

## Krepsz-Kapai Bernadett

tanító, gyógypedagógus, mesterpedagógus szaktanácsadó  
Zalaapáti Gábor Áron Általános Iskola  
bettykapai@gmail.com

### Tíz év Tíz csillag Digitális Témahetes projektjeink

#### Absztrakt

For over a decade, our school has actively participated in Digital Project Week, an event held each spring semester. The program, relying on project-based pedagogy, supports the enhancement of digital competencies for both students and teachers. This best practice aims to offer insight into the projects we have implemented over the past ten years. All of them, without exception, focused on improving digital and social competencies, creativity, and critical thinking. By presenting these projects, I intend to provide inspiration and practical guidance to colleagues on how to accomplish a project week using the tools of project-based pedagogy.

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

#### Absztrakt

Iskolánk immár egy évtizede aktív résztvevője a Digitális Témahétnek, amely minden tanév tavaszi félévében kerül megrendezésre. A program a projektpedagógia módszertanára építve támogatja a tanulók és pedagógusok digitális kompetenciáinak fejlesztését. Jelen jógyakorlat célja, hogy betekintést nyújtson az elmúlt tíz év során megvalósított projektjeinkbe. A projektek középpontjában minden esetben a digitális és szociális kompetenciák, a kreativitás, valamint a kritikai gondolkodás fejlesztése állt. A jógyakorlatok bemutatásával célom, hogy inspirációt és gyakorlati útmutatást nyújtsak kollégáim számára arra vonatkozóan, hogyan valósítható meg egy témahét a projektpedagógia eszközeinek alkalmazásával.

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

Az elmúlt tíz év során projektjeink ötletelésében, tervezésében és koordinálásában *állandó szakmai társam volt Fehérné Dormán Teodóra kolléganőm*, akivel közösen alakítottuk ki a Digitális Témahét keretében megvalósuló programokat. A jógyakorlat bemutatása során minden projekt *prezentációs diája tartalmaz egy QR-kódot*, amely az adott projekt *weboldalára* vezet. Ezeken a felületeken részletesen megtekinthetők a projekt során készült produktumok, dokumentációk, valamint a tanulók munkái.



1. ábra  
Digitális Témahetek kitűzői

#### Döbrög lapja projekt

A „Döbrög lapja” című projekt volt iskolánk első részvétele a Digitális Témahéten. A téma-választás kézenfekvő volt, hiszen az adott időszakban irodalomórán Fazekas Mihály *Lúdas Matyi* című művének feldolgozása következett. A projekt elsődleges célja nem a mű hagyományos feldolgozása volt, hanem annak vizsgálata, *hogyan közelíthető meg Lúdas Matyi története digitális eszközök segítségével*.



1. ábra  
Döbrög lapja projekt összefoglaló dia

A projekt megvalósítása során *három tantárgy* – magyar nyelv és irodalom, akkor még számítástechnika, valamint természetismeret – került bevonásra. A tantárok közötti együttműködés lehetőséget teremtett a történet komplex, több szempontú feldolgozására, miközben a tanulók digitális kompetenciái is fejlődtek.

A projekt *előkészítése* a témahetet megelőző két magyarórán kezdődött. A tanulók felidéztek *Lúdas Matyi* történetét, majd egyéni gondolattérképeket készítettek a művel kapcsolatos ismereteikről. Ezt követően közösen elolvastuk Fazekas Mihály művét, és megismerkedtünk a vándormese fogalmával, amely új értelmezési keretet adott a történet feldolgozásához.

A projekt során a *tanulók csoportokban dolgoztak* laptopokon, és a *LearningApps* platform segítségével oldottak meg a történethez kapcsolódó digitális feladatokat. A kreatív feldolgozás részeként *képregények* készültek, valamint *interjúkat rögzítettek* a csoportok tabletek és okostelefonok segítségével – minden csoport más szereplővel.

*Számítástechnika órán* megkezdődött a projekt központi produktumaként szolgáló *digitális újság szerkesztése* is. A tanulók címlapot terveztek, plakátot készítettek a vásárról, körözési plakátot alkottak *Lúdas Matyiról*, és rögzítették a *Döbrög*vel készült interjút is. A *Tagxedo* alkalmazás segítségével szófelhők készültek. A projekt során a tanulói csoportok további cikkeket is készítettek a digitális újság számára, amelyek különböző tantárgyakhoz és kompetenciaterületekhez kapcsolódtak:

- „*Hogy mondják 300 év múlva?*” címmel a tanulók a számukra ismeretlen, régies kifejezéseket gyűjtötték össze a műből, és ezekhez mai megfelelőket kerestek.
- Egy másik cikk a *döbrögi vásár eseményeiről* számolt be, újságírói stílusban megírva.
- A projekt kreatív vonalát erősítette a *libából készült ételreceptek* gyűjteménye, amely szintén helyet kapott az újságban.
- *Természetismeret órán* a gyógynövények kerültek fókuszba. A tanulók különféle gyógynövényekről – például csipkebogyó, akác, szagos müge, pajzsika – készítettek gondolattérképeket

a *bubbl.us* online alkalmazás segítségével. Ez a tevékenység nemcsak a természettudományos ismereteket mélyítette el, hanem a digitális eszközhasználatot is fejlesztette.

A projekt utolsó napján került sor a *projektzáró eseményre*, amelyre a tanulók saját készítésű meghívókat terveztek és osztottak szét. A projekt utolsó napján került sor a *projektzáró eseményre*, amelyre a tanulók saját készítésű meghívókat terveztek és osztottak szét. Az eseményre szeretettel vártuk az érdeklődő pedagógusokat és diákokat. A záróeseményen bemutatásra kerültek a projekt során elkészült produktumok, többek között:

- a *digitális újság*,
- az elkészített *interjúk*,
- valamint a tanulók által készített *képregények*.

A bemutatót követően minden résztvevő lehetőséget kapott arra, hogy megossza véleményét, tapasztalatait, és reflektáljon a közös munka során szerzett élményekre. A projektzáró egy *közös rajzfilmnézéssel* ért véget: részleteket tekintettünk meg a *Lúdas Matyi* című filmadaptációból, ezzel is erősítve a műhöz való kapcsolódást és a közös élményt.

## Tavaszi jeles napok projekt

Projektünk elsődleges célja az volt, hogy a tanulók a *digitális eszközök sokoldalú alkalmazásán keresztül* ismerkedjenek meg a tavaszi jeles napokhoz kapcsolódó hagyományokkal, eseményekkel. Kiemelt figyelmet fordítottunk a *biztonságos internethasználat* tudatosítására is.

A projekt során:

- Felelevenítettük a *húsvéti népszokásokat*, hagyományainkat.
- Törekedtünk a *családok bevonására*: a szülők és nagyszülők aktív részesei lehettek a projektünknek.
- Az *egész iskola* bekapcsolódott a programba egy eseményen keresztül, sőt a *nagy csoportos óvodásokat* is megszólítottuk a közösen szervezett **tojásfadíszítés** révén, amely az együttműködés és közösségépítés szép példája volt.
- A projekt célja az is volt, hogy a tanulókat *ráhangeljük a közelgő húsvéti ünnepekre*, ötleteket adjunk a *tojásdíszítéshez*, *ételkészítéshez*, valamint a *szabadidő hasznos eltöltéséhez* népi játékokon keresztül.
- A hét programját és tevékenységeit egy *digitális faliújságon (Padlet)* terveztük meg és követtük nyomon, amely átláthatóvá és motiválóvá tette a tanulók számára a projekt menetét.



2. ábra

*Tavaszi jeles napok projekt összefoglaló dia*

A projekt során számos tantárgyhoz és kompetenciaterülethez kapcsolódó, digitális eszközökkel támogatott tevékenységet valósítottunk meg:

- *Gyűjtőmunka az interneten* (számítástechnika óra)  
A tanulók népszokásokat, locsolóverseket, húsvéti ételek receptjeit, hagyományokat és népi játékokat kutattak fel online forrásokból, majd számukra egy kedvelt népszokást meg is tanultak a projektzáró eseményre. A digitális eszközök használata során nemcsak információt gyűjtöttek, hanem *kritikusan értékelték a forrásokat, és önállóan rendszereztek* azokat. Ez a tevékenység nemcsak a digitális kompetenciákat fejlesztette, hanem hozzájárult a kulturális örökség megismeréséhez és a közösségi élmény erősítéséhez is.
- *„Húsvéti népi játékok” megismerése és eljátszása* (hon- és népismeret órán)  
A gyerekek kipróbálták a hagyományos húsvéti játékokat, ezekről fényképeket és video felvételeket is készítettek.
- *Locsolóversek keresése és előadása* (magyar szakkör)  
A tanulók locsolóverseket gyűjtöttek, majd előadták azokat, az előadásokat videóra rögzítettük.
- *„Húsvét a történelem tükrében”* (történelem óra)  
A tanulók megismerkedtek a húsvét eredetével, történetével, jelképeivel, valamint olyan kérdéseket is körüljártak, mint:
  - Mi a nagypéntek és húsvét története?
  - Miről szól a húsvét ünnepe?
  - Mi köze van a Húsvét-szigetnek a húsvéthoz?
- *„Játék a számokkal”* (matematika óra)  
A tanulók a „Kolumbusz tojása” című logikai feladaton keresztül fejlesztették problémamegoldó gondolkodásukat.

- *Kiszebáb készítése* (erkölcstan és rajz)  
A télüző hagyományokhoz kapcsolódva kiszebábokat készítettek, ezzel is erősítve a néphagyományokhoz való kötődést.
- *Tojásdíszek készítése a tojásfára* (technikaóra)  
A tanulók saját készítésű tojásdíszekkel járultak hozzá az iskola közös tojásfájának feldíszítéséhez.

A projektzáró esemény kiemelt szerepet kap a Digitális Témahét során, hiszen ez adja meg a lehetőséget a tanulók számára, hogy bemutassák az egész heti munkájuk eredményeit, valamint közösen „ünnepeljék” meg a tanulási folyamatot.

A záróeseményen többféle produktum is bemutatásra került:

- *Tojásfa díszítése*: az iskola udvarán közösen díszítettük fel egy fát a tojásfát, amelybe a *nagycsoportos óvodások* is bekapcsolódtak, erősítve az óvoda-iskola közötti kapcsolatot.
- *Kiszebáb kiállítása*: a tanulók által készített kiszebábokat kiállítottuk, ezzel is megidézve a téltemetés hagyományát.
- *Weboldal létrehozása*: a projekt dokumentálása céljából egy *weboldalt* is készítettünk, amelyen a hét eseményei, produktumai és fényképei is megtekinthetők.
- *Húsvéti ételek bemutatása*: a *konyha bevonásával* hagyományos húsvéti ételek készültek, amelyeket a tanulók is megkóstolhattak.
- *Hajlilimozás bemutatása*: az iskola tanulói, pedagógusai előtt került sor a *hajlilimozás* hagyományának bemutatására, amely különleges élményt nyújtott a közösség számára.

A projektzáró esemény méltó lezárása volt a hétnek: közösségépítő, élményalapú és hagyományörző tevékenységekkel gazdagította a tanulók iskolai életét.

## Sok kicsi sokra megy projekt

A projekt célja az volt, hogy a tanulók *pénzügyi jártasságot szerezzenek*, és pénzügyi ismereteik különböző tanórák, foglalkozások, játékos tevékenységek során fejlődjenek. A program során kiemelt szerepet kapott a *digitális eszközök és alkalmazások* használata, amelyek segítették a tanulók aktív bevonását és motivációját.

A projekt főbb elemei:

- *A pénz fogalmának megismerése*  
A tanulók megismerkedtek a pénz szerepével, a *forint múltjával és jelenével*, régi és mai kinézetével, valamint értékével. Külső eladó bevonásával valósult meg a program.
- *Értékek megbecsülése*  
A program során hangsúlyt kapott az anyagi javak tudatos kezelése, a *megbecsülés és takarékoság* fontossága.
- *Digitális eszközhasználat*  
A tanulók különféle *digitális programokat és alkalmazásokat* használtak a pénzügyi témák feldolgozásához, például interaktív feladatok, prezentációk, játékok formájában.
- *Teljes iskolai bevonás*  
A projektbe *az iskola minden tanulója és pedagógusa* bekapcsolódott, tantárgycsoportokon átívelő módon. Ez lehetőséget teremtett a pénzügyi nevelés komplex, több szempontú megközelítésére.

- Az óvoda–iskola átmenet programunk részeként a leendő első osztályos tanulók is aktívan bekapcsolódtak a Digitális Témahétbe. A cél az volt, hogy játékos, élményalapú módon ismerkedjenek meg a digitális eszközökkel, miközben közösen dolgoznak az iskolás gyerekekkel.

A részletes feladatok és a projektterv a QR-kód által megjelenített weboldalról letölthető.



3. ábra

*Sok kicsi sokra megy projekt összefoglaló dia*

## Ötletes ötletek projekt

Gyógypedagógusként sokszor tapasztalom, hogy *a kollégák nehezen boldogulnak az SNI vagy BTMN diákokkal*. Az „Ötletes ötletek” című projekt egy teljes tanéven átívelő kezdeményezés volt, amelynek célja az volt, hogy *segítse az SNI és BTMN tanulók önálló tanulását*, és fejlessze tanulási technikáikat. A projekt különösen fontos szerepet töltött be az osztályfőnöki munkában, hiszen az 5. osztályos tanulók esetében alapvető problémaként jelentkezett az önálló tanulás hiánya.

A projekt főbb jellemzői:

- *Közös délutáni tanulás*  
A kollégákkal és a tanulókkal együtt, délutáni foglalkozások keretében dolgoztuk fel a tananyagot, különböző *memorizálási technikák* alkalmazásával.
- *Digitális eszközök és módszerek*  
A tanulók megismerkedtek digitális alkalmazásokkal, játékos feladatokkal, új technikákkal a Digitális Témahét során. A projekt során négy tantárgy kapott kiemelt szerepet:
  - *matematika,*
  - *történelem,*
  - *hon- és népismeret,*
  - *irodalom.*

- Főbb célunk, a *jegyzetelési technika* megtanítása mellett különböző *memorizálási technikák* bemutatása, például:
  - fésűs módszer,
  - gondolattérkép / pókára,
  - szófelhők,
  - szókártyák,
  - dominó,
  - igazolványkép.



4. ábra

*Ötletes ötletek projekt összefoglaló dia*

A projektet egy *szabadulósobás játékkal* zártuk, amely játékos formában foglalta össze az év során elsajátított ismereteket és technikákat. Produktumunk egy weboldal lett, ahol a gyerekek munkáit egész évben egy weboldalon rögzítettük. <https://snitanulasmodszertan.webnode.hu/>

## Gőzgéptől a mesterséges intelligenciáig projekt

A „Gőzgéptől a mesterséges intelligenciáig” című projektet osztályom szavazással választotta ki a Digitális Témahét témájául. A projekt központi célja egy *weboldal létrehozása* volt, amely az *ipari forradalmak* témáját dolgozta fel – szorosan kapcsolódva a történelem tananyaghoz.

A projekt előkészítése már az iskolai tanórákon megkezdődött, majd a *digitális oktatásra való áttérés* után ismét megkérdeztem a tanulókat, szeretnék-e folytatni a munkát ebben a formában. A válasz *100%-ban igen* volt, ami nagy motivációt jelentett számomra és számukra is.

A megvalósítás során több kihívással kellett szembenéznünk:

- A *személyes kommunikáció hiánya* kezdetben nehézséget okozott, de sikerült áthidalni.
- Az *eszközellátottság különbségei* és a különböző digitális felületek kezelése szintén kihívást jelentettek, de közös megoldásokkal sikerült minden tanulót bevonni.

A projekt során a tanulók nemcsak történelmi ismereteiket mélyítették el, hanem digitális kompetenciáik is fejlődtek.

A projekt digitális szakaszában a tanulókkal való kapcsolattartás és támogatás *online platformokon* keresztül valósult meg. A kommunikáció főként *Messenger csoport hívásokon* és *Cisco Webex Meetingeken* zajlott, ahol a tanulók rendszeresen visszajelzést kaptak munkájukról. A beszélgetések mindig *építő jellegűek, segítő szándékúak és biztató hangvételűek* voltak. A projekt zökkenőmentes haladását *egy ellenőrző lista* segítette, amely átláthatóvá tette a feladatok teljesítését.

A digitalizáció technikai oldalán több kihívással kellett szembenézni:

- A tanulók *különböző eszközökről* dolgoztak: volt, aki androidos telefonról, mások tabletről vagy laptopról.
- Az eltérő felületek kezelése kezdetben nehézséget okozott, de közös megoldásokkal sikerült mindenkit bevonni.

A tanulási folyamat *folyamatosan nyomon követhető* volt, hiszen a tanulók által készített produktumok egyre magasabb színvonalat képviseltek. A tanulás *kézzel fogható elemei* között szerepeltek: *szófelhők, szókeresők, gondolattérképek, idővonalak, QR-kódok, fotók*.

Ezek az elemek mind megtalálhatók a projekt weboldalán, amely dokumentálja a tanulók fejlődését és a közös munka eredményeit.

A projekt megvalósítása során a digitális oktatásra való átállás több lépésben történt, figyelembe véve a tanulók technikai lehetőségeit és támogatási igényeit.

### 1. lépés Eszközellátottság biztosítása

Elsőként felmértük és igyekeztünk biztosítani, hogy minden tanuló rendelkezzen olyan eszközzel, amely lehetővé teszi a digitális tanulásban való részvételt. A tanulók különböző eszközöket használtak: *androidos telefonokat, tableteket, laptopokat*, ami technikai kihívásokat jelentett.

### 2. lépés Megfelelő kommunikációs platform kiválasztása

A Messenger csoport hívások mellett szükség volt egy strukturáltabb, iskolai szinten is támogatott platformra, amely lehetőséget biztosított a feladatok kiadására, értékelésre és a tanulók közötti együttműködésre.

### 3. lépés Digitális kompetenciák fejlesztése

A tanulók megtanultak:

- dokumentumokat létrehozni,
- képeket feltölteni,
- digitális feladatokat megoldani különböző felületeken.

Ez az időszak kezdetben nehézségekkel járt, hiszen az eltérő eszközök és felületek *folyamatos megsegítést* igényeltek. Ennek ellenére minden tanuló *ügyesen vette az akadályokat*, és fokozatosan fejlődött a digitális kompetenciájuk.



5. ábra

*Gőzgéptől a mesterséges intelligenciáig projekt összefoglaló dia*

## Retrotime projekt

A projekt célja az volt, hogy a tanulók megismerjék a *technológiai fejlődés közelmúltját*, különös tekintettel a zenehallgatás, filmnézés, fényképezés és számítógépezés változásaira az elmúlt 50 évben. A tanulási folyamat során a gyerekek *családi és saját emlékeit* kapcsolták össze a történelem tananyaggal, így személyes élményeken keresztül mélyítették el tudásukat.

### *A projekt főbb mérföldkövei*

- *Előzetes tudás felmérése*: beszélgetés formájában történt, amely során a tanulók megosztották saját tapasztalataikat és családi történeteiket.
- *Kutatás*: a tanulók egy-egy technikai eszköz vagy technológia történetét kutatták, interjúkat készítve *szülőkkel, nagyszülőkkel, tanárokkal, ismerősökkel*.
- *Projekt produktumok*: a kutatási eredményeket különböző formában dolgozták fel:
  - *kisfilmek*,
  - *prezentációk (PPT)*,
  - *interjúk*,
  - *digitális kiállítás*.

### *Bemutató és zárás*

A projekt eredményeit a tanulók egy *weboldalon* gyűjtötték össze, ahol *videók, fotók, interjúk és kiállítási anyagok* is megtekinthetők. A projekt bemutatása egy *digitális szabadulószobával* zárult. Ez a projekt nemcsak a digitális kompetenciákat fejlesztette, hanem a tanulók *történelmi, kommunikációs és szociális készségeit* is.



6. ábra  
Retro Time projekt összefoglaló dia



7. ábra  
Retro Time projekt összefoglaló dia

### Mathias Rex anno és most – időutazás álruhában projekt

A projekt célja az volt, hogy a tanulók *Mátyás király életét, intézkedéseit és kultúráját* megismerjék, majd a technológiai fejlődés segítségével elképzeljék, hogyan élne Mátyás a XXI. században. A téma mind az alsó, mind a felső tagozatos tananyaghoz kapcsolódott, így széles körű bevonást tett lehetővé.



8. ábra

*Mathias Rex anno és most projekt összegző dia*

### *A projekt főbb elemei*

- *Előzetes tudás felmérése:* beszélgetés formájában történt, amely során a tanulók megosztották, mit tudnak Mátyás királyról.
- *Kutatás:* a tanulók egy-egy választott témában *internetes és könyvtári kutatást* végeztek.
- *Kreatív digitális feldolgozás:* elképzelték, hogyan nézne ki Mátyás király Facebook-oldala, hogyan írna SMS-t, milyen lenne a Netfit-eredménye, hogyan selfizne.
- *Digitális produktumok:* a tanulók munkáikat *weboldalon* mutatták be, amely tartalmazta: videókat, fotókat, plakátokat, QR-kódokat, PPT-prezentációkat.

A projektet egy *ünnepélyes projektzáró esemény* koronázta meg, ahol:

- a gyerekek *Mátyás királyról szóló dalt* énekeltek,
- kiállították a készített *alkotásokat és pajzsokat*,
- a *Lovagi torna* és a legjobb *Netfit eredményt hirdettek*,
- *reneszánsz táncot* tanultak.

Ez a projekt nemcsak a történelmi ismereteket mélyítette el, hanem a kreativitást, digitális kompetenciákat és közösségi élményt is erősítette.

### **Neted – ne tedd! projekt**

Napjainkban az internet központi szerepet tölt be a gyerekek életében: játszanak, zenét hallgatnak, videókat néznek, tanulást segítő alkalmazásokat használnak, sőt közösségi oldalakra is regisztrálnak.

*A szülők, amikor engedélyt adnak a netezésre, mindenre felkészítik a gyerekeket? Mindent elmondanak és megtanítanak a gyerekeknek, hogy mire kell figyelniük, hogyan védjék adataikat, hová lehet regisztrálni és hová nem...?*

Felmerülhet a kérdés – Biztonságban vagyunk az interneten?

A projekt célja az volt, hogy *időben elkezdjük a tudatos internethasználatra nevelést*, és megtanítsuk a gyerekeknek, hogyan használhatják biztonságosan, sokrétűen és hatékonyan az internetet.

Az 5. osztályos tanulókkal közösen egy *Digitális kalandjátékot* hoztunk létre, amelynek célja a *3. osztályosok internetbiztonsági ismereteinek elmélyítése és stabilizálása* volt. A játékos formában megvalósított tanulás során a fiatalabb diákok:

- interaktív feladatokon keresztül tanultak az adatvédelemről,
- megismerkedtek a biztonságos jelszóhasználattal,
- megtanulták felismerni a veszélyes online helyzeteket,
- és gyakorolták, hogyan reagáljanak ezekre.

A projekt nemcsak a digitális kompetenciák fejlesztését szolgálta, hanem a *felelősségteljes internethasználat* alapjait is lefektette.



9. ábra

*Neted - Ne tedd! projekt összefoglaló dia*

## A MI-e számíthatsz projekt

Projekt a projektben, ahol mesterséges intelligencia és a Rubik kocka találkozik. A mesterséges intelligencia (MI) napjainkban egyre nagyobb szerepet tölt be az oktatásban és a hétköznapi életben. A projekt célja az volt, hogy az 5.–6. osztályos tanulók *megismerkedjenek az MI alapjaival*, és képesek legyenek *kritikusan gondolkodni* annak használatáról, lehetőségeiről és veszélyeiről.

### *A projekt főbb elemei*

#### *Alapfogalmak megismerése*

A tanulók megértették, mi az MI, hogyan működik, és milyen területeken alkalmazható.

- **Etikai kérdések vizsgálata**

Beszélgetések és példák segítségével feltártuk az MI használatának erkölcsi dilemmáit, például:

- Mennyire bízhatunk az MI-ben?

- Tud-e tévedni?
- Milyen hatással van a környezetre?
- *Hallucinációk és hibák felismerése*  
A tanulók megtanulták, hogy az MI nem tévedhetetlen, és a válaszok kritikus értékelése elengedhetetlen.
- *Környezeti hatások*  
Megvizsgáltuk az MI működésének energiaigényét és környezeti terhelését.
- *Gyakorlati alkalmazás*  
A tanulók *AI-alapú eszközöket* használtak saját projektjeikben, és megtanulták, mikor érdemes bevonni az MI-t mint *eszközt vagy „csapattagot”*.

*A projekt célja az volt, hogy a gyerekek:*

- *tudatosan, biztonságosan és sokrétűen* tudják használni az MI-t,
- felismerjék, hogy a „készen kapott válasz” nem mindig helyes,
- és *kritikus gondolkodással* közelítsenek minden digitális eszközhöz.



10. ábra

*A-MI-re számíthatsz projekt összegző dia*

## Állati küldetés projekt

Az idei Digitális Témahét központi témája az „*Állati küldetésünk*” volt, amelynek keretében Fekete István munkásságát és az állatokhoz fűződő kapcsolatunkat állítottuk fókuszba. A projekt célja az volt, hogy a tanulók a természethez való viszonyukat digitális eszközökön keresztül is elmélyítsék, miközben közösségi élményekkel gazdagodnak.

### *Főbb célkitűzések és tevékenységek*

- *Fekete István emlékére – területi rajzverseny*  
A projektet „kivittük az iskola falain kívülre” is: területi rajzversenyt hirdettünk, amelyben Fekete István állatai kerültek a középpontba.
- *Természetismereti levelezős verseny*  
A versenyünk két fordulója – *Állatok télen* és *Az év állatai* – szerves részét képezte a Digitális Témahétnek.
- *Bűvösvölgyi látogatás – média és állatok*  
A Médiaértési Központtal együttműködve a tanulók híradót, rádióműsort és kisfilmet készítettek olyan témákban, mint:
  - állatmenhelyek szerepe,
  - állati rekordok,
  - állatok a filmforgatásokon.
- 1. *GaboraZOO – iskolai kiállítás*  
Az egész iskola részt vett a *GaboraZOO* kiállításban, ahol minden tanuló hozhatott egy képet saját állatáról, amit digitalizáltunk is és kiállítottunk.
- 2. *Szülői bevonás – „Állati jó sütiverseny”*  
A tavalyi sikeres együttműködés után idén is meghirdettük a szülők számára az „Állati jó sütiversenyt”, amely nagy lelkesedéssel zajlott.

### *Kiemelkedő pillanat*

A projekt egyik legmeghatóbb eleme volt, amikor *autista tanulónk jelezte, hogy szívesen kapcsolódna a témához*. Az osztály egy csapatot hozott létre, és közösen megtervezték, hogyan segíthetik őt abban, hogy rajzai *könyvvé váljanak*. [https://www.canva.com/design/DAGlqrO8xkw/E-UVz6059eUbV6Pdun6Jpg/view?utm\\_content=DAGlqrO8xkw&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link\\_2&utm\\_source=unique\\_links&utm\\_id=h759f456fc2](https://www.canva.com/design/DAGlqrO8xkw/E-UVz6059eUbV6Pdun6Jpg/view?utm_content=DAGlqrO8xkw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link_2&utm_source=unique_links&utm_id=h759f456fc2)



## Digitális Témahét 2025

### Állati küldetés



11. ábra  
Állati küldetés projekt összegző dia