

PROJEKT CÍME

ALAPADATOK			
SZERZŐ(K) NEVE			
Pedagógus: Tüttösiné Gréber Mónika Diákok: Hóbor Noémi, Jordán Emili, Sipos Szendi Roberta, Varga Hanna			
ÖSSZEFOGLALÁS			
<i>(A projekt rövid, 3-5 mondatos leírása, rövid, lényegre törő összefoglalása.)</i>			
<p>A cselekmény elindítója LiszTex, aki rákattint egy fke newsra, majd "digitális naívsága" miatt csapdába kerül. Az ESCAPE ROOM célja, hogy amíg a szabaduláshoz vezető úton elvégzi a feladatokat, olyan ismereteket sajátítson el, melyek birtokában TUDATOSABB internethasználóvá válik.</p> <p>Témakörök:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ jelszó fontossága, „létrehozásának kritériumai” ❖ vírusvédelem ❖ feltöltött tartalmak ❖ etikus, tudatos használat ❖ sértő tartalmak, segítő szervezetek 			
TANTÁRGYAK KÖRE			
Digitális kultúra, magyar nyelv és irodalom, etika, rajz és vizuális kultúra, ének-zene (zeneszerkesztés, vágás)			
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			
7. évfolyam			
A PROJEKT IDŐTARTAMA (MIN. 5 ÓRA)			15 óra
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 tanulónak a projekt végére teljesíteniük kell.)</i>			
<p>Tantervi tanulási célok elérése tantárgyakon átívelő kompetenciafejlesztés.</p> <p>Aktív tanulók alkotó és kutatómunkája eredményeképpen publikus termék létrehozása.</p> <p>A digitális technológia hatékony alkalmazásával a pedagógiai projektben a tanulók digitális kompetenciájának fejlesztése kiemelt jelentőséggel bír.</p> <p>A tanuló ismeri és betartja a digitális környezet, az e-Világ etikai problémáit, az elektronikus kommunikációs szabályokat. Tisztában van a hálózatokat és a személyes információkat érintő fenyegetésekkel, alkalmazza az adatok védelmét biztosító lehetőségeket.</p>			

A mesterséges intelligencia innovatív módon való bekapcsolása az alkotó folyamatba.

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.)

A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái: A digitális kultúra tantárgy keretében végzett tevékenység kialakítja azokat a biztos és koherens kompetenciákat, melyek birtokában lehetőség nyílik az önkifejezési tevékenységek szélesebb körben történő bemutatására.

Cél, hogy a diákok jártasságot szerezzenek az információ szerepéről a modern társadalomban, miközben információkeresési technikákat, stratégiákat sajátítanak el.

Online kommunikációs csatornák önálló használata, online kapcsolattartás közben tapasztalatot szerezzenek az adatok biztonságos kezeléséről, technikai és etikai problémákról, hatékony és etikus kommunikációról.

Online identitás védelmében teendő lépéseket, használható eszközöket ismernek meg, az elektronikus kommunikáció gyakorlatában felmerülő problémákat megelőző vagy ezekre reagáló, biztonságot szavatoló beállítások, korlátozások, szükség esetén törlések, bejelentések használatát sajátítják el.

Többszempontú, hatékony információkeresési feladatok megoldása más tantárgyak tananyagához kapcsolódó témában
Az ember fontos viszonyulásait társaihoz, közösségeihez, környezetéhez és önmagához. Ezzel olyan szintézist kínál a tanulónak, amelyben eddigi személyes tapasztalatait és a más területeken megszerzett ismereteket reflektív módon vizsgálja.

SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK

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

Az alapvető emberi érintkezések formáinak (viselkedés, verbális és non verbális kommunikáció, gondolatok kifejezése, alkotások) megismerése valós és virtuális terepen is;

A digitális kompetenciák fejlesztését támogatja a hiteles forrásokon alapuló kutatómunka végzése, a projektmunkák szervezése, megvalósítása, az elvégzett feladatok digitális eszközökkel történő bemutatása. A virtuális térben kialakult közösségek tagjainak viselkedését befolyásoló etikai szabályok felismerése és elemzése. A digitális önkifejezés, a közösségi oldalakon történő önmegjelenítés, az információk kezelése. A tartalom digitális megosztásával kapcsolatos etikai kérdések köre számtalan fejlesztési lehetőséget rejt magában.

A tartós, bizalomra épülő kapcsolatok jellemzői és fenntartásuk feltételeinek átélése;

Segítségkérés, segítség felajánlása.

A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK

ALAPKÉRDÉS

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

Álhír vs. valós

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?)

Védelem? Fenyegetés?

Milyen eszközeim vannak az online világ megismeréséhez?

Milyen lehetőségeim vannak, hogy tudatosabb felhasználó legyek, a veszélyeknek kevésbé legyek kiszolgáltatva.

Befolyásoló tényező a környezet?
Személyes megtapasztalások?

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.)

Milyen megközelítésben tudom vonzóvá tenni a témát, a feladatokat?

Mi a szabadulószoza?

Hogy lehet a segítségével egy adott témát feldolgozni?

Milyen eszközeink vannak a játék vonzóvá tételéhez? A játékosok motiválásához?

Hogy tudjuk segítségül hívni és beépíteni a mesterséges intelligenciát a projektünkbe?

Miért fontos az érzelem vezérelte cselekvések következményeinek vizsgálata?

Milyen lehetőségeink vannak a segítség kérésére és segítség felajánlása a digitalizáció jelene és jövője szempontjából?

ÉRTÉKELÉSI TERV

AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE

A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
Egy szabadulószoza vázlatlatterve, majd ismerkedés a Genially programmal, annak eszközeivel	Egy-egy tanórán elkészült szoba „tesztelése”	Külsős tesztelők, javaslataik elemzése, megbeszélése, beépítése

AZ ÉRTÉKELÉS ÖSSZEFOGLALÁSA

(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.

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!)

Projektmunka előtt:

Szabadulószoza forgatókönyvének összeállítása, ehhez egy jó kerettörténet kitalálása, majd a megfelelő, jól kiválasztott eszközökkel megvalósítás úgy, hogy közben izgalmas feladatok megoldásával fenntartjuk a játékosok érdeklődését.

Munka közben:

A már meglévő, kidolgozott szobákat kivetítettük interaktív táblára. A pedagógus volt a feladatmegoldó, a készítőik kívülről figyelték a játék menetét, majd megbeszéltük azokat a pontokat, amelyek változtatásra szorulnak. Az elkészült részeket megosztottuk, otthon mindenki újrajátszott az elejéről, majd másnap a felmerülő gondolatokat, további javaslatokat, ötleteket megbeszéltük és beépítettük munkánkba.

Projektmunka végén:

Megbeszéltük, hogy a kezdeti elképzeléseiket érzéseik szerint meg tudták-e valósítani? Kiemeltem azokat a dolgokat, amik szerintem pozitívok voltak az együttműködés során: kitarás, aktív együttműködés, közös kooperálás, szuper terv

szuper megvalósítása, új ismeretek szerzése, új alkalmazás megismerése (Genially). Természetesen az én értékelésem után a gyerekek is elmondták saját gondolataikat, amit a bemutató videóban is láthatóvá tettünk.

A PROJEKT MENETE

MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

(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!)

1-2. óra:

- Ötlet: szabadulószoba
- One Alapítvány E-Skola tananyagainak áttekintése, témaválasztás

3-4. óra:

- ötletelés
- forgatókönyv elkészítése (Google Dokumentumok: közös szerkesztés)

5. óra:

- Mi legyen benne? -> kulcsok, kódok, feladatok, csapdák
- Mitől lesz izgalmas?
- Ismeretszerzés

6. óra:

- A nagy PROGRAMVÁLASZTÓ, avagy legyen Genially!
- Szabadulószoba készítése Geniallyban webinarium megtekintése a YouTube-on

7-12. óra:

- Készülnek a szobák
- Szörfölés a neten, új ismeretek szerzése

Tartalom:

1. A levél
2. Bizottság előtt
3. Számkeresés
4. Padló csapdákkal
5. Erős jelszó fontossága
6. Az első kód
7. Adatvédelem
8. Vírus
9. Csak így tovább, avagy a második kód
10. Örök élet a NETen
11. Ami egyszer...
12. Harmadik kód
13. Etikus, tudatos
14. Sértő és/vagy bántó tartalom
15. Negyedik kód
16. Utolsó feladat
17. Tudatosabb online felhasználó

13. óra:

- Szobák, feladatok egységes egészé alakítása

Próbajáték magunk közt

14. óra:

Finomhangolás, avagy külsősök tesztelnek

15. óra:

Bemutató videó elkészítése

Zeneletöltés, vágás

Munkánk során készített fotók és videók szelektálása

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!)

Hardver:

laptopok, tabletek, interaktív tábla, telefon a rögzítéshez

Szoftver:

GoogleDokumentumok

Genially

ChatGPT

[Genially](#) utolsó letöltés ideje: 2025. 04. 26.

[Canva](#) utolsó letöltés ideje: 2025. 04. 27.

PowerPoint

Audacity

Források:

Képek, zenék: [Pixabay](#) utolsó letöltés ideje: 2025. 04. 26.

Tananyag:

[Digitális kultúra 3-8.](#) utolsó letöltés ideje: 2025. 04. 26.

[Digitális felhasználók](#) utolsó letöltés ideje: 2025. 04. 26.

[Erős jelszó](#) utolsó letöltés ideje: 2025. 04. 26.

[Erős jelszó](#) utolsó letöltés ideje: 2025. 04. 26.

[Jelszó világnap](#) utolsó letöltés ideje: 2025. 04. 26.

[Első jelszó világnap](#) utolsó letöltés ideje: 2025. 04. 27.

[Vírusirtók](#) utolsó letöltés ideje: 2025. 04. 26.

[Bántó tartalom](#) utolsó letöltés ideje: 2025. 04. 26.

[Ami egyszer felkerül](#) utolsó letöltés ideje: 2025. 04. 26.

Tartalmak külön:

[Digitális túszer](#)

[Így készült a Digitális túszer szabadulószoja](#) videó

[Így készült a Digitális túszer szabadulószoja](#) pdf

Tartalmak együtt: [itt](#)

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. |