

MESE, MESE, MÁTKA...

DIGITÁLIS PEDAGÓGIAI MÓDSZERTANNAL

TÁMOGATOTT PROJEKTERV

(19 × 45 PERC)

Szerző:

Éder Márta

Módszertani lektor:

Vásárhelyi Virág

Nyelvi lektor:

Földeáki Andrea

SZÉCHENYI 



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

PROJEKTTERV

Tantárgyak köre

A kerettantervek kiadásának és jóváhagyásának rendjéről szóló 51/2012. (XII. 21.) számú EMMI rendelet alapján:
[Kerettanterv az általános iskola 1–4. évfolyamára](#)

- [magyar nyelv és irodalom](#)
- [környezetismeret](#), természetismeret
- [informatika](#)
- [erkölcstan/etika](#)
- [vizuális kultúra](#)

A projekt pedagógiai alapjai

Szükséges előismeret és készségek

Fogalmi tudás: mese, népmese ismerete

Szükséges készségek: együttműködési szándék, kommunikációs készség, megfigyelési készség, analitikus, szintetikus gondolkodás, alapszintű számítógép-használat

Tartalmi követelmények

Magyar nyelv és irodalom:

- az anyanyelvi kommunikációs képességek fejlesztése
- a szorongásmentes, motivált nyelvi fejlődési környezet megteremtése
- az olvasás megszerettetése, az olvasási kedv felkeltése és megerősítése
- a nyelvhasználat változatos, adekvát, tanulói tevékenységekre épülő, folyamatos gyakoroltatása
- az olvasás-szövegértés és a helyes beszéd képességének fejlesztése
- változatos és egyre magasabb szinten történő gyakoroltatás a különféle kommunikációs helyzetekben

Környezetismeret, természetismeret:

- a tanuló igényének kialakítása arra, hogy saját testét, illetve szűkebb-tágabb környezetét megismerje, annak egyes elemeit néven nevezze, és az ezekkel kapcsolatos mértekre választ találjon
- a természeti jelenségek értelmezése a tanulók életkori sajátosságaihoz igazodva
- a tanulók motivációjának, érdeklődésének felkeltése
- a környezetünk tudatos megfigyelésének ösztönzése

Informatika:

- az informatikai eszközök működésének bemutatása, megértése és alkotó felhasználása
- az életkori sajátosságokhoz igazodó internethasználat kockázatainak és lehetőségeinek felismerése
- egyszerű grafikai program használata
- problémamegoldás informatikai eszközökkel és módszerekkel
- az internethasználat szabályai

Erkölcstan/Etika:

- a gyerekek értékrendjének, normarendszerének, gondolkodás- és viselkedésmódjának fejlesztése, alakítása
- értékek közvetítése
- az önálló, felelős és kritikai gondolkodás, valamint a tudatos cselekvés kialakulásának elősegítése

Vizuális kultúra:

- az érzékelés különböző formái (például látás, hallás, kinetikus érzékelés) közti kapcsolat tudatosítása, amely a számítógépes környezet bevonásával képes egy újabb, „más minőségű” intermediális szemléletet is kialakítani
- a téri-tárgyi világban történő tájékozódás segítése
- a kreatív képességek kibontakoztatása

Tanulási célok/Tanulási eredmények

Digitális kompetencia:

- Információ keresése, elemzése, értékelése, megosztása. Az IKT-eszközök magabiztos használata. A digitális alapokon nyugvó tanulás.

21. századi készségek:

- Gondolkodásmód: kreativitás és innováció, problémamegoldás, döntéshozatal.
- Munkavégzéshez kapcsolódó képesség: együttműködés és csapatmunka.
- Életvitelhez kapcsolódó képesség: személyes és társas felelősségvállalás.

Eszztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképesség:

- Az elképzelések, képzetek, élmények és érzések kreatív kifejezésének elismerése, befogadása mind a hagyományos művészetek nyelvén, mind a média segítségével.

Anyanyelvi kommunikáció:

- Annak elérése, hogy az egyén nyelvileg helyes és kreatív módon kapcsolódjon be különböző tevékenységekbe.
- Az életkornak megfelelő szókincs, valamint a nyelvtan és az egyes nyelvi funkciók ismerete.

Szociális és állampolgári kompetencia:

- Közösségi beilleszkedés, személyközi kapcsolatok gazdagodása.

A tananyag célrendszerét kifejtő kérdések

Alapkérdés	A népmesék hősei alakíthatják-e, és hogyan a mi életünket?
Projektszintű kérdés	Mennyire ismerjük a népmese gyűjtők munkásságát, a népmesék világát? Mennyire lehetett izgalmas a népmese gyűjtő élete? Mitől varázslatos a népmesék világa?
Tartalmi kérdések	Milyen mesehős-karakterek léteznek? Milyen erkölcsi értékei vannak a régi meséknek? Melyek a filmgyártás szépségei, nehézségei? Hogyan készültek a '80-as évek mesefilmjei? Hogyan maradhatunk tudatos nethasználók? Hogyan őrizzük meg, elevenítsük fel a régi értékeket mai eszközökkel?

A projekthez szükséges anyagok és eszközök

Technológia – hardver

PC vagy tablet, okostelefon, fényképezőgép, internet-hozzáférés, projektor, nyomtató, interaktív tábla

Technológia – szoftver

Böngésző, képfeldolgozó program, kiadványszerkesztő, szövegszerkesztő, animáció lejátszáshoz szükséges szoftver.

[Actionbound](#) (mindennapi kvíz)

[I Wish You To](#) (animáció készítése)

[LapodaMese](#) (digitális mesekészítés felülete)

[LearningApps](#) (tankockák)

[Makebadges](#) (avatár készítése)

[Menti](#)

[Mentimeter](#)

[Mindomo](#) (gondolattérkép-készítő felület)

QR Reader (kódolvasó app)

QR Generator (kódkészítő)

[YouTube](#)

[WordArt](#)

[WriteReader](#) (e-book készítése)

A megvalósítás során használt online tartalmak, források linkjei

A magyarság népzeneje – a [forma](#)

Bihalbocs:

- [Találóstérkép](#)
- [Rokonok](#)
- [Nyelvjárásterületek](#)
- [Hangoskönyv](#)

[LearningApps](#)-tankockák:

- [Csoportosítsd a jellemzőket!](#) (Népmese/Műmese)
- [Húzd a tulajdonságokat a szereplőkhöz!](#)
- [Melyik népköltészeti alkotásra ismersz rá?](#)
- [Melyik népköltészeti alkotásra ismersz rá? \(kakukktojás\)](#)
- [Rendezd sorba a képeket!](#)
- [Rendezd sorba a történeteket!](#)

[Magyar Néprajzi Lexikon](#):

- [népművészet](#)

[Magyar vagyok](#):

- [Magyar motívumok gyűjteménye](#)

nepmuveszet.lap.hu

[Néprajzi Múzeum](#)

Prezi:

- [Huszak Ágnes: Népköltészeti alkotások](#)

Sulinet:

- [A magyar néptánc típusai](#)

YouTube:

- [A só \(mese\) – Előadja: Szabó Gyula](#)
- [Magyar népmesék: A só](#)
- [Magyar népmesék zenéje 1.](#)
- [Matyó Wedding – Girl Requesting](#)
- [Mátyás király meséi főcímdala](#)
- [Palócföldi mesemondók: Furfangos mese](#)
- [Szabó Gyula: A macskació](#)

Nyomtatott források és eszközök

QR-kódok nyomtatva (a tankockákhoz)

Értékelőtáblázat

ÉRTÉKELÉSI TERV

Az értékelés időrendje		
A projektmunka megkezdése előtt	Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak és feladatokat végeznek	A projektmunka befejeztével
<ul style="list-style-type: none"> - ötletláda - szófelhő - gondolattérkép 	<ul style="list-style-type: none"> - mindennapi kvíz - együttműködésre vonatkozó önértékelő lap - digitális napló ellenőrzése: virtuális osztályterem 	<ul style="list-style-type: none"> - digitális mesék értékelése - a mindennapi kvíz %-os értékelése, eredményhirdetés - együttműködésre vonatkozó értékelőlap - rajzpályázat eredményhirdetése
Értékelési összefoglaló		
<p>1. A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT</p> <p>Ötletláda (1. sz. melléklet)</p> <p>A projekt megkezdése előtti héten ötletláda kerül kihelyezésre. Az ötletláda mellett megjelenítjük a projekt alapkérdését és tájékoztatjuk a diákokat a tervezett projektről. Ezt követően kérjük őket arra, hogy osszák meg velünk azzal kapcsolatos ötleteiket, javaslataikat, hogy milyen tevékenységeket végeznének el szívesen, milyen digitális és nem digitális eszközökkel a projekt alatt. Javaslataikat a kihelyezett ládába a projekt indítása előtt legalább egy héttel dobják be. A beérkezett javaslatokat a <i>diákönkormányzattal együtt értékeljük</i>, és építjük be a projektbe.</p> <p>A beérkezett ötleteket a diákok és a pedagógusok az alábbi szempontok alapján válogatják:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mennyire kapcsolódik az adott tevékenység a projekt alapkérdéséhez? - Megvalósítható-e a rendelkezésre álló eszközökkel? - Az adott tevékenység időigénye alapján megvalósítható-e tanórán vagy tanórán kívüli időben, beépíthető-e az iskola rendjébe? - Mennyire érdekes, kreatív a beérkezett ötlet? <p>Szófelhő (2. sz. melléklet)</p> <p>A projektmunka megkezdése előtt a diákok előzetes ismereteit egy fogalomgyűjtemény alapján mérjük fel. A „Mi minden jut eszedbe a népmeséről?” kérdésre adott válaszaikból a gyerekek szófelhőt készítenek a WordArt.com segítségével.</p> <p>Gondolattérkép (3. sz. melléklet)</p> <p>A szófelhőn található hívószavak segítségével az ismeretek felelevenítésén túl a diákok csoportokban dolgozva gondolattérképet készítenek a Mindomo segítségével. A csoportok munkáit aztán összegezzük, kiegészítjük, tisztázzuk az ismert összefüggéseket, az új összefüggéseket pedig feljegyezzük. Így kerülnek megfogalmazásra a projekt fő kérdései.</p> <p>Az elkészült gondolattérkép adja meg a projekt kiindulási alapját, s rávilágít arra, hogy mely területek hiányosak, mely kérdések várnak válaszra.</p> <p>A gondolattérképet minden nap kiegészítjük, formáljuk, ahogyan bővülnek a gyerekek ismeretei. Így a projekt során a gondolkodási műveletek fejlődése egyértelműen nyomon követhető.</p> <p>A gondolattérkép formálását a pedagógus koordinálja, segíti a napok végén, értékelését az adott pedagógus végzi, így a visszacsatolás folyamatos. A gondolattérkép tehát a tanulási folyamat egyik kézzel fogható bizonyítéka.</p> <p>2. A PROJEKTMUNKA SORÁN</p> <p>Mindennapi kvíz (4. sz. melléklet)</p>		

A mindennapi kvíz megvalósítása az [Actionbound](#) applikáció segítségével történik. A pedagógus a nap végén megadja a tanulóknak a QR-kódot, mellyel elérhető lesz számukra az adott naphoz tartozó 2 db kvízkérdés. A kvíz egyetlen kitöltést enged minden tanulónak, s rögtön mutatja is az eredményt. A pedagógus másnap reggel beírja a tanulók teljesítményét a tanteremben elhelyezett összesítő táblázatba, így a verseny részeredményei nyomon követhetők a gyerekek számára is.

Az Actionbound használatával azonnali visszacsatolást kap a tanuló a feladatlap kitöltése után.

Digitális napló (5. sz. melléklet)

A projekt során minden osztály a [LearningApps.org](#) felületen létrehozott virtuális osztályteremben gyűjti az elkészült produktumokat, ötleteket, filmeket, fotókat.

A felületen az osztályfőnök egy online faliújságot hoz létre, s ő is koordinálja azon a tevékenységeket.

Együttműködésre vonatkozó önértékelési lap (6. sz. melléklet)

A tanulók minden nap végén kitöltenek egy [együttműködésre vonatkozó önértékelési lapot](#), melyeket a digitális naplóba tesznek, így a projekt zárásakor össze tudjuk hasonlítani azokat, és láthatóvá válik a fejlődés. Az önértékelési lap (részei: részvétel, csapatmunka, tisztelet) egy online kérdőív.

A projekt zárásakor kitöltött önértékelési lap feldolgozását segítő tanítói kérdések:

- Hogy érezted magad a csoportmunka során? Mi lehet ennek az oka?
- Mi volt az erősséged az együttműködés során?
- Szerinted miben tudnál fejlődni?
- Mi okozott nehézséget a csoportmunka során? (egymás meghallgatása, ötletek elfogadása, saját ötleteid megosztása, érvelés, vita)

3. A PROJEKTMUNKA VÉGÉN

Eredményhirdetések

A *mindennapi kvíz* összesítő lap alapján kihirdetjük a projekt legeredményesebb tanulóját. Ez egyéni elismerés, amely a megszerzett tudást, ismeretet méri.

A digitális naplóban összegyűjtött *együttműködési önértékelési lapok* összehasonlításával láthatóvá válik a fejlődés iránya. A pedagógus irányított kérdéseivel minden tanuló saját maga összegzi az önértékelési lapok alapján saját fejlődését.

A témában meghirdetett *rajzpályázat értékelése*, eredményhirdetés: a beérkezett munkák értékelésében részt vesz a diákönkormányzat is. A rajzpályázat értékelése korosztályonként történik, hiszen a rajzpályázat az iskola valamennyi tanulójaéhoz szól, nem csak a projektben aktívan érintett 1–4. osztályokhoz.

A *digitális mesék értékelése*: a pedagógusok mellett a diákönkormányzat is részt vesz az értékelésben, a népmesékhez készített diák, illetve diasorozatok bemutatása a projektet záró esemény.

A népmesék illusztrációját, a diasorozatot a tanulók a [LapodaMese](#) (7. sz. melléklet) segítségével készítik el csoportosan.

Az értékelési szempontokat a feladat kiadásakor megkapják a csoportok, valamint az értékelésben részt vevők is. Szempontok:

- szöveghűség
- kreativitás
- aprólékos, részletes megjelenítés
- a formák, figurák életszerű elhelyezése
- a népmese hangulatának képi megjelenítése.

A projekt osztályonkénti produktuma a LearningApps felületén létrehozott online faliújság.

A [Mentimeter](#) segítségével lehetőséget adunk a tanulóknak a visszajelzésre, ezáltal az értékelés azon formája is megvalósul, mely fontos visszacsatolás a projekt eredményességét tekintve. A menti.com segítségével a diákok számot adnak a megszerzett ismeretekről, mely összehasonlítva a bemeneti mérés-ként használt Mentimeter szöveghívelel, megmutatja a tanulási eredményeket.

A PROJEKT MENETE

Projektleírás

1. szakasz

Projekt előkészítése, érdeklődés felkeltése (2 óra):

A projekt előkészítő szakaszában **rajzpályázatot** hirdetünk az alábbi témákban: mesehősök, mesei helyszínek, meseillusztráció. A pályázatra készített produktumokból a projekt teljes időtartama alatt az iskola aulájában **kiállítást** rendezünk be, melynek része több digitális képkeret is. A digitális képkeretekben népmesékhez kapcsolódó képek váltakoznak. A kiállított műveket a gyerekek lefotózzák, s a projekt végén e-book formájában megjelenítik.

Mindennapi kvíz (1-2 óra):

- 1–2. évfolyam: 1 óra
- 3–4. évfolyam: 2 óra

Előzetes feladat: az [Actionbound](#) alkalmazás letöltése a tanulói tabletre vagy okostelefonra.

A diákok minden nap kapnak egy QR-kódot (4. sz. melléklet), melyet az ActionBound applikációval beolvasva eljutnak a kvízkérdésekhez. Minden nap maximum 20 pontot lehet gyűjteni, de a rossz válasz pontlevonással jár. A pontokat minden osztályban a pedagógus vezeti naprakészen, így biztosítva a versenyhelyzetet.

Bemeneti mérés: Szófelhő/gondolattérkép készítése (1 óra):

- 1–2. évfolyam: Szófelhő készítése
- 3–4. évfolyam: Gondolattérkép készítése

Szófelhő, gondolattérkép segítségével a meglévő ismeretek felelevenítése, csoportok alakítása, célok, feladatok meghatározása.

Gyűjtőmunka: Mi a népművészet? Mi minden tartozik a népművészethez? (1 óra):

A diákok információt gyűjtenek arról, hogy mi mindent rejt a népművészet. Olyan dolgot keressenek, amit érdekesnek találnak, s talán még nem hallottak róla.

Ajánlott segédanyag: nepmuveszet.lap.hu, [népművészet](#), [Magyar Néprajzi Lexikon](#)

Gyűjtőmunka rendszerezése (1 óra):

- 1–2. évfolyam: A tanulók rendszerezik az összegyűjtött információkat, s azokat címszavakba foglalva, kreatívan (szín, forma) szófelhőbe foglalják.
- 3–4. évfolyam: A tanulók rendszerezik az összegyűjtött információkat, s azokat címszavakba foglalva, kreatívan (kép, ikon használatával) gondolattérkép formájában rögzítik.

2. szakasz

Mik a népköltészet epikus műfajainak a jellemzői? (2 óra)

A tanulók 1 órában a már ismert népköltészeti alkotásokat, műveket csoportosítják megadott szempontok szerint (népdal, népmese, találós kérdés stb.).
Újabb 1 órában animációt készítenek a tanulók egy ismert népköltészeti műhöz, ehhez a [I Wish You To](#) felületet használják.

Gyűjtőmunka: Milyen nyelvjáráások léteznek? (1 óra)

A tanulók a nyelvjáráásokkal ismerkednek az alábbi internetes oldalak segítségével: [Találóstérkép](#), [Rokonok](#), [Nyelvjárásterületek](#), [Hangoskönyv](#)
Órák után kerül sor a gondolattérkép kiegészítésére.

A só című mese feldolgozása (2 óra)

A diákok megismerkednek A só című mesével, a népmesék főcímdalával, valamint híres mesemondókkal, Szabó Gyulával.

Avatár készítése (2 óra)

A tanulók elkészítik kedvenc meseszereplőjüket avatár formában. Használt felület: [Makebadges](#)

3. szakasz

Saját mese megelevenítése digitális eszközökkel: Milyen igazságtalanság érhet ma egy embert? (3 óra)

A gyerekek a fenti kérdésből kiindulva, saját életükből példát hozva megalkotják saját meséjüket. A tanulók az általuk kitalált meséhez 3 óra alatt készítenek egy-egy diasorozatot.
A diasorozat digitálisan készül a LapodaMese nevű program segítségével. Az elkészült diasorozatok a projektet záró események között szerepelnek, ezért addig még csiszolhatják azt a tanulók. Innentől a folyamatos ötletelésé a főszerep.

e-book létrehozása (2 óra)

A tanulók online e-bookot hoznak létre a rajzpályázatra beérkezett rajzok fotózása után a [WriteReader](#) felületen.

4. szakasz

A projekt zárása (1 óra)

Eredményhirdetések, értékelések.

Szemezgetés a digitális naplóból: a diákok által feltöltött produktumok bemutatása.

A projekt zárása során értékeljük a projekt produktumait, bemutatjuk a projekt összefoglaló videóját.

Bemutatásra kerül:

- 2-3 diafilm (azok, melyekhez az írás mellett hangot is rögzítettek a diákok)
- 4-5 animáció (Találd ki, melyik meseszereplő vagyok!)
- összefoglaló videó (időtartama max. 3 perc, a projektvezető pedagógus készíti el PowerPointban, néhány diák segítségével a projekt során készített fotókból)

Tanulói visszajelzés felülete: menti.com

Feladat: egy szóval jellemezd a projektet!

Utómunka: összefoglaló videó megosztása (1 óra)

Szükséges eszközök: tanulói laptop, interaktív tábla, okostelefon, tablet

A videó megosztásának színterei: iskolaújság, iskola közösségi oldala, iskola YouTube csatornája, helyi média, iskola honlapja

A videó megosztásáért a projektvezető pedagógus felel, de a munkában önkéntes alapon részt vesznek a 4. évfolyamos diákok is.

Bemeneti mérés: Szófelhő készítése – óraterv (1–2. évfolyam) Időtartam: 1 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma	Eszközök
2 perc	Szervezési feladatok: Eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor
5 perc	Motiváció: Zenehallgatás: Magyar népmesék zenéje 1. „Mi jut eszedbe a zenéről? Mi mindent tudsz a népmesékről?”	frontális, szemléltetés, beszélgetés	interaktív tábla vagy projektor
1 perc	Célkitűzés: „Készítsünk szógyűjteményt a témában!”	frontális, közlés	
7 perc	Az online felület bemutatása: WordArt.com	frontális	interaktív tábla vagy projektor
25 perc	Szófelhő készítése, mentése, megosztása <i>Differenciálás:</i> 1. évfolyam: a gyerekek papíron készítik, majd az interaktív táblán a pedagógus összegzi	csoport vagy páros munka	interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép
5 perc	Összegzés, értékelés: Értékelési szempontok: témataratás, kreativitás, vizuális megjelenés, egyediség Szófelhők mentése, megosztása, néhány bemutatása	frontális	interaktív tábla vagy projektor

Bemeneti mérés: Gondolattérkép készítése – óraterv (3–4. évfolyam) Időtartam: 1 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma	Eszközök
2 perc	Szervezési feladatok: Eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor
5 perc	Motiváció: Zenehallgatás: Magyar népmesék zenéje 1. „Mi jut eszedbe a zenéről? Mi mindent tudsz a népmesékről?”	frontális, szemléltetés, beszélgetés	interaktív tábla vagy projektor
1 perc	Célkitűzés: „Készítsünk gondolattérképet a témában!”	frontális, közlés	
7 perc	Az online felület bemutatása: Mindomo	frontális	interaktív tábla vagy projektor
25 perc	Gondolattérkép készítése, mentése, megosztása <i>Differenciálás:</i> Az ügyesebb digitális eszköz-használóktól elvárás a színek, ikonok használata.	csoport vagy páros munka	interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép
5 perc	Összegzés, értékelés: Értékelési szempontok: tématarítás, kreativitás, vizuális megjelenés, egyediség Gondolattérkép mentése, megosztása, néhány bemutatása	frontális	interaktív tábla vagy projektor

Gyűjtőmunka – óraterv (1–4. évfolyam) Időtartam: 1 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma	Eszközök
2 perc	Szervezési feladatok: Eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor
3 perc	Motiváció: Népi találós kérdés: „Találd ki, mire gondolok!” <i>Báránynak nevezed, bár nem béget soha, nincs bunda a hátán, se füle, se foga. Fent karikáz az égi vizekben, szellő fúvására ide-oda lebben. Mi az?</i> <i>Differenciálás:</i> 3–4. évfolyam: Népi mondóka: <i>Hátamon a zsákom, zsákomban a mákom. Mákomban a rákom, kirágtá a zsákom. Kihullott a mákom, elszaladt a rákom. Aki látja károm, szedje fel a mákom, fizesse meg mákom!</i> „Kit tudja emlékezetből elmondani? Ki tudja egy levegővétellel elmondani?”	frontális, beszélgetés	interaktív tábla vagy projektor
1 perc	Célkitűzés: „A találós kérdések, mondókák a nép ajkán születtek meg, csakúgy, mint oly sok minden más. Gyűjtsetek hasonló érdekes dolgokat, melyek a népművészethez, népköltészethez köthetők! Leginkább arra vagyok kíváncsi, hogy a népművészet megtalálható-e napjainkban is?”	frontális, közlés	
3 perc	Szervezési feladat: Csoportalakítás népi mondókával: <i>„Apacuka, fundaluka, Fundakává, kamanduka, Ab-cug, funda-luk, Funda kává ka-man-duk.”</i>	frontális	interaktív tábla vagy projektor

Idő	Tevékenység	Munkaforma	Eszközök
25 perc	<p>Irányított gyűjtőmunka: A csoportok borítékban kapják a linket, s a fő kérdéseket:</p> <ol style="list-style-type: none"> csoport: nepmuveszet.lap.hu <ul style="list-style-type: none"> Mi a népművészet? Melyek a népművészet fő jellemvonásai? csoport: forma <ul style="list-style-type: none"> Milyen a magyar népdalok többsége? Keress magyar népdalt! csoport: A magyar néptánc típusai <ul style="list-style-type: none"> A magyar néptáncok többnyire mit fejeztek ki? A magyar néptáncnak mely típusait különböztetjük meg? csoport: Magyar motívumok gyűjteménye <ul style="list-style-type: none"> Milyen magyar népi motívumokat ismersz? Keress példát használati tárgyakon! Jegyzetelés papíron. <p><i>Differenciálás:</i> Ahol tableten dolgoznak a gyerekek, ott a linkeket QR-kód formájában kapják meg. 3–4. évfolyam: 5. csoport (nehezebb gyűjtőmunka): Magyar Néprajzi Lexikon - Mivel foglalkozik a Magyar Néprajzi Lexikon?</p>	csoport	borítékok, interaktív tábla, csomagolópapír
10 perc	<p>Összegzés: „Osszuk meg egymással, hogy ki milyen érdekes dolgot talált!”</p>	frontális	interaktív tábla vagy projektor
1 perc	<p>Értékelés: Szempontok: aktivitás, digitális eszköz-használat</p>	frontális	

Gyűjtőmunka rendszerezése – óraterv (1–2. évfolyam) Időtartam: 1 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma	Eszközök
2 perc	Szervezési feladatok: Eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor
4 perc	Motiváció: Szófelhő kivetítése „Mi mindent tudunk meg a gyűjtőmunka során?”	frontális, beszélgetés	interaktív tábla vagy projektor
2 perc	Célkitűzés: „Próbáljuk meg címszavakba foglalni mindazt, amit online gyűjtöttetek!”	frontális, közlés	projektor vagy interaktív tábla
27 perc	A szófelhő kiegészítése: „Ki melyik szóval egészítené ki a szófelhőnket? Miért? Röviden fogalmazz!” Témakörök: népművészet, népzene, néptánc, népi motívumok, néprajz (ezeket dolgozták fel korábban a csoportok). <i>Differenciálás:</i> Ügyesebb tanulók készíthetnek tableten vagy asztali számítógépen saját szófelhőt.	frontális	interaktív tábla
8 perc	Összefoglalás: Kisfilm megtekintése: Matyó Wedding – Girl Requesting „Elmondtuk, hogy a népi művészet ma is köztünk él, jelen van. Erre nézzünk egy példát!”	frontális	interaktív tábla vagy projektor
2 perc	Értékelés: Szempontok: aktivitás, digitális eszköz-használat	frontális	


Gyűjtőmunka rendszerezése – óraterv (3–4. évfolyam) Időtartam: 1 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma	Eszközök
2 perc	Szervezési feladatok: Eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor
4 perc	Motiváció: Gondolattérkép kivetítése „Mi mindent tudunk meg a gyűjtőmunka során?”	frontális, beszélgetés	interaktív tábla vagy projektor
2 perc	Célkitűzés: „Próbáljuk meg címszavakba foglalni mindazt, amit online gyűjtöttetek!”	frontális, közlés	projektor vagy interaktív tábla
27 perc	Gondolattérkép kiegészítése: „Ki melyik szóval egészítené ki a gondolattérképet? Miért? Röviden fogalmazd!” Témakörök: népművészet, népzene, néptánc, népi motívumok, néprajz (ezeket dolgozták fel korábban a csoportok). <i>Differenciálás:</i> Ügyesebb tanulók készíthetnek tableten vagy asztali számítógépen saját gondolattérképet.	frontális	interaktív tábla
8 perc	Összefoglalás: Kisfilm megtekintése: Matyó Wedding – Girl Requesting „Elmondtuk, hogy a népi művészet ma is köztünk él, jelen van. Erre nézzünk egy példát!”	frontális	interaktív tábla vagy projektor
2 perc	Értékelés: Szempontok: aktivitás, digitális eszköz-használat	frontális	

Népköltészeti alkotások csoportosítása – óraterv (1–4. évfolyam) Időtartam: 1 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma	Eszközök
2 perc	Szervezési feladatok: Eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor
3 perc	Motiváció: Meserészlet bejátszása: <i>Kukurikú, török császár, add vissza a gyémánt-félkrajcáromat!</i> „Melyik meséből van ez a részlet?”	frontális, beszélgetés	interaktív tábla vagy projektor
2 perc	Célkitűzés: „Utazzunk el a mesék szárnyán a népköltészet világába! Kíváncsi vagyok, hogy mennyi népköltészeti alkotást ismersz.”	frontális, közlés	projektor vagy interaktív tábla
25 perc	Népköltészeti alkotások felelevenítése, csoportosítása: <ul style="list-style-type: none"> - „Szerinted a népi játékok már kimentek a divatból? Mondj egy népi játékot!” (ugróiskola) - „Kire mondják, hogy <i>itatja az egereket?</i>” (aki sír) – „Ezt hova sorolnád?” (szólasmondás) - „Ki tud mondani egy találós kérdést?” – „Látjátok, nem koptak ki az életünkből.” - „Ki tudja folytatni? <i>Hétfőn hentereg, Kedden...</i>” – „Ez vajon hova sorolható?” (mondóka) - „Mit jelent ez a közmondás? <i>Madarat tolláról, embert barátjáról.</i>” - „Keress az olvasókönyvedben népmeséket! Melyik tetszik neked a legjobban, miért?” 	frontális	interaktív táblán szavak: <i>mondóka, népmese, népdal, kiszámoló, szólasmondások, találós kérdés, közmondások, nyelvtörők, népi játékok</i> 4. évfolyam: plusz egy szó a táblán: <i>monda</i>
13 perc	Összefoglalás: Tankocka: meghatározások, fogalmak csoportosítása – Melyik népköltészeti alkotásra ismersz rá? „Láthatjuk, hogy a népköltészet nagyon is jelen van a mindennapjainkban. Tudsz még példát mondani?” <i>Differenciálás:</i> 3–4. évfolyam: Melyik népköltészeti alkotásra ismersz rá? (kakukktojás)	frontális	interaktív tábla vagy projektor
2 perc	Értékelés: Szempontok: aktivitás, digitális eszköz-használat	frontális	

Animáció készítése – óraterv (1–4. évfolyam) Időtartam: 1 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma	Eszközök
1 perc	Szervezési feladatok: Eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor
2 perc	Motiváció: Zenehallgatás: Magyar népmesék zenéje 1.	frontális szemléltetés	interaktív tábla vagy projektor
2 perc	Célkitűzés: „Ma meglevenítheted legkedvesebb népmesédet. Legyél kreatív, s csak a végén áruld el, hogy melyik meséhez készítettet az animációt!”	frontális közlés	projektor vagy interaktív tábla
8 perc	Online felület megismerése: Az I Wish You To felület megismerése, funkcióinak kipróbálása lépésről lépésre.	frontális	interaktív tábla
20 perc	Animáció elkészítése: Szempontok megadása: egyediség, kreativitás, témahűség, mesés szín- és formavilág <i>Differenciálás:</i> Bátortalanabb diákok párban is dolgozhatnak.	egyéni	interaktív tábla vagy projektor
10 perc	Produktumok bemutatása: Animációk megtekintése, mesecímek kitalálása	frontális	táblagép vagy asztali számítógép
2 perc	Értékelés: Szempontok: aktivitás, digitális eszköz-használat	frontális	

Gyűjtőmunka – óraterv (1–4. évfolyam) Időtartam: 1 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma	Eszközök
2 perc	Szervezési feladatok: Eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor
8 perc	Motiváció: Egy bizonyos nyelvjárás meghallgatása: Hangoskönyv „Értettél minden egyes szót? Mi lehet ennek az oka? Mit tapasztaltál? Hallottál valakit már hasonlóan beszélni?”	frontális, beszélgetés	interaktív tábla vagy projektor
2 perc	Célkitűzés: „Nyelvjárásokkal fogunk megismerkedni!”	frontális, közlés	projektor vagy interaktív tábla
5 perc	Fogalom meghatározása: Nyelvjárás: magyar nyelvjárások <i>Differenciálás:</i> 1–2. évfolyam: frontális; 3–4. évfolyam: páros munka	frontális	interaktív tábla
8 perc	Online kutatómunka: „Végezzetek kutatómunkát az alábbi felületen: Rokonok Nézzétek meg, hogy lakóhelyünk mely településekkel mutat rokonságot!”	páros	interaktív tábla vagy projektor, táblagép vagy asztali számítógép
10 perc	Palócföldi mesemondó meghallgatása: Furfangos mese	frontális	interaktív tábla vagy projektor
8 perc	„Próbáld ki, te is tudsz-e nyelvjárásban mesét olvasni?”	frontális	kisszék, mesekönyv
2 perc	Értékelés: Szempontok: aktivitás, digitális eszköz-használat	frontális	

A só című mese feldolgozása – óraterv (1–4. évfolyam) Időtartam: 2 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma	Eszközök
2 perc	Szervezési feladatok: Eszközök előkészítése. 1–2. évfolyamon: csak digitális táblára (vagy projektorra) van szükség.	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor
4 perc	Motiváció: Varázsdobozban tárgyak (korona, só, palást, tányér, ...) „Húzzatok ki tárgyakat a dobozból, s találjátok ki, melyik mesével fogunk foglalkozni!”	frontális, beszélgetés, szemléltetés	varázsdoboz
2 perc	Célkitűzés: „A só című mesét dolgozzuk fel!”	frontális, közlés	projektor vagy interaktív tábla
7 perc	A mese megismerése: 1–2. évfolyam: Magyar népmesék: A só , 3–4. évfolyam: A só (mese) – Előadja: Szabó Gyula	frontális	interaktív tábla
15 perc	A mese feldolgozása: „Hogyan jellemeznéd a királyt? Hogyan viselkedett a lányával? Te hogy tettél volna? Ki segített a királylánynak ráébreszteni az apját az igazságra? A te életedben volt már, hogy igazságtalanság ért? Hogyan oldottad meg?”	frontális, beszélgetés	
10 perc	Játékos feldolgozás tankockával: események sorba rendezése: Rendezd sorba a történéseket!	egyéni, ill. 1–2. évf.: frontális munkaforma	interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép
10 perc	Játékos feldolgozás tankockával: tulajdonságok válogatása: Húzd a tulajdonságokat a szereplőkhöz!	frontális	interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép
10 perc	Játékos feldolgozás tankockával: képek sorba rendezése: Rendezd sorba a képeket!	frontális	interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép
10 perc	Játékos feldolgozás tankockával: csoportosítás: Csoportosítsd a jellemzőket!	frontális	interaktív tábla vagy projektor, tablet vagy asztali számítógép
15 perc	Ismerjük meg Szabó Gyula mesemondót! Szabó Gyula: A macskacica	frontális	interaktív tábla vagy projektor
5 perc	Értékelés: Szempontok: aktivitás, digitális eszköz-használat	frontális	

Avatár készítése – óraterv (1–4. évfolyam) Időtartam: 2 óra			
Idő	Tevékenység	Munkaforma	Eszközök
3 perc	Szervezési feladatok: Eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor
10 perc	Motiváció: Avatár-kép (forrás: Pixabay):  „Mit tudsz megállapítani a személyekről? Melyik lehet komoly, vicces, kedves, mogorva stb.?”	frontális, szemléltetés	interaktív tábla vagy projektor
2 perc	Célkitűzés: „Kedvenc meseszereplődet kell hasonló módon megformálni.”	frontális, közlés	
20 perc	Online felület megismerése: A Makebadges felület megismerése, funkcióinak kipróbálása lépésről lépésre	frontális	interaktív tábla
5 perc	Szempontok meghatározása: Szempontok: egyediség, kreativitás, érzelmek kifejezése, mesés szín- és formavilág	egyéni	interaktív tábla vagy projektor
30 perc	Avatárok készítése: meseszereplők (jók/rosszak)	egyéni	táblagép vagy asztali számítógép
15 perc	Avatárok bemutatása a társaknak	frontális	táblagép vagy asztali számítógép
5 perc	Értékelés: Szempontok: aktivitás, digitális eszköz-használat	frontális	

Diasorozat készítése – óraterv (1–4. évfolyam)			
Időtartam: 3 óra			
Előzetes tevékenység: a LapodaMese letöltése az eszközökre			
Idő	Tevékenység	Munkaforma	Eszközök
3 perc	Szervezési feladatok: Eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor
10 perc	Motiváció: Diavetítés: A Só című mese diavetítése, olvasása	frontális, szemléltetés	diavetítő, diafilm
2 perc	Céltűzés: „Készítsünk mi is diafilmet modern eszközökkel!”	frontális, közlés	
20 perc	Online felület megismerése: A LapodaMese felület megismerése, funkcióinak kipróbálása lépésről lépésre.	frontális	interaktív tábla
5 perc	Szervezési feladatok: Csoportok kialakítása	frontális	csoportkártyák
15 perc	Feladat meghatározása: „Találjatok ki saját mesét arról, hogy milyen igazságtalanság érhet ma egy embert! Írjátok a diák alá a szöveget, törekedjete az események minél mesészerűbb megjelenítésére!” Szempontok megadása: egyediség, kreativitás, témahűség, mesés szín- és formavilág	csoport	interaktív tábla vagy projektor, kivetített szöveg: „ <i>Milyen igazságtalanság érheti ma az embert?</i> ”
25 perc	Diák készítése Figurák kiválogatása, háttér kiválasztása, kellékek, szerkesztés	csoport	táblagép vagy asztali számítógép
25 perc	Szöveg megalkotása, hozzáigazítás a diaképekhez	csoport	táblagép vagy asztali számítógép
20 perc	Diafilmek bemutatása a társaknak	frontális	táblagép vagy asztali számítógép
5 perc	Értékelés: Szempontok: aktivitás, digitális eszköz-használat	frontális	

e-book készítése – óraterv (1–4. évfolyam)			
Időtartam: 2 óra			
Előzetes tevékenység: a pályázatra beérkezett produktumok fotózása			
Idő	Tevékenység	Munkaforma	Eszközök
3 perc	Szervezési feladatok: Eszközök előkészítése	frontális	asztali számítógép vagy tablet, interaktív tábla vagy projektor
10 perc	Motiváció: Katalógus megtekintése „Mi célt szolgál egy katalógus létrehozása? Milyen egy katalógus? Hogy néz ki? Milyen egy oldala? Milyen szempontok alapján kell összeállítani?”	frontális, szemléltetés	interaktív tábla vagy projektor
2 perc	Célkitűzés: „Digitális katalógust, e-bookot fogunk létrehozni azokból az alkotásokból, melyek a pályázatra érkeztek.”	frontális közlés	
20 perc	Online felület megismerése: A WriteReader felület megismerése, funkcióinak kipróbálása lépésről lépésre.	frontális	interaktív tábla
5 perc	Szempontok meghatározása: Szempontok: esztétikus elhelyezés, összeillő szín- és formavilág	frontális	interaktív tábla vagy projektor
35 perc	e-book létrehozása: Képek kiválasztása, címadás, szerkesztés, feltöltés	csoport	táblagép vagy asztali számítógép
10 perc	Produktumok bemutatása a társaknak:	frontális	táblagép vagy asztali számítógép
5 perc	Értékelés: Szempontok: aktivitás, digitális eszköz-használat	frontális	

MELLÉKLETEK

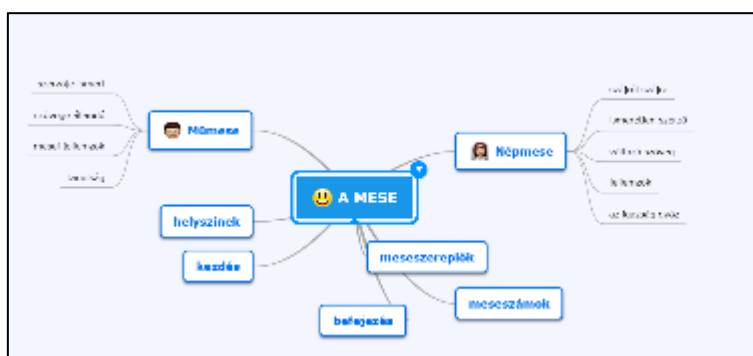
1. Ötletláda




2. Szófelhő (Wordart)



3. Gondolattérkép



4. Mindennapi kvíz:

1–2. évfolyam	3–4. évfolyam
<p>1. nap</p> 	<p>1. nap</p> 
<p>2. nap</p> 	<p>2. nap</p> 
<p>3. nap</p> 	<p>3. nap</p> 
<p>4. nap</p> 	<p>4. nap</p> 
<p>5. nap</p> 	<p>5. nap</p> 

MINDENNAPI KVÍZ ÖSSZESÍTŐ <u>Actionbound App</u>													
tanulók													
1.nap													
2.nap													
3.nap													
4.nap													
5.nap													
Összesen (pont)													

5. Digitális napló:



6. Együttműködési önértékelési lap:



7. LapodaMese:



Mese, mese, mátká ... c. projekt Alkalmazások – Printscreens

Mindomo

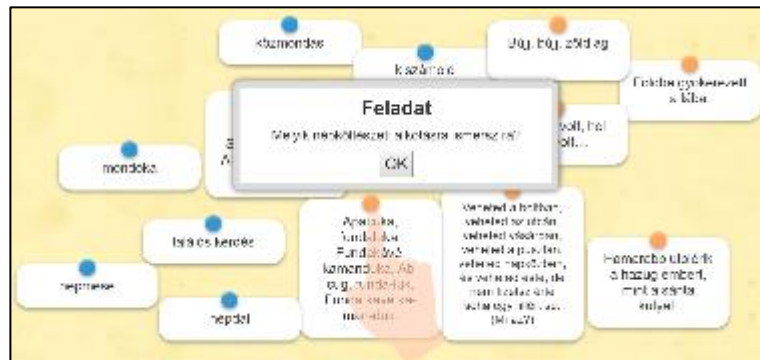


WordArt.com

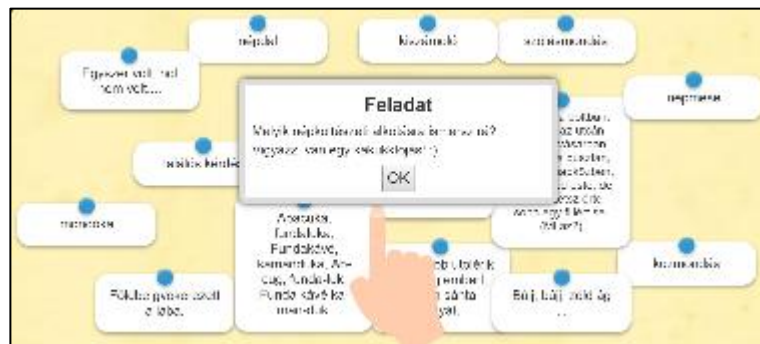




Melyik népköltészetet alkotásra
ismersz rá?



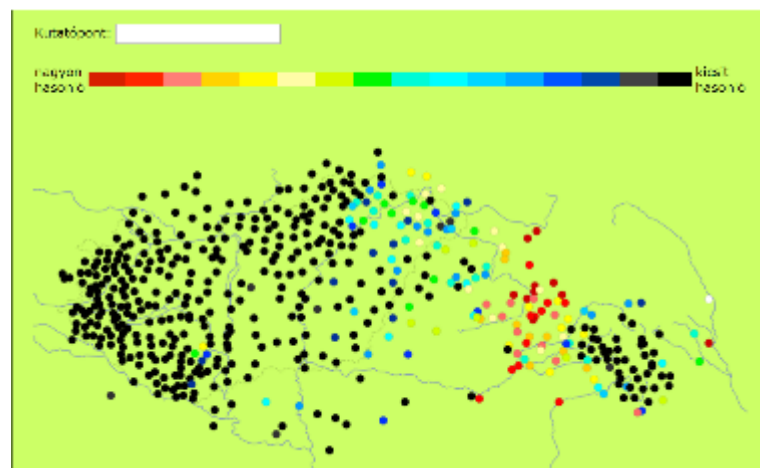
Melyik népköltészetet alkotásra
ismersz rá? (kakukktojás)



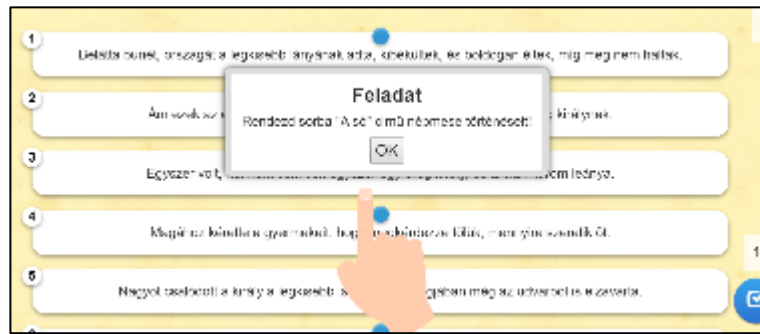
I Wish You To



Rokonok



Rendezd sorba a történéseket!



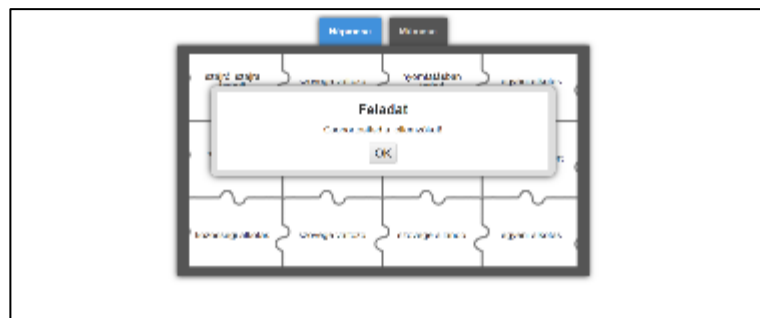
Húzd a tulajdonságokat a szereplőkhöz!



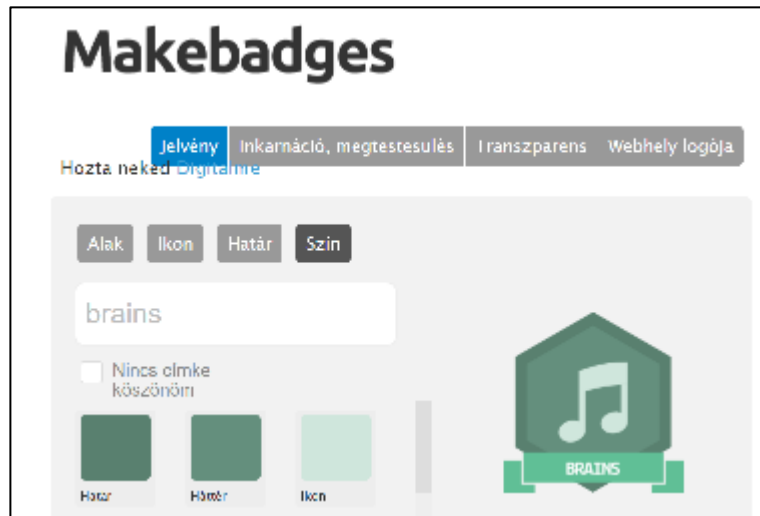
Rendezd sorba a képeket!



Csoportosítsd a jellemzőket!



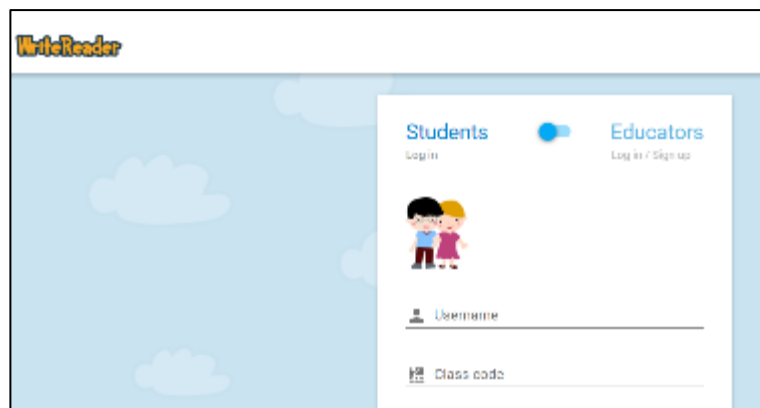
Makebadges



LapodaMese



WriteReader





[Actionbound](#)



[Menti](#)

