

# Tavaszi projektek

---

**Blogot írunk!**



6. évfolyam  
Informatika órai projekt  
2019-2020.

## 1. A projekt jellemzése

<b>A projekt címe:</b>	Tavaszi projektek: Blogot írunk!
<b>Téma:</b>	Alkalmazói ismeretek (Írott és audiovizuális dokumentumok elektronikus létrehozása)
<b>A projekt időtartama:</b>	5 foglalkozás (+ otthoni munka)
<b>A megvalósítás helyszínei:</b>	informatikaterem, otthon.
<b>A projekt online elérhetősége:</b>	<a href="http://www.proped.hu/advent">www.proped.hu/advent</a>

### A projekt tevékenységeinek rövid összefoglalása:

A projekt keretében az 6.d osztály tanulói iskolaújságot szerkesztenek. Csoportokra osztva dolgoznak egy-egy publicisztikai műfajon (tájékoztató, véleményközlő írások). A projekt során (otthoni munka keretében) megismerkednek az adott műfaj sajátosságaival (pl. hír, közlemény, tudósítás, riport, interjú; cikk, kommentár, glossza, jegyzet, nyílt levél, olvasói levél, kritika, esszé ), internetes újságok és a Youtube segítségével ezekre példákat keresnek. Ezt követően azokat megadott szempontok alapján elemzik, az eredményeket rendszerezik és a kapott minta szerint megírják a maguk cikkét a témában.

### A projekt fő célja:

- **Informatika tantárgyi célok:** a feladatnak megfelelő alkalmazás kiválasztása, feladatok megosztása a csoport tagjai között. Gyakorlattan használják a szövegszerkesztő programot, tudjanak szöveget, képet és táblázatot is tartalmazó dokumentumot minta vagy leírás alapján elkészíteni. Gyakorlatban tudják alkalmazni a táblázatkezelés alapjait, a diagramok szerkesztésének, módosításának lépéseit. Tudjanak különböző dokumentumokból származó részleteket saját munkájukban elhelyezni. A forrásokat pontosan, visszakereshetően adják meg.
- **Kapcsolat más műveltségterületekkel:** magyar nyelv (MNY), matematika (MA), művészetek (MM), ember és természet (ET).

**A projekt vezetője:** Tóth Imre, informatika tanár

**A projektet megvalósító csoport:** az 6.d osztály tanulóiból alakult csoportok.

**Fejlesztendő/fejleszthető kompetenciák, műveltségterületek:**



- **Anyanyelvi kompetenciák:** szövegfeldolgozás, szövegalkotás, anyanyelvi kommunikáció, szókincsfejlesztés, önálló ismeretszerző, önkifejező készség, a nyelv betűi, mint jelek.
- **Matematikai kompetencia:** logikus gondolkodás, rendszerező képesség.
- **Digitális kompetencia:** Az IKT eszközök tudatos használatának fejlesztése. Komplex információ előállítás, bemutatása. Internet használata (keresés, információk elemzése, feldolgozása).
- **Hatékony önálló tanulás:** fejleszti a tanulás megszervezését egyénileg és csoportban egyaránt, az idővel és az információval való hatékony gazdálkodást is.
- **Természettudományos kompetencia:** a különböző jelrendszerek (szárazföldi és vízi közlekedés forgalmát irányító jelzőtáblák, a tudományágak jelrendszerei (periódusos rendszer, alkimisták jelei, stb.) a tudományágak közötti kapcsolatot erősítik, gyakorlati lehetőséget biztosítanak már megtanul ismeretek szinten tartásához, felelevenítéséhez.
- **Szociális és állampolgári kompetencia:** kreativitás, empátia, türelem, együttműködés a csoportmunka során.

## 2. A projekt részletes leírása

**A projekt során a tanulók több informatika órai témakörrel találkoznak.**

- Az informatikai eszközök használata
- Problémamegoldás informatikai eszközökkel és módszerekkel

A projekt több tantárgy témaköréből válogatva tartalmaz 24 feladatot:

- magyar nyelv és irodalom
- matematika
- természetismeret
- idegen nyelv
- ének-zene
- vizuális kultúra
- informatika

A tanulók érdeklődés szerint választhatnak a feladatok közül, az értékeléshez pontokat gyűjtenek. A pontgyűjtő táblázatot folyamatosan megnézhetik, láthatják az aktuális eredményeiket a projekthez tartozó részfeladatok, jutalomfeladatok pontjait. A pontgyűjtő táblázat a mellékletben található (4.3 Pontgyűjtő táblázat), a projekt félideje körüli állapotot mutatja. Az eredmény grafikonon is szemlélhető, szintén a mellékletbe helyeztem el (4.3 Pontgyűjtő táblázat),

Továbbra is használjuk az értékeléshez a jutalom QR-kártyákat.

A QR-kártyák vegyesen tartalmaznak ismétlő feladatokat, kreatív, további munkára lehetőséget adó feladatokat, illetve csak érdekességek rövid leírását, ajánlott linkeket, vicces történeteket. A QR-kártya az ismétlés, az alkotásra ösztönzés mellett játékos része, befejezése, lezárása az órának.

### **Várható eredmények**

A projekt „végterméke” az adventi naptár minden ablakának kinyitása mellett két írott szöveg az advent történetéről.

A QR kód formájában kapott szorgalmi feladatok végzése során kutatómódszertani alapismereteik is fejlődnek.

### 3. Részletes projektterv

Óra- szám	Foglalkozás címe Időtartam Feladatok, cselek- vési sor, tevékeny- ség	Kompetencia- terület	Munka- forma	Alkalmazott módszer, pro- jektoktatási technika	Kapcsolat az in- formatika tan- tárggyal	Kapcsolat más tantárgyakkal, műveltségi területekkel	Megjegyzés, kellék, hivat- kozások Feltételek (tárgyi, sze- mélyi)
--------------	---	-------------------------	-----------------	--	--	---	---

1.	A titokzatos adventi naptár 1.						
	Projekt ismertetése, javaslatok gyűjtése.	Szociális és állampolgári kompetencia	Frontális	Beszélgetés, ötletelés			
	Adventi ünnepkör megismerése	Szociális és állampolgári kompetencia. Vitakultúra. Digitális kom- petencia	Videómeg- tekintés után be- szélgetés, elemzés.	Beszélgetés, A videó megvita- tása.	Számítógép be- kapcsolása. Hardverek hasz- nálata.	<b>MM:</b> videó elemzése	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=nX7hSt2VuhA">https://www.youtube.com/watch?v=nX7hSt2VuhA</a>
	Szövegalkotás adott formátumban	Szociális és állampolgári kompetencia. Digitális kom- petencia	Frontális osztály- munka.	Beszélgetés.	Számítógép mű- ködése		Informatika terem, inter- net kapcsolat. Mobil eszkö- zök.

Óra- szám	Foglalkozás címe Időtartam Feladatok, cselek- vési sor, tevékeny- ség	Kompetencia- terület	Munka- forma	Alkalmazott módszer, pro- jektoktatási technika	Kapcsolat az in- formatika tan- tárggyal	Kapcsolat más tantárgyakkal, műveltségi területekkel	Megjegyzés, kellék, hivat- kozások Feltételek (tárgyi, sze- mélyi)
	Milyen a jó oktató- videó? Kahoot teszt	Digitális kom- petencia.	Frontális osztály- munka.	Bemutatás. Be- szélgetés.	Online alkalma- zások indítása, használata.	<b>MM</b>	Mobil eszköz (telefon, tab- let), számítógép.
	Szabályok gyakor- lása, ellenőrzése.	Digitális kom- petencia.	Frontális osztály- munka.	Online teszt.	Online alkalma- zások indítása, használata.		Szabályisme- ret gyakorlá- sa, ellenőrzé- se Kahoot teszttel. <a href="https://create.kahoot.it/details/rendsza-balyok-az-informatika-teremben/1ac078bb-a827-4daf-af6a-474c4922aeb0">https://create.kahoot.it/details/rendsza-balyok-az-informatika-teremben/1ac078bb-a827-4daf-af6a-474c4922aeb0</a>

Óra- szám	Foglalkozás címe Időtartam Feladatok, cselek- vési sor, tevékeny- ség	Kompetencia- terület	Munka- forma	Alkalmazott módszer, pro- jektoktatási technika	Kapcsolat az in- formatika tan- tárggyal	Kapcsolat más tantárgyakkal, műveltségi területekkel	Megjegyzés, kellék, hivat- kozások Feltételek (tárgyi, sze- mélyi)
	Óra értékelése, QR- kártya húzása						
2.	A titokzatos adventi naptár 2.						
	Képek formátuma	Digitális kom- petencia	Videómeg- tekintés.	Egyéni megfi- gyelkés.	Input perifériák.	<b>MM:</b> videó elemzése	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=GFxnJvkVI88">https://www.youtube.com/watch?v=GFxnJvkVI88</a>
	Képek beillesztése szövegbe		Videómeg- tekintés után gya- korlótést.	Önellenőrzés, ellenőrzés.	Input perifériák.	Önismeret.	<a href="https://learningsapps.org/14407974">https://learningsapps.org/14407974</a>
	Az óra fennmaradó részében a szabadon választott feladatok megoldása.		A feladat leírásában megadott munka- forma.				
	Óra értékelése, QR- kártya húzása						

Óra- szám	Foglalkozás címe Időtartam Feladatok, cselek- vési sor, tevékeny- ség	Kompetencia- terület	Munka- forma	Alkalmazott módszer, pro- jektoktatási technika	Kapcsolat az in- formatika tan- tárggyal	Kapcsolat más tantárgyakkal, műveltségi területekkel	Megjegyzés, kellék, hivat- kozások Feltételek (tárgyi, sze- mélyi)
3.	Rajzok, képek létrehozása						
	Mutass be különbö- ző járművekre vo- natkozó táblákat! (Autók, kerékpárok, hajók)	Szociális kompetencia.	Csoport- munka	Szövegfeldol- gozás, interne- tes keresés, prezentációké- szítés.	Operációs rend- szerek, megfele- lő alkalmazás kiválasztása.	<b>ET:</b> szárazföldi és vízi köz- lekedés sza- bályai	KRESZ szabá- lyai, KRESZ táblák:
	Gyakorlás: Villany- pózna játék a szá- razföldi és a vízi közlekedés táblái- val	Szociális kompetencia, játékigény, koncentráció.	Csoportos	Játék			Villanypózna játék leírása a mellékletben.
	Az óra fennmaradó részében a szabadon választott feladatok megoldása.		A feladat leírásában megadott munka- forma.				
	Óra értékelése, QR- kártya húzása						



Óra- szám	Foglalkozás címe Időtartam Feladatok, cselek- vési sor, tevékeny- ség	Kompetencia- terület	Munka- forma	Alkalmazott módszer, pro- jektoktatási technika	Kapcsolat az in- formatika tan- tárggyal	Kapcsolat más tantárgyakkal, műveltségi területekkel	Megjegyzés, kellék, hivat- kozások Feltételek (tárgyi, sze- mélyi)
4.	A projekt értékelése, zárása						
	A projekttáblázat közös megbeszélé- se.						
	Néhány ismeret gyakorlása a pro- jekt során felmerült hiányosságokra reagálva.						
	Kép, videó formá- tumok.	Digitális kom- petencia	Frontális, egyéni	Beszélgetés, szövegfeldol- gozás.	Kép és videó szerkesztés, fáj- lok azonosítása, mappa.	MM: filmmű- vészet.	Audió és vi- deó fájlok formátuma ( <a href="http://proped.hu/aktualis.php?cikk_id=22&amp;oldal=1">http://proped.hu/aktualis.php?cikk_id=22&amp;oldal=1</a> )
	Óra értékelése, QR- kártya húzása						



## 4. Melléklet

### 4.1. Projektindító tájékoztató







Az első négy informatika órán – kötelező elemként – felelevenítjük az informatikaterem használati szabályairól, a számítógép legfontosabb részeiről, a számítógépet működtető programokról szóló ismereteinket. Tanulunk a számítógép nyelvéről, a bináris számrendszeréről.

Használni fogunk olyan programokat is melyeket már ismertek (pl. *Paint*, *Microsoft PowerPoint*, *internet böngészők*, *stb.*), de olyat is, melyet lehet, hogy nem (pl. kódfejtő program, rejtvénykészítő program).

Az órai munkátok után vagy a házi feladatok teljesítése után QR-kártyát húzhattok, és ha szerencsétek van, jutalomfeladatot kaphattok!

### 4.2. Jutalom QR-kártyák

Az órai munkát értékelő, lezáró, szorgalmi munkára ösztönző kártyákra minta:

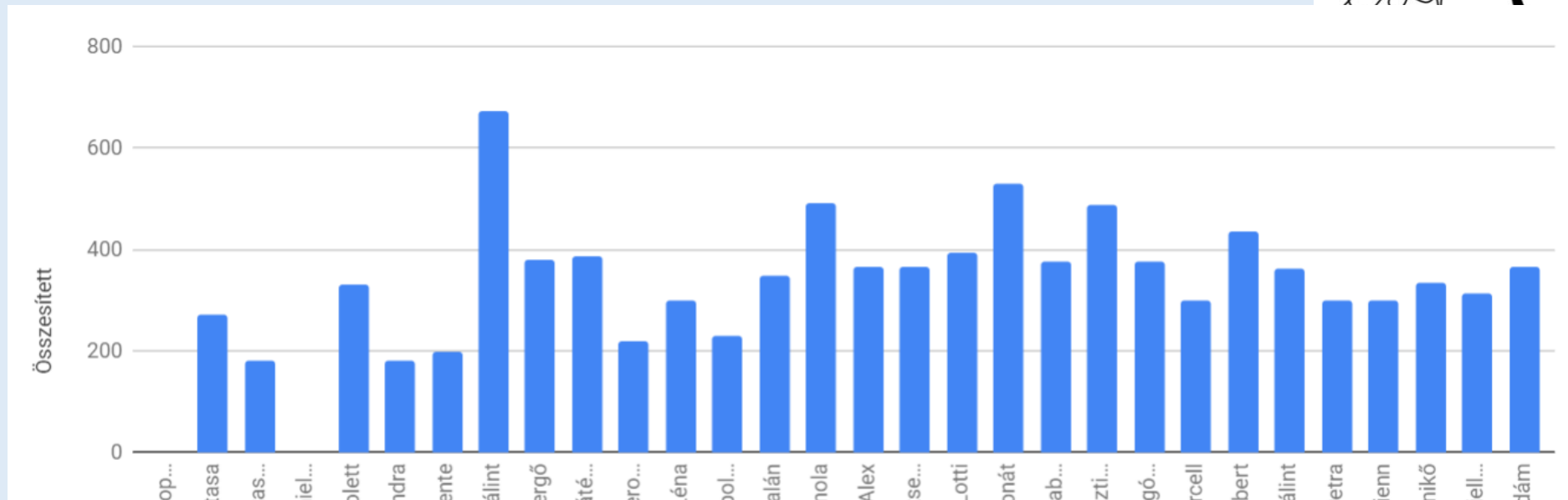
		
20191114-1	20191114-2	20191114-3
		
20191114-4	20191114-5	20191114-6

### 4.3. Pontgyűjtő táblázat és grafikon

A megosztott, pillanatnyi állapotot tükröző pontgyűjtő táblázatban a tanulók folyamatosan nyomon követhetik aktuális eredményeiket, a többiekhez viszonyított helyzetüket.

Erre használunk számszerűsített táblázatot, illetve oszlopdiagramot is.

Adventi naptár eredete	A titkokat rejtő adventi naptár	Összes elérhető pont 1-24. nap	Jelenlegi pontszám alapján az osztályzatod 1- 24. nap	1. feladat (1-4. nap) osztályzat	2. feladat (5. nap)	Pontszámok																			Összes elérhető pont	Jelenlegi osztályzatod		
						3. feladat (6-11. nap)																						
						6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24				
		281		5	5+7	5	5	5	5	5	5	5	29+7	22	22	30	29	23	44	18	24	19	20	0	0	281		
		0	1																							0	1	
		10	1		5	5																				10	1	
		128	5		12	5								22	22				44	18					5	128	5	
		0	1																							0	1	
		0	1																							0	1	
5	5	245	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	36	22	22				44	18	24	19	20		5	245	5	
5		59	3	x	5		5	5	5	5	5	5					29									59	3	
		82	4	x	5		5	5	5	5	5						29	23								5	82	4
		5	1		5																					5	5	1
		93	5			4									22				44	18						5	93	5
		9	1		4	5																				9	1	
		143	5		4									22			29		44	19			20			5	143	5
5		121	5		5	5	5	5	5	5	5			22	22					18	24					121	5	
5		0	1																							0	1	
5		0	1																							0	1	
	5	122	5	5	12	5	5	5	5	5	5	5	36						44							122	5	
	5	122	5	5		5	5	5					36	22	22								20			115	5	
5	5	26	1																		13	13				26	1	
5		197	5	5	5	5	5	5	5	5	5			22		30		23	44	18			20		5	197	5	
		0	1																							0	1	
		0	1																							0	1	
		0	1																							0	1	
	5	94	5	x		5		5						22					44	18						94	5	
		0	1																							0	1	
		0	1																							0	1	
	5	116	5	5	5	5	5	5	5	5									44	18		19			5	116	5	
		0	1																							0	1	
	5	100	5	5		5	5	5	5	5	5								23	18	24				5	100	5	



A grafikonról levágtam a tanulók nevét

#### 4.4. Villanypózna játék leírása

**Cél:** fejlődjön reagálóképességük, versenyszellemük, koncentrációs és együttműködési készségük

**Leírás:** A két csapat két párhuzamos sorban, egymásnak háttal áll. Az egy sorban állók megfogják egymás kezét. Az egyik oldalra elhelyezzük az adott tárgyunkat (itt ez a jobb oldal), a játékosok arrafelé fordítják a fejüket. A másik oldalon van a játékvezető, aki felmutatja a képet. Csak a két leghátsó játékos nézheti csak a felmutatott képet.

A képek két halmazba tartoznak: kerékpáros közlekedés jelzőtáblái vagy a vízi közlekedés jelzőtáblái. Az egyik oszlop a vízi, a másik a kerékpáros közlekedés résztvevői.

Ha a kezdő játékos felismeri a képet, akkor indítja a jelet. A csapatoknak meg kell szerezniük a tárgyat, ha nem azt a képet látják, amelyik csapatba tartoznak, akkor semmiképp sem szabad hozzáérniük. A hátsó játékos kézszorítással jelzi csapatának, ha jó képet ismert fel, azaz az elsőnek el kell vennie a tárgyat. A csapat villámgyorsan továbbadja a jelet, és amelyik gyorsabb volt, annak az első játékosa hátra kerül, és a következő dobásnál ő figyeli a felmutatott képet.