

„VISZI A VÍZ...”  
**A SÁRRÉT VÍZI VILÁGA**

**PROJEKTERTV**

<b>ALAPADATOK</b>	
SZERZŐ(K) NEVE	
<b>A projekt tervezői, megvalósítói: az Erdős Lajos Református Általános Iskola és Óvoda pedagógusai</b> <b>A projekttervet összeállította: Biróné Szabó Brigitta</b>	
ÖSSZEFOGLALÁS	
<b>A projekt célja a Sárrét vízi világának megismerése és megismertetése: a kulturális, nyelvi, történeti, természeti, zenei ismeretek kreatív, alkotó módon történő elsajátítása, rendszerezése és bemutatása a digitális technológia segítségével. Iskolánk minden tanulója és pedagógusa részt vesz és együttműködik a projektben, közösen produktumokat hoznak létre, melyeket egymással megosztanak. A gyerekek játékos tevékenységeik közben, cselekvés által tanulnak közvetlen környezetük vízi világról. A digitális készség mellett az együttműködési, természettudományos, anyanyelvi és szociális kompetenciáik is fejlődnek. A Sárrét vízi világhoz kapcsolódó „kincseiket” az iskolai közösségével és a tágabb környezetükkel is megismertetik a projektbemutató családi délutánon, valamint a világháló segítségével.</b>	
TANTÁRGYAK KÖRE	
magyar nyelv és irodalom, természetismeret, természettudomány, biológia, földrajz, fizika, ének-zene, vizuális kultúra, informatika, testnevelés, angol nyelv, technika és tervezés, hon- és népismeret	
ÉVFOLYAM	
<b>1-8. évfolyam</b>	
A PROJEKT IDŐTARTAMA (MIN. 5 ÓRA)	<b>30-35 óra</b>
<b>A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI</b>	
TARTALMI KÖVETELMÉNYEK	
<b>magyar nyelv és irodalom:</b> a szűkebb közösség és az egyes ember kapcsolata, viszonyulása az élő és élettelen világhoz, a kulturális hagyományok megismerése, gyarapítása, aktív szókinccs fejlesztése, tanulási képesség fejlesztése, szövegben ismeretlen szavak, kifejezések	

felismerése, kézi szótárak és digitális források használata; szóbeli szövegek megértése, olvasás, az írott szöveg megértése, a szövegalkotó képesség fejlesztése

informatika: multimédiás dokumentumok előállítása, bemutatók készítése közösen, az információs technológián alapuló kommunikációs formák, az információ küldése és fogadása, kapcsolatteremtés infokommunikációs eszközök útján, digitális tartalmak előállítása, szöveges, rajzos dokumentumok létrehozása, formázása, programozható eszközök használata, tervezőprogramok, alkalmazások alkotó felhasználása

környezetismeret, természettudomány, földrajz, biológia, fizika: a közvetlen környezet élettelen anyagai, környezeti tényezői (levegő, víz, talaj), élőlényei, a víz körforgásának megfigyelése a természetben, a felszíni vizek fajtáinak és a jellemzőik megfigyelése, a lakóhelyhez közeli életközösségek (mező-rét, víz-vízpart) élőlényei környezeti igényei, a természeti erőforrások védelme, környezettudatosság, az ökológiai lábnyom csökkentése

matematika: problémamegoldás képességének fejlesztése, összefüggések felfedezése, számok, alpműveletek

vizuális kultúra: vizuális kommunikáció, kép és szöveg, látványok, jelenségek kifejező feldolgozása változatos technikákkal, vizuális kommunikáció, az életkornak megfelelő mozgóképi szövegértés képességének fejlesztése

ének-zene: a zenei anyanyelv megismerése, elsajátítása és használata, a tanulók nemzeti identitásának erősítése, értékőrzés, kreatív zenei tevékenység, hangszerismeret, hangszeres játék, a zenei alkotás örömeinek felfedezése, kifejező éneklés, ritmikai alkotások, saját kis zenei kompozícióik által, ritmikai készség, zenei hallás fejlesztése, népdalok hallás utáni megtanulása és éneklése

technika és tervezés: a környezetünkben fellelhető, megfigyelhető szakmák, hivatások jellemzőinek ismerete, a közösségért végzett munka, az ember környezetalkító tevékenységei és annak következményei, foglalkozások, mesterségek megismerése, a munkavégzésben rejlő fejlődési folyamatok, alkotás és tervezési folyamatok

testnevelés: természetes mozgásformák, az alternatív és szabadidős mozgásrendszerekben, feladatmegoldásokban, alternatív környezetben űzhető sportok

hon- és népismeret: a hagyományos népi élet és a népszokások megismerése, a táji jellegzetességek felfedezése, hagyományos munkafolyamatok saját korának munkafolyamataival történő összehasonlítása, a szűkebb és tágabb lakóhely életmódja, a természeti körülmények, a rendelkezésre álló építési anyagok

## TANULÁSI CÉLOK/KÖVETELMÉNYEK

- digitális kompetencia fejlesztése, tartalomalkotás és tartalommegosztás, információ keresése, értékelése, elektronikus kommunikációban való aktív részvétel, tudatos és biztonságos, alkotó és kreatív digitális eszközhasználat, algoritmikus gondolkodás fejlesztése, a mesterséges intelligencia felhasználásának megismerése (lehetőségek, veszélyek)
- anyanyelvi kommunikáció, az önkifejezés aktivizálása, írásbeli és szóbeli szövegalkotás képességének fejlesztése
- együttműködés, kommunikáció, tudásmegosztás, motiváció
- tudatos életvezetésre, környezeti, társadalmi és gazdasági fenntarthatóságra nevelés
- természettudományos és technikai kompetencia
- matematikai kompetencia, logikus gondolkodás, problémamegoldás, kezdeményezőképeség
- vizuális kifejezőképesség fejlesztése, művészi önkifejezés, kreativitás, alkotó- és újtóképeség,
- szociális és állampolgári kompetencia, közösségért végzett tevékenység, csapatmunka, felelősségvállalás

## SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK

- digitális eszközök használatában való alapvető jártasság
- problémamegoldás digitális eszközzel
- applikációk alkalmazása, programok futtatása telefonon, tableten, notebookon
- környezettudatos, fenntarthatóságot szem előtt tartó gondolkodás
- a helyi környezeti értékek és különböző szakmák megismerésére való nyitottság
- egyéni és közösségi magatartásmód, mások megértése, tisztelete
- megfelelő kommunikációs készség írásban és szóban

## A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK

### ALAPKÉRDÉS

- **Mit „visz a víz”, mit rejt a Sárrét vízi világa? Milyen kincseket fedezhetnek fel a 21. századi Eröss-diákok a Sárrét vízi világát kutatva?**

### PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS

- **Hogyan tudjuk megőrizni, megmutatni, továbbadni a sárréti vízi világ kincseit?**
- **Hogyan segíti a digitális technológia a körülöttünk lévő vízi világ megismerését?**

TARTALMI KÉRDÉSEK		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mi jellemezte a sárréti elődök életmódját, mit jelent, mit üzen a pákász-békász-halász kifejezés?</b></li> <li>• <b>Mit árulnak el a Sárrét „vizes” foglalkozásai, népdalai, történetei, nyelvjárása stb.?</b></li> <li>• <b>Hogyan népszerűsíthetjük a sárréti vízi világ kincseit, pl. a gyógyvizet, a tavakat, a népdalokat stb.?</b></li> <li>• <b>Milyen a Sárrét vizeinek minősége és környezete napjainkban, mit tehetünk megőrzésük érdekében?</b></li> </ul>		
ÉRTÉKELÉSI TERV		
AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE		
A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
<p>- tanulói érdeklődés felmérése, beszélgetés a központi témával kapcsolatban (szófelhő, ötletbörze)</p> <p>- önértékelés, egyéni kompetenciák feltérképezése, ki miben jó (szöveges, képi vagy videós tartalmak készítése stb.)</p> <p>- beszélgetés az előzetes ismeretekről,</p> <p>- TKM-táblázat</p> <p>- gondolattérkép megbeszélése</p>	<p>- közösen szerkeszthető táblázatban jelölni az előrehaladást, a projektfeladat elvégzését</p> <p>- a <i>Teams</i> osztálycsoportokban folyamatos tanári visszajelzés a tanulói tevékenységekre (<i>Teams</i>-jelvények, dicséret, <i>Reflect</i>-funkció)</p> <p>- ellenőrzőlista, feladatlista: a készülő alkotások és a projektleírásban megadott szempontok összevetése</p> <p>- szaktanárok, diáktársak, külső szakértők bevonása az értékelésbe</p> <p>- <i>MS Forms</i>-tesztek pontozás, szöveges visszajelzések a tanulók számára</p> <p>- jutalompontok</p>	<p>- kiállítás a folyosón és a tornateremben, virtuális kiállítás az iskola honlapján</p> <p>- a tanulói munkák megtekintése, értékelése:</p> <p>- ön- és társértékelés (3-2-1 módszerrel)</p> <p>- csoportmunka értékelése a végleges munkák beadása előtt és az eredmények tükrében (<i>Teams</i>, <i>Classroomscreen</i>, szóbeli vélemények megfogalmazása, megbeszélés)</p> <p>- tanári értékelés, osztályszintű, irányított beszélgetés a projekthét tapasztalatairól, szöveges beszámolók</p> <p>- együttműködés értékelése:</p> <p>- <i>Teams</i>-jelvények</p> <p>- DTH-oklevél, emléklapok</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- dicsérek nyomtatható kis kártyán (igazgatói, osztályfőnöki, szaktanári)</li> <li>- jutalmak (tárgyi ajándékok és fagyjutalványok)</li> <li>- tanulói, szülői visszajelzések a családi délutánon a pedagógusnak</li> <li>- <i>Forms</i>-kérdőív a tapasztalatokról</li> <li>- vélemények a pedagógus kollégáktól, fenntartótól</li> </ul>
--	--	---

#### AZ ÉRTÉKELÉS ÖSSZEFOGLALÁSA

##### Előkészítés:

- A tanulók a projekthét kezdete előtt megismerik a Digitális témahét központi témáját, felhívásait az iskola honlapján, osztálycsoportokban (plakátok, felhívások), a gyerekek ötletbörzével járulnak hozzá az igények felméréséhez.
- Osztályszintű megbeszélések, szükséges egyeztetni a közös célokat, a projektfeladatokat, a határidőket a gyerekekkel, a projektek segítő pedagógusokkal, a külső helyszínek szakembereivel.
- A projektek menetét, a részfeladatokat, a szükséges eszközöket közösen szerkeszthető táblázatban jelöljük, a *OneDrive* felületén tároljuk.

##### Projektfeladatok közben:

- A projektfeladatok közben folyamatos a pozitív megerősítés, szóbeli dicséret, visszajelzés a pedagógusok részéről.
- A játékos, digitális feladatok elvégzése során a visszacsatolás is gyakran digitális és azonnali a diákok számára. (pl. *Forms*, *Nearpod*-tesztek feladatok megoldását követően, ill. *Teams*-en keresztül).
- A Classroomscreen alkalmazás (poll) funkciója és a *Teams*-ben a Reflect-funkció lehetőséget ad a gyerekeknek, hogy a feladattal kapcsolatos saját érzéseiket megjelöljék egy emotikonnal, így a pedagógus azonnal képet kap erről. (A *Teams*-ben ténylegesen is, a kis avatárok segítségével. A feladatok egy részét a *Teams*-ben, ütemezett „Feladat”-ként kapják meg a gyerekek, pl. *Forms*-teszt beágyazva, így szöveges, képes visszajelzésre is lehetőséget ad a felület.)
- Az összetettebb feladatok mellé adott ellenőrzőlisták, értékelőtáblázatok, feladatkártyák segítik a tanulók számára az ön- és társértékelést, a feladatok sikeres elvégzését (*Canva*, *Teams* segítségével hamar elkészíthetőek és áttekinthetőek).

- A gyerekek egymásnak, a csoportoknak ellenőrző kérdéseket tesznek fel a projektfeladattal kapcsolatban, ezeket a kérdéseket előre összegyűjtik, kérdéslistákat készítenek (pl. *Word, Teams*), közös megbeszélés.

### A tanulási folyamat produktumainak értékelése a projekt végén, a projektzáró délutánon:

#### Produktumok:

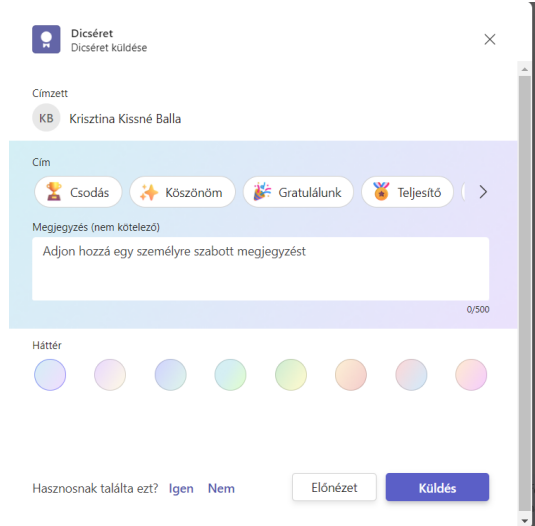
- óriás társasjáték: pálya és feladatok (a gyerekek a „bábuk”), pákász-kunyhó, szerencsekártyák
- kiállítás: fotók, rajzok, gyurmakép, 3D-nyomatok, Bee-bot és Woki-pálya feladatokkal
- online kvízek a sárréti vízi világról
- mese (illusztrálva)

A projektvezető pedagógusok és az osztályok közösen is értékelik az elkészült produktumokat a projekt zárófoglalkozásán, illetve a családi délután alkalmával (*Menti, Teams, Classroomscreen*, szóbeli visszajelzések).

A versvadászát és a fotópályázat értékelését zsűri végzi: pedagógusok és külső szakemberek, egyénileg majd közösen, előre kiküldött értékelő táblázat alapján.

A záróeseményen folyamatos az értékelés az elkészült produktumokról, a részfeladatokról, az együttműködésről: a diákok, szülők, pedagógusok szóbeli és írásbeli visszajelzései, véleménye az elkészült és kiállított produktumokról.

- Emléklap, oklevél, ajándék a résztvevőknek és a díjazottaknak
- Dicséret (szóban, papír alapon és online is)
- Értékelő (Forms) kérdőív a projekt tapasztalatairól (diákok, pedagógusok)



Dicséret  
Dicséret küldése

Címzett  
KB Krisztina Kissné Balla

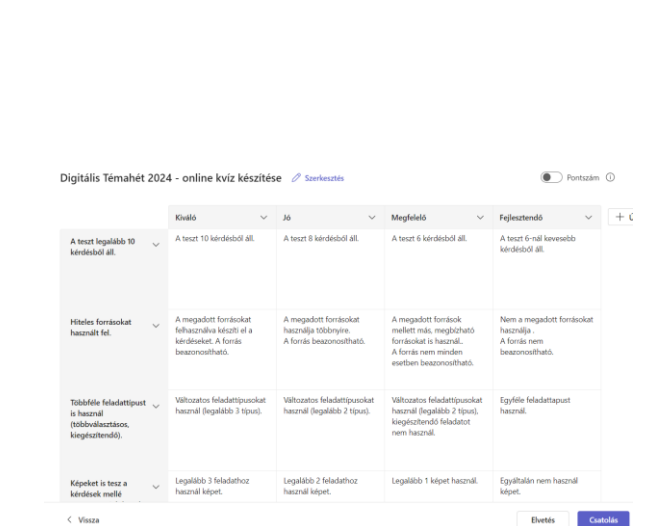
Cím  
Csodás, Köszönöm, Gratulálunk, Teljesítő

Megjegyzés (nem kötelező)  
Adjon hozzá egy személyre szabott megjegyzést

Háttér

Hasznosnak találta ezt? Igen Nem

Előnézet Küldés



Digitális Témahét 2024 - online kvíz készítése

	Kiváló	Jó	Megfelelő	Fejlesztendő
A teszt legalább 10 kérdésből áll.	A teszt 10 kérdésből áll.	A teszt 8 kérdésből áll.	A teszt 6 kérdésből áll.	A teszt 6-nál kevesebb kérdésből áll.
Hiteles forrásokat használ fel.	A megadott forrásokat felhasználva készíti el a kérdéseket. A forrás beazonosítható.	A megadott forrásokat használja többnyire. A forrás beazonosítható.	A megadott források mellett más, megbízható forrásokat is használ. A forrás nem minden esetben beazonosítható.	Nem a megadott forrásokat használja. A forrás nem beazonosítható.
Többféle feladattípust is használ (többválasztós, kiegészítendő).	Változatos feladattípusokat használ (legalább 3 típus).	Változatos feladattípusokat használ (legalább 2 típus).	Változatos feladattípusokat használ (legalább 2 típus). Kiegészítendő feladatot nem használ.	Egyféle feladattípust használ.
Képeket is tesz a kérdések mellé.	Legalább 3 feladathoz használ képet.	Legalább 2 feladathoz használ képet.	Legalább 1 képet használ.	Egyáltalán nem használ képet.

Elvétel Csatlós



- **Feladatok:** az osztály- és tagozatprojektek előkészítése, az osztályok projektnapjainak kijelölése, a szükséges anyagok, digitális eszközök arányos elosztása, „toronyfotó”-hoz előkészületek (fehér és kék felső, alakzat előrajzolása a salakpályán), a DTH elindulásának hírül adása (honlapon plakát, iskolai Facebook-oldalon GIF)
- **Produkumok:** plakátok, feladtleírások, ellenőrzőlisták, értékelőtáblázatok
- **Idő:** osztályonként, csoportonként kb. 4-5 óra

## **II. Megvalósítás:**

- **Tanulói tevékenységek** a projektnapokon:

**Alsó tagozat:** forrásfeldolgozás tanári segítséggel (Sárréti mendemonda), a sárréti óriás társasjátékhoz feladatok készítése csoportmunkában (szófelhő, feladatkártya, kvíz), népdaltanulás, közös éneklés, előadás a Ladány TV kamerája előtt, a társasjáték kipróbálása, közös játék,

„Darulesen-versvadászat”: online kvíz megoldása tablet segítségével, gyurmakép, és más illusztrációk készítése a sárréti vízi világhoz, foglalkozások régen és ma a Sárréten (pákász, halász, gyékényfonó...)

**Felső tagozat:** sárréti szóképek tervezése, készítése *Canvával*, mini-kiállítás: horgászszerszögek, pákáskunyhó készítése, forrásfeldolgozás *Nearpod* segítségével, meseírás (*Copilot*) és illusztrálás, szórólapok készítése a Sárrét „kincséről”, a gyógyvízről, gyógyfürdőről, méhecske a Sárréten, Bee-Bot pálya és „fejdísz” készítése, sárréti népdalok gyűjtése, népdaléneklés felvétellel, *Musicators* feladatok készítése

**Alsó és felső tagozatnak:**

- **Fotópályázatra** fotók készítése, feltöltése a Forms felületre (kérdőív kitöltése, fájlfeltöltés Microsoft-fiókkal)
  - **Költészet napja** (2024. április 11.): „Darulesen-versvadászat” online kvíz kitöltése, megzenésített versek, koncert a templomban a helyi zeneiskola pedagógusaival
  - **Pályaorientációs nap** (2024. április 12.): üzemlátogatás, bemutató foglalkozás a víz témakörében (Gyógyfürdő, Grapoila, jóléti tavak, Bajomi Gyékényfonók), internetbiztonsággal kapcsolatos foglalkozások
- 
- **Célok:** csoportmunkában, páros munkában a produktum elkészítése, az elkészült alkotások bemutatása, értékelése
  - **Feladatok:** csoportmunkában a források feldolgozása (pl. Sárréti tájszótár, Gyógyfürdő honlapja, Szűcs Sándor munkái) ismeretszerzés a produktumok elkészítése közben, bemutatás osztályon belül, ön- és társértékelés, a csoportmunka és az elkészült produktum közös értékelése, pályaorientációs nap helyszíneinek, a csoportok látogatásának megszervezése
  - **Produkumok:** sárréti óriás társasjáték offline és online feladatokkal (élő alakos), kiállítás a gyerekek által készített illusztrációkból, fotókból, népdaléneklés felvétele, megosztása



az iskola YouTube csatornáján és a honlapon, szórólapok, pákászkunyhó, 3 D-nyomat (kunyhó, csónak), online kvízek (*Forms, Nearpod*), robotpálya sárréti módra (feladatokkal együtt), „MI-mesekönyv” Sway-ben

- Idő: osztályonként, csoportonként kb. 6-7 óra

### **III. A projekteredmény bemutatása, záróesemény, értékelés:**

- Tanulói tevékenységek:
  - a projekt során elkészült alkotások rendszerezése, a kiállítás berendezésében való segítségnyújtás, a projekteredmények, az alkotások elhelyezése a kiállítótérben,
  - rövid bemutatók, kiselőadások, tájékoztatók tartása a programra ellátogató szülőknél, érdeklődőknél, eredményhirdetésen való részvétel (zsűri értékelése)
  - az élő társasjáték, az online kvízek, a robotos feladatok, a 3D-nyomtatás kipróbálása a szülővel, gyerekekkel, tanulói és szülői visszajelzések a pedagógusok számára
- Célok: a tanulók képesek legyenek beszámolni az elvégzett feladatokról, kifejezően mutassák be a produktumokat, a Sárrét vízi világról tanultakat, biztassák szüleiket arra, hogy próbálják ki a digitális feladatokat, eszközöket, melyeket a gyerekek is használtak a projekt során, értékeljék a projekttevékenységüket, visszajelzést adjanak a pedagógusnak
- Feladatok: szülők, hozzátartozók meghívása a rendezvényre, plakát készítése, kiállítás berendezése, eredményhirdetés megtartása (pályázatok), emléklapok, oklevelek, nyerevények (fagyijegyek, Erőss-notesz tollal) átadása
- Produktumok: kiállítás a tornaszobában (rajzok, illusztrációk, társasjáték, pákászkunyhó, 3D-nyomatok), a galériában (fotópályázat képei, Darulesen-QR-kódos kvíz) és az informatikateremben (3D tervezés-nyomtatás, robotok a sárréti pályán, szókérdések, szórólapok, MI-mesék QR-kóddal), online kvíz a Sárrét vízi világhoz
- Idő: előkészületek: 2 óra; családi délután, záróesemény: 3 óra; értékelés, a projekt összegzése: 2 óra

#### **Ötletek differenciáláshoz:**

- a megértés segítése szemléltetéssel, illusztrációval
- a tanulók lehetőséget kapnak az egyéni feladatmegoldásra, erősségeik és gyengeségeik figyelembevételével alkothatnak
- a megértés rendszeres ellenőrzése *Teams*-megoldásokkal
- több idő biztosítása a feladatok elvégzéséhez

#### **Biztonságos médiahasználat:**

- jogtiszt képek, zenék: saját fotók, videók felhasználása
- fájlok megosztása *Teams*-en, *OneDrive*-on keresztül

- képek, projektfotók, videók, elkészült alkotások megosztása az iskolai honlapon és az iskolai közösségi felületeken
- forrásmegjelölések, hivatkozások
- „Mit tegyek a kutyüre kattant gyerekemmel?” címmel előadás az iskolában szülőknek, érdeklődőknek (2024. április 11. 17:00), előadó: Miklya-Luzsányi Mónika
- internetbiztonsággal kapcsolatos foglalkozás fiúknak és lányoknak (5-6-7. évfolyamon) a pályaeorientációs napon (2024. április 12.)

#### A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

##### TECHNOLÓGIA – HARDVER

laptop, tablet/mobiltelefon a tanulóknak, pedagógusoknak

3D nyomtató, Bee-bot, Woki

##### TECHNOLÓGIA – SZOFTVER

Szervezéshez, a projekt koordinálásához: **Excel, Word, OneNote, Microsoft Teams**

Plakátok, szórólapok, emléklapok, oklevelek, feladatkártyák, szóképek készítéséhez: **Canva**

Online teszthez: **MS Forms, Nearpod**

QR-kód készítéséhez: **Qrcode-monkey**

Fájlbekéréshez, fájlmegosztáshoz: **Forms, OneDrive**

Gondolattérképhez: **Mindmap**

Ellenőrzőlisták, kérdések, értékelőtáblázatok: **Canva, Word, Teams-Feladatok**

Videók, bemutatók készítéséhez: **PowerPoint, Sway, Canva, OpenShot**

Linkgyűjtő: **Wakelet**

Értékeléshez: **Excel, MS Teams-Reflect, Classroomscreen, Mentimeter** (szófelhő), **Canva** (oklevél, fagyijegy, ellenőrzőlisták, feladatkártyák), **MS Forms** (úrlap, teszt)

Projekt munkák bemutatásához, az online kiállításához, beszámolókhöz: **iskolai honlap, Sway, YouTube, Canva**

Osztály- és csoportkommunikációhoz, fájlmegosztáshoz, feladatkiküldéshez: **MS Teams**

3D tervezéshez: **Tinkercad**

Mesterséges intelligencia a meseíráshoz és illusztráláshoz: **Copilot, Canva**

## FORRÁSOK:

- Sárréti Krónika - régmúlt és hagyomány - szerkesztő: Fórián Péter  
<https://www.sarretikronika.hu/index.php?act=news&action=more&id=15&kat=1>  
(letöltés ideje: 2024.03.18.)
- Zilahi Lajos: Sárréti tájszótár, Argumentum Kiadó, Budapest, 2011.
- Szűcs Sándor: Régi magyar vízivilág. Magvető Kiadó, Budapest, 1977.
- Szűcs Sándor: A régi Sárrét világa. Fekete Sas Kiadó, Budapest, 1992.

## A PROJEKT MEGVALÓSULÁSÁT BEMUTATÓ, ONLINE ELÉRHETŐ TARTALMAK:

- Az intézményi projekt részletes bemutatása az intézmény honlapján található:  
<https://erossisk.hu/palyazatok/digitalis-temahet/dth-2024/>
- A Ladány Televízió tudósítása:  
<https://youtu.be/KPpXcGpVWjQ?si=E7TYybNNPACuIOsg>
- Alsó tagozatosok közös projekténeke: „Viszi a víz..”  
<https://youtu.be/VGAluzxYEgc?si=xgubZ2tfZAleUUTz>  
A Digitális Témahét alsó tagozatos projektnapján a gyerekek (1-4. évfolyam) az iskola galériájában közösen éneklük a "Viszi a víz" kezdetű sárréti népdalt.  
Citerán kísér: Mile Tünde Enikő
- Projektbemutató kisfilm:  
[https://youtu.be/v\\_k62Gen0Tw](https://youtu.be/v_k62Gen0Tw)  
Narrátorok:  
pedagógusok: *Kissné Balla Krisztina, Tóthné Fórián Erika, Biróné Szabó Brigitta*  
diákok: *Gali Nóra (1.a), Györfi Ágota Anna (1.a), Egri Dorina (2.a), Liszkai Ferenc (3.a), Rácz Lotti (3.b), Kiss Nóra (4.a), Kovács Maja (5.a), Tóth Lilla (5.a), Nemes Anita (6.a), Kiss Zoltán (7.a), Csató Kata (8.a)*  
szülő: *Györfi Lajos*  
Zene: *Viszi a víz..., Kiszáradt a tóból...* kezdetű sárréti népdalok  
Előadják: Nagy-Fekete Zsuzsanna (hegedű), Mile Tünde Enikő (citera) és az Eröss-diákok  
A kisfilmet szerkesztette: Biróné Szabó Brigitta