

„HOL LAKIK A HALACSKA?”

ALAPADATOK			
SZERZŐ(K) NEVE			
Kéri Zoltánné			
ÖSSZEFOGLALÁS			
<i>(A projekt rövid, 3-5 mondatos leírása, rövid, lényegre törő összefoglalása.)</i>			
Az élővizek élővilágával kapcsolatos ismeretek felidézése, bővítése. A tó élővilágának megfigyelése és az ott tapasztalt élmények feldolgozása digitális eszközök valamint hagyományos módszerek ötvözésével. A projekt célja, hogy a gyermekek minél több aspektusból ismereteket szerezzenek az élővizek élővilágáról s a projekt végére azok interiorizálódjanak. Valamint a digitális eszközök használatának segítségével a gyermeki tanulási vágy, kíváncsiság és aktivitás kielégítése a témakörhöz kapcsolódva.			
TANTÁRGYAK KÖRE			
Külső világ tevékeny megismerése – környezet. Külső világ tevékeny megismerése – matematika. Verselés, mesélés tevékenység (mese). Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka tevékenység. Énekzene, énekesjáték tevékenység.			
SZAKKÉPZÉSI INTÉZMÉNY ESETÉN			
ÁGAZAT	ÁGAZATI ALAPOKTATÁS	SZAKMA	TANULÁSI TERÜLET
Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.
ÉVFOLYAM			
Vegyes életkorú csoport (3-6 évesek)			
A PROJEKT IDŐTARTAMA (MIN. 5 ÓRA)		5 nap tevékenysége	
A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI			
TARTALMI KÖVETELMÉNYEK			
<i>(Itt jelennek meg a kerettantervi követelmények alapján kitűzött tartalmi célok. A követelmények felsorolása egy fontossági sorrendbe állított lista olyan tudáselemekkel, témakörökkel, amelyeket a tanulóknak a projekt végére teljesíteniük kell.)</i>			
Az élővizek élővilágával kapcsolatos ismeretek felidézése, bővítése, elmélyítése. Képolvasás során az élőlények felismerése, megnevezése. A téma fő fogalom alá rendezése. Az ismeretek felidézése a tanulmányi séta során. A tanulmányi séta során szerzett élmények feldolgozása tablókép készítés során. Online alkalmazások kezelésével való ismerkedés és gördülékeny használatuk elsajátítása. Digitális eszközök biztonságos használatának gyakorlása. Digitális eszközökön való interakció gyakorlása. A mese történetének feldolgozása a vizuális tevékenységek és matematikai játékok alkalmával.			

TANULÁSI CÉLOK/KÖVETELMÉNYEK

(Itt jelennek meg a készségfejlesztés céljai fontossági sorrendben a Nat és a kerettantervek alapján. Különösen fontos a gondolkodás és a 21. századi készségek fejlesztése a digitális technológia támogatásával, illetve magának a digitális kompetenciának a fejlesztése.)

Nevelési feladatok:

- erkölcsi érzelmek fejlesztése a közös mesehallgatással,
- együttes élmény nyújtása,
- a közösségi érzés erősítése,
- az egymás iránti megértésre, megbecsülésre, türelemre nevelés,
- önkontroll fejlesztése,
- a séta szabályainak felelevenítése és betartása,
- az utcán és a buszon való közlekedés szabályainak felelevenítése és betartása,
- digitális eszközhasználat szabályainak felelevenítése és betartása,
- együttműködési készség fejlesztése,
- kooperatív tevékenységre való motiválás,
- önálló, kreatív megoldások támogatása

Didaktikai feladatok:

- az új mese bemutatása
- az új vers bemutatása és gyakorlása
- az ismert digitális eszközön való játék szabályainak bemutatása
- az új matematikai játék szabályainak ismertetése
- a Bee-bot méhecske használatához kapcsolódó szabályok felidézése
- az okostelefon fényképező és videó funkcióinak kipróbálása és a hozzá tartozó digitális eszközhasználat szabályainak lefektetése és alkalmazása

Képesség-és készségfejlesztés:

- emlékezet, figyelem, megfigyelés fejlesztése,
- ok-okozati összefüggések megláttatása,
- szókincsbővítés,
- beszédkészség fejlesztése,
- általános ismeretek bővítése,
- problémamegoldó gondolkodás fejlesztése,
- mennyiségfogalom alakítása,
- matematikai fogalmak gyakorlása,
- éneklési készség fejlesztése,

- akusztikus figyelem, akusztikus memória fejlesztése,
- finommotorika fejlesztése,
- esztétikai érzék fejlesztése,
- kézügyesség fejlesztése,
- ecsetfogás fejlesztése,
- stiftes ragasztás technikájának gyakorlása,
- gondolkodási készség fejlesztése,
- memória fejlesztése,
- térpercepció fejlesztése,
- testséma fejlesztése,
- térirányok fejlesztése,
- jobb-bal oldaliság fejlesztése,
- iránytartás fejlesztése,
- logikus gondolkodás fejlesztése,
- helyes ollóhasználat gyakorlása,
- vágás technikájának gyakorlása,
- több-kevesebb, ugyanannyi fogalmak gyakorlása a számosság megállapításával,
- figyelem-koncentráció fejlesztése,
- észlelés fejlesztése,
- reakció fejlesztése.

Alkalmazott módszerek és eljárások:

- motiválás,
- élménynyújtás,
- bemutatás,
- beszélgetés,
- értékelés.

SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK

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

A gyerekek életkorukhoz és fejlettségükhöz mérten különböző ismeretekkel rendelkeznek a témával kapcsolatban. A projekt megvalósítása során a készségek és ismeretek elsajátítása differenciáltan valósult meg.

A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK**ALAPKÉRDÉS**

(A projekt alapjául szolgáló problémafelvetés nyitott kérdés formájában. Pl.: Miért van szükségünk hősökre? stb.)

Hol lakik a halacska? Csak halak élnek a vizekben, víz körül?

PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS

(A projekt alapkérdését kibontó, a tanulási-tanítási folyamat során érintett nagyobb témakörök kérdései. Pl.: Mit jelent a hős fogalma? Kik a ti kedvenc hőseitek? Milyenek az irodalmi hősök - hős-e János vitéz? Milyen hőstetteket hajtott végre? Mi az, ami a valóságban is megtörténhet? Ma milyen hősökre, hőstettekre van szüksége a világnak? Te milyen hős lennél, mi lenne a hőstetted?)

- Milyen élővizek léteznek a földön?
- Mi a különbség és a hasonlóság közöttük?
- Kik vagy mik alkotják a tengerek és a tavak élővilágát?
- Milyen állatokkal találkozunk a tónál?
- Milyen növényekkel találkozunk a tónál?
- Milyen egyéb élőlény lelhető fel a tavon?
- Hogyan óvhatjuk meg vizeink tisztaságát?

TARTALMI KÉRDÉSEK

(A projekt alapkérdését kibontó, a kapcsolódó tantárgyi követelményekre, ismeretekre vonatkozó kérdések. pl.: Hogyan készíthetünk digitális kollázst? Milyenek az irodalmi hősök? Mit jelent a jellem fogalma? Milyen János vitéz jelleme? stb.)

- Tud-e az édesvízi állat a sós vízben élni és fordítva?
- Csak halak élnek a vízben?
- Mi történik, ha szennyezett lesz az élővíz?
- Milyen szennyezés kerülhet a vízbe és ki/mi miatt?
- Hogyan hat az élőlényekre a víz szennyezettsége?
- Hogyan készíthetünk képet a mobiltelefonnal?
- Csak képkészítésre lehet használni?
- Hogyan készítenek videókat a mobiltelefonnal?
- Hogyan olvasunk be egy QR kódot?
- Mi történik, ha beolvasunk egy QR kódot?
- Mi történik az általunk készített képekkel?
- Hogyan tudjuk a csoportban felhasználni a képeket?
- Hogyan tudunk akváriumot varázsolni a csoportszobába?

ÉRTÉKELÉSI TERV
AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE

A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
A gyerekekkel közösen megbeszéljük a munkafolyamatot és annak várható eredményét.	A feladatmegoldások közben folyamatos motiválás zajlik. A projekt végrehajtása közben az óvodapedagógustól és az applikációtól kapták a	A kész projektek az óvodapedagógus, a váltótárs, a dadus nénik, a csoportba járó gyerekek és a szülők is értékelhetik.

	<p>mege erősítéseket. A dicséret a feladatok megoldása közben, előtte és utána is megtapasztalható. Egyéni sajátosságok, pozitív tulajdonságok megerősítése szintén folyamatos a projekttevékenységek alatt.</p>	
<p>AZ ÉRTÉKELÉS ÖSSZEFOGLALÁSA</p> <p><i>(Írja le az értékelési módszereket, amelyeket 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.</i></p> <p><i>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!)</i></p>		
<p>A Learning apps alkalmazás önellenőrző folyamatával a gyerekeke önmagukat értékelik. Szükség esetén pedagógusi megerősítést is kapnak. A Wordwall játék pontalapú értékelésével a gyerekek egymás közötti versengése támogatott, ezáltal plusz motivációt kapnak a pedagógusi megerősítés mellé.</p>		
<p>A PROJEKT MENETE</p>		
<p>MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK</p> <p><i>(Az oktatási ciklus pontos leírása. Nevezze meg a projektszakaszok/-lépések célját, részletesen írja le a tanulói tevékenységek folyamatát, és adja meg az elvégzésükhöz szükséges időt, valamint fejtse ki, hogy a tanulók miként vesznek részt saját tanulásuk megtervezésében! Ismertesse, hogy az egyes projektszakaszokban milyen produktumokat/részproduktumokat hoztak létre a tanulók! Kérjük, térjen ki a differenciálás lehetőségeire is! Kérjük, mutassa be, hogyan támogatja a tanulókat a tudatos és biztonságos médiahasználatban!)</i></p>		
<p>1. nap</p> <p>Külső világ tevékeny megismerése – környezet, matematika</p> <p>Tó, folyó, tenger, óceán – az élővizek: A gyerekekkel képolvasás alkalmával rendszereztük az ismereteket a különböző vízi állatokról és növényekről. A tablóképek segítségével pedig a fogalmakat halmazokba rendeztük. A tevékenység közben a nagycsoportosok és középsősök ismereteinek előhívása és bővítése, míg a kisebbek ismeretanyagának bővítése volt a cél. A beszélgetőkörben, képolvasás közben szerzett ismereteiket azonnal le tudták ellenőrizni az általam felkínált online játékok segítségével.</p> <p>Figyelem-koncentráció fejlesztése – A tó élővilága – Wordwall: A tableten a nagyobbak figyelem-koncentrációs játékot játszhattak. A klasszikus "Üsd le a vakondot" játék digitális verziójában a gyerekeknek azt az állatot/növényt kellett megérinteniük, mely szerintük a tó élővilágához tartozik. A program számolta a pontokat is, így a nagycsoportos gyerekek között verseny alakult ki, ki szerez több pontot a tevékenység során. Ennél a játéknál a közösen lefektetett tablethasználati szabályok voltak érvényben.</p> <p>-Egy gyermek egy játékot játszat le!</p>		

-Az alkalmazásból nem léphet ki!
-Ha problémába ütközik (elnyom valamit, máshová kattint) szóljon egy felnőttnek! A játékot a gyerekek a szabad játéktevékenység alkalmával játszották.

Halmazalkotás – édes és sós vízi állatok – Learning apps: A gyerekek a tableten egy halmazalkotó játékot játszhattak. A játék során azt kellett megállapítaniuk, hogy a képeken látott állat melyik vízben él (tenger/óceán, tó). A learningapps alkalmazás ellenőrizte a gyerekek válaszait, majd az önellenőrzés megtörténte után a gyerekek lehetőség szerint javíthatták a válaszukat. A tableten való játék szabályait a következőekben határoztuk meg:

-Egy gyermek egy játékot játszhat le!

-Az alkalmazásból nem léphet ki!

-Ha problémába ütközik (elnyom valamit, máshová kattint) szóljon egy felnőttnek!

A gyerekek egyesén, önállóan vagy mikrocsoportosan játszották a játékot a szabad játéktevékenység alatt.

Szókincsbővítése és észlelés a víz témakörében – Dobble: A népszerű Dobble játék víz témához illeszkedő pakliját szókincsbővítés, észlelés, figyelem fejlesztés és reakció fejlesztése céljából a hét folyamán többször is játszottuk.

2. nap

Külső világ tevékeny megismerése – környezet

Verselés, mesélés (vers)

Gazdag Erzsébet: Hol lakik a halacska? – Vers: A gyerekekkel reggeli után és a tó körüli sétánk során többször mondogattuk a verset, melyet a projekt végére a gyerekek megtanulnak.

Séta a kőbányai Bánya-tó körül – A gyerekekkel a Víz világnapja alkalmából busszal ellátogattunk a kőbányán található Bánya-tóhoz. A sétánk során megfigyeltük, milyen élőlények élnek a tóban és a tó partján, milyen növényekkel találkozunk a tóban. Szerencsénkre többen is horgásztak a tónál, így a horgászathoz használható eszközöket is megfigyelhettük, megismerhettük. A tapasztalatszerzés klasszikus formája mellett a gyerekeknek lehetőségük volt digitális eszközök segítségével (okostelefonokkal) megörökíteniük a számunkra érdekes dolgokat a tó körül.

Digitális eszközhasználat fejlesztése – Képek és videók készítése okostelefonnal: Az eszközhasználat előtt a gyerekekkel megbeszéltük, hogy csak a kamera menüt használhatják a telefonokon. A szabályok betartására a séta során többször is felhívtuk a figyelmet. A gyerekek bármikor kérhettek segítséget (a felnőttektől, vagy egymástól) egy-egy funkció kipróbálásához (nagyítás, kicsinyítés, széles látószög beállítása, videófelvétel). Az elkészült képeket és videókat a szülők számára digitális albumban, drivera helyeztük el.

3. nap

Külső világ tevékeny megismerése – környezet

Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka

Robot teknősök társasjáték - A folyó megtisztítása: A gyerekek által már többször játszott társasjáték szabályát ez alkalommal megváltoztattuk. Sajnos tapasztaltuk a tó körüli sétánk során, hogy a vízben itt-ott szemét, műanyag palack hevert. A gyerekek most ugyan ezzel a problémával szembesültek a társasjáték alkalmával. A fő cél most nem a drágakő megszerzése volt, hanem az, hogy megtisztítsuk a pályát a hulladéktól. A nyertes ezúttal az lett, aki a legtöbb szemetet összeszedte a legkevesebb lépésből a pályán.

A kirándulás élményeinek feldolgozása - Tablóképek készítése vágás és ragasztás technikájával:

A gyerekek által készített képeket kinyomtattam, majd motivációként közösen megtekintettük s felidéztek segítségével a kiránduláson megélt élményeket. Az ovisok a földre lehelyezett nagyalakú papírra, az általam előre lerajzolt Bánya-tavat ülték körbe. A feladat az volt, hogy az emlékezetük és a képek alapján helyezték el az élőlényeket a tó körül. Mindenki választhatott a képek közül tetszőlegesen, majd méretre vághatta azt, hogy a tóba vagy a tó köré ragaszthassa azt. A feladatot kooperatívan, egymást segítve végezték el. A foglalkozás közben a kívül-belül fogalmakat is gyakoroltuk pl.

- A nádas a kerítésen kívül vagy belül helyezkedett el?

- A gyerekek a kerítés belső vagy külső oldalán álltak?

- A teknősbékák a tó szélén vagy közepén voltak láthatóak? A nagy érdeklődésre való tekintettel két tavat is készítettük. Az egyiket a csoportszobában, a másikat a faliújságon helyeztük el.

4. nap

Verselés, mesélés - mese

Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka

Külső világ tevékeny megismerése – matematika

Marcus Pfister: Szivárvány, a tengerek legszebb halacska – mese: A szivárvány hal meséje youtube-on csak angolul volt elérhető, ezért a gyerekek számára a mesefilmet lefordítottam és újraszinkronizáltam, hogy a projektünk során fel tudjuk azt használni. A mese megtekintése után az emberi kapcsolatokról, a mese szereplői által megélt érzelmekről és erkölcsi érzésekről beszélgettünk. A mese történetét vizuális és matematikai tevékenységek közben többször felelevenítettük, miközben a gyerekek kiszínezték a saját szivárvány halukat.

Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka – QuiverVision: A gyerekek úgynevezett "okos színezőt" kaptak a játéktevékenységük alatt, a mese feldolgozásának megsegítéséhez. Kétféle színező közül választhattak: egy halat ábrázoló képet valamint egy polipot és több tengeri élőlényt ábrázoló képet. A színezés közben a gyerekekkel felelevenítettük a mese történetét, a tanulságát és a mese szereplőit. Az elkészített képeket végül a telefonos applikáció segítségével és egy QR-kód olvasóval életre keltettük. A színezőket végül a csoportszoba falára is kifüggeszthettük, s kérés szerint a hét folyamán többször is bescenneltük.

Több-kevesebb-ugyanannyi - mennyiségfogalmak kialakítása és gyakorlása: A mese feldolgozásához készült az alábbi matematikai készségeket fejlesztő játék. A játék lényege: A földre lehelyezett halacska formát pikkelyekkel kell telerakni. A pikkelyek számát a dobókockával jelzett mennyiség jelöli. A kisebbek 3-as dobókockával is dobhattak, a nagyoknak pedig a 6-os kocka mellett számképes dobókocka is a rendelkezésükre állt. A pikkelyek mennyiségét megszámoztuk, majd eldöntöttük, hogy több/kevesebb/ugyanannyi-e mint a társunké.

5. nap

Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka

Ének-zene, énekesjáték

A szivárványhal történetének feldolgozása - Festés, ragasztás, mintázás: A gyerekek fő vizuális tevékenysége a WC papír guriga halak elkészítése volt. A kicsik főleg egy színnel dolgoztak, a középsősök és a nagyok pedig a színeket váltva, valamint szivaccsal a mintázás technika használatával alkották meg a saját szivárványhalukat. A megszáradt gurigákra színes flittereket is ragaszthattak. Az elkészült halak végül az akváriummal változott faliújságra kerültek. A tevékenység során a mese történetét és a hét során tanult verset valamint a projekt során szerzett élményeket beszéltük át.

Dallamfelismerés és zenehallgatás - Bee-bot: A robotméhceskével a gyerekek nagy része már találkozott. Azok a gyerekek, akik ismerték már a használatát először ismertették "Mézi" használatának szabályait:

- A gombokat óvatosan nyomjuk meg rajta!
- A "Mézi" hátán lévő gombokat egyszerre csak egy gyerek nyomhatja le!
- Ne tenyereljünk rá menet közben, mert a kerekei megsérülhetnek!
- Menet közben ne nyomkodjuk a gombjait!
- Menet közben ne emeljük fel "Mézit!"

A játéktáblára ezúttal vízhez kapcsolódó hívóképeket helyeztem el. A gyerekekkel közösen megbeszéltük, hogy melyik kép melyik, általuk ismert és már tanult dalhoz tartozik. "Mézit" ahhoz a képhez kellett elvezetni, aminek a dallamát az óvónőtől hallott dúdolás vagy furulyaszó alapján felismerte. A logikai, matematikai készségek fejlesztésén felül, vizuális és audiovizuális memória fejlesztését szolgáló foglalkozás a tantárgyak/foglalkozások közötti összekapcsolódást hivatott segíteni.

A tevékenység végeztével Franz Schubert - Pisztráng című szerzeményével ismerkedtünk meg bluetooth-os hangszóró segítségével.

A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

(Mutassa be a tanulási-tanítási folyamat során alkalmazott technológiát (hardver, szoftver), sorolja fel a felhasznált online tartalmak és források linkjeit, valamint adja meg amennyiben szükséges, a nyomtatott források és eszközök listáját is!)

- × Franz Schubert - Pisztráng: <https://www.youtube.com/watch?v=l6ODwziVGdw>
- × Hívóképek - Saját készítés, a Canva program használatával: <https://tinyurl.com/4k8tupke>
- × Az ének foglalkozáson elhangzott dalok forrása: Forrai Katalin: Ének az óvodában (2013) - EDITIO MUSICA BP. ZENEMŰKIADÓ
- × A vizuális tevékenységnél felhasznált QuiverVision színezők forrása: <https://quivervision.com/coloring-packs/Quiver-Ocean-Animals>
<https://quivervision.com/coloring-packs/Quiver-Aquatic-Animals>
- × Robot teknősök társasjáték: <https://www.gemklub.hu/robotteknosok-505>
- × Halmazalkotás játék forrása: <https://learningapps.org/display?v=ps85p5c2523>
- × A halmazalkotás játék során felhasznált képek a Learning Apps alkalmazás által felkínált Pixabay, Wikipedia és flickr ingyenesen felhasználható képei.
- × Szivárvány a tengerek legszebb halacskája videó eredeti forrása: <https://www.youtube.com/watch?v=ifXlc0Ql2kY>
- × A videóban hallható zene forrása: https://www.youtube.com/watch?v=qW67jr_EY70
- × A vers forrása: <https://gyerekversek.hu/gazdag-erzsebet-hol-lakik-a-halacska/>
- × A képolvasáshoz felhasznált tablóképek forrása: <https://1plus1plus1equals1.net/2019/05/pond-life-nomenclature-free-3-part-cards/>
<https://ezpzlearn.com/content-type/flashcards/sea-animals-flashcards-without-words>
- × A figyelem-koncentrációs játék forrása: <https://wordwall.net/resource/48742303>
- × A figyelem-koncentrációs játék elkészítéséhez felhasznált képek a Wordwall alkalmazás által felkínált ingyenesen felhasználható Bing képek.
- × Dobble játék forrása: <https://sniikt.wordpress.com/2020/03/22/viz-vilagnapi-ez-az-ingyenesen-nyomtathato-es-online-anyagok-jatekok/>
- × A csoportszobában felhasznált eszközök:
 - ecset
 - stiftes ragasztó

- olló
- háromszög ceruza
- színes ceruza
- zsírkréta
- wc papír gurigák
- flitterek
- folyékony ragasztó
- bluetooth hangszóró
- laptop
- tablet
- okostelefon
- nagy alakú papír
- kinyomtatott színezők
- kinyomtatott fényképek
- Bee-bot
- 5*5 gyakorlópálya a Bee-bot-hoz
- leragasztott hal forma
- színes gombok
- dobókockák (3-as, 6-os, számképes kocka)
- Robot teknősök társasjáték
- furulya

ELLENŐRZŐ SZEMPONTOK A HATÉKONY PROJEKT TERVEZÉSÉHEZ ÉS MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ

- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> A projekt megvalósítására legalább 5 tanóra áll rendelkezésre. |
| <input type="checkbox"/> A projekt megvalósításában fontos szerepet játszik a digitális technológia eszközként való alkalmazása. |
| <input type="checkbox"/> A tanulási folyamat középpontjában a tanulók állnak. |
| <input type="checkbox"/> A projekt a tantervi követelményekkel összehangolt, fontos tanulási célokra összpontosít. |
| <input type="checkbox"/> A projekt céljai között szerepel a tanulók digitális kompetenciájának fejlesztése. |
| <input type="checkbox"/> A projekt során folyamatos, többféle típusú értékelés történik. |
| <input type="checkbox"/> A projekt egymással összefüggő feladatokat és tevékenységeket tartalmaz, amelyeket adott időtartam alatt kell végrehajtani. |
| <input type="checkbox"/> A projektre jellemző a multidiszciplináris megközelítés. |
| <input type="checkbox"/> A projekt feladataiban legyen kihívás, problémamegoldás, kutatás, vizsgálódási lehetőség. |
| <input type="checkbox"/> A tanulók a megszerzett tudást és készségeket bizonyítják a projekt produktumaiban, amelyek publikálhatók, előadhatók vagy bemutathatók. |
| <input type="checkbox"/> Az intézmény regisztrált a Digitális Témahét honlapon. |