



Digitális Témahét

Hetedhét online projektötlet



A 2021. évi Digitális Témahét
a Digitális Jólét Nonprofit Kft. közreműködésével,
az Emberi Erőforrások Minisztériuma támogatásával valósul meg.



EMBERI ERŐFORRÁSOK
MINISZTERIUMA



digitális jólét
program





Digitális Témahét



Bevezetés

Jelen kiadványunkban – a tavalyi évben kiadott Ötlettár c. projektötlet-gyűjteményünk folytatásaként – hét olyan módszertani ötletet ajánlunk, amelyek inspirációt adhatnak a Digitális Témahét 2021-es programjaira regisztrált intézmények és pedagógusok számára.

A kiadványban szereplő projektötletek mindegyike megvalósítható online tanulási környezetben is, ezért a járványhelyzet miatt ismételten indokoltá vált online oktatás napi pedagógiai gyakorlatában is hasznos támogatást nyújthat a kollégáknak.

A Digitális Témahét 2021-ben kiírt pályázatában új kategóriában díjazza a szakmai zsűri a szakképzési intézmények által megvalósított pedagógiai projekteket, illetve idén már a járványhelyzet miatt kialakult digitális munkarendben megvalósult online oktatási jó gyakorlatokat is benyújthatnak a pedagógusok.

Jelen kiadványunk mellett további segítséget nyújthat mind az online oktatás, mind a pedagógiai projektek szervezésében:

- a [Digitális Témahét Tudásbázisa](#),
- a [Digitális Pedagógiai Tudásbázis](#),
- a [Digitális Témahét Webináriumsorozat \(2016–2020\)](#) c. kiadványunk,
- az [Ötlettár](#) c. kiadványunk,
- valamint a témahét 2021. évi [webináriumsorozata](#), melynek aktuális és legfrissebb előadásairól a Digitális Témahét [honlapján](#) és [YouTube-csatornáján](#) tájékozódhatnak.

A járványhelyzetből adódó nehézségekkel együtt is reméljük, hogy az idei évben is sokan csatlakoznak a Digitális Témahét 2021-es programjához. A témahétre [regisztrálni](#) a honlapon keresztül lehet, a pályázatról részletesen [itt](#) olvashatnak.

Kellemes felkészülést kívánunk!
A Digitális Témahét Szakmai Koordinációs Csapata
E-mail: dth@djnkft.hu



Digitális Témahét



Milyen (lesz) az élet MI-vel?

Szerző: Vásárhelyi Virág

Magyar nyelv és irodalom, mozgóképkultúra és médiaismeret, digitális kultúra és állampolgári ismeretek tantárgyakra épülő távtanulási formában is megvalósítható projekt a 9–12. évfolyam számára

Javasolt időkeret: 4 online kontaktóra/tanóra + 4 otthoni foglalkozás/tanóra

Az adatforradalom és a mesterséges intelligencia (MI) egyre erőteljesebb térnyerése miatt érdemes hétköznapi emberként is néhány szempontból végiggondolnunk, megvitatnunk a címben megfogalmazott kérdést: Milyen jövőt hoz a mesterséges intelligencia fejlődése az emberiség számára? A projekt során erre a kérdésre keressük közösen a választ, miközben választ kaphatunk arra is, milyen történelmi múltra tekint vissza az MI fejlesztése, fejlődése; mit is jelent pontosan a fogalom; melyek azok az MI-vel kapcsolatos információk, amelyek jelenleg csak a mozivászonon lehetségesek, és melyek azok, amelyek akár a pályaválasztásunkat is befolyásolhatják?

A tanulók a projekt elején a témára való ráhangoló tevékenység keretében megnézik a TED 2018 előadássorozatának Max Tegmarktól, a Massachusetts Institute of Technology fizikaprofesszorától elhangzott [How to get empowered, not overpowered, by AI](#) című (magyar feliratos) előadását, melyben az MI jövőjéről morális-etikai szempontból (is) beszél, majd tanári irányító kérdések segítségével beszélgetnek róla. A ráhangolódást követően szakértői csoportokat alkotva az MI Kihívás kurzusának tananyagát vagy más, a mesterséges intelligenciával kapcsolatos forrást dolgoznak fel.

A tanulók a megszerzett ismereteik alapján az MI jövőjével kapcsolatosan alapelveket fogalmaznak meg, amelyek a biztonságos, az emberiség érdekeit szolgáló MI fejlesztéseket támogathatják. Új tudásukat egy-egy figyelemfelkeltő infografikában összegzik. Az infografikák bemutatását követően egy disputa keretében vitatják meg a projekt kiindulásakor elhangzott állítást: Az MI fejlődése veszélyt jelent az emberiségre nézve. A vitában az MI Kihívás és egyéni kutatások alapján szerzett ismeretek birtokában kell a tételmondat mellett vagy ellen érvelni. A vita tapasztalatait egy záró, min. 1000 karakterből álló védőbeszédben kell összefoglalni. Azt, hogy a védőbeszéd a tételmondat mellett vagy ellen szól, a tanulók szabadon dönthetik el. Amennyiben lehetséges, a védőbeszédeket előre felvehetik, a csoport számára létrehozott privát YouTube-csatornáján gyűjthetik össze, végül az előre megadott szónoki beszéd ismérvei alapján értékelik is egymás szónoklásait.



Digitális Témahét



Célok

- Az MI fogalmának megismerése, a fogalommal kapcsolatos tények és vélemények közti különbségek tudatosítása
- Az MI kihívás teljesítése
- A szónoki beszéd, az érvelés, az érvek fajtáinak szóbeli és írásbeli alkalmazásának támogatása
- A környező világhoz való kritikus viszonyulás erősítése

Eredmények, produktumok

- Infografikák, érvelő esszék vagy videóelőadások

Értékelés

Áttekintő táblázatok

- A tanulási folyamat nyomon követéséhez (csoportok, feldolgozandó részek az MI-kutatások során, határidők, konzultációs lehetőségek, forráselérések)

Értékelőlisták, szempontrendszerek

- Az infografikákhoz (együtt alkossuk meg a tanulókkal az értékelési szempontokat, és előre tisztázzuk!)
- Érvelő esszéhez

Tevékenységek

- Projektmegbeszélés: ráhangoló videó megtekintése, megbeszélése, feladatok ismertetése (közösen, kontaktórán)
- Az MI Kihívás kurzusának közös feldolgozása (kurzus elolvasása, jegyzetek készítése otthoni munka, megbeszélés kontaktórán)
- Az infografikák elkészítése csoportokban (otthoni munka)
- Disputa (tanóra/online kontaktóra)
- A védőbeszéd és érvelés megírása, társak értékelése (otthoni munka)

Technológia

- Szervezéshez: megosztott Excel táblázat/MS Tervező/[Trello](#)
- Infografikához: [Canva](#), [Genially](#)
- Szónoki beszéd felvételéhez és vágásához: [Audacity](#), [OpenShot](#) (a vágáshoz), telefon hangrögzítője
- Értékeléshez: [Mentimeter](#)/[MS Forms](#) vagy [Google Forms](#)
- Javasolt hardverigény: PC, laptop, telefon/tablet, fülhallgató, mikrofon
- Javasolt LMS-rendszer: az intézmény által választott online tanulási keretrendszer, pl.: Microsoft 365, Google Classroom
- Források: Linkek (Wakelet-gyűjtemény): <https://wke.lt/w/s/LN9rW3>





Digitális Témahét



Csillag-mesék

Szerző: Vásárhelyi Virág

Magyar nyelv és irodalom, matematika, digitális kultúra, vizuális nevelés, ének, testnevelés, erkölcsstan tantárgyakra épülő projekt az 1–2. évfolyam számára

Javasolt időkeret: 4 online kontaktóra/tanóra + 4 otthoni foglalkozás/tanóra

A projekt során Lázár Ervin: Nagyapa meg a csillagok c. meséjének, vagy más, a csillag motívumára épülő mesének az elolvasását követően arra a kérdésre keressük a választ: Mit jelent számunkra a csillag motívum? Hol találkozunk vele a világunkban? Mi milyen csillagokká válnánk? A gyerekek először a számukra legközelebbi jelentést fogalmazzák meg, előzetes tudásukat egy közös gondolattérképen rögzítik. Segítségképpen képekkel is dolgozhatunk velük. Ezt követően a csillagászati fogalommal és a bolygók fogalmával ismerkednek meg. A Naprendszerünk bolygóival kapcsolatos kisfilm megtekintését követően különböző szempontok alapján (pl.: szín, típus, nagyság, távolság) a Napból kiindulva rendezik sorba a bolygókat. Találós kérdésekbe ágyazva, a bolygók megismert mérettel és távolsággal kapcsolatos adatait felhasználva egyszerű matematikai műveleteket (összeadás, kivonás) végeznek. Majd Lázár Ervin meséje nyomán egy saját történetet találnak ki, amelyhez képregény vagy más illusztrációs technikával pl. digitális kollázst is készítenek. A mese címe: Ha nekem lenne egy saját csillagom.... A történet megalkotásában a következő segítő kérdéseket adhatjuk meg: Milyen színei lennének? Milyen hangjai lennének? Miben lenne erős? Miben segíthetne más csillagoknak? Hol helyezkedik el a csillagok között? Hogyan kapcsolódna a többi csillaghoz? A mesemondást követően a csillagok képeit, kollázsait egy közös kiállításon nézzük meg. Amennyiben lehetőségünk van rá, a saját meséket rögzíthetjük is hang- vagy videófelvételen. A közös bemutatót követően a tanulók értékelik egymás munkáit, lehetséges szempontok a közös beszélgetéshez pl.: Kinek a meséjéhez kapcsolódik az ő meséje? Mi a hasonlóság, különbség a történetekben? Gyűjtsenek legalább három-három közülük. Az ön- és társismereti meséket a szülőknek is bemutatják egy online vagy offline „bolygóközi túra” keretében.





Digitális Témahét



Célok

- Az olvasás, a szövegértés és a spontán szövegalkotási készség fejlesztése
- Az adaptációs készség fejlesztése
- Az ön- és társismeret fejlesztése
- A matematikai, gondolkodási kompetenciák fejlesztése

Eredmények, produktumok

- Kollázsok, képregények, lino-faliújság

Értékelés

Áttekintő táblázatok

- A tervezett és megvalósított tevékenységek követéséhez (önálló és páros/csoportos feladatok)
- A tevékenységekre szánható időről
- A folyamat értékeléséről

Értékelőlisták, szempontrendszerek

- A matematikai feladatok elvégzéséhez (többször elvégezhető, reflektív kérdések mentén önértékelés)
- Saját csillag történetéhez és megjelenítéséhez kapcsolódó tartalmi és formai szempontok

Tevékenységek

- A mese meghallgatása és értelmezése
- Képregény vagy kollázs készítése
- Kreatív szövegalkotás



Technológia

- Szervezéshez: megosztott Excel táblázat/MS Tervező/[lino](#)
- Kollázshoz: [Kapwing](#)
- Értékeléshez: [lino](#), [ClassDojo](#)
- Javasolt hardverigény: PC, laptop, telefon/tablet, fülhallgató, mikrofon
- Javasolt LMS-rendszer: az intézmény által választott online tanulási keretrendszer, pl.: Microsoft 365, Google Classroom
- Források: Linkek (Wakelet-gyűjtemény): <https://wke.lt/w/s/IGu69R>



Digitális Témahét



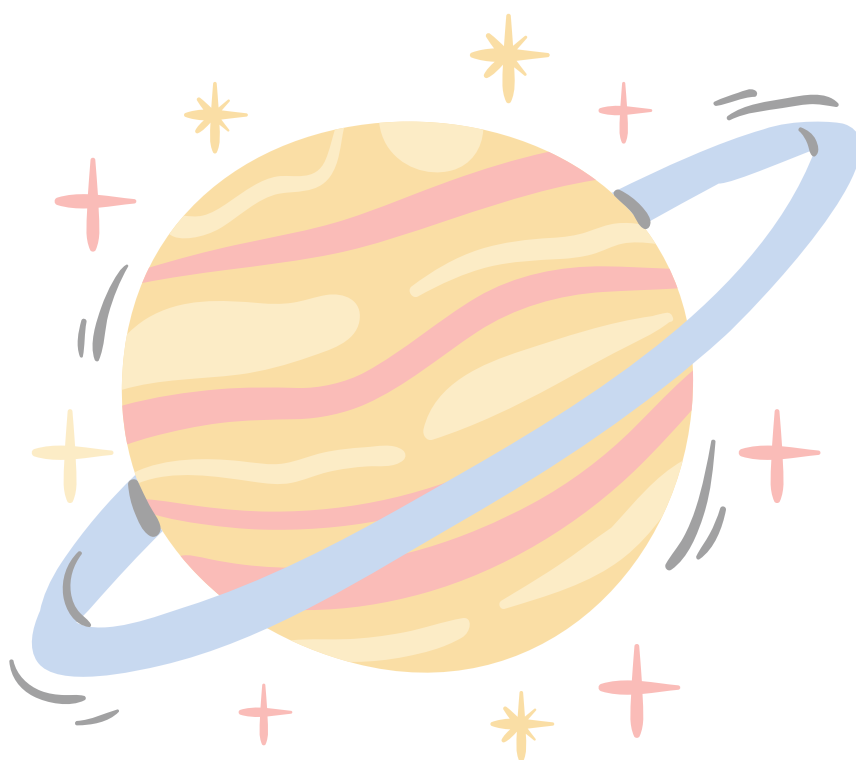
Helló Planéta!

Szerző: Főző Attila László

Fizika, földrajz, informatika, kémia, biológia, irodalom, történelem, vizuális kultúra tantárgyakra épülő projekt az 1–12. évfolyam számára

Javasolt időkeret: 3 élő online kontakt-foglalkozás + 3 otthoni foglalkozás

A projekt során a tanulók csoportokat alkotva egy vagy több bolygóval kapcsolatosan végeznek kutatást. A kutatás kerettörténetét egy expedícióra is építhetjük. A szakértői mozaik módszerét alkalmazva lehetőségünk van arra is, hogy több bolygóval is foglalkozzanak a diákok, egy csoport egy bolygót, de több szempontból (pl. felszíne, légköre, űrkutatási eredmények, művészeti vonatkozások) vizsgál meg. Kutatási eredményeiket egy az életkori sajátosságoknak és előzetes tudásnak, készségeknek megfelelő projektproduktumban (pl. prezentációban, plakátban, kisfilmben, makettben) rögzítik, végül a Helló Planéta! c. online vagy – amennyiben lehetséges – offline minikonferencia keretében mutatják be egymásnak, iskolatársaiknak, szülőknek.





Digitális Témahét



Célok

- Az olvasás, a szövegértés és a spontán szövegalkotási készség fejlesztése
- A digitális kompetencia fejlesztése
- Az együttműködés fejlesztése
- Az önszabályozás fejlesztése

Eredmények, produktumok

- Prezentáció, kisfilm, animáció, képregény stb.

Értékelés

Áttekintő táblázatok

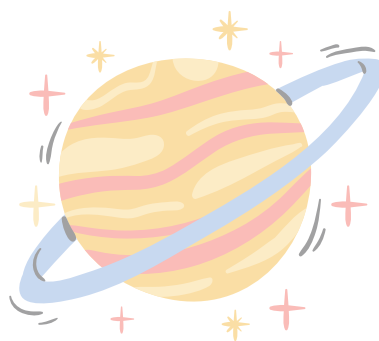
- A bolygókkal kapcsolatos kutatási területekről
- A kutatással kapcsolatos (pl. digitális gyermekvédelmi) szempontok – forráshasználat, hivatkozás, minimumelvárások a szerzett információk mennyiségére és értelmezésére vonatkozóan, stb.

Értékelőlisták, szempontrendszerek

- Kutatási tervek
- Projekt produktumaira vonatkozó elvárások

Tevékenységek

- Az expedíció/kutatás előkészítése
- Kutatás, adatgyűjtés
- Animáció- vagy prezentációkészítés
- Online vagy offline bemutató



Technológia

- Szervezéshez: megosztott Excel táblázat/MS Tervező/[Trello](#)
- Alkotáshoz, prezentációhoz: [Canva](#), [Genially](#), [Sway](#), [Quizizz](#), [Wakelet](#), [Scratch](#)
- Értékeléshez: [Mentimeter](#), [MS Forms](#) vagy [Google Forms](#)
- Javasolt hardverigény: PC, laptop, telefon/tablet, fülhallgató, mikrofon
- Javasolt LMS-rendszer: az intézmény által választott online tanulási keretrendszer, pl.: Microsoft 365, Google Classroom
- Források: Linkek (Wakelet-gyűjtemény): <https://wke.lt/w/s/d2Vlae>



Digitális Témahét



Mesél a felhő

Szerző: Főző Attila László

Történelem, vizuális kultúra, ének-zene, irodalom tantárgyakra épülő projekt az 5–12. évfolyam számára

Javasolt időkeret: 3 élő online kontakt-foglalkozás + 3 otthoni foglalkozás

Az elmúlt évtizedekben sokat változott a zenehallgatás, a filmnézés, a fényképezés vagy éppen a számítógéphasználat technológiája. A projekt során a tanulók digitális kiállításon mutatják be a tegnapi és a tegnapelőtti eszközeit, technológiáját és az ahhoz kapcsolódó történeteket. Az előzetes tudás felmérését követően (gondolattérképek, szófelhők, beszélgetés) a tanulók egy-egy választott technikai lehetőség történetével kapcsolatos kutatást végeznek. A fejlődési folyamat megismerésének elmélyítése a nagyszülőkkel, szülőkkel, ismerősökkel, akár tanárokkal készült interjúk révén történik. Lehetséges fókusz lehet az oktatástechnológia fejlődése is. A kutatási eredményeiket egy-egy fotókkal és interjúkkal kiegészített interaktív prezentációban mutatják be.





Digitális Témahét



Célok

- Az olvasás, a szövegértés és a spontán szövegalkotási készség fejlesztése
- A digitális kompetencia fejlesztése
- Az együttműködés fejlesztése
- A kommunikációs készségek fejlesztése

Eredmények, produktumok

- Interaktív prezentáció, fotó, kisfilm stb.

Értékelés

Áttekintő táblázatok

- A technológiákkal kapcsolatos kutatási területekről
- A kutatással kapcsolatos (pl. digitális gyermekvédelmi) szempontok – forráshasználat, hivatkozás, minimumelvárások a szerzett információk mennyiségére és értelmezésére vonatkozóan, az interjúk készítésével kapcsolatos személyiségi jogok, stb.

Értékelőlisták, szempontrendszerek

- Kutatási tervek
- Projekt produktumaira vonatkozó elvárások

Tevékenységek

- A kutatás előkészítése
- Kutatás, adatgyűjtés
- Interjúkészítés, fotógyűjtés
- Az online vagy offline kiállítás előkészítése
- Online vagy offline kiállítás



Technológia

- Szervezéshez: [Padlet](#), [Jamboard](#)
- Alkotáshoz, prezentációhoz: [Canva](#), [Genially](#), [Sway](#), [Quizizz](#), [Wakelet](#), MS Power Point, [Thinglink](#)
- Értékeléshez: [Mentimeter](#), [MS Forms](#) vagy [Google Forms](#)
- Javasolt hardverigény: PC, laptop, telefon/tablet, fülhallgató, mikrofon
- Javasolt LMS-rendszer: az intézmény által választott online tanulási keretrendszer, pl.: Microsoft 365, Google Classroom
- Források: Linkek (Wakelet-gyűjtemény): <https://wke.lt/w/s/b9eqwS>



Digitális Témahét



Időutazás helyben

Szerző: Főző Attila László

Történelem, vizuális kultúra, ének-zene, irodalom tantárgyakra épülő projekt az 5–12. évfolyam számára

Javasolt időkeret: 3 élő online kontakt-foglalkozás + 3 otthoni foglalkozás

A világ minden táján vannak olyan épületek, terek, természeti képződmények, amelyekről sokan készítettek fényképeket az idők során. Hogyan nézett ki régen a budapesti Hősök tere? Milyen járművek jártak a londoni Piccadilly Circus-ön 100 évvel ezelőtt? A projekt során az egy-egy híres épület, táj, tér, képződmény stb. köré alakult tanulócsoportok idővonalakon mutatják be annak múltját, jelenét, hozzákapcsolva a fontosabb történelmi eseményeket, esetleg irodalmi műveket, filmeket is. A kutatásaik eredményeit egy interaktív idővonalon összegzik, amelyhez képeket, kisfilmeket, kollázsokat kapcsolnak, ez utóbbiak a múlt és a jelen összevetésére is kiválóan alkalmasak.





Digitális Témahét



Célok

- Az olvasás, szövegértés és spontán szövegalkotási készség fejlesztése
- A digitális kompetencia fejlesztése
- Az együttműködés fejlesztése
- A kommunikációs készségek fejlesztése

Eredmények, produktumok

- interaktív prezentáció, fotó, kisfilm stb.

Értékelés

Áttekintő táblázatok

- A bemutatandó tájjal, épülettel stb. kapcsolatos kutatási területekről
- A kutatással kapcsolatos (pl. digitális gyermekvédelmi) szempontok – forráshasználat, hivatkozás, minimumelvárások a szerzett információk mennyiségére és értelmezésére vonatkozóan, az interjúk készítésével kapcsolatos személyiségi jogok, stb.

Értékelőlisták, szempontrendszerek

- Kutatási tervek
- Projekt produktumaira vonatkozó elvárások: idővonal és kapcsolódó produktumok (pl. film, kép, kollázs)

Tevékenységek

- A kutatás előkészítése
- Kutatás, adatgyűjtés
- Az idővonal elkészítése
- Az idővonal bemutatása



Technológia

- Szervezéshez: megosztott Excel táblázat/MS Tervező/[Trello](#)
- Alkotáshoz, prezentációhoz: [Canva](#), [Genially](#), [Sway](#), [Quizizz](#), [Wakelet](#), MS Power Point, [Thinglink](#), [Sutori](#)
- Értékeléshez: [Mentimeter](#), [MS Forms](#) vagy [Google Forms](#)
- Javasolt hardverigény: PC, laptop, telefon/tablet, fülhallgató, mikrofon
- Javasolt LMS-rendszer: az intézmény által választott online tanulási keretrendszer, pl.: Microsoft 365, Google Classroom
- Források: Linkek (Wakelet-gyűjtemény): <https://wke.lt/w/s/lwQxJS>



Digitális Témahét



Szabaduló-projekt

Szerző: Főző Attila László

Bármely tantárgyra ráépíthető projekt az 5–12. évfolyam számára

Javasolt időkeret: 3 élő online kontakt-foglalkozás + 3 otthoni foglalkozás

Az első európai stílusú szabadulósobák Budapesten jöttek létre 2011-ben. Mára nagyon népszerűek ezek a berendezett helyszínek, ahol a játékosok feladványokat oldanak meg és kiszabadulnak. Ma már nagyon sokféle szabadulósoba típusú játék létezik, egyre több már online valósul meg. A projekt során a diákok csoportokat alkotva egy szabadon választott téma mentén egy-egy szabadulósobát hoznak létre, amelyet társaik fejthetnek meg. A szabadulósobákat tesztelik, majd a véglegesítést követően egy reklám készítésével népszerűsíthetik is a tanulók. A csoportok által létrehozott szabadulósobákat más tanulócsoporthal, illetve a szülővel is kipróbáltathatjuk egy online bemutató keretében.





Digitális Témahét



Célok

- Az olvasás, szövegértés és spontán szövegalkotási készség fejlesztése
- A logikai gondolkodás fejlesztése
- A digitális kompetencia fejlesztése
- Az együttműködés fejlesztése

Eredmények, produktumok

- interaktív prezentáció, fotó, kisfilm stb.

Értékelés

Áttekintő táblázatok

- A munkafolyamatról: a játék tervezéséről, teszteléséről és véglegesítéséről
- A kutatással kapcsolatos (pl. digitális gyermekvédelmi) szempontok – forráshasználat, hivatkozás, minimumelvárások a szerzett információk mennyiségére és értelmezésére vonatkozóan, az interjúk készítésével kapcsolatos személyiségi jogok, stb.

Értékelőlisták, szempontrendszerek

- Kutatási tervek
- Projekt produktumaira vonatkozó elvárások: idővonal és kapcsolódó produktumok (pl. játék szerkezete, feladatok típusa, nehézsége, megfogalmazása, helyessége, kreativitása)
- A reklámkampány terve és megvalósítása

Tevékenységek

- A téma kijelölése, a játék szerkezetének kialakítása
- A kutatás előkészítése a szabadulószooba rejtélyeihez
- Kutatás, adatgyűjtés
- A szabadulószoobák létrehozása, tesztelése
- A szabadulószoobák reklámozása
- A szabadulószoobák bemutatása



Technológia

- Szervezéshez: megosztott Excel táblázat/MS Tervező/[Trello](#)
- Alkotáshoz, prezentációhoz: [Genially](#), [Padlet](#), [Flippity](#), [RootFox](#), [Pinterest](#), [Scratch](#), [Micro:bit](#)
- Értékeléshez: [Mentimeter](#), [MS Forms](#) vagy [Google Forms](#)
- Javasolt hardverigény: PC, laptop, telefon/tablet, fülhallgató, mikrofon
- Javasolt LMS-rendszer: az intézmény által választott online tanulási keretrendszer, pl.: Microsoft 365, Google Classroom
- Források: Linkek (Wakelet-gyűjtemény): <https://wke.lt/w/s/N1BIzk>



Digitális Témahét



Oltási napló

Szerző: Jánossy Zsolt

Idegen nyelv, digitális kultúra, biológia, magyar nyelv és irodalom, matematika és vizuális nevelés tantárgyakra épülő projekt a 9–12. évfolyam számára

Javasolt időkeret: 3 élő online kontakt-foglalkozás + 3 otthoni foglalkozás

A projektben résztvevő tanulók a COVID-19 vírus oltóanyagát kifejlesztő cégek vírus, illetve oltóanyag „szakértőiként” csoportos tevékenység eredményeként adnak áttekintést a jelenleg elérhető vakcinákról. Bemutatják az egyes vakcinák hatásmechanizmusát és célcsoportját, kitérnek az esetleges mellékhatásokra. Összegyűjtik a vakcinák tárolásával, szállításával kapcsolatos tudnivalókat. Megfogalmazzák a megelőzés szempontjából legfontosabb tudnivalókat. A szerzett ismereteiket egy digitális prospektus és egy riport vagy videós anyag keretében összegzik és mutatják be egymásnak.





Digitális Témahét



Célok

- Az olvasás, a szövegértés és a spontán szövegalkotási készség fejlesztése
- A digitális kompetencia fejlesztése
- A kritikai gondolkodás fejlesztése
- Az együttműködés fejlesztése

Tevékenységek

- A tevékenységek tervezése
- Kutatás és adatgyűjtés
- Az információ kritikus feldolgozása és rendszerezése
- A produktumok elkészítése
- A produktumok bemutatása

Eredmények, produktumok

- Interaktív prezentáció, fotó, kisfilm stb.



Értékelés

Áttekintő táblázatok

- A tevékenységek tervezésével kapcsolatos
- A kutatással kapcsolatos (pl. digitális gyermekvédelmi) szempontok – forráshasználat, hivatkozás, minimumelvárások a szerzett információk mennyiségére és értelmezésére vonatkozóan, stb.

Értékelőlisták, szempontrendszerek

- Kutatási tervek
- Projekt produktumaira vonatkozó elvárások
- A produktumok értékelése

Technológia

- Szervezéshez: megosztott Excel táblázat/MS Tervező/[Trello](#)
- Alkotáshoz, prezentációhoz: [Genially](#), [Canva](#), [Sway](#)
- Értékeléshez: [Mentimeter](#), [MS Forms](#) vagy [Google Forms](#)
- Javasolt hardverigény: PC, laptop, telefon/tablet, fülhallgató, mikrofon
- Javasolt LMS-rendszer: az intézmény által választott online tanulási keretrendszer, pl.: Microsoft 365, Google Classroom
- Források: Linkek (Wakelet-gyűjtemény): <https://wke.lt/w/s/s3fX2W>

www.digitalistemahet.hu

