



**Az ötlet címe:** Időutazás Süsüvel és barátaival

**Az ötlet szerzője:** Éder Márta

**Lead:**

Ki ne mosolyodna el Süsü, a sárkány láttára? E projekt apropóját és kerettörténetét Csukás István születésnapja adta, a tanulók az ő munkásságából kiragadott Süsü-t keltik életre, aki az időutazást követően most találkozik először a digitális világgal. A folyamatot kép- és videószerkesztőkkel, kiterjesztett valósággal, saját filmstúdióval fűszerezik. A projekt különlegessége, hogy mivel egy kis létszámú iskolára készült, a teljes általános iskolás korosztályt bevonja a különböző tartalmakkal és módszerekkel.

**Célcsoport:** pedagógusok

**Javasolt korosztály:** 6-10 évesek, 11-14 évesek

**Kapcsolódó témakörök:** Magyar nyelv és irodalom; Művészetek; Szociális és életviteli nevelés; Aktív állampolgárságra, demokráciára nevelés; Infokommunikációs technológiák

**Fejlesztett kulcskompetenciák:** Anyanyelvi kommunikáció; Digitális kompetencia; Hatékony, önálló tanulás; Szociális és állampolgári kompetencia; Kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia; Esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképeség

**Összefoglaló:**



A projekt apropóját és kerettörténetét Csukás István születésnapja adta, a tanulók az ő munkásságából kiragadott Süsü-t keltik életre, aki az időutazást követően most találkozik először a digitális világgal.



A projekt előkészületében a végzős diákok vesznek részt, ők ötletelnek a projektfelelős pedagógussal, majd végül sok-sok tevékenységet kínálnak az alsóbb éveseknek. A tanulók csoportokba szerveződnek, és szabadon válogatnak a felkínált lehetőségek közül, melyek során gyűjtőmunkát végeznek, játszanak, filmet, képregényt, GIF-et, promo videót, felvilágosító társasjátékot készítenek. Mindezt kép- és videószerkesztőkkel, kiterjesztett valósággal, saját filmstúdióval fűszerezik. A produktumokat bemutatják társaik előtt, majd több helyen megosztják azokat. A projekt értékelési felülete a BeeTheBest, itt pontokat, jelvényeket kaphatnak a tanulók. A tanulók önértékelési lapot töltenek ki minden nap végén, melyeket a kutatási naplóba tesznek, így a projekt zárásakor össze tudják hasonlítani azokat, s a fejlődés is jól látható.

Hát ilyen izgalmas és sokrétű projektben ki ne tartana Süsüvel?!

#### **Digitális eszközigény:**

**Hardver:** interaktív tábla, tanulói laptopok, okos telefonok, tabletek

**Szoftver:** -

**Alkalmazások:** [Google Drive](#), [BeeTheBest](#), [Plickers](#), [Linoit](#), [Popplet](#), [Aurasma](#), [Quiver](#), [Büvösvölgy](#), [StoryboardThat](#), [MakeBeliefsComix](#), [BlockPosters](#), [Voki](#), [LearningApps](#)

**A módszertani ötlet teljes egészében – a megvalósítás részletes lépéseivel, és a megvalósítást segítő letölthető csatolmányokkal együtt – [megtekinthető a Digitális Módszertárban](#).**