



Digitális Témahét

Lehetsz király! múltidéző digitális kalandjáték

Projekt résztvevői: 3. a - b osztály



A témaválasztás indoklása:

Irodalom órákon ismerkedünk meg a magyar történelem nagy királyaival, ehhez kapcsolódóan kívánjuk megvalósítani a projektet. A gyerekek képzeletbeli utazással megismerhetik nagy királyainkat, törvényeiket, hozzájuk kapcsolódó jelképeket (korona, zászló, címer, pajzs). Az uralkodók életéhez kapcsolódóan a diákok készíthetnek digitálisan koronát, tervezhetnek címert, zászlót, pajzsot. A gyerekek az átélt kalandjaikról Királyi Hírmondó című újságban számolnak be, ahol ők a szerkesztők. Élünk a modern technika lehetőségeivel, IKT és okos eszközöket használunk, új alkalmazásokkal ismerkedünk meg. A tanulók egész héten naplót vezetnek élményeikről, mely egyben az elégedettségi mutatót is szolgálja.



A projekt célja:

A program fontos törekvése, hogy a digitális kompetenciafejlesztés az informatika órán túl kiterjedjen más tantárgyakra is. A részt vevő pedagógusok és diákok változatos és kreatív iskolai projektek keretében fejleszthetik képességeiket technológiával támogatott tanulás során. Kiemelt célunk a médiatudatosságra való nevelés, a gyermekvédelem, a digitális közgyűjtemények használata. Kulcskompetenciák fejlesztése, digitális kompetencia fejlesztése, hátránykompenzáció, differenciált együttműködésen alapuló munkaformák alkalmazása. Egymás elfogadása, tolerancia, kreativitás, érvelési kultúra fejlesztése. Közösségfejlesztő, építő játékok tanulása, összetartozás élményének erősítése.



Tantervi, tantárgyi fejlesztés területei:

Magyar nyelv és irodalom:

szóbeli kifejezőképesség, szókincs fejlesztése, hír fogalmazása, lényegkiemelés, szövegfeldolgozás, olvasási technikák, igeragozás, helyesírási alapelvek alkalmazása, naplóirás technikájának elsajátítása. Szövegszerkesztés, etikus böngészés, letöltés, interaktív tábla használata, új alkalmazások megismerése, kipróbálása (**tagul, newspaper, Makebadges, Festisite, Pinterest, Powerpoint, Genial.ly, youtube videó készítése**, stb)

Matematika: számkirály, királyi kincstár, **Wordwall, Learning Apps, Smart, QR-kód** leolvasása

Rajz, technika: divattervezés, receptkönyv illusztrálása, korona elkészítése, pajzs, címer tervezése

Ének-zene: daltanulás, zenehallgatás, szövegírás, tánc

Testnevelés: mozgáskoordináció, egyéni koreográfiák kitalálása, ügyességi játékok, lovagi torna



Projektzárás:

Tanulók és szülők elégedettségét mérjük kérdőívvel, melynek eredményei összegezve mutatják a program megvalósulásának sikerét, esetleg hiányosságait.

Az elkészült produktumok közzététele aulában lévő bemutató falon, iskola honlapján, iskola Facebook oldalán.

Projekt lebonyolítója: Dombi Imréné, Hatháziné Jónás Mária, Kiss Andrea, Szalontainé Tóth Gabriella

Projekt megvalósulásának dátuma: 2021. a tantermi jelenléti oktatásban

Projekt helyszíne: Derecskei Bocskai István Általános Iskola és AMI Lengyel utcai telephely

