

**KUNMADARASI ÖSSZEVONT ÓVODA ÉS BÖLCSŐDE
CSEMETEKERT ÓVODA**

A JÖVŐNKET MI ALAKÍTJUK



**KÉSZÍTETTE:
VADAINÉ VARGA KRISZTINA**

2026



A JÖVŐNKET MI ALAKÍTJUK

ALAPADATOK	
SZERZŐK NEVE	
Vadainé Varga Krisztina óvodapedagógus, Rabatinné Szrenka Mária pedagógiai asszisztens	
ÖSSZEFOGLALÁS	
<p>A projekt fő célja, hogy a gyerekek betekintést nyerjenek a munka világával, megismerkedjenek a foglalkozásokkal, szakmákkal és mélyüljön ismeretük. Beszélgetőkört alakítottunk, ahol összegyűjtöttük, hogy ki milyen foglalkozásokat ismert, majd az előzőleg megbeszélte foglalkozásokat kiegészítve képek segítségével minden gyermek kiválasztotta azt a foglalkozást, ami szeretne lenni felnőttként. A gyerekek megismerkedtek Szepes Mária: Szia, világ! – „Kiből mi lesz” játék című meséjével, ezután átbeszéltük azokat a foglalkozásokat, amiket nem ismertek, vagy csak keveset tudtak róla. IKT eszköz segítségével videót, találós kérdéseket néztünk a gyerekekkel és próbálták kitalálni a bemutatott foglalkozást. Szakmákhoz kapcsolódó feladatokat oldottak meg, memória játékot, pároztatót játszottak laptopon, tableten. Lehetőségünk volt közvetlenül is megfigyelni a foglalkozásokat és sok esetben ki is próbálhatták magukat. Ellátogattunk Kunhegyesre, ahol a cukrász szakmába nyertek betekintést és próbálhatták ki magukat. Ellátogattunk a helyi boltba, a védőnőhöz, a gyermekorvosi rendelőbe, valamint az óvodában részt vehettek egy mentős bemutatón. Berekfürdőn betekintést nyertek a szakács és pincér szakmába. Telefon használatával a gyerekek QR kód leolvasásával foglalkozásokkal ismerkedhettek meg, valamint tablet, papír és ceruza használatával egy kincskereső túrán vettek részt. Közösen társasjátékot készítettünk. Utaztunk az időben.</p>	
ÉVFOLYAM	
3-7 éves óvodás gyermekek	
A PROJEKT IDŐTARTAMA	11 X 45 perc

A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI

A tartalmi követelmények a 363/2012 (XII.17.) Kormányrendelet az Óvodai nevelés országos alapprogramjáról céljait tartalmazzák.

1. Informatika

- Telefon, tablet használata kincskereséshez, QR kód olvasáshoz
- Laptop kezeléséhez szükséges alapvető feltételek megismerése
- Biztonságos internethasználat
- Telepített programok használata tableten
 - Bee-bot
 - Jigsaw Puzzle
- Internetes fejlesztő játékok
 - Wordwall
 - Csillagsuli
- Bee-bot robotméhecske
- Robotgér
- ChatGPT

2. Külső világ tevékeny megismerése

- Foglalkozások megismerése, megnevezése
- Kinek mivel foglalkoznak a szülei?
- Miért fontos az emberek munkája? Munkafolyamatok nyomon követése: képek, IKT eszközzel és tapasztalatszerző látogatások alkalmával. Mi leszek, ha nagy leszek?
- Egyéni, páros és mikrocsoportos tapasztalatok, ismeretszerzések és felfedezések biztosítása a témában
- Szerepjáték

3. Külső világ tevékeny megismerése matematikai tartalommal

- Tájékozódás térben, síkban, irányok gyakorlása
- Algoritmikus gondolkodást
- Számlálás

- Ok-okozati összefüggések
- Tárgyak, személyek válogatása, hozzárendelése foglalkozásokhoz. Foglalkozások árnnyképeinek azonosítása az eredetivel.
- Halmazképzés gyakorlása gyűjtőfogalmak (foglalkozások, szerszámok stb.) segítségével

4. Verselés, mesélés

- Petrolay Margit: Mese a hét mesterségről
- Szepes Mária: Szia, világ! – „Kiből mi lesz” játék

5. Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka

- Színek, formák, vonalak
- Újrahasznosított anyagok felhasználása
- Festés, ragasztás

6. Anyanyelvi nevelés

- Összefüggések észlelése, megfogalmazása
- Szókincsbővítés
- Kerek, egész mondatokkal való megnyilvánulás
- Megfelelő beszédtempó
- Hallási figyelem-, és emlékezet fejlesztése
- Beszélőkedv, kommunikációs viszony

TANULÁSI CÉLOK/KÖVETELMÉNYEK

1. Digitális kompetencia

- Az IKT eszközök magabiztos használata
- A használt alkalmazások önálló, biztos felhasználói tudása
- Kódolás alapjainak biztos használata
- Kifejezőképesség fejlesztése
- Képkészítés megismerése
- QR kód olvasás

2. XXI. századi készségek

- Kreativitás
- Problémamegoldó képesség
- Önismeret
- Kooperáció
- Összefüggések meghozatala
- Logikus gondolkodás

3. Vizuális kultúra

- Megfigyelőképesség
- Síkbeli tájékozódás
- Irányérzék fejlesztése
- Türelem
- Kitartás
- Koncentrált figyelem
- Fantázia fejlesztése
- Időrendiség tudatosítása
- Alkotás öröme

4. Anyanyelvi nevelés

- Szándékos figyelem
- Ok-okozati összefüggések meglátása
- Érzelmi intelligencia fejlesztése
- Szóbeli kommunikáció továbbfejlesztése szituációk során
- Beszédaktivitás fejlesztése
- Szövegértés, szókincsbővítés

5. Érzelmi, erkölcsi, közösségi nevelés

- Környezettudatosság
- Társas kapcsolatok
- Együttműködés

SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK

- Vizuális és auditív érzékelés, észlelés
- Ok-okozati összefüggés
- Logikus gondolkodás
- Problémamegoldó képesség
- Tájékozódás síkban, térben
- Számolás
- Kommunikációs készség
- Türelem
- Figyelem
- Emlékezet
- Együttműködési képesség

A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK

ALAPKÉRDÉS

Mi leszek, ha nagy leszek? Miért pont ezt a foglalkozást választod?

PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS

Miért fontos a munka az életben? Melyik foglalkozásokhoz milyen eszközöket használnak? Mi leszek, ha nagy leszek? Mit kell tennem azért, hogy elérjem a célomat?

TARTALMI KÉRDÉSEK

Mit nevezünk mesterségnek?

Miért van szükség mesterségekre?

Miért fontos, hogy az emberek dolgozzanak?

Szerinted mit kell megtanulni ahhoz, hogy valaki ezt a munkát végezze?

Hogyan tudja a Bee-bot a szakembereket odairányítani a foglalkozásukhoz szükséges eszközökhöz?



ÉRTÉKELÉSI TERV		
AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE		
A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
<p>Előkészítés Ötlet gyűjtése Ötletek megvalósításához szükséges eszközök, kellékek gyűjtése Szülői hozzájárulás kérése Segítőinkkel való kapcsolat felvétele Digitális eszközök gyűjtése/beszerzése Szülők bevonása Újrahasznosítható termékek gyűjtése Gyerekek bevonása, felkészítése A versenyeztetéshez szükséges nyomda beszerzése, díjazáshoz szükséges ajándék kitalálása</p>	<p>Folyamatos kommunikáció Munkanapló készítése Érdeklődés felkeltése, fenntartása Motiválás, bátorítás A tevékenységekhez kapcsolódó szabályok betartatása Örömszerzés Differenciálás Értékelés, szükség esetén javítás.</p>	<p>Gyermekek részéről Beszélgetőkörben minden gyermek elmondta, hogy kinek mi tetszett a legjobban és mi volt az, ami a legkevésbé tetszett neki</p> <p>Pedagógus részéről Projekt értékelése, előkészítése a kiállításra. A segítők részére oklevél készítése A gyermekek részére oklevél átadása, hogy sikeresen részt vettek a Digitális Témahéten. A verseny eredményének kihirdetése, jutalom átadása.</p>
AZ ÉRTÉKELÉS ÖSSZEFOGLALÁSA		
<p>1. A projekt megkezdése előtt a gyerekekkel ötleteket gyűjtöttünk, hogy mi az, amit szeretnének kipróbálni, megvalósítani. A projekt megvalósításához bevontuk a szülőket, kértük engedélyüket. Megbeszéltük, hogy melyek azok a digitális eszközök, amit az óvodában is használni tudunk. A csoport minden tagja nyitott volt a témára, így minden gyermek nagy érdeklődéssel várta a projekt kezdetét. Átbeszéltük, hogy milyen tárgyakra, eszközökre lesz szükségünk erre az időszakra.</p>		

2. Mivel a gyermekek elég motiváltak voltak a téma megkezdésekor, így az elsődleges feladat a projekt bevezetésekor az volt, hogy felmérjük a gyermekek ismeretét, tudásszintjét a témával kapcsolatban. A gyermekeket különböző helyzetekben motiválni szükséges. Mivel különböző életkorú és eltérő képességű gyermekek járnak a csoportba, így szükséges volt a folyamatos differenciálás. Minden nap munkanaplót vezettünk, melyben jelöltük, hogy az adott napra eltervezett tevékenység sikeresen megvalósult-e, valamint, hogy minden gyermek elvégezte-e a rábízott feladatokat.
3. A projekt lezárásával beszélgetőkört alkottunk, ahol megbeszéltük, hogy kinek melyik volt a kedvenc tevékenysége és az miért tetszett neki, valamint mi volt az a tevékenység, amely a legkevésbé volt megfelelő a számára, miért lehetett ez? A projekthét közben gyűjtött pontokat összesítettük és kihirdettük a végeredményt. A pontokat a gyermekek az aktivitásuk után kapták, így öröm volt azt látni, hogy a legtöbb gyermek legalább öt tevékenységben részt vett.

A PROJEKT MENETE

MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

A projekt megvalósítása előtt tájékoztattuk a szülőket a tervezett projektről, egyben kértük a segítségüket, hogy ha tudják, támogassák a projekt megvalósítását. Hozzájárulásukat kértük, hogy a gyerekeket a projekt megvalósításához szükséges élményszerző kirándulásra elvigyük.

1. nap Beszélgetés kezdeményezése, ismerkedés a témával

A gyermekekkel beszélgetést kezdeményeztünk, melyben elmeséltük nekik, hogy mi az, amit a héten szeretnénk, ha közösen megvalósítanánk.

Projektünk témája a Foglalkozások, mesterségek volt. Megbeszéltük, hogy ki, milyen foglalkozást ismer, kinek mit dolgoznak a szülei. A gyerekek önállóan elkezdtek mondani, hogy ki mi szeretne lenni felnőtt korában. Itt érezhető volt, hogy kissé befolyásolták egymást. Megbeszéltük, hogy mit kell tennünk ahhoz, hogy felnőttként a kívánt foglalkozásban tudjunk elhelyezkedni. A témára való ráhangolódást segítette Szepes Mária: Szia, világ! – „Kiből mi lesz” játék című meséje. Laptop és projektor használatával megnéztük MI LESZEL, HA NAGY LESZEL? – Pályaválasztási tippek gyerekeknek Sziporkától videót, amely számos foglalkozással ismertette meg a gyermekeket.

(Forrás: <https://www.youtube.com/watch?v=t3EyKH-mSL8>)

2. nap Mi leszek, ha nagy leszek képek kiválasztása, szakács szakma kipróbálása

A gyermekek előző nap felsorolták a foglalkozásokat, hogy ki mi szeretne lenni. Ezeket kiegészítve új, de általuk ismert foglalkozásokkal kiegészítve képek segítségével önállóan, a társaiktól elvonulva kiválasztották, hogy ki mi szeretne lenni és a képet egy borítékba tenni. Ezt addig titokban kellett tartani, amíg mindenki ki nem választotta. Miután mindenki választott, minden gyermek bemutatta a társainak, hogy ő hogyan képzelel el magát felnőttként, mi lesz a foglalkozása és miért ezt választotta. A gyerekek türelmesen és örömmel hallgatták egymás álmait. Ezután laptop használatával meghallgatták és megnézték a Petrolay Margit: Mese a hét mesterségről című mese diafilmes változatát. (Forrás: <http://diafilm.osaarchivum.org/public/index.php?fs=265>)

A gyerekekkel kipróbáltuk, milyen lenne, ha szakácsok lennénk, így közösen pizzát készítettünk. A gyerekekkel megbeszéltük, hogy mi szükséges hozzá, mi lehet a folyamata. Mindenki hozzátette magát a munkához, és a nap folyamán örömmel elfogyasztottak.

3. nap Ellátogattunk a Kunhegyesi DEKO Pékség Cukrászda és Kávézóba

Ezen a napon menetrend szerinti járatos busszal átutaztunk Kunhegyesre, ahol lehetőséget kaptunk betekinteni a cukrászok életébe. A cukrászok körbevezették a gyerekeket a cukrász üzembe, megmutatták, hogy hol készülnek a sütemények és megfigyelhették a sütési folyamatot. De nem csak megfigyelői voltunk a napnak. A cukrászok muffinnal kedveskedtek a gyerekeknek, amit mindenki a maga kedve szerint díszíthetett fel. Ezeket a muffinokat meg is kapták a gyerekek.

4. nap „NA SZIA MENTŐ”, társasjáték kitalálása

A gyerekek ezen a napon egy újabb nagyszerű hivatással ismerkedhettek meg. A Karcagi Mentőalapítvány közreműködésével a Kovács Sándor az Országos Mentőszolgálat mentőápolója, oktatója tartott nagyon érdekes és hasznos bemutatót. Megtanulták a mentőhíváshoz szükséges telefonszámot és a mentőhívás szabályait. Megtekinthették az újraélesztést és a defibrillátor használatát. A nap ezután folytatódott tovább. Felidéztük a gyerekekkel, hogy a milyen esetben hívhatunk mentőt, mit kell csinálni, ha valaki bajban van. Kitértünk arra is, hogy az általuk megtanult 112 telefonszámon nem csak a mentő érhető el, hanem a tűzoltóság és a rendőrség is. Megbeszéltük,

hogy őket milyen esetben lehet hívni és mit kell nekik elmondani, közben folyamatosan rögzítettük a saját nevüket, lakcímüket, hogy baj esetén is tudják. Kézműves tevékenység során a gyerekek a krepp papírt a rajzlapra helyezték, lelocsolták vízzel, így a krepp papír a színét kiengedve és megszáradva olyan hatást kelt, mintha tűz lenne. Erre tűzoltót ragasztottunk. Ezután beszélgetőkört alakítottunk és kitaláltuk, hogy készítsünk közösen egy társasjátékot. A gyerekek mondták meg, hogy milyen foglalkozások és eszközök legyenek a játékba, majd közösen megalkottuk a játékszabályt.

5. nap Társasjáték kipróbálása, látogatás a védőnői szolgálathoz

Előző nap a képzeletünkben és vázlatosan megalkotott társasjátékot kiviteleztek. Készült belőle egy asztali verzió és egy életnagyságú is, amit a gyerekek örömmel használtak. Ezen a napon ellátogattunk a települési védőnői szolgálathoz, ahol Kónyáné Kacsáncsi Judit védőnő bemutatta a gyerekeknek, hogy ő milyen vizsgálatokat végez, kihangosítva meghallgattuk az összes gyermek szívdobogását. A legtöbb esetben ez egy vágató lóhoz hasonlított. Ezután a gyerekek vették át a védőnő szerepét és egymással készítették látásvizsgálatot, mérték egymás súlyát, magasságát, használták a babos könyvet.

6. nap Képzeld el, hogy te vagy a tűzoltó, látogatás a gyermekorvosi rendelőbe

A csoportszobában kialakított tornapályán kellett a gyerekeknek feladatokat végrehajtani. Volt gyorsasági és ügyességi része is a feladatnak, melyet a gyerekek örömmel végeztek. Az első részen egy tüzes karikán kellett átbújni, majd a padon egyensúlyozva átjutni a tűzön, ahol szintén egy tüzes karika várta a gyerekeket. Majd egy alagúton kellett átmászni, hogy megérkezzenek a pálya utolsó ügyességi feladatához, ahol babzsákkal kellett a tüzes gurigákat elborítani. A gyerekek könnyedén vették az akadályokat. A kisebbek a pálya többszöri bejárását követően mindig egyre kevesebb segítséget igényeltek.

Bár ezzel a nap itt még nem ért véget. Ellátogattunk a gyermekorvosi rendelőbe, ahol Takács Brigitta orvos asszisztens mutatta be azokat az eszközöket, amiket minden nap használnak és azokat is, amikre csak nagyon kivételes esetben van szükség. Kipróbálhatták, milyen lenne, ha ők lennének a doktornénik, doktorbácsik.

7. nap Találós kérdés, QR kód olvasás

Laptop használatával találókérdéses videót nézegettünk, ahol a gyerekeknek kellett kitalálni, hogy melyik eszköz melyik foglalkozáshoz tartozik. Az elmúlt időszak beszélgetéseinek köszönhetően ezek a kérdések már nem okozott nekik problémát, még a kisebbeknek sem.

(Forrás: <https://www.youtube.com/watch?v=K-PR6p04qLk&t=5s>

https://www.youtube.com/watch?v=kyE2x8i_bPc

<https://www.youtube.com/watch?v=t8Mwoh73j9o&t=16s>)

Beszélgetőkört alakítottunk, ahol megbeszéltük, hogy tudjuk-e, mi az a QR kód. Meglepődésünkre több gyermek is tudta, ismerte. Átbeszélés után kezünkben telefonnal, tablettel, papírral és ceruzával elindultunk QR kódot vadászni, valamint kezdetét vette a kincskereső játékunk is, ahol a tableten, papíron található logókat kellett megtalálni. A QR kódok leolvasásakor egy rövid videó indult el, amely bemutatja, hogy azon a helyen kik dolgoznak, milyen eszközzel és mit lehet ott csinálni. A kód beolvasása után többször elindították a videót, hogy minden gyermek meg tudja nézni. Sétánk során, ha meglátták a gyerekek a kincsvadászathoz használt logókat, azt papírlapon vagy tableten jelezniük kellett.

8. nap Digitális eszközök, Bee-bot használata, unplugged kódolás, Csillagsuli, boltlátogatás

A Digitális Témahét nyolcadik napján a fő téma a robotika, a Bee-bot, a robotegér használata. A gyerekek egy része már korábban megismerkedtek a robotméhecske és a robotegérhasználatával. A gyerekek párhuzamosan három helyszínen tevékenykedtek. Az egyik helyszín a bee-bot robotpályája volt, a másik helyszín a robotegér pálya. Mindkét helyszínen a feladat azonos volt, vezesd el a szakembert a foglalkozásához szükséges eszközökhöz és más szakemberre és más eszközére nem léphetsz rá. A kettő között a különbség csupán annyi volt, hogy a robotegér pályára kevesebb foglalkozás került fel, így az a kisebb korosztálynak ideálisabb volt. A harmadik helyszínen a gyerekek laptop és tablet használatával kirakóztak, párosítót, memória játékot és csoportosító játékot játszottak.

Ezen a napon a beebot pályát a gyerekek átmásolták a négyzetácsos szőnyegre, így unplugged kódolással szóban irányították egymást, ahol a feladat megegyezett a méhecske pályájával. Ezen a napon a gyerekek megismerkedhettek a Csillagsulival, ahol a foglalkozások témában hasonló volt a feladat. A gyerekeknek először ki kellett találni, hogy a feladat melyik foglalkozásra utalhat és a

nyilak segítségével kellett irányítani a katicát. Ellátogattunk a helyi élelmiszerboltba, ahol a gyerekek megnézték, mit csinál a boltos.

9. nap Orvosos, fodrászos, boltos játék, Időgép készítés

A gyerekekkel a csoportszobai játékokat és berendezéseket felhasználva három helyszínt alakítottunk ki. Kartondobozból eladópultot készítettünk, melybe a babakonyha játékait helyeztük, így lehetett zöldséget, gyümölcsöt és pékárut, valamint lehetett még kozmetikai termékeket is vásárolni. A következő az orvosi/kórházi helyszín, ahol a doktornéni és doktorbácsi ellátja a betegeket. Volt kézfájós, lábfájós, fejfájós, fogfájós de még terhes páciens is. Vizsgáltak, látat mértek, kötöztek, fogat húztak. Az utolsó helyszín a fodrászat volt, ahol haját mostak, vágta, festettek, szárítottak, fésültek, fontak a gyerekek.

A projektünk vége felé érkeve újra átbeszéltük, hogy mit gondolnak, ha tudnánk utazni az időben, amikor ők már felnőttek, hogyan képzelnék el magukat. Így a gyerekek festettek, ragasztottak és elkészült a mi kis időgépünk, mely 20 évre visz minket előre.

10. nap Kirándulás Berekfürdőre, Park Étterem

Ezen a napon menetrend szerinti busszal Berekfürdőre látogattunk, ahol tovább folytatódott a QR kódos és a kincskereső játékunk. A helyszín a Berekfürdői Park Étterem, ahova lehetőségünk volt betekinteni. Oláh Gábor séfhelyettes mesélt a szakács szakma szépségeiről és a gyerekek kérdéseire is szívesen válaszolt. Simon Tibor a pincér foglalkozást mutatta be a gyerekeknek. Megmutatta, hogyan kell kiszolgálni a vendéget, hogyan tud egyszerre több tányért megfogni és kivinni a vendégeknek. Lehetőséget kaptunk betekinteni a konyhára, ahol a szakácsok tevékenykedtek.

11. nap Időutazás

Elérkezett a projektünk utolsó napja, melyet az időutazással zártunk. A gyerekek 2026-ban bementek egy időgépbe és az univerzumon keresztül megérkeztek 2046-ba, ahol már mindenki az általa megálmodott tevékenységben dolgozott. ChatGPT használatával készítettünk a gyerekekről egy képet, melyben azt a paramétert adtuk meg, hogy készítsem egy képet a képen szereplő

gyermekről, hogy néz ki 20 év múlva a választott foglalkozással. A gyerekek megnézték az összes így készült képet és mindről meg tudták mondani, hogy kinek a fényképe lett átszerkesztve. Az így készült képekből csináltunk egy így néz ki 2026-ban, mellette pedig 2024-ban. Az így készült képeket a folyosó falújságára kitűztük, így minden gyermek és felnőtt számára nyilvános. A gyerekek a projekt során a feladatok után nyomdát kaptak. A legtöbb nyomdát összegyűjtő gyermek meglepetésben részesült.

A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

Technológia

1. Hardver

- Laptop
- Projektor
- Tablet
- Telefon
- Nyomtató
- Lamináló
- Bee-bot
- Robotegér

2. Szoftver (ingyenesen letölthető alkalmazások)

- Bee-bot <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tts.beebot>
- Szövegfelolvasó szoftver <https://ondoku3.com/hu/>
-

Internetes források, alkalmazások

MI LESZEL, HA NAGY LESZEL? – Pályaválasztási tippek gyerekeknek Szípkától:
<https://www.youtube.com/watch?v=t3EyKH-mSL8>

Találós kérdés:

<https://www.youtube.com/watch?v=K-PR6p04qLk&t=5s>
https://www.youtube.com/watch?v=kyE2x8i_bPc
<https://www.youtube.com/watch?v=t8Mwoh73j9o&t=16s>



Petrolay Margit: Mese a hét mesterségről <http://diafilm.osaarchivum.org/public/index.php?fs=265>

Kirakó:

pincér	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0f01eb2f8855
focista	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0f313ce3de40
táncos	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3770ab09ae5b
fodrász	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=202780ae7602
tanár	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1f9f45d90e26
szakács	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=08c8f162c142
festő	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=185679d24fcc
tűzoltó	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=382ae9efca3f
postás	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=38e204c1bb50
orvos	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0cf92a797c54
katona	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0d098085a4a0
boltos	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=09312ef1cf24
autószerelő	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=29857effc1c1
kőműves	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0bf499ba53f4

Memória játék, pároztató

<https://wordwall.net/hu/resource/12913736/k%C3%B6rnyezetismeret/foglalkoz%C3%A1sok>

Párosító: Ki használja ezeket az eszközöket?

<https://wordwall.net/hu/resource/16359504/foglalkoz%C3%A1sok>

<https://wordwall.net/hu/resource/62141529/foglalkoz%C3%A1sok-%C3%B3voda>

<https://wordwall.net/hu/resource/65581998/foglalkoz%C3%A1sok>

Egyezés

<https://wordwall.net/hu/resource/63278190/foglalkoz%C3%A1sok-ovis>

Kvíz

<https://wordwall.net/hu/resource/1195102/foglalkoz%C3%A1sok>

Csoportosító

<https://wordwall.net/hu/resource/93474296/foglalkoz%C3%A1sok-p%C3%A1ros%C3%ADt%C3%B3>

QR kód

Gyermekorvosi rendelő



<https://youtu.be/H8qofbpTFZA>

Magyar Posta



<https://youtu.be/bEBfEKypvpA>

Park Étterem



https://youtu.be/BpSBEFG_9F4

Ferdinánd Bisztró



<https://youtu.be/ZvWGq21c79M>

Coop



<https://youtu.be/UCQC1OilhUM>

Zene: https://www.youtube.com/watch?v=qBxiqQrBg08&list=RDqBxiqQrBg08&start_radio=1

https://www.youtube.com/watch?v=bRByL0xPseA&list=RDbRByL0xPseA&start_radio=1

PowerPoint

VideoPad

A témahéthez kapcsolódó videó az alábbi linken érhető el: <https://youtu.be/WpS0ufXVySA>

ELLENŐRZŐ SZEMPONTOK A HATÉKONY PROJEKT TERVEZÉSÉHEZ ÉS MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ

- A projekt megvalósítására legalább 5 tanóra áll rendelkezésre.
- A projekt megvalósításában fontos szerepet játszik a digitális technológia eszközként való alkalmazása.
- A tanulási folyamat középpontjában a tanulók állnak.
- A projekt a tantervi követelményekkel összehangolt, fontos tanulási célokra összpontosít.
- A projekt céljai között szerepel a tanulók digitális kompetenciájának fejlesztése.
- A projekt során folyamatos, többféle típusú értékelés történik.
- A projekt egymással összefüggő feladatokat és tevékenységeket tartalmaz, amelyeket adott időtartam alatt kell végrehajtani.
- A projektre jellemző a multidiszciplináris megközelítés.
- A projekt feladataiban legyen kihívás, problémamegoldás, kutatás, vizsgálódási lehetőség.
- A tanulók a megszerzett tudást és készségeket bizonyítják a projekt produktumaiban, amelyek publikálhatók, előadhatók vagy bemutathatók.
- Az intézmény regisztrált a Digitális Témahét honlapon.