

## Főző Attila László

Ökumenikus Segélyszervezet az Oktatásért Alapítvány – vezető digitális pedagógiai szakértő  
Digitális Témahét – szakmai vezető  
fozo.attila@hia-edu.hu

# A projektpedagógia és a Digitális Témahét

### Abstract

The project method has undergone numerous transformations over the centuries, leading to the development of what we now refer to as project-based pedagogy. In the realm of project-based education, various models, approaches, and definitions have emerged, many of which continue to hold significance today. Although project-based education, which periodically experiences surges in popularity, seemingly retains much of its early 20th-century roots, the meanings of its concepts and objectives have shifted over time due to societal and technological changes. For nearly a decade, Digital Project Week, the largest digital pedagogical program in Hungary incorporated into the academic calendar, has been advancing the digital competencies of students and educators through the tools of project-based pedagogy. By presenting key milestones in the development of project-based pedagogy, this study highlights Digital Project Week and its project-based educational model, while also addressing the development of skills that are of critical importance in the digital age.

*Keywords:* project-based pedagogy, project-based education, Digital Project Week, digital competence

### Absztrakt

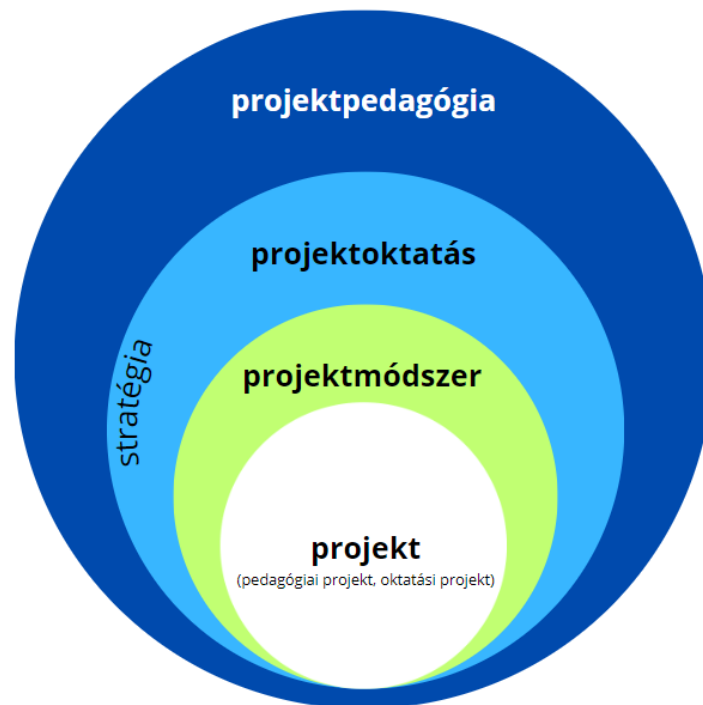
A projekt módszer számos változáson esett át az évszázadok alatt, mire a mai értelemben vett projektpedagógiáról beszélhetünk. A projektoktatásban több modell, megközelítés és definíció látott napvilágot, amelyek ma is sokatmondóak. Az időről időre megugró népszerűségű projektoktatás látszólag sokat megtartott a XX. század eleji gyökereiből, de a társadalmi, technológiai változások miatt a fogalmak, a célok jelentése is megváltozott. A Digitális Témahét, mint a legnagyobb magyarországi, a tanév rendjében szereplő digitális pedagógiai program, immár egy évtizede a projektpedagógia eszközeivel segíti elő a tanulók és a pedagógusok digitális kompetenciájának fejlesztését. A projektpedagógia fejlődésének néhány állomását ismertetve, a tanulmány bemutatja a Digitális Témahetet és annak projektoktatási modelljét, miközben kitér a digitalizáció világában kiemelt fontosságú készségek fejlesztésére is.

*Kulcsszavak:* projektpedagógia, projektoktatás, Digitális Témahét, digitális kompetencia

## A projektpedagógia száz arca

Az elmúlt évszázadok során igazi evolúción esett át mindaz, ami egykoron **projektként** jelent meg a XVI. század építészközlésében. A XIX. század végén, illetve a XX. század elején az oktatással foglalkozó újítók, gondolkodók révén már *projektmódszerről* beszélhetünk, és ahogyan azóta is szüntelenül változik, fejlődik a társadalom, a technológiai környezet és az oktatás szinte minden szegmense, úgy a pedagógiával foglalkozók is kénytelenek folyamatosan tisztázni, hogy amikor projektre gondolnak, akkor pedagógiai projektre gondolnak és az pontosan mit is jelent számukra.

A szakirodalomban is több megközelítés, definíció és terminológia fordul elő, így a projektpedagógia, a projektoktatás, a projektmódszer, a projekt, de még a projekt-alapú megközelítés is felbukkan. Hegedűs Gábor (2002) a projektpedagógia oktatási stratégiájának tekinti a projektoktatást (vagy projekt orientált oktatást), a projektmódszert pedig a stratégia részeként írja le Falus Iván (2003, 244-251.).



1. ábra

*Projektpedagógiai fogalmak kapcsolata Hegedűs (2002) és Falus (2003) nyomán  
A szerző saját ábrázolása*

További nehézséget jelent, hogy a projekt elnevezés elterjedt a munka világában, használják a menedzsment területén, a művészetben, az építőiparban és még számos egyéb területen. Sokan használják ezt a kifejezést anélkül, hogy pontosan tudnák azt, hogy mi a jelentése és mi a tartalma, ráadásul a sokféle „vélemény” gyorsan terjed a közösségi média „jóvontából”. Természetesen nem véletlen az, hogy sok hasonlóság van a különböző értelmezések között, de fontos tisztázni, hogy a projektmenedzsment elemei és módszerei csak részben jelennek meg az oktatási projektekben, az oktatásban alkalmazott projektmetódusokban.

A projektoktatásnak megvannak a maga speciális céljai, elemei, hiszen itt a középpontban a tanulók és a tanulói kompetenciák fejlesztése áll, mégpedig összhangban a tantervi előírásokkal. A neveléstudományi szakemberek körében sincs egyetlen, mindenki által elfogadott nézet a projektpedagógiával kapcsolatban, az iskolai gyakorlatban a sokféleség olyannyira jelentős, hogy többféle oktatási projekt mellett vannak projektszerű tevékenységek is és vannak olyanok is, amelyek csak elnevezésükben projektek. A megvalósulás tekintetében lehetnek teljesértékű projektek, csökkentett értékű projektek és olyanok, amelyek esetleg projektelőkészítő munkaként szerepelnek (EMER-LENZEN, 2009, 134.)

A pedagógiai projektek értelmezése, modelljei is változtak, ahogyan a pedagógia, a külső környezet, a társadalom, az oktatási intézményrendszer felé támasztott elvárások, a technológia is alakult, fejlődött az elmúlt másfél évszázadban.

## A tervezőasztaltól a digitális környezetig

Az építészetben jelent meg először annak az igénye, hogy a tanulók gyakorlatorientált módon sajátítsák el az elméleti tudást és a mesterfogásokat. Maga a projekt szó a számításokkal ellátott, megrajzolt terveket jelentette (latinul *projectum*) és ez ma is megmaradt több újlatin nyelvben (pl. olaszul *progetto*, franciául *projet*, románul *proiect*, portugálul *projeto*, spanyolul *proyecto*), kiegészülve a tervezéssel mint jelentéssel. Az első intézményes keretek a XVI. század végére tehetőek, 1593-ban nyitották meg ugyanis a római *Accademia di San Luca* művészeti akadémiát, ahol a tanulók terveket, vagyis projekteket készítettek, és versenyeken is részt vettek. (VINCZE, 2021).

A mai értelemben vett projektmódszer az Egyesült Államokban született meg a XIX. század végén, a XX. század elején, különböző gondolkodók és reformpedagógusok munkássága nyomán. A projektmódszer a kezdetek óta képviselte a gyakorlatközeliséget, a tapasztalati tanulást és azt, hogy az iskolai tudás közeledjen a világban jelen levő gyakorlati alkalmazásokhoz, a tudomány és technika eredményeihez. Az autentikus tanulás megvalósítása ma is a projektoktatás egyik fontos célja és jellemzője, válaszként – egyebek mellett – az egyre komplexebb világ kihívásaira és a tanulói motiváció fenntartásának nehézségeire. Annál is inkább fontos eszköz a pedagógiai projekt, mert olykor az iskolában tanultak és a külső világ között még mindig van távolság.

A projektpedagógia atyjának a legtöbben *John Deweyt* és *William Heard Kilpatricket* tartják, bár sok más szakember, filozófus, gondolkodó járult hozzá a kialakuló koncepcióhoz. Dewey az oktatás megújítója és a pragmatizmus képviselője volt, aki a Chicagói Egyetem gyakorlóiskolájában 1896-ban létrehozott *Laboratory School* modellkísérletében célul tűzte ki, hogy a tanuláshoz élményeken, tapasztalatokon kell alapulnia. Elgondolkodtató, hogy már a XIX. században azt vallotta, hogy „a régi típusú iskolában azt tanulják a tanulók, amit a könyvek és a tanárok mondanak, de ennek alig van kapcsolata az élettel, nincs lehetőség a következmények megtapasztalására, a diákok csak ismételnék és vizsgáznak” (KILPATRICK 1949, idézi MIREL, 2005, 68). Ennek érdekében a tanulás nem csak tantermekben, hanem laboratóriumokban és műhelyekben is zajlott, miközben nagyon fontos szerepet kapott a könyvtár.

Dewey tanítványa, később kollégája volt *William Heard Kilpatrick* (1871-1965) matematikatanár és az ő nevéhez fűződik a [The Project Method](#) (1918) kiadvány, amelyben nem folytatta, hanem újradefiniálta mentorának elképzeléseit és többek között kiemelte a tanulói motiváció fontosságát (VINCZE, 2021). Dewey és Kilpatrick már a XX. század elején szorgalmazták, hogy a tanár szerepét célszerű lenne újraértelmezni. Ez a törekvés mit sem változott az elmúlt száz esztendőben, mi több, a mai napig napirendben van. Fontos azonban megjegyezni, hogy a pedagógusi szerepkör sokat változott, tehát a korabeli igény csupán formailag azonos, tartalmilag eltérő. Igaz ez számos fogalomra is, amelyek jelentése az évtizedek során bővült, változott vagy éppen letisztult, de mindenképp az adott korhoz mértén kapnak valós értelmezést.

A projektoktatás több mint egy évszázada képviseli azt a ma már a konstruktivista pedagógiában mélyen gyökerező megközelítést, amely a tanulók központú, tapasztalati tanulásra helyezi a hangsúlyt, ahol a tudást aktívan építik fel, nem pedig passzívan fogyasztják a tanulók. (YU, 2024)

A projektpedagógia széles körben elterjedt, alakult, fejlődött és sokféle gyakorlati megvalósulása bukkant fel, de az eredeti elveknek ma is megfelel mindaz, ami ténylegesen pedagógiai projektnek tekinthető. A XXI. században már a digitalizáció világában működő oktatási környezetekben valószínűleg meg az iskolai projektek, ez éppúgy kihívásokkal teli időszak, mint a XX. század fordulóján volt. Vannak olyan fejlesztési célok, amelyek felértékelődtek az individualizálódó társadalmában

(szociális kompetencia), de az esélyegyenlőség és az esélyteremtés új területei is megjelentek, ahogy a digitális kor egyre jobban átalakítja a társadalmat (digitális szakadékok).

Az oktatási projektek néhány évtizeddel ezelőtt inkább a hagyományostól eltérő, reformpedagógiai kezdeményezésekre voltak jellemzők, azonban a XXI. század harmadik évtizedére – döntően a *Digitális Témahét* révén – a korábbinál nagyobb szerepet kapnak a magyarországi köznevelésben, illetve a szakképzésben is.

## A projektmódszer értelmezései

A projektmódszer népszerűsége világszerte töretlen, újra és újra lendületet kap, miközben a társadalmi környezet akár nagyon eltérő is lehet az öt kontinensen, ráadásul a tanulás/tanítás sokat változott a digitalizáció világszintű elterjedése miatt. Sokan ma is úgy tekintenek az iskolai projektekre, mint a tanítás és a tanulás megújulásának kiváló eszközére és van, ahol az iskolai hétköznapiak természetes része, hogy projekteket vagy projektszerű tevékenységeket valósítanak meg. Fontos megemlíteni, hogy kezdetektől fogva felmerül, hogy a legtöbb iskola (mint intézmény, mint infrastruktúra) nem feltétlenül a legalkalmasabb oktatási projektek lebonyolítására. A projektmódszer mégis sikeres, és nem hiányzik az oktatás világából. Nagyon nehezen lenne kutatható, hogy ténylegesen hány pedagógiai projekt (teljesértékű vagy csökkentett értékű) valósul meg a köznevelési intézményekben.

A projektpedagógiára sokan sokféle nézőpontból tekintettek az elmúlt évszázad során, ezért számos modell, megközelítés, leírás és definíció született. Az alábbiakban ezek közül hasonlítunk össze néhányat, kiemelve azt, ami nem csupán történeti jelentőségű, hanem a mai pedagógiai gyakorlat számára is releváns. Egy visszatekintés esetében azt is figyelembe kell venni, hogy ha bizonyos fogalmak neve nem is változott, a jelentésük más lehet. Amikor megvizsgáljuk a különböző definíciókat és projektjellemzőket, láthatjuk, hogy ezek nem egymás ellenében értendők, sokszor látható az egymásra épülésük is, inkább együtt alakítják ki a gyakorló pedagógusokban azt, amit ma projektmódszernek tekinthetünk. Az áttekintés során ismertetjük a Digitális Témahét által 2016 óta használt megközelítést is.

## A pedagógiai projekt mint megközelítés

Az iskolai gyakorlatban a projektmódszer, mint a tanárközpontú óravezetés egyik alternatívája jelent meg. 1918-as dolgozatában Kilpatrick négyféle projektípust különböztetett meg, amelyek megnevezése önmagában is ezt a megkülönböztetést emeli ki. A négy típus pedig: a gyakorlati feladat, egy esztétikai élmény átélése, egy probléma megoldása, valamint egy tevékenység vagy tudás elsajátítása. (KILPATRICK, 1918) Annak ellenére, hogy ezek a projektípusok ma már a korabelitől eltérő tartalommal is elképzelhetők, mind a mai napig megállják a helyüket azzal a kitéttel, hogy ezen elemek egy komplex projektben akár mind megjelenhetnek.

## A projekttervezés és a folyamat jelentősége

A pedagógiai projektek pragmatikusabb megközelítése olvasható jó néhány évtizeddel később *Karl Frey* definíciójában: „A projektmódszer szerint a tanulók egy csoportja olyan, érdeklődésüknek megfelelő témát dolgoz fel, amelyet a csoport maga választ. A projektet kezdeményező lehet a tanterv, a tanár vagy a csoport tagjai. A résztvevők a témát közös tervezés útján egyedül dolgozzák fel, amely egy felmutatható eredményhez vezet.” (FREY, 1982) Frey sok tekintetben pontosítja azt, hogy mi értünk azon, hogy projektmódszerrel dolgozunk az iskolában.

Frey hét projektelemet határozott meg az alábbiak szerint:

- Projekt kezdeményezése
- Megbeszélés, egyeztetés
- Tevékenységek meghatározása, projektterv készítése
- Végrehajtás
- Az eredmények összehasonlítása a projekt kezdeményezésével, értékelés
- Mérföldkövek, a tervek felülvizsgálata
- Meta-interakciók, problémák megoldása, önreflexió

Nagyon fontos eleme minden projektnek a tervezés és a fenti projektelemekek egyben arra is rámutatnak, hogy egy jól átgondolt folyamatról van szó, amelybe bele sem érdemes kezdenie a pedagógusnak, ha nem látja teljes egészében annak a kifizetését.

A legtöbb ma elfogadott, alkalmazott projektpedagógiai megközelítés előzményeként tekinthetünk arra a tíz kritériumra, amelyet *Johannes Bastian* és *Herbert Gudjons* írtak le 1986-os könyvükben:

- Szituatív tanítási-tanulási forma
- A résztvevők érdeklődésén alapuló témaválasztás
- Önszervezés és önálló felelősségvállalás
- A projekt kapcsolódik a társadalmi valósághoz
- Célirányos projekttervezés
- Produktum/termékorientált szemlélet
- Valamennyi érzékszerv bevonása a munkafolyamatba
- Szociális tanulási forma
- Interdiszciplináris tanulás
- A tanítási folyamattal, tantervvel, tananyaggal való érintkezés (VINCZE, 2011).

Ezek a projektjellemzők általánosan elfogadottak még akkor is, ha az iskolai gyakorlatban nem mindig egyszerű ezek teljesülése, gondoljunk például az interdiszciplináris tanulásra vagy akár az érdeklődésen alapuló témaválasztásra a tantervi előírások fényében.

A hazai szakirodalomban *Hortobágyi Katalin* öt projektjellemzőbe sűríti be a projekt ismérveit:

- komplex, alkotó jellegű megismerés-cselekvési egység;
- „valóságos” (tárgyi vagy szellemi) produktum létrehozásának valóságos vagy szimulált (modellált) folyamata;
- mindig komplex (a középpontban álló probléma vagy feladat támadási pontként kínál lehetőséget a választásra);

- a tanárok és diákok partneri együttműködésén alapul (kooperatív tevékenység);
- a differenciálás eszköze, minőségi alapú paradigmában: kollektivizál és individualizál – alkalmazódik a tanulóhoz (HORTOBÁGYI, 2002).

A jellemzők így ebben a formában valóban sűrítettnek tűnnek, ezért indokolt lehet a részletesebb kifejtés, hiszen számos a félreértés projektoktatással kapcsolatban a pedagóguskörökben (is).

## A pedagógiai projekt mint tevékenységek összhangja

A szakirodalomban olyan projektpedagógiai megközelítésekkel is találkozunk, amelyek igyekeznek meghatározni a projektekre jellemző tevékenységeket és a definíció elemei szakmai útmutatásnak is tekinthetők a pedagógusok számára.

Itt együtt említjük meg *Ludwig Duncker* és *Bernd Götz* 1988-as projektoktatási kritériumait, amelyekhez hasonló a hazai szakirodalomban is ismert *M. Nádasi Mária* leírása:

- A kiinduló pont a tanulók problémafelvető kérdése legyen, a tervezés közösen történjék.
- A projekt megoldása a tevékenységen keresztül kapcsolódjon a valóságos helyzetekhez.
- Adjon módot individualizált munkára.
- Adjon módot csoportmunkára.
- Kidolgozása összefüggő, hosszabb időtartamra nyúljon el.
- A cél az iskolán kívüli helyzet megismerésére vagy megváltoztatására vonatkozzék.
- Interdiszciplinaritás jellemezze.
- A pedagógusok és a tanulók egyenrangú, ám különböző kompetenciákkal rendelkező partnerekként dolgozzanak együtt.
- A tanulók önállóan döntsenek, és legyenek felelősek saját döntéseikért.
- A pedagógus vonuljon vissza stimuláló, szervező, tanácsadó funkcióba.
- A tanulók közötti kapcsolatok erősek, kommunikatívak legyenek.

A fentiekkel összhangban az *M. Nádasi* által ajánlott definíció a pedagógiai projektekre: „valamely komplex téma olyan feldolgozása, amelynek során a téma meghatározása, a munkamenet megtervezése és megszervezése, a témával való foglalkozás, a munka eredményeinek létrehozása és bemutatása a gyerekek valódi (egyéni, páros, csoportos), önálló tevékenységén alapul. A pedagógus feladata a gyerekek önállóságának helyt adni, ezt az önállóságot facilitátorként, szupervizorként, tanácsadóként segíteni” (*M. NÁDASI, 2010*).

A Digitális Témahét projektpedagógiai megközelítésének előzménye a hazánkban is bevezetett, nemzetközileg ismert Intel Teach Essentials projektpedagógiai kurzusa volt, amelynek révén a világon több millió tanár ismerkedett meg az informatikai eszközökkel támogatott projektmódszertannal. (*PARAGINA ET AL., 2010*) Magyarországon ezt a továbbképzési programot az Educatio Nonprofit Kft. adaptálta és vezette be, két hazai egyetemen is kipróbálták a pedagógus képzésben (Debreceni Egyetem és ELTE Természettudományi Kar), majd az Oktatási Hivatal által koordinált eTwinning program keretében 50 órás akkreditált továbbképzésként vált elérhetővé térítésmentesen a pedagógusok számára.

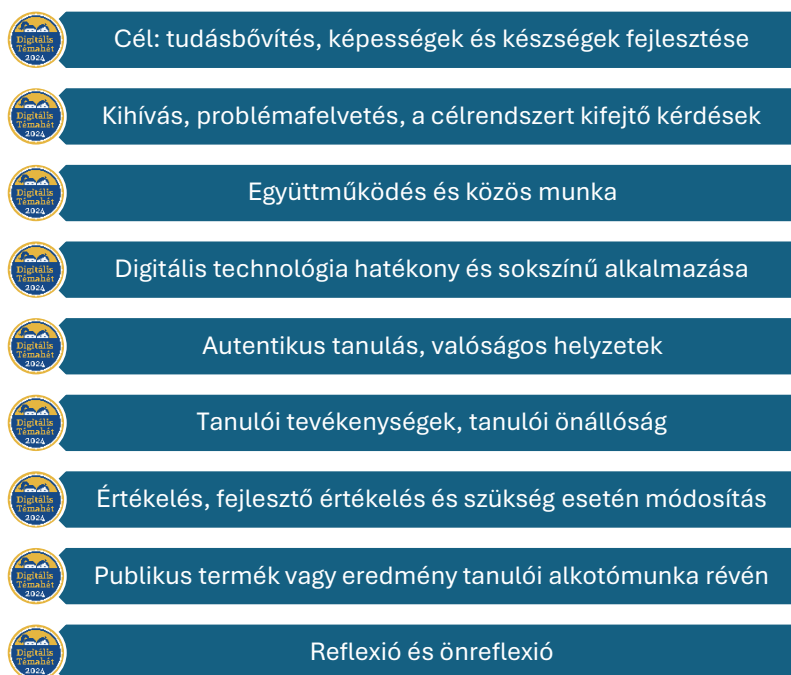
A Digitális Témahét által egy évtizede képviselt projektpedagógiai megközelítés egyszerre határozza meg a jellemző tevékenységeket és kíván egyfajta útmutatást adni a megvalósító pedagógusoknak. A modell kialakításakor a már ismertetett Duncker–Götz, illetve M. Nádasi projektoktatási kritériumaihoz hasonló megközelítést alkalmaztunk, két ponton kibővítve azt.

A Digitális Témahét projektoktatási modelljének elemei: cél a tudásbővítés, képességek és készségek fejlesztése; kihívás, problémafelvetés, a célrendszert kifejtő kérdések; együttműködés és közös munka; digitális technológia hatékony és sokszínű alkalmazása; autentikus tanulás, valóságos helyzetek; tanulói tevékenységek, tanulói önállóság; értékelés, fejlesztő értékelés és szükség esetén módosítás; publikus termék vagy eredmény tanulói alkotómunka révén; reflexió és önreflexió.

*A digitális technológia hatékony és sokszínű alkalmazása* három szempontból vált a modell részévé:

- a digitális kompetencia fejlesztésének célkitűzése, amelynek megvalósításához maga a projektoktatás bizonyult a leghatékonyabb keretnek;
- a korszerű és egyre inkább fejlődő technológia olyan tanulási tevékenységek megvalósítását teszi lehetővé, amelyekre korábban nem kerülhetett sor, így még az elérhető jogyakorlatok száma is csekély;
- a digitalizáció világa olyan készségek és képességek fejlesztését teszi szükségessé, amelyek korábban is lényegesek voltak, de elengedhetetlenek a XXI. században, ilyen például a kritikai gondolkodás, a digitális biztonság, a digitális jóllét, a hatékony önálló tanulás, a metakogníció vagy éppen a kreatív gondolkodás.

*Az értékelés, fejlesztő értékelés és szükség esetén módosítás* beépítése a Digitális Témahét projekt módszertani javaslatába azzal a céllal történt, hogy minél világosabban képviseljük és ajánljuk a pedagógusoknak a folyamatos értékelés-visszajelzést a projektek során, ezen belül is kiemelve a formatív értékelés kivételes hatását a projektcélok elérése érdekében. Projektcélok alatt nem csupán a projekt eredményére, a létrehozandó termékekre, esetleg köztes produktumokra gondolunk, hanem a tanulók szempontjából kitűzött tantervi, tudásbővítési, valamint fejlesztési célokra.



2. ábra

*A Digitális Témahét projektoktatási kritériumai*

A fenti kritériumok teljesítéséhez gyakorlati példák, projektötletek és mintaprojektek állnak rendelkezésre a Digitális Témahét honlapján<sup>1</sup> köznevelési és szakképzési témákban, de 2022-ben megjelent egy Digitális Témahét kézikönyv is a résztvevő pedagógusok és intézmények részére. (FŐZŐ–JÁNOSSY, 2022)

## Projektpedagógiai kihívások és sokszínű fejlesztés

A projektalapú együttműködés ma már a munka világában is természetes, ezért a projektoktatás rendszeresítése legalább egy témahét erejéig egy lépés az „iskola” és az „élet” közötti távolság csökkentésére. Rendszeresen mérlegre kerül az oktatási intézményekben, hogy a projektszervezésbe és -lebonyolításba befektetett energia milyen módon térül meg. Arra nem vállalkozunk, hogy a pedagógiai projektek minden lehetséges hozadékát felsoroljuk, inkább néhány, a digitalizáció világában kiemelt jelentőségű terület fejlesztését emelnénk ki. Olyan készségekről, képességekről van szó, amelyek a korábbi évtizedekben nem vagy más jelentéstartalommal merülhettek fel, hiszen a technológiai társadalmi elterjedése a közösségi média megjelenése után gyorsult fel (vö. LinkedIn 2002, MySpace 2003, Facebook 2004, Twitter 2006).

A digitális kompetencia területeit a DigComp keretrendszer világosan leírja (VUORIKARI ET AL. 2022), azonban vannak olyan, ott nem részletezett készségek is, amelyekre egyre nagyobb szüksége van a XXI. század emberének. Ilyenek például a kritikai gondolkodás, a metakogníció, a kreatív gondolkodás, a digitális felületeken való kommunikáció, az értékközvetítés, értékkeremtő eszközhasználat, a visszajelzések értékelési célú alkalmazásai. A Digitális Témahét minden tanévben kiemelt és ajánlott témakörökkel és projektötletekkel segíti a pedagógusokat abban, hogy korszerű projekteket indítsanak, amelyek hozadéka – egyebek mellett – olyan területek fejlesztése, amelyek a digitalizáció világában fontosak. Ezen tekintetben a XXI. századi készségek (21st Century Skills)

<sup>1</sup> <https://digitalistemahet.hu/>



megnevezést is használja a szakma, de fontos megjegyezni, hogy ilyen címszóval többféle felsorolás is elérhető, illetve itt is hangsúlyozzuk a jelentésváltozást az eltelt idő okán (pl. a Partnership for 21st Century Skills koalíció 2002-ben alakult meg, azóta már nem működik).

Az oktatási projektek során a tanulóknak több nézőpontból kell megközelíteniük a problémákat, kritikusan kell gondolkodniuk az információtengerben és sok esetben innovatív megoldásokat kell kidolgozniuk. A **kreatív gondolkodás** *Liane Gabora* szerint azt jelenti, hogy a tanulók a feladatok követelményeire válaszul változtatnak a divergens és konvergens gondolkodásmód között, azaz a kreatív gondolat a divergens és konvergens kognitív folyamatok kölcsönhatásából születik. (GABORA–UNRAU, 2019) Ez kiválóan illeszthető a projektoktatás és végső soron a megvalósuló projektek céljaihoz, mind a projekt eredménye, mind pedig a tanulók fejlesztésében elérhető hatás szempontjából.

A kreatív gondolkodás végig kíséri a projekt egészét és kapcsolatban áll az alkotással, a kritikai gondolkodással, a problémamegoldással, a kommunikációval. Ez a kapcsolat jó esetben azt jelenti, hogy kölcsönösen fejlődő területekről van szó, amelyhez a támogató, *formatív értékelés* ad visszajelzést és útmutatást, érkezzen akár a pedagógus, akár a társak felől vagy önértékelés formájában.

A *hatékony önálló tanulás*, és a digitális információözönben a befolyásolás világában elengedhetetlen *kritikai gondolkodás a metakognícióban* találkoznak. A közösségi média „jóvoltából” naponta szembesülhetünk azzal, hogy mennyire sok a hiányosság a saját gondolkodás és tudás kapcsán.

A metakogníció *John Hurley Flavell* szerint egy magasabb rendű gondolkodási folyamat, amelynek nemcsak a saját tudásról alkotott kép a része, hanem az ehhez kapcsolódó tapasztalatok, illetve speciális stratégiák is (FLAVELL, 1999).

Amennyiben az oktatási projektek megvalósulását összevetjük a metakognitív készségekkel (GORRELL ET AL, 2009, idézi SART, 2014), akkor a projektpedagógia kifejezetten jól illeszthető ezen készségek fejlesztéséhez:

- A források és az elért eredmények értékelése, kritikája;
- Metamemória, azaz az egyén tudása és tudatossága saját memóriahasználatáról;
- A feladat megértése, mértékének tudatossága;
- A kognitív folyamaton keresztüli előrehaladás értékelése;
- A feladathoz megfelelő struktúra kialakítása, tervezése;
- Séma képzése a feladat megértéséhez;
- Transzfer, azaz a stratégiák átvitele más feladatokra.

Attól függően, hogy milyen elképzelés van a tervezés során a projektek eredményéről, az oktatási projektek lehetnek *folymatorientáltak* és *eredményorientáltak*. A folymatorientált projektek esetében a végeredmény, a produktum nem ismert, a folyamat jelentősége abban van, hogy a közös munka során ez kialakuljon. (VINCZE, 2021, 86. old.) Az eredményorientált projekteknel már a tervezés során kialakul, hogy pontosan mi lesz a végeredmény. Ilyen a Digitális Témahét során megvalósuló iskolai projektek többsége.

Az alábbi táblázatban néhány fejlesztési célhoz kapcsolható tevékenységet sorolunk fel példaként aszerint, hogy folymatorientált vagy eredményorientált projektről van szó.

Fejlesztés	Folyamatorientált projekt	Eredményorientált projekt
<b>kreatív gondolkodás</b>	Több, párhuzamosan dolgozó csapat ötleteinek bemutatása és összevetése	Karitatív szervezet 1%-os kampányának megszervezése
<b>kritikai gondolkodás</b>	A generatív mesterséges intelligencia felelősségteljes és kritikus használata	Útmutató készítése a generatív mesterséges intelligencia használatához
<b>metakogníció</b>	Elkészült tartalmak ellenőrzése és társas értékelése	Összefoglaló tananyag készítése
<b>kommunikáció</b>	Komplex felület alkalmazása a projektagok közötti kommunikáció és a közös munka számára	Tudományos podcast készítése
<b>digitális jóllét</b>	Ajánlás készítése a projektmunka folyamatára vonatkozó online médiahasználatról	Tájékoztató készítése a közösségi média használatáról időskorúak részére

1. táblázat

*Példák adott fejlesztési célhoz kapcsolható tevékenységekre folyamatorientált és eredményorientált projektek esetén*

## A Digitális Témahét szakmai szerepe

A Digitális Témahét mint országos program kialakítása 2015-ben indult el az oktatási tárca kezdeményezésére, amely a program 10. évében is gazdája, immár a Belügyminisztérium Köznevelési Államtitkársága révén. A program egyik kiindulópontja az Informatikai, Távközlési és Elektronikai Vállalkozások Szövetsége (IVSZ) által 2015-ben kiadott, 12 pontból álló oktatási kiáltvány volt, amely az oktatás digitalizációjával kapcsolatos javaslatokat tartalmazott, elsősorban az informatikai szakmához kapcsolódó képzések és a terület piacgazdasági szerepének megerősítése érdekében.

A Digitális Témahét egyik központi célja a mai napig a pedagógusok módszertani megújulása mellett a tanulók és a pedagógusok *digitális kompetenciájának fejlesztése*.

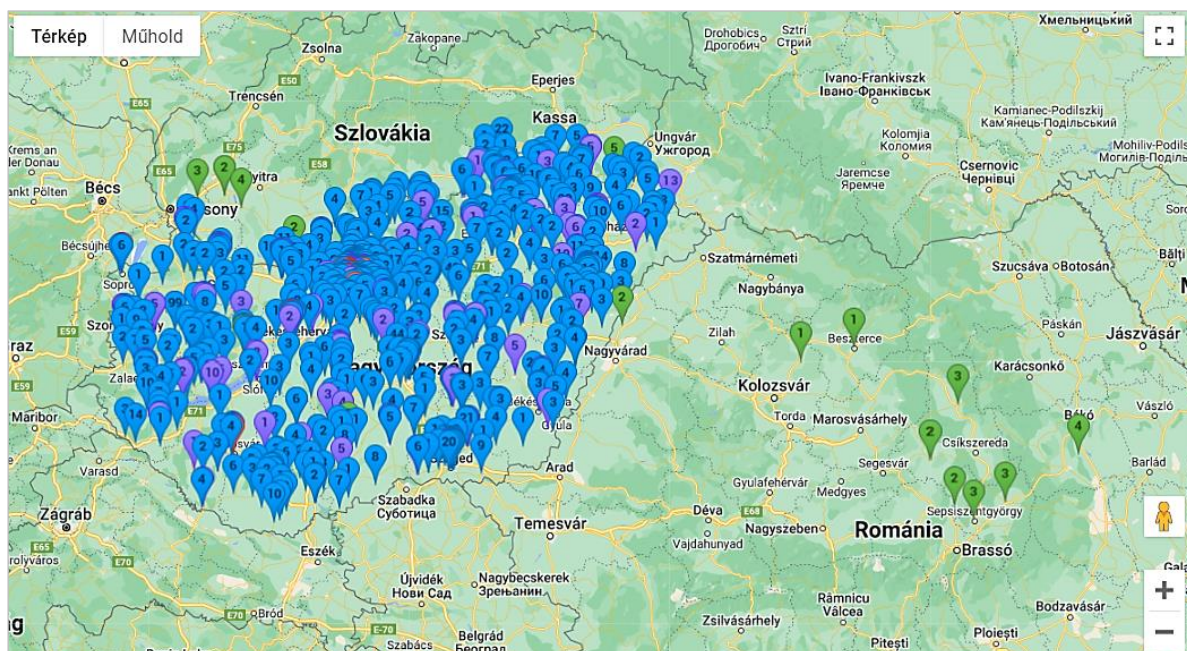
A program első koordinátora az IVSZ volt (2016–2017), ezt követően a Digitális Jólét Nkft. szervezeti egységeként működő Digitális Pedagógiai Módszertani Központ munkatársai szervezték a témahetet (2018–2022), míg 2023 óta az Ökumenikus Segélyszervezet az Oktatásért Alapítvány látja el a koordinációs feladatokat.

A Digitális Témahét indulásakor egyértelmű célként fogalmazódott meg a digitális technológia tudatos és alkotó jellegű alkalmazása bármely tantárgy (tehát nem csupán az informatika/digitális kultúra) oktatása során. A projektpedagógia módszertani beillesztése volt az az alapelem, amellyel a program gazdái a célok megvalósulását a legesélyesebbnek találták.

A hivatalos tanév rendjében is megjelenő oktatási programként, a tanév tavaszi félévében megvalósuló Digitális Témahéten a hazai és külhoni magyar oktatási intézmények vállalják, hogy legalább egy pedagógiai projektet megvalósítanak egy vagy több tanulócsoporthal, akár más iskolákkal együttműködve. A digitális technológiával támogatott projektek lebonyolítására a tanév rendjében szereplő kiemelt időpontban vagy pedig bármikor a tanév során sor kerülhet.

A Digitális Témahéten minden tanévben mintegy 5 ezer pedagógus vesz részt 100-120 ezer tanulóval, ez egy el nem hanyagolható volumen, különösen annak tudatában, hogy a belépési küszöb, azaz

a legalább 5 tanórás projekt vállalása jóval többet kíván egy pedagógustól (szervezés, tervezés, lebonyolítás, értékelés, disszemináció stb.), mint egy tematikus tanóra megtartása. A Digitális Témahét egy évtized alatt a legnagyobb hazai digitális pedagógiai és egyben projektoktatási programmá vált.



3. ábra  
 A Digitális Témahét 2024-es programtérképe  
 Forrás: digitalistemahet.hu

A Digitális Témahét programja a 10. évébe lépve is több pillér mentén valósul meg, olyan módon, hogy komplex szakmai támogatás révén ne csak útmutatókkal szolgáljon a hazai oktatási és szakképző intézmények, illetve a pedagógusok és oktatók számára. A Témahét pillérei a tanév során folyamatba ágyazottan érhetők el a felkészüléstől a megvalósításig:

- digitális tananyagok, szakmai anyagok, ajánlások, mintaprojektek, projektötletek, amelyek elérhetők a Digitális Témahét honlap Tudásbázisában a köznevelés és a szakképzés szereplői számára;
- digitális pedagógiai és a projektoktatással kapcsolatos szakmai webináriumok a felkészülési időszakban ingyenesen, akár heti több alkalommal is oly módon, hogy az előadások felvételei elérhetők a témahét YouTube-csatornáján szerkesztett formában, hozzájárulva a Témahéten résztvevő pedagógusok szakmai-módszertani fejlődéséhez;
- a Digitális Témahét nagykövetei, akik önkéntes munkában támogatják a pedagógusokat a projektervezésben információkkal, tapasztalatokkal és jógyakorlatokkal;
- a témahét céljaival azonosuló partnerek (például egyetemek, cégek, közgyűjtemények, intézmények, karitatív szervezetek stb.) programokat kínálnak a Digitális Témahéten részt vevő iskolák és óvodák számára;
- pedagógusoknak és a Digitális Témahéten részt vevő hazai és külföldi magyar intézményeknek szóló pályázat minisztériumi támogatással, valamint a digitális oktatással foglalkozó piaci szereplőkből álló partneri-hálózat által felajánlott különdíjakkal, amely források digitális eszközökre fordítható eszköz és képzési támogatást jelentettek az intézmények, pedagógusok számára.

- ünnepélyes díjátadó és Teachmeet konferencia a Digitális Témahét lezárultával, amely rendezvényen bemutatásra kerülnek a legjobb, legsikeresebb projektek is.

## Irodalom

- Emer, Wolfgang – Lenzen, Klaus-Dieter (2009): *Projektunterricht gestalten – Schule verändern*. Schneider Hohengehren, Wien.
- Falus Iván (szerk.) (2003): *Didaktika*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.
- Flavell, John H. (1999): *Cognitive development: children's knowledge about the mind*. Annual Review of Psychology. Vol. 50. pp. 21-45.
- Főző Attila László–Jánossy Zsolt (szerk.) (2022): *Projektpedagógia digitális eszközökkel – a Digitális Témahét kézikönyve*. Digitális Jólét Nkft., Budapest, ISBN 978-615-81901-3-8. 92-93. <https://digitalistemahet.hu/hir/projektpedagogia-digitalis-eszkoezoekkel>, utolsó letöltés: 2024.08.10.
- Gabora, L. Liane–Unrau, Mike (2019): *The role of engagement, honing, and mindfulness in creativity*. In Mullen, C. (Ed.), *Creativity Theory and Action in Education: Vol. 3. Creativity under duress in education? Resistive theories, practices, and actions* (pp. 137-154).
- Hegedűs Gábor (2002): *Projektpedagógia*, Kecskeméti Főiskola Tanítóképző Főiskolai Kar, Kecskemét.
- Hortobágyi Katalin (2002): *Projekt-kézikönyv. Válogatás a hazai és a külföldi projektirodalomból*. IF Alapítvány OKI, Budapest.
- Kilpatrick, William Heard (1918): *The Project Method*, New York: Teachers College, Columbia University <http://www.educationengland.org.uk/documents/kilpatrick1918/index.html>, utolsó letöltés: 2024.08.10.
- M. Nádasi Mária (2010): *A projektoktatás elmélete és gyakorlata*, Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége, Budapest
- Mirel, Jeffrey (2005): *Régi nevelési elvek, új amerikai iskolák*, Iskolakultúra 2005. 4. [http://real.mtak.hu/60172/1/EPA00011\\_iskolakultura\\_2005\\_04\\_065-083.pdf](http://real.mtak.hu/60172/1/EPA00011_iskolakultura_2005_04_065-083.pdf) Utolsó letöltés: 2024.08.10.
- Paragina, Silviu–Paragina, Florica–Jipa, Alexandru (2010): *The Intel Teach (R) Program Versus traditionally education paradigm*. Procedia – Social and Behavioral Sciences. 2. 4054-4058.
- Sart, Gamze (2014): *The Effects of the Development of Metacognition on Project-Based Learning*. Procedia – Social and Behavioral Sciences. 152. 10.1016
- Vincze Beatrix (2011): *Elméleti, történeti és gyakorlati adalékok a projektpedagógiához*, ELTE Eötvös Kiadó, Budapest.
- Vuorikari, Riina–Kluzer Stefano–Punie Yves (2022): *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes*, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, ISBN 978-92-76-48883-5
- Yu Hao. (2024): *Enhancing creative cognition through project-based learning: An in-depth scholarly exploration*, Heliyon, 2024 Mar 12;10(6)