|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Hős kerestetik!** | | | | | | | |
|  | | | | | |  | |
| ***Magyar nyelv és irodalom, Informatika, Társadalmi és állampolgári ismeretek, Erkölcstan tantárgyakra épülő távtanulási formában megvalósítható projekt az 5-6. évfolyam számára*** | | | | | | | |
| **Kulcsfogalmak:** Petőfi Sándor: János vitéz, jellem, mesés és valós elemek, hős,interjú**,** erkölcsi döntés,felelősségvállalás, hétköznapi hős, szövegszerkesztés, programírás, kiadványszerkesztés | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| **Összefoglalás** | | | | | | | |
| **Miért van szükségünk hősökre?** alapkérdést feldolgozó [***Hős kerestetik!*** **c.** **Digitális Témahét mintaprojekt**](https://digitalistemahet.hu/tudasbazis/gyakorlat/hos-kerestetik) távtanulási környezetben való megvalósításának feltétele, hogy a tanárok közötti, valamint a tanár-diák, diák-diák együttműködések [egy közös online tanulási keretrendszerben](https://dpmk.hu/2020/03/24/digitalis-munkarend-a-koznevelesben-modszertani-ajanlasok/) (LMS) zajlanak. Az eredeti projekttervben szereplő, aktív táblára ajánlott társasjáték az egyetlen tevékenység, amely szükségszerűen megváltozik, helyette online interaktív társasjátékok fejlesztését javasoljuk a projekt kipróbálására, vagy adaptálásra nyitott tanárok számára. A projekt a jelenléti órák hiányában **kontaktórák** és **otthoni foglalkozások** keretében szervezhetők meg. Az otthoni foglalkozások munkaformája lehet az offline osztálytermi gyakorlat során is alkalmazott egyéni, páros, illetve csoportmunka is. | | | | | | | |
| **Javasolt időkeret:** 5 kontaktóra + 4 otthoni foglalkozás | | | | | | | |
| **Javasolt hardver igény:** PC, laptop, telefon, fülhallgató, (mikrofon) | | | | | | | |
| **Javasolt szoftver igény:** Az intézmény által választott online tanulási keretrendszer pl. Office365, Google Classroom | | | | | | | |
| **Javasolt alkalmazások, amelyek az LMS rendszerek részét nem képezik:** | | | | | | | |
| **Projektszakaszok** | |  | **Produktum (S=segédanyag)** |  | **Alkalmazás** |  | **Tutorial videó/webinárium** |
| **1.** | Kontaktóra |  | interaktív prezentáció (S) |  | [**Mentimeter**](https://www.mentimeter.com/) |  |  |
| Otthoni foglalkozás |  | digitális plakát |  | [**Canva**](https://www.canva.com/) |  |  |
| **2.** | Kontaktóra |  | interaktív prezentáció (S) |  | [**Mentimeter**](https://www.mentimeter.com/) |  |  |
| Otthoni foglalkozás |  | interaktív online játékok |  | [**Learning Apps**](https://learningapps.org/) |  | [**Novák Károly: Tankockák kezdőknek és haladóknak**](https://www.youtube.com/watch?v=gJZ9ZX19pkQ&t=2418s) |
| **3.** | Kontaktóra |  | közösen szerkeszthető táblázat (S) |  | [**OneNote**](https://www.onenote.com/signin?wdorigin=ondc) |  |  |
| Otthoni foglalkozás |  | podcast |  | [**Audacity**](https://www.audacityteam.org/) |  | [**Bereczki Enikő: Blogok és podcastok a témahéten**](https://www.youtube.com/watch?v=qyEUgG9z36c&feature=youtu.be) |
| **4.** | Kontaktóra |  | közösen szerkesztett gondolattérkép (S) |  | [**Bubble.us**](https://bubbl.us/) |  |  |
| Otthoni foglalkozás |  | programírás |  | [**Scratch 3.0**](https://scratch.mit.edu/) |  | [**Tisza Géza: Taníts kódolni! – A programozás tanítása tantárgytól függetlenül**](https://www.youtube.com/watch?v=wACrO8mDVMY&t=2472s) |
| interaktív prezentáció | [**Sway**](https://sway.office.com/my) |  |
| viedóelőadás | MS PowerPoint |  |
| esszé | MS Word |  |
| **5.** | Kontaktóra (Bemutató) |  | megosztható projektfal (S) |  | [**Lino**](https://linoit.com/session/login?redirect=http%3A%2F%2Flinoit.com%2Fhome) |  | [**Tisza Géza: LINO a távtanulásban (nem csak óvodapedagógusoknak)**](https://www.youtube.com/watch?v=QygnKBpSoFs) |
|  | értékelő kérdőív (S) |  | [**MS Forms**](https://forms.office.com/) |  |  |
| **Javasolt módszertani webináriumok** | |  | Főző Attila László, Jánossy Zsolt: (DPMK) [**A távtanítás módszertana a digitális munkarendben**](https://www.youtube.com/watch?v=gI8SPwhnPTc), Főző Attila László (DPMK): [**Digitális Témahét – online projektek a távtanításban**](https://www.youtube.com/watch?v=x8UXbDdjCc0), Timár Borbála (DGYS): [**Médiatudatosság projektek a Digitális Témahéten**](https://www.youtube.com/watch?v=r3-85pWeaVw&feature=youtu.be) | | | | |
| **Online források:** | |  | Petőfi Sándor: *János vitéz* <https://mek.oszk.hu/01000/01010/01010.htm>  János vitéz keresőszó találati lista a Nemzeti Köznevelési Portálon: <https://www.nkp.hu/kereso/j%C3%A1nos%20vit%C3%A9z>  Jankovich Marcell: *János vitéz* c. színes magyar animációs film, 1973 a Nemzeti Filmarchívum alapfilmek között: <https://filmarchiv.hu/hu/alapfilmek/film/janos-vitez-2> | | | | |

|  |
| --- |
| **A** [**Digitális Gyermekvédelmi Stratégia**](https://digitalisgyermekvedelem.hu/) **ajánlásai a projektben javasolt szoftverek biztonságos használatához** |
| **Google Hangouts:** A Google ingyenes csevegőalkalmazása, amely számítógépen a böngészőn keresztül a Gmail felületén, míg okoseszközön a Google alkalmazás-csomagjában érhető el. Hasonlóan a többi ingyenes programhoz használata egyszerű, azonnali üzenetküldésre és videóhívás is alkalmas. Előnye, hogy a Google többi szolgáltatásával összehangolva működik. A 13 év alattiak a Google szolgáltatásait szülői felügyelet (Google Family) alkalmazásával használhatják.  **Microsoft Teams:** Ez az alkalmazás az Office365 csomag része, vállalati és oktatási környezetben is használható. Szintén zárt felület, ahová meghívóval léphetünk be, microsoftos email címmel. Amennyiben az iskola nem ad ilyen email címet, a gyermek valós életkorát adjuk meg, 13 év alatti gyermekünknek pedig szülői felügyelettel regisztrálhatunk email-fiókot. A Teams-en a gyerekek kurzusokba lépnek be, ahol a tanáruktól tananyagokat és feladatokat kapnak, az értékelés is a felületen zajlik. Biztonságos, oktatási célra jól használható rendszer. Az online feltöltött feladatok megmaradnak, visszakereshetőek, a diák tevékenysége ellenőrizhető, követhető.  **Learning Apps:** Ez egy eredetileg német nyelvterületen fejlesztett, erős magyar támogatással rendelkező feladatkészítő rendszer. A feladatok különböző típusúak lehetnek, (az ún. „tankocka”) mint például a többválasztásos teszt, párosító, faliújság, lóverseny. A nyilvános tankockákkal játszani lehet és azokat meg is oszthatják a felhasználók. A tanárok vagy a diákok regisztráció után saját tankockákat hozhatnak létre, akár meglévők alapján, akár önállóan. A tanárok csoportokat (osztályt) és korlátozott jogosultságokkal rendelkező diák-fiókokat is létrehozhatnak, ahol diákjaik tevékenységét követhetik. A LearningApps eléréséhez sincs szükség email cím megadására.  **Canva:** Talán a legnépszerűbb online képszerkesztő alkalmazás. elérhető böngészőből, de mobilappként Android és iOS okoseszközökre is. A felhasználó rengeteg template-ből és ingyenesen hozzáférhető képből választhat. A CanvaPro nevű, előfizetéses fiók még több, szabadon felhasználható képhez ad hozzáférést, de az ingyenes verzió is jól működik. Nemrég indult a Canva for Education portál, amely ingyenes, és ahol a tanítványaink online osztályteremben egymás anyagaihoz is hozzáférnek. A Canva alapváltozatában is létrehozhatunk csoportokat. Gyermekvédelmi szempontból a Canváról fontos tudni, hogy a PEGI-besorolása 3+, 13 év alattiak csak közvetlen szülői vagy tanári felügyelettel használhatják (hiszen az alkalmazásban elsősorban a közösségimédia-felületekre készíthetők vizuális anyagok). A Canva alkalmazásban megjelenhetnek személyre szabott reklámok a helyadatok, cookie-k és más információk alapján. Javasoljuk, hogy a Canvát böngészőben használják, a profiladatokat ne töltsék ki, és 13 éves kor alatt ne használják a csoport-funkciót (és utána is csak a projektben résztvevőkkel kapcsolódjanak.)  **Mentimeter**: Egy népszerű interaktív prezentációkészítő eszköz, amely böngészől érhető el. A résztvevők egy kód segítségével lépnek be a prezentációba (semmilyen személyes adatot nem adnak meg), és névtelen válaszok beküldésére van lehetőség. A Mentimeterben készített diák egy PowerPoint-ba is beszúrhatóak, és onnan nyithatóak meg (csak akkor működik, ha be vagyunk jelentkezve). A Mentimeter ingyenes verziója mindössze két diát enged egy prezentációban használni. A prezentációk eredményei utólag letölthetők. A fizetős verzió korlátlan diát enged, és lehetőségünk nyílik moderálni a beérkező válaszokat, valamint a „Survey” kérdésekben tárolni a felhasználók adatait. A Mentimeter mobilappként is elérhető, és – az alkalmazásengedélyek alapján – csak hálózati hozzáférést kér.  **Bubble.us:** Egy gyors és egyszerű gondolattérkép-készítő alkalmazás, amely böngészőben működik. Regisztráció nélkül is dolgozhatunk vele és letölthetjük a kész gondolattérképet. Regisztrációval három gondolattérkép készítése ingyenes, ezeket link segítségével oszthatjuk meg a közös munkához. Itt is igaz az, hogy ha Facebook- vagy Google-fiókunkkal regisztrálunk, akkor adatainkat azonnal összekapcsolja ezekkel a platformokkal. Adatvédelmi szempontból mindig érdemes emailcím + új jelszó kombinációt választani. Ha a diákok az általunk megosztott gondolattérképen dolgoznak, nincs szükségük regisztrációra.  **Audacity**: Az Audacity egy ingyenes, rendkívül magas színvonalú hangfelvevő és hangvágó program, amely bármely operációs rendszer alá letölthető. Úgynevezett open source, vagyis nyílt forráskódú szoftver – vagyis teljesen ingyenes, és nem profitorientált. A letöltés során figyeljünk arra, hogy megbízható forrásból (leginkább javasolt a projekt honlapjáról: <https://www.audacityteam.org/> vagy a Microsoft Store-ból letölteni. Sajnos az interneten elérhető magyar verzió (az Origo Szoftverbázis oldalán) egy többéves változat.  **Anchor.fm:** Az Anchor.fm egy podcast-készítő és megosztó platform. Az applikáció segítségével felvehetjük és meg is oszthatjuk az elkészült podcastet. Kockázatot jelenthet, hogy az Anchor.fm-en a felvételek nyilvánosak, és egy gombnyomással megoszhatók a legtöbb podcast platformon (például a Spotify-on és az Apple Podcaston). Az Anchor.fm korlátlan és ingyenes podcast-készítési lehetőséget biztosít, valamint annak lehetőségét, hogy a podcastunkban elhelyezett reklámokkal pénzt keressünk. Ez – a YouTube-hoz, Instagram-hoz hasonló – üzleti modell azonban azt is jelenti, hogy mind az adataink, mind az általunk létrehozott termékek fölött csupán részleges kontrollt gyakorolhatunk. Az alkalmazás használatának korhatára 13 év.  **Scratch 3.0:** Egy ingyenes, programozás tanítását fejlesztő program, amelyet az MIT Media Lab Lifelong Kindergarten csoportja fejleszt. A programot 8-16 év közötti felhasználóknak ajánlják, a kisebbek a SratchJr-t használhatják. A program böngészőből és alkalmazáson keresztül is működik, és komoly oktatási támogatás van mögötte. Kifejezetten biztonságos alkalmazás, amit gyermekek részére hoztak létre, és ezért fokozottan figyel az adatok védelmére. Ezzel kapcsolatban szülőknek szóló magyar nyelvű leírásából (<https://scratch.mit.edu/parents/> ) is tájékozódhatunk. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **IDŐ** | **TEVÉKENYSÉG CÉLJA, RÖVID LEÍRÁSA** | **ESZKÖZ** | **PRODUKTUM** |
| I. KONTAKTÓRA – RÁHANGOLÁS | | | |
| 1. | A tanulók érdeklődésének felkeltése, a témával kapcsolatos attitűdök, érzések megismerése.  empátia, szabálykövetés, együttműködés  **leírás**  *(egész csoport, nyitó kör)*  A videókonferencián résztvevő diákok egy emotikonnal jelzik, hogy vannak most. A beérkezett válaszukat egy mondatban szóban indokolják. A tanár moderálja a beszélgetést, vagy névsor, vagy az emojik beérkezésének sorrendjében. A körbe a tanár is beszáll, példát mutatva javasolt elsőként megszólalnia. | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia alkalmazása pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner | Digitális projektmeghívó  Tartalma:   * Mentimeter kód, * Projekt ajánlója 3 mondatban * Tanulási célok |
| 2. | A tanulók hős fogalmával kapcsolatos előzetes ismereteinek előhívása.  asszociáció, döntési készség  **leírás**  *(egész csoport, szófelhő)*  A résztvevő diákok a Mentimeter alkalmazás szófelhő prezentációjában 3 szót adnak meg, amely a hős szóról eszükbe jut. A tanár az azonosságokra, és | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Mentimeter, Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia alkalmazása pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner | Előre elkészített Mentimeter szófelhő prezentáció, generált kód a kollaboratív munkához |
| 3. | A projekt első tevékenységének, a digitális kollázsnak vagy plakát készítéshez szükséges ismeretek közlése, értékelési szempontok, határidő tisztázása  figyelem, szövegértés  **leírás**  *(egész csoport, tanári magyarázat, instrukció)*  A tanár a képernyőképének megosztásával a távtanulás során első lépésben elvégzendő egyéni vagy csoporttevékenységet bemutatja, a használható alkalmazás(ok)at, a kapcsolódó támogató anyagokat, valamint a tevékenység értékelését ismertető ellenőrző listát közösen értelmezik. | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Canva, Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia alkalmazása pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner | Tanári prezentáció  Canva tutorial megosztható formátumban |
| 4. | A kiadott tevékenységgel kapcsolatos kérdések tisztázása, a következő kontaktóra időpontjának tisztázása, az óra lezárása.  probléma felismerés, önszabályozás, önismeret  **leírás**  *(egész csoport, megbeszélés)*  A tanár vagy az üzenetfunkcióban jelzett jelentkezés sorrendjében, vagy egyéb, egyénileg kialakított módon lehetőséget ad a kérdezésre, tanulói visszajelzésre. | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia alkalmazása pl. Microsoft Teams, több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner | előzetesen kialakított szabályok a kontaktórákhoz |
| 5. | Csoport vagy páralakítás.  empátia, együttműködés  **leírás**  *(egész csoport, csoportalakítás)*   1. Véletlenszerű a Team Maker alkalmazással. A tanár a megfelelő beállításokat követően megosztja a Team Maker által generált csoportbeosztást. 2. Irányított: A projektmeghívóban kiküldött csoportokkal. 3. A diákok által szabadon választott csoportokban, egy megosztott táblázat segítségével, szempontokkal pl. max 4 fős. | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia alkalmazása pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner   1. [Team Maker](http://chir.ag/projects/team-maker/) 2. Projektmeghívóban a tanár által javasolt csoportok megjelennek. 3. Online együttműködő felület: Linoit, Google dokumentum pl. táblázat, online űrlap. |  |
| I. OTTHONI MUNKA – DIGITÁLIS PLAKÁT (2X45 perc) | | | |
| 1. | A diákok hős fogalmával kapcsolatos ismereteinek bővítése,  döntés, együttműködés, szövegalkotás, kreativitás  **leírás**  *(csoportmunka, plakátkészítés)*  A kialakult csoportok a megadott időkeretet tartva, a Canva felületén létrehoznak egy közös plakátot, amely egy, a csoport által közösen választott hőst mutatja be megadott szempontok alapján:   * Mi a hős neve? * Mik a különleges képességei? * Mit csinál a hétköznapokban? * Mik a pozitív és mik a negatív tulajdonságai? * Milyen hőstetteket hajtott eddig végre? | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Canva | Digitális feladatkártya  Digitális értékelő lista |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| II. KONTAKTÓRA – INFORMÁCIÓGYŰJTÉS, RENDSZEREZÉS | | | |
| 1. | A tanulók által megosztott digitális plakátok értékelése, a következő tevékenység megbeszélése.  reflektív gondolkodás, együttműködés, önértékelés, önismeret  **leírás**  *(csoportmunka, értékelés)*  Nyitókörként egy Mentimeter alkalmazás segítségével újabb szófelhőt készíthetünk, amelynek kérdése a következő: Milyen hőstettet hajtottál végre te a héten?  A beérkezett digitális plakátokat az előzetesen megbeszélt szempontok alapján a diákok egy online együttműködési felületen egymás munkáját értékelik. Az értékelés során minden csoportnak egy rövid reflexiót fogalmaznak meg.  A tanári értékelés a diákok és a tanár által kiemelt szempontokra, valamint a csoportmunkára vonatkozó tanulói önreflexiókra épülve valósul meg. A szerzett pontszámok átszámíthatók jeggyé.  A kontaktóra végén a tanár a digitális feladatkártyán is megfogalmazott tevékenységet és értékelési szempontjait bemutatja a diákoknak. A diákok a végén feltehetik kérdéseiket. | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia bővítménye pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner  Online együttműködést biztosító felület pl. Linoit, amely tulajdonképpen a digitális projektfal | Ponttáblázat,  Előre elkészített digitális tanári reflexiós kártyák, a csoportmunkára való önreflexiót segítő kérdéseket tartalmazó digitális kártya  (Linoit digitális post-it, PowerPoint diák, a lényeg, hogy a képernyőkép megosztásával kivetíthető legyen, a szinkrón találkozás hiányában kiküldhető és menthető legyen.) |
| 2. | A következő tevékenységhez szükséges alkalmazások megismertetése.  **leírás**  *(frontális tanári előadás, bemutató)*  Learning Apps tanár által javasolt feladattípusai (differenciálási lehetőség), Quizlet használatának bemutatása  Tanulói kérdések megfogalmazása | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia bővítménye pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner  Learning Apps tanár által javasolt feladattípusai (differenciálási lehetőség), Quizlet |  |
| II. OTTHONI MUNKA – ONLINE INTERAKTÍVJÁTÉKOK | | | |
| 1. | A János vitéz c. művel kapcsolatos ismeretek összefoglalása, az online játékok tartalmának előkészítése  **leírás**  *(csoportmunka, online játék készítés Learning Appsben és Quizletben)*  A tanulócsoportok a János vitéz megadott fejezetei, a tanár által megadott feladatkártya és ellenőrző lista alapján online játékokat terveznek meg és készítenek el.  A feladatokat a tanár értékeli, az értékelése nyomán a diákok javítják a feladatokat, amennyiben szükséges. | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia bővítménye pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner,  Learning Apps tanár által javasolt feladattípusai (differenciálási lehetőség), Quizlet | Digitális feladatkártya: választható Learnig Apps tevékenységtípusok, munkafolyamat javasolt menete, csoportszerepek, határidő, leadás módja  Digitális értékelő lista:  elvárt tartalmi, mennyiségi szempontok |
| 2. | Gyakorlás  memóriafejlesztés, döntés, reflektív gondolkodás  **leírás**  *(egyéni munka, játék, gyakorlás)*  Az elkészült online játékokat többször is megoldhatják a tanulók. Eredményeiket TKM-táblázatban jegyzetelik. A beadandó a tanár felé a gyakorlást lezáró TKM-táblázat. | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Learning Apps tanár által javasolt feladattípusai (differenciálási lehetőség), Quizlet | digitális TKM-táblázat |
| III. KONTAKTÓRA – ELEMZÉS, ALKOTÁS | | | |
| 1. | A hős fogalmának mélyítése, a mesei és valós elemek azonosítása a hősi tett fogalmán belül, a figyelem hétköznapi hőstettekre irányítása  döntés, analitikus gondolkodás  **leírás**  *(egész csoport, összehasonlítás, gyűjtés)*  Nyitókörként egy közösen szerkeszthető dokumentumban vagy online együttműködési felületen a diákok csoportosítják János vitéz hősi tetteit hétköznapi és képzeletbeli/mesei hősi tettei szerint. | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia bővítménye pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner  Online együttműködést biztosító felület pl. Linoit, amely tulajdonképpen a digitális projektfal |  |
| 2. | Korunk társadalmi problémáinak összegyűjtése, a hétköznapi hős fogalmának értelmezése  asszociáció és adaptivitás  **leírás**  *(egész csoport, gondolattérkép vagy szófelhő)*  A tanulók egy közös szófelhőben vagy gondolattérképben összegyűjtik, hogy János vitéz ma milyen próbák elé állna, milyen társadalmi problémákkal kell korunk emberének szembenéznie. | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia bővítménye pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner,  Online együttműködést biztosító felület pl. Linoit, amely tulajdonképpen a digitális projektfal vagy Mentimeter |  |
| 3. | Az otthoni munka ismertetése, elvárások tisztázása, az interjúval kapcsolatos tanári előadás megtartása amennyiben új anyag.  értelmezés, döntés, problémafelismerés  **leírás**  *(frontális, előadás)*  Tanári előadás megtartása a podcast műfajáról, a lehetséges alkalmazásokról a megvalósítás során: Audacity, anchor.fm. A tanulók a tanári előadást követően az ismeretekkel és a feladattal kapcsolatosan kérdéseket tehetnek fel. | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia bővítménye pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner  anchor.fm, Audacity | MS PowerPoint előadás  digitális feladatkártyák az interjúról és digitális ellenőrzőlista a podcastok önellenőrzéséhez |
| III. OTTHONI MUNKA – PODCASTKÉSZÍTÉS | | | |
| 1. | Az interjúk elkészítése, megosztása.  szövegértés, kommunikáció  **leírás**  *(egyéni, podcast készítés)*  A diákok elkészítik a podcastokat választott személlyel (szülő, barát, iskolatárs, nagyszülő) és megosztják a közös projektfalon. Legalább 3 másik podcastot meghallgatnak és az azonosságokat, különbségeket átgondolják, reflektív kártyán rögzítik. | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia bővítménye pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner |  |
| IV. KONTAKTÓRA – ALKALMAZÁS, ALKOTÁS | | | |
| 1. | Az interjúkkal kapcsolatos reflexiók megbeszélése.  értékelés, reflektív gondolkodás  **leírás**  *(egész csoport, beszélgetés)*  A tanár irányításával beszélgetés zajlik az interjúk kapcsán felmerült társadalmi problémákról és a hétköznapi hős fogalmáról. Egy példán a következő alkottó feladatot is előkészíthetjük. | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia bővítménye pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner,  Online együttműködést biztosító felület pl. Linoit, amely tulajdonképpen a digitális projektfal | interjúk |
| 2. | A záró differenciált alkotó tevékenységekhez szükséges ismeretek, alkalmazások és értékelési szempontok ismertetése  elemzés, alkalmazás, alkotás, értékelés  **leírás**  *(egész csoport, gondolattérkép vagy szófelhő)*  A tanulók 4 választható alkotó tevékenység közül választhatnak egyet, amelyben a kitalált hétköznapi hősük egy, a korunkra jellemző problémát old meg.  A) programozás Scratch 3.0-ban.  B) PowerPoint előadás hanggal.  C) Sway készítése.  D) Wordben esszé írása.  Minden választható tevékenység pontos elvárásait tartalmazza a feladatkártya, illetve az ellenőrző lista. Következő lépésben a választott alkalmazásokhoz egy, jelentkezést követően 45 perces kontaktórán lehet részt venni, amelyen megismerkednek a használandó szoftverrel. Ebben az informatika tanárok segítségét is kérhetjük. | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia bővítménye pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner,  Online együttműködést biztosító felület pl. Linoit, amely tulajdonképpen a digitális projektfal vagy Mentimeter | digitális feladatkártyák, digitális értékelő kártyák/ellenőrző lista  online jelentkezési lapok az alkalmazásokat bemutató órákra |
| IV. OTTHONI MUNKA – PROGRAMOZÁS/ELŐADÁS/SWAY/FOGALMAZÁS | | | |
| 1. | A tanulók szerzett ismereteinek alkalmazása, alkotó tevékenységen keresztül való összegzése egy produktumban.  elemzés, alkalmazás, alkotás, értékelés, kreativitás, problémamegoldás, algoritmikus gondolkodás, szövegalkotás, szövegértés  **leírás**  *(egyéni, alkotás)*  A választott társadalmi probléma feldolgozása és bemutatása megoldással, hőssel a választott alkalmazásban. Elkészült produktumaikat megosztják egymással és tanárukkal. A produktumokat megadott időintervallumban, a záró kontaktóráig megnézhetik. Minden tevékenységtípusból egy alkotást egyénileg is értékelnek. A tanár felkérhet külső értékelőket a produktumtípusokhoz (program – programozó, Sway – weblapszerkesztő, MS PoweiPoint előadás – irodalom tanár, esszé – író v. irodalom tanár) | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia bővítménye pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner  Online együttműködést biztosító felület pl. Linoit, amely tulajdonképpen a digitális projektfal   * 1. Scratch 3.0   2. MS PowerPoint   3. Sway   4. MS Word |  |
| V. KONTAKTÓRA – BEMUTATÓ, ÉRTÉKELÉS | | | |
| 1. | A legjobb munkák bemutatása, a diákok közös értékelése, a diákok reflexióinak megismerése a projektről  reflektív gondolkodás, értékelés, kommunikáció, empátia  **leírás**  *(egész csoport, beszélgetés)*  A tanár köszönti a diákokat és röviden egy előadás keretében ismerteti az elért eredményeket, reflektál a teljes csoport munkájára. Az egyéni reflexiókat a diákok személyesen kapják meg. Majd minden diák kiteheti az önreflexióját a Linoit vagy más digitális projektfalra. Végül egy rövid, eredményeit azonnal megmutató kérdőívet töltenek ki szinkrón a diákok a projektmunkával, a tanári munkával kapcsolatosan. Az eredményeket ábrázoló grafikonokat megmutatva (képernyőmegosztás) tanári vezető kérdések mentén beszélgetünk a folyamatról, értékeljük. | **hardver**  PC/laptop/tablet/telefon, fülhallgató  **szoftver**  Az iskolában használatos online tanulási keretrendszer videókonferencia bővítménye pl. Microsoft Teams több funkciója: videóhívás, képernyőmegosztás, chat, Google Hangouts  Projekttervezés, tanulásszervezés: Microsoft Teams Planner  Online együttműködést biztosító felület pl. Linoit, amely tulajdonképpen a digitális projektfal  Online kérdőív pl MS Forms, Google űrlap | online kérdőív, digitális értékelő kártyák, tanári értékelő prezentáció diagrammokkal akár |