAZÁSA.
- A TANULÁSI FOLYAMAT KÖZÉPPONTJÁBAN A TANULÓK ÁLLNAK.
- A PROJEKT A TANTERVI KÖVETELMÉNYEKSEL ÖSSZEHANGOLT, FONTOS TANULÁSI CÉLOKRA ÖSSZPONTOSÍT.
- A PROJEKT CÉLJAI KÖZÖTT SZEREPEL A TANULÓK DIGITÁLIS KOMPETENCIÁJÁNAK FEJLESZTÉSE.
- A PROJEKT SORÁN FOLYAMATOS, TÖBBFÉLE TÍPUSÚ ÉRTÉKELÉS TÖRTÉNIK.
- A PROJEKT EGYMÁSSAL ÖSSZEFÜGGŐ FELADATOKAT ÉS TEVÉKENYSÉGEKET TARTALMAZ, AMELYEKET ADOTT IDŐTARTAM ALATT KELL VÉGREHAJTANI.
- A PROJEKTRÉ JELLEMZŐ A MULTIDISZCIPLINÁRIS MEGKÖZELÍTÉS.
- A PROJEKT KAPCSOLÓDIK A MINDENNAPI ÉLETHEZ.
- A PROJEKT FELADATAIBAN LEGYEN KIHÍVÁS, PROBLÉMAMEGOLDÁS, KUTATÁS, VIZSGÁLÓDÁSI LEHETŐSÉG.
- A TANULÓK A MEGSZERZETT TUDÁST ÉS KÉSZSÉGEKET BIZONYÍTJÁK A PROJEKT PRODUKTUMAIBAN, AMELYEK PUBLIKÁLHATÓK, ELŐADHATÓK VAGY BEMUTATHATÓK.
- AZ ISKOLA REGISZTRÁLT A DIGITÁLIS TÉMAHÉT HONLAPON.
- A PROJEKTBEN RÉSZTVEVŐ PEDAGÓGUSOK CSATLAKOZTAK A DIGITÁLIS TÉMAHÉT TANÁRI FÓRUM FACEBOOK CSOPORTHOZ, HOGY A LEGFRISSEBB HÍREKRŐL ÉRTESÜLJENEK.