

## PROJEKTLÉÍRÁS - A SÁRRÉT VÍZI VILÁGA – ALSÓ TAGOZAT: 1.A,2.A,3.A,3.B,4.A

- **PROJEKTFELADAT:** A SÁRRÉT VÍZI VILÁGÁNAK MEGISMERÉSE ÉS MEGISMERTETÉSE, MÚLTUNK ÉRTÉKEINEK FELFEDEZTETÉSE ALSÓS TANÍTVÁNYAINK KÖRÉBEN
- **PROJEKTCÉL (KÉRDÉSEK):**
  - Hogyan tudjuk megőrizni, továbbadni a sárréti vízi világ kincseit?
  - Hogyan tudjuk támogatni a tanulóink önálló ismeretszerzését, a kutatás igényét a digitális eszközhasználat segítségével?
- **TANTÁRGYI KONCENTRÁCIÓ:** magyar nyelv és irodalom, környezetismeret, digitális kultúra, vizuális kultúra, technika és életvitel, ének-zene, matematika, testnevelés és sport
- **MEGVALÓSÍTÓ PEDAGÓGUSOK:** Nagyné Bagdi Angelika, Szabó Mariann, Szélné Szabó Judit, Fekete Lászlóné, Farkasné Gáll Edith, Kissné Bene Ágnes, Mile Judit, Tóthné Fórián Erika, Kissné Balla Krisztina, Mile Tünde Enikő, Vass Judit

A PROJEKT MENETE			MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK	ANYAGOK, ESZKÖZÖK (OFFLINE ÉS ONLINE, ALKALMAZÁSOK, FORRÁSOK STB.)
PROJEKTSZAKASZOK (MENNYI IDŐ? KB.)	TANULÓI TEVÉKENYSÉGEK ( <u>HOL</u> ÉS <u>MIT</u> , MILYEN <u>CÉLLAL</u> ALKOTTAK)	PRODUKTUMOK (A PROJEKTFELADAT EREDMÉNYE)	Csoportmunka, egyéni munka	Szűcs Sándor néprajzkutató rajzai, Csodálatos Háromföld helyi utazási weboldal fényképei: <a href="https://www.facebook.com/profile.php?id=100094313551994">https://www.facebook.com/profile.php?id=100094313551994</a>
ELŐKÉSZÍTÉS, TERVEZÉS 5 ÓRA	Iskolánk galériájában a Sárréti vízi világ kiállítás megtervezése, a tér berendezése - motiváció, ismeretszerzés, problémamegoldás, alkalmazás.	A Sárréti vízi világ kiállítás létrejötte.		

	<p>Tanulmányi séta a jóléti tavakhoz. Megfigyelési szempontok: a tó növény- és állatvilága.</p> <p>Tanulmányi séta a Farkasszigetbe. Megfigyelési szempontok: az arborétum tavának és környezetének élővilága.</p> <p>A Sárrét vízi világához kapcsolódva hal megformálása az iskola tanulóiból.</p>	<p>A gyerekek által készített fotók.</p> <p>Fotó elkészítése.</p>	<p>Differenciálás, csoportmunka, páros munka</p>	<p>karton, tempera, nádszövet, sás, textíliák</p> <p>Mobiltelefon</p> <p>Sárréti Krónika - régmúlt és hagyomány - szerkesztő: Fórián Péter  <a href="https://www.sarretikronika.hu/index.php?act=news&amp;action=more&amp;id=15&amp;kat=1">https://www.sarretikronika.hu/index.php?act=news&amp;action=more&amp;id=15&amp;kat=1</a></p>
<p><b>MEGVALÓSÍTÁS</b> <b>8 ÓRA</b></p>	<p>Drámapedagógusunk meseelőadása és az előzetesen elkészített tanítói PowerPoint (Sárréti mende-monda) alapján a meglévő ismeretek előhívása, és új ismeretek szerzése. Sárréti népdal tanulása citerakísérettel. „Viszi a víz a ladányi rétet...”</p> <p>Osztályonként a grafikai szervezők (szélsziporka, ötsoros, gondolat térkép- digitális és papíralapú - készítése) memóriajáték, szófelhő, PowerPoint segítségével ismeretek feldolgozása.</p> <p>A digitális eszközök segítségével szerzett tudás elmélyítése, támogatása festéssel, rajzolással, gyurmázással.</p>	<p>Az elkészült gyurmaképről a halak és a horgász szakaszos</p>		<p>Wikipedia szócikkének felhasználása</p> <p>WordArt, WordClouds, PowerPoint</p> <p>Mindmap, Google Lens</p> <p>tablet, laptop</p> <p>filctoll, karton, csomagoló papír</p> <p>vizuális eszközök, gyurma</p> <p>Mobiltelefon, tablet, laptop</p> <p>Canva, színes nyomtatás</p>



	<p>Óriás társasjáték készítése a tanulók által elkészített digitális produktumok felhasználásával: szófelhők, szerencsekártyák. A társasjáték alkotóelemeinek létrehozása kézműves tevékenységek során.</p> <p>Darulesen – a költészet napja alkalmából - QR - kódos versvadászat.</p> <p>A Sárrét vízi világához kapcsolódó fotópályázat iskolánk tanulói és szülei részére.</p>	<p>mozgatásával animáció készítése.</p> <p>Canva alkalmazásban elkészített szerencsekártyák.</p> <p>Elkészült társasjáték</p> <p>A Forms feladatlap kitöltése.</p> <p>Elkészült fotók</p>	<p>egyéni munka</p> <p>egyéni munka</p> <p>csoporthmunka játék</p>	<p>tablet, mobiltelefon, Microsoft - Forms</p> <p>mobiltelefon, fényképezőgép</p> <p>QR-kód leolvasó alkalmazás LearningApps</p> <p>paraván, fotók</p>
<p><b>A PROJEKT-EREDMÉNY BEMUTATÁSA</b> <b>2 ÓRA</b></p>	<p>Elkészült projektmunkák kiállítása, bemutatása családi délután keretén belül.</p> <p>Prezentációk, digitális gondolattérképek bemutatása.</p> <p>Élő társasjáték a tanulók által elkészített digitális produktumok (szófelhők, szerencsekártyák) felhasználásával.</p> <p>QR kód beolvasásával digitális feladatok megoldása.</p> <p>Az elkészült fotók zsűrizése, kiállítása.</p>	<p>A közösen megalkotott társasjáték kipróbálása.</p> <p>Fotókiállítás</p>		
<p><b>ÉRTÉKEKÉLÉS</b> <b>2 ÓRA</b></p>	<p>Szóbeli megerősítés, ön- és társértékelés</p> <p>Teams dicséret funkció</p> <p>Fotópályázat és versvadászat eredményhirdetése, oklevelek, emléklap, fagyijegy</p>			