

Csányi Judit

tanító

Orosházi Vörösmarty Mihály Általános Iskola igazgatóhelyettese,
IKT MasterMinds kutatócsoport tagja

Sok kicsi sokra megy

Abstract

The aim of the "Many little ones make a difference" project is to develop financial awareness among primary school pupils by combining different subjects and activities. The project involves students in a variety of skill-building activities, using digital tools, crafts and playful ways to learn financial literacy. The Digital Week project places particular emphasis on developing text comprehension, logical thinking and digital competences, while ensuring equal opportunities for disadvantaged and special needs pupils.

Keywords: digital theme week, financial awareness, curriculum integration, skills development

Absztrakt

A „Sok kicsi sokra megy” projekt célja, hogy fejlessze az alsó tagozatos tanulók pénzügyi tudatosságát különböző tantárgyak és tevékenységek összekapcsolásával. A projekt során a diákok sokféle képességet megmozgató feladatot hajtanak végre, miközben digitális eszközöket használnak, kézműveskednek, játékos formában szereznek pénzügyi ismereteket. A Digitális Témahétén végrehajtott projekt különös hangsúlyt fektet a szövegértés, a logikus gondolkodás és a digitális kompetenciák fejlesztésére, miközben a hátrányos helyzetű és sajátos nevelési igényű tanulók esélyegyenlőségét is biztosítja.

Kulcsszavak: Digitális Témahét, pénzügyi tudatosság, tantárgyi integráció, képességfejlesztés

Bevezető

A „Sok kicsi sokra megy” projekt a pénzügyi tudatosság fejlesztését célozza meg az alsó tagozatos tanulók körében. A projekt különböző tantárgyakat ötvöz, mint a magyar irodalom, matematika, digitális kultúra, vizuális kultúra, így biztosít széleskörű ismeret elsajátítást. A program 25 órás időkeretben valósul meg, ezt otthoni tevékenységek és szabadidős foglalkozások egészítik ki.

A projekt módszertanára jellemző, hogy a diákok játékos formában, meséken és digitális eszközökön keresztül sajátítják el a pénzügyi ismereteket. A feladatok között szerepel plakátkészítés, robotprogramozás, történetmesélés és a mesterséges intelligencia használata. Előtérbe kerül a szövegértés, a szövegalkotás, a logikus gondolkodás és a tanulás tanulása kompetenciák fejlesztése.

A projekt célkitűzése az is, hogy minden tanuló számára biztosítsa a digitális eszközökhöz való hozzáférést és az esélyegyenlőséget. A jógyakorlat igyekszik megfelelni a 21. századi digitális tevékenységek megjelenítésére, így szerepel benne a digitális tartalomkészítés, a közös munka és a kreatív problémamegoldás, amelyek mind hozzájárulnak a tanulók fejlődéséhez.

Projektterv

Sok kicsi sokra megy (Csányi Judit)

magyar irodalom, matematika, digitális kultúra, vizuális kultúra, technika, napközi/szabadidő, robotika szakkör tantárgyakra épülő projekt 3–4. (5–6.) évfolyam számára

Javasolt időkeret: 25 óra (+ 5-10 óra otthoni tevékenységek vagy napközis időkeretben)

Projektünkben az alsó tagozatos tanulók ismereteket szereznek a pénzügyi tudatosság területéről. Összekapcsoljuk a tanulást a játékkal, mesével, digitális és kézzel használt eszközhasználatával. Tanulóink kompetenciáit a digitális eszközök változatos használatával fejlesztjük. Így az unplugged módszerektől, a történetmesélésen keresztül a mesterséges intelligencia használatáig sokféle lehetőséggel ismertetjük meg őket.

Sok kicsi sokra megy-projekt részletes bemutatása

Projekt címe részben jelzi a kapcsolatot a pénzügyi tudatosságra neveléssel, részben pedig azt, hogy ez egy alsó tagozatos projekt, ahol a kicsi gyerekek kitartó, szorgalmas munkája, összefogása hozza el a sikert. Szorgalmasan, mint a méhecskék gyűjtik a tudást a digitális eszközök használatával kapcsolatosan: melyik eszköz hogyan tudja őket segíteni a tanulásban?

A projekt céljai egybeesnek a tagintézményünkben tanuló gyermekek sikeres fejlesztésével kapcsolatos célokkal. Kiemelten kell kezelni a szövegértés, szövegalkotás, a logikus gondolkodási képességek és a tanulás tanulása kompetencia fejlesztését annak érdekében, hogy az országos kompetenciamérések eredményein is javítani tudjunk. Iskolánk tanulóinak 10 %-a hátrányos helyzetű, 60 % körüli az SNI-s tanulók aránya, így az egyéni básmód, az esélyteremtés, a digitális eszközökhöz való hozzáférés biztosítása fontos feladatunk.

A projekt tevékenységeinek, időkeretének bemutatása

Idő	Tevékenység	Eszközök, módszerek
2 óra	OTP Fáy Alapítvány eLearning tananyagának megismerése a Fizetőeszközök története és egy Mátyás mese megismerése	eLearning tananyag, digitális panel, közös tevékenység, csoportonként
2 óra	Plakátkészítés, pályázat a látott történetekről	Papír ceruza
2 óra	Robotpálya elemek rajzolása a látott elearning tananyag alapján	Papír ceruza
2 óra	Pénzzel kapcsolatos történetmesélések szóban, padlórobotok programozása, saját készítésű rajzok voltak a robotpályán	Robot egér, robot katicák, Matatalab, Doc manócska robot
2 óra	Kedvenc pénzügyi társasjátékom bemutatása	PowerPoint készítés, bemutató tartása
2 óra	Képregénykészítés	Storyboardtath
1 óra	Szereplő rajzolása	Paint program használata

1 óra	Meseillusztráció készítése, pl. A tücsök és a hangya	Lapozható mesekönyvkészítés BookCreator
4 óra	Pénzzel kapcsolatos szólások, közmondások, fogócska játék és történetek alkotása	3. o.: ScratchJunior/ 4–5–6.o.: OctoStudio
1 óra	Mesterséges intelligencia segítségével tematikus képalkotások	Tengr.ai
1 óra	Kártyakészítés az AI-val generált képek használatával	Canva
1 óra	Történetalkotó kártyajáték szabályainak rögzítése, a játék kipróbálása-történetalkotás	Word
1 óra	Az AI segítségével alkotott képek használatával digitális játék készítés, történetmesélés	WordWall https://wordwall.net/hu/resource/70996893/olvas%c3%a1s/t%c3%b6rt%c3%a9netalkot%c3%b3-j%c3%a1t%c3%a9k
1 óra	sztorikocka készítés, történetmesélés	Papír, ceruza
2 óra	a projekt dokumentálása, bemutatása	BookCreator
<i>Kiegészítő, választható egyéb tevékenységeink voltak</i>		
1 óra	Nagy kódvadászat II. feladatmegoldások, pályázat	MakersLab robotika szakkörösök
3 óra	Szóalkotó játék készítése Canva sablonban fejlesztésre, kisebbeknek	4. osztályosok
4 óra	Keresd a csontot!-kódolás társasjáték tesztelése (KészségFutár)	Minden alsós osztályunk
1 óra	Bekapcsolódtak az Európai Szerzők Napjába-könyvbemutatókat tartottak	4. osztály

1 óra	Bee-Bot kihívás az óvodásoknak a Madarak és fák napja keretében	Óvodások, 1-2. osztályosok
-------	---	----------------------------

Célok	Tevékenységek
<p>Szövegértés, szövegalkotás Esztétikai kompetencia fejlesztése Digitális tartalom készítése és megosztása A beszédkésztség és előadásmód fejlesztése A digitális kompetencia fejlesztése Az együttműködés fejlesztése A kommunikációs készségek fejlesztése A problémamegoldás, kritikai gondolkodás fejlesztése</p>	<p>Padlórobotoknak pálya és ruhatervezés Új eszközök megismerése-pl. Matatalab A mesék, történetek alkotása szóban /írásban Illusztrációk elkészítése Mesterséges intelligencia képalkotó eljárásai Kártyák készítése a Canva használatával Sztorikocka készítése A digitális tartalmak kialakítása, tartalomkészítés A végső produktum összeállítása és nyilvános bemutatása Folyamatos értékelés A munka fotós-videós dokumentálása</p>
Eredmény, termék/produktum	Robotpálya, történetalkotó kártyajáték, sztorikockák, digitális játékok-WordWall, Scratch Junior, OctoStudio, Paint/papír, ceruza rajzok, MI generált képek
Értékelés	
<p>A mesékhez készített kétkezi alkotásokat jutalmazzuk. A robotpályás mesék tartalmi, formai értékelése szóban. A mesékhez készített kvízek, feladatok kipróbálása. A mesékhez készített illusztrációk, gyűjtött és AI generált képek megtekintése. A mesékhez, szólásokhoz, közmondásokhoz készített animációk bemutatása. Reflexió, önértékelés vagy csoportos értékelés az előrehaladásról</p>	<p>A végső produktum kritériumai – áttekintő táblázat (rubrika) A bemutató értékelése szempontrendszer alapján A köztes produktumok értékelése – áttekintő táblázat (rubrika) A projektmunka és az együttműködés záró értékelése – szempontrendszer alapján megbeszélés formájában, oklevelek átadása.</p>
Technológia	
<p><i>Dokumentáláshoz:</i> Padlet, Canva, Bookcreator <i>Bemutatókhoz:</i> Paint, PowerPoint, OctoStudio, Scratch Junior <i>Képgenerálás:</i> Tengr.ai <i>Feladatkészítéshez:</i> Wordwall.com <i>Értékeléshez:</i> MotivApp, MagicSchool</p>	
Javasolt hardverigény	PC/laptop, okostelefon/tablet
Videó a munkákról:	https://youtu.be/Afla6EgFzug?si=Fsdq7UUsixvikW-

Felhasznált technológia, eszközök:

- padlórobotok: katica, egérke, Matatalab, DOC manócska robot
- robotpálya alkotás saját képekkel
- unplugged kódolás- társasjáték tesztelés
- plakátkészítés-pályázat is egyben
- számítógép, internet
- PowerPoint készítés-kedvenc pénzügyi társasjátékom bemutatása
- Paint programban alkotás
- képregény készítés- <https://www.storyboardthat.com/hu/>
- dokumentálás: lapozható mesekönyvben, a Book Creatorban: <https://read.bookcreator.com/j6If2Ut9ZSPbz8l7SbJEN7jIHGw1/NDRC84TJQ3udvWNU0H8nSQ/JwsikweDS5qEXQS8xNBPRA>
- Scratch Junior és OctoStudio-történetalkotás, közmondás/szólás megjelenítés, blokkprogramozás, megosztás: pedagógus e-mail címére
- mesterséges intelligencia-képgenerálás: Tengr.ai, értékelés rubrikagenerátor: MagicSchool
- kártyaszerkesztés-előre elkészített sablonba illetve Canva kártyasablon használatával, mentés, nyomtatás, laminálás, ollóval kivágás
- dobókocka háló oldalaira rajzolás, majd kivágás, ragasztás
- a játékszabályok leírása (word dokumentumba)
- próbajáték, többféle játékszabály
- digitális játék készítése a WordWall-on (saját MI által generált képek használatával) <https://wordwall.net/hu/resource/70996893/olvas%c3%a1s/t%c3%b6rt%c3%a9netal kot%c3%b3-j%c3%a1t%c3%a9k>
- videókészítés: CapCut
- képernyőfelvétel: Bandicam

Szöveggenerátorok, kreatív írás: <https://www.languageisavirus.com/text-generators/>

Történetgenerátor: <https://www.languageisavirus.com/story-generator/>

Sztorikocka: <https://www.scottishbooktrust.com/learning-resources/make-your-own-story-cube>

Összegzés

A „Sok kicsi sokra megy” projektet olyan alsó tagozatos pedagógusoknak ajánlom, akik szeretnék a pénzügyi tudatosságot játékos és élményalapú módon beépíteni a tanítási folyamatokba. Ez a projekt különösen hasznos lehet olyan iskolákban is, ahol a hátrányos helyzetű és sajátos nevelési igényű tanulók aránya magas, mivel célja az esélyegyenlőség biztosítása és a digitális eszközökhöz való hozzáférés megteremtése is.

A projektpedagógia alkalmazása számos előnnyel jár: fejleszti a diákok szövegértési, logikai és digitális kompetenciáit, miközben a kreatív és együttműködési készségeiket is erősíti. A különböző tantárgyak és tevékenységek integrálása révén a tanulók komplex, valós életbeli problémák megoldásában szereznek tapasztalatot, ami hosszú távon is hasznosítható tudást biztosít számukra.



Felhasznált irodalom

Benedek Judit et al (2022): *Projektpedagógia digitális eszközökkel*. Budapest, Digitális Jólét Nonprofit Kft.
Url: <https://www.calameo.com/read/00488995432127b35fcba>

Richter Csabi (2023): *Mindenki nyer, ha mersz!* Formabontó digitális módszertani ötletek és jó gyakorlatok a magyartanításban. Budapest, Neteducatio.