Túl az Üveghegyen - projektterv

|  |
| --- |
| **Készítette** |
| Komaság Margit |
| **Összefoglalás** |
| A projekt során a gyerekek megismerkednek három mesével, a mesék legfontosabb jellemzőivel. Szövegértelmezési, olvasásstratégiai feladatokat végeznek; felismerik a cselekmény legfontosabb elemeit, a szereplőket és helyszíneket, meghatározzák a történetben rejlő problémát és az arra adott megoldást. Dramatikus játékok során megjelenítik a szereplőket. Illusztrációt és plakátot készítenek a mesékhez és a projektzárás alkalmára. A tevékenység megvalósításában igénybe vesszük az IKT nyújtotta lehetőségeket: számítógépen vagy interaktív táblán oldanak meg feladatokat a tanulók, fényképet készítenek, és azokat felhasználják történetek elmeséléséhez könnyen kezelhető programok segítségével. |
| **Tantárgyak köre** |
| Magyar nyelv és irodalom, informatika, vizuális kultúra |
| **Évfolyamok** |
| 1-2. évfolyam |
| **Időtartam** |
| 25-ször 45 perc, a projekt rövidebb egységei önállóan is megvalósíthatóak |

A projekt pedagógiai alapjai

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tartalmi követelmények** | | | |
| A tartalmi követelmények a Nemzeti alaptanterv (A 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról alapján) céljait tartalmazzák:  Beszédkészség, szóbeli szövegek megértése, értelmezése és alkotása  Olvasás, az írott szöveg megértése 3. - a szövegértő olvasás előkészítése  Irodalmi kultúra, az irodalmi művek értelmezése  Az ítélőképesség, az erkölcsi, az esztétikai és a történeti érzék fejlesztése  Tárgy- és környezetkultúra - Környezetünk valós terei és mesés helyek  Kifejezés, képzőművészet - Valós és képzelt látványok  Az informatikai eszközök használata  Írott és audiovizuális dokumentumok elektronikus létrehozása | | | |
| **Tanulási célok/tanulási eredmények** | | |
| Az alábbi készségek fejlesztése/fejlődése várható a projekt tevékenységeinek elvégzése során:  Gondolatok és ötletek világos és hatékony kifejtése szóban és írásban  Együttműködő-készség különböző csapatokkal  A technológia, mint eszköz alkalmazása a kutatás és az információk rendszerezése, értékelése és kommunikációja érdekében  Megfelelő és eredményes együttműködés másokkal  A csapat kollektív tudásának használata a megfelelő esetben  A társak erősségeinek felhasználása a közös cél eléréséért  Szövegértés és beszédértés  Gondolatok kifejezése vizuális eszközökkel | | |
| **A tananyag célrendszerét kifejtő kérdések** | | |
|  | **Alapkérdés** | Élnek-e az Üveghegyen túl? (Milyen lehet az élet az Üveghegyen túl?) |
|  | **Projekt-szintű kérdés** | Van-e kapcsolat a valóság és a mesék között?  Hogyan hatnak ránk a mesék? |
|  | **Tartalmi kérdések** | Milyen csodás szereplői vannak a meséknek? Milyen hétköznapi szereplői lehetnek a meséknek? Milyen mesebeli helyszínek lehetnek a mesékben? Milyen segítői lehetnek a mesék hőseinek? |

Értékelési terv

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Az értékelés időrendje** | | |
| **A projektmunka megkezdése előtt** | **Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak és feladatokat hajtanak végre** | **A projektmunka befejeztével** |
| Gondolattérkép | Ellenőrzőlista  Teszt  Áttekintő táblázat  Társak értékelés - táblázat a csoportértékeléshez  Megbeszélések | Önértékelő eszköz  Gondolattérkép |
| **Értékelési összefoglaló** | | |
| **Gondolattérkép** - Az Üveghegyen túlra jelölt lények, tárgyak, események rendezése: Az egyéni munka során elkészített képek mesebeli szereplői, helyszínei, eseményei egy gondolattérképen rendeződnek, megjelenítve a közös tudást ebben a témában. Készíthetjük a gondolattérképet papíron, interaktív táblán vagy a Sulinet Gondolattérkép eszközével is. Ebben az esetben a gyerekek alkotásainak digitalizálásával az általuk készített képeket vagy azok jellemző részleteit is rendezhetünk, ami az elsős gyerekek esetében különösen hasznos lehet. A gondolattérkép központi kifejezése a *mese*, melyhez a tanulók meglévő ismeretei alapján társítjuk a kifejezéseket vagy képeket.  **Ellenőrzőlista** - a sorba rendezéshez és vázlatkörhöz: Az ellenőrzőlisták azokat a részfeladatokat tartalmazzák, amelyek a feladat precíz elvégzéséhez szükségesek. A feladat megoldása közben és utána is követni tudják a tanulók, hogy minden részletre figyeltek-e. Ez az eszköz leginkább az önálló tanulást segíti. Az ellenőrzőlistát a csoportok a munka megkezdésekor kapják meg, a feladat elvégzése során bármikor ellenőrizhetik, mely szempontok érvényesülését tudják kipipálni a „Kész” rubrikában.    **Áttekintő táblázat** a diafilmhez és plakáthoz: Ez az eszköz azokat a szempontokat tartalmazza, amelyek szerepet kapnak az elkészült produktum értékelésében, és azokat, amelyek a közös munka folyamatának értékelésében kapnak szerepet. Lehetővé teszi, hogy a tanulók a munka során végig figyelni tudjanak ezekre a szempontokra, törekedhessenek a legjobb/elvárt megoldásra. A feladat elvégzésekor átnézik a táblázatot, eldöntik, hogy az egyes szempontoknak mennyire felel meg az ő munkájuk. Arról is döntenek, kívánják-e az ajánlások alapján javítani a produktumot.    **Társak értékelése:** a csoportértékeléshez az állóképek és a saját alkotású mesék bemutatása után: A táblázat segítségével a tanulók értékelik a jelölt szempontok alapján a többi csoport produkcióját, ill. a saját csoportjuk tevékenységének folyamatát, eredményét.    Ha az iskolában több osztály is foglalkozik ugyanezzel a témával, a feldolgozás bizonyos fázisainál megnézhetik és értékelhetik a gyerekek egymás prezentációit, dramatizált bemutatóit. Az állóképek is jó alkalom erre, amelyet megnézhetnek egymás osztályaiba látogatva, vagy felvételekről, majd pl. a Linoit (<http://en.linoit.com/>) felületén egyszerű emotikonokkal kifejezhetik véleményüket. Az egyes csoportoknak szóló lapocskákat színekkel különböztetjük meg egymástól.    **Gondolattérkép** - A gondolattérképet a projekt befejezése idején kiegészítjük az új ismeretekkel; új elemek kerülnek az ábrára, de az is lehet, hogy új struktúra keletkezik. (Rendezhetjük az elemeket pl. a következő kifejezések mentén: mesei szereplők, mesei helyszínek, a főhős segítői, varázstárgyak)    **Megbeszélés** – A megbeszélés történik egyrészt az azonos szövegen dolgozó csoportok között; ebben az esetben a feladat megoldásához kapott önálló tanulást segítő eszközt használhatják a tanulók arra, hogy a beszélgetéshez megfelelő szempontot találjanak, másrészt történhet a tanár és csoport között, amikor a tanár a figyelmet azokra a területekre tudja irányítani, amelyek kevéssé kidolgozottak, vagy válaszolni tud a diákok kérdéseire.  **Önértékelő eszköz** a projekt értékeléséhez: Ezzel az egyszerű eszközzel a tanulók értékelik a projekt folyamatába való bevonódásukat, együttműködésüket társaikkal, szerzett ismereteiket. | | |

A projekt menete

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Módszertani eljárások** | | |
| Az oktatási ciklus pontos leírása. A tanulói gyakorlatok folyamatának részletezése és annak kifejtése, hogy a tanulók miként vesznek részt saját tanulásuk megtervezésében.  1. Szülői hírlevél a projekt indításáról: A hírlevélben tájékoztatjuk a szülőket a tervezett tevékenységekről, segítségével tájékozódunk arról, milyen segítséget tudnak nyújtani a folyamat során (eszközök biztosítása, segítő részvétel).    2. Vizualizációs gyakorlat – a téma bevezetése, az Üveghegy a mesékben: Egy beszélgetésben felidézzük a mesék gyakori kezdési formáit, köztük azt is, hogy az Üveghegy mögött csodás lények élnek a mesékben, csodás események történnek csodás helyszíneken. A3-as lapokon a tanulók pasztellkrétával megjelenítik a hegyet és a mögötte elképzelt dolgokat. (2 óra)  3. A mesék (Hamupipőke királyfi, A víz tündére és Az égig érő paszuly) meghallgatása és/vagy olvasása. Az olvasni tudó gyerekek fel is vehetik egymás hangját gyakorlásként. A meséket puzzle segítségével kialakított csoportokban hallgatják meg, dolgozzák fel a gyerekek. (1 óra)  6 csoport kialakítása a mesék szereplőinek képdarabjaival (24 tanuló esetén 6 db 4 fős csoport). 2 csoport azonos mesével ismerkedik.  4. Szövegértelmezési feladatok 1:   1. események sorba rendezése, képekhez mondatok, szövegrészek kapcsolása - A képeket és szövegrészeket megkapják a gyerekek. Nagyobb mennyiségű képből választhatják ki azokat, amelyek a legjobban jellemzik szerintük a mese fontos eseményeit. 2. vázlatkör készítése a szereplők, a helyszín, a probléma felismerése céljából   vázlatkör készítése (a szereplők, a helyszín, a probléma és megoldás felismerése céljából – a feladat megoldásához segítség lehet a *Vázlatkör* című dokumentum). A feladatok interaktív táblán is elvégezhetőek. Minden meséhez tartozik a) és b) feladat, amelyeket egy-egy csoport végez el. A csoportok önellenőrzés után megbeszélik a részfeladatokat.  Az önellenőrzéshez a munka folyamán használják az *Ellenőrzőlista* *sorba* *rendezéshez* és az *Ellenőrzőlista* *vázlatkörhöz* című eszközöket.  A megbeszélés során bemutatják egymásnak az elkészült munkákat, ezzel elmélyül ismeretük a mese történetének fonaláról és a történet szerkezetéről. Ekkor még olyan csoporttal beszélik meg a feladatot, amelynek tagjai ugyanazzal a mesével dolgoztak. Véleményt mondanak egymás munkájáról, javaslatokat tesznek a jobb eredmény elérése érdekében.(1 óra)  5. Szövegértelmezési feladatok 2:   1. mondat-és szövegkiegészítések 2. tesztfeladatok vagy a Socrative (http://www.socrative.com/) hasonló lehetőségeket nyújtó programján.   A teszt könnyedén elkészíthető saját név alatt, használható ehhez segédletnek a *Tesztkérdések-paszuly* című dokumentum.    Az a) feladatsor elvégezhető interaktív táblán is vagy papíralapon. Mindkét esethez feladatjavaslatként használható a *Szövegkiegészítés-paszuly* című dokumentum. (2 óra)  6. Felkészülés a mesék bemutatására: prezentáció készítése a képsorok, szövegrészek segítségével – az azonos mesével foglalkozó 2-2 csoport egyeztet. Az elkészült képsorokat szöveggel együtt a csoportok felhasználják, hogy bemutassák a többi csoportnak az általuk megismert mese fontos eseményeit, szereplőit, fordulatait…(2 óra a felkészülésre, 1 óra a prezentációk bemutatására)  7. Drámajáték: állóképekkel (Az állókép egy dramatikus játék, amikor mint egy fényképhez beállnak a szereplők egy jellemző jelenetben.): A mesék jellemző jeleneteinek bemutatása – az előzőekhez képest vegyes csoportokban. A vegyes csoportok létrehozására a Team Maker programot használjuk. ([http:// http://chir.ag/projects/team-maker/lto.fi/](http://teamup.aalto.fi/))    A csoportok a bemutatandó jeleneteket véletlenszerűen kapják. Az állóképek szereplői egy-egy rájuk jellemző gondolattal kiegészíthetik (kihangosíthatják) a képet, így segítve annak felismerhetőségét. (2 óra) A produkciókat a gyerekek jelenetenkéntértékelik*: Csoportok értékelése – bemutatók*  8. Mesei jellemzők gyűjtése a feldolgozott mesék felhasználásával eredeti csoportokban: (1 óra)  A feladat elvégezhető papíron, de pl. interaktív táblán is.  a) a legfontosabb szereplők és tulajdonságaik  b) helyszínek és eszközök  A plakát készítésének kezdetétől a csoport előtt van az az áttekintő táblázat, amelynek a segítségével eredményes munkát tudnak végezni a gyerekek. *áttekintő táblázat plakátoz*  9. Az előző feladatban készített gyűjtemények bemutatása a többi csoport számára. (1 óra)  10. Saját mesék alkotása a megismert jellemzők felhasználásával – választható munkaformában (egyéni, páros, csoportos), választható megjelenítési formában (rajzolás, dramatikus játék, fotózott jelenetek) (3 óra)  A tanulók döntenek arról, hogy milyen munkaformában kívánnak dolgozni. Aztán eldöntik, hogy az általuk kitalált mesét milyen formában szeretnék bemutatni. Készíthetnek rajzokat, amelyekhez az egymást követő eseményeket leírják. A képek készülhetnek papíron, amely fotózás után alkalmas alap lehet a PowerPoint-tal készített diafilm készítéséhez, ugyanez elérhető úgy is, hogy a mese jellemző jeleneteit állóképekben megjelenítik a tanulók, ezeket lefotózzák, és az előzőhöz hasonló módon diafilmet készítenek velük. Készülhetnek arra is, hogy eljátsszák a mesét, dramatizálják. A képregény is választható forma lehet. Ha esetleg a képekhez szeretnének szövegbuborékban szöveget illeszteni, erre alkalmas a következő oldal: <http://bighugelabs.com/captioner.php>  A párban vagy csoportban dolgozó tanulók a munka után értékelik a munkájukat: *Saját csoport értékelése meséhez*  11. A mesék bemutatása (2 óra)  12. Plakát készítése: Meghívó a projektzáróra (2 óra) Javasolt oldal plakát készítésére: <https://www.canva.com/>    13. Kutatási feladat (A kisebbek kapnak egy gyűjteményt képekkel, rövid szövegekkel.): mesei szereplők és/vagy helyszínek kapcsolata a valósággal – plakát készítése választható munkaformában (egyéni, páros, csoportos) (2 óra)  14. Projektzárás: Az elkészült produktumok (mese diafilm – ezt pl. PowerPoint segítségével hozzák létre a gyerekek, könyv) bemutatása. A történetek bemutatásához interaktív táblát, tabletet, számítógépet használnak a gyerekek. (3 óra) Ezen az alkalmon a tanulók bemutatják azokat a produktumokat, amelyeket a téma feldolgozása során létrehoztak. A saját alkotású meséket levetítik, vagy előadják, a korábban készült munkákból kiállítást rendezhetnek. Erre az alkalomra meghívhatják a szülőket, a párhuzamos osztályok tanulóit, bárkit, akinek az érdeklődésére számíthatunk. | | |
| **Differenciált oktatás alkalmazása** | | |
|  | **Sajátos nevelési igényű tanulók** | * Tanulásba akadályozott gyermekek adják elő a meséket 1 percben. Így fejlesztjük a gondolkodási műveleteket, hiszen emlékezetből kell az összefüggéseket verbalizálniuk, magyarázni kell, és a következtetéseket megfogalmazni, valamint a lényeget kiemelniük. * Dyslexiás gyerekek esetében a hosszabb szövegrészek egyszerűsítése a lényeg kiemelésével, felolvasása számukra. * Állóképek megvalósítása a hiperaktív, figyelemzavaros gyerekek bevonásával, ezzel is fejlesztve a figyelemkoncentrációt. * Differenciált feladatadás a mozgássérült gyerekeknek (kiemelt szerep a plakátkészítésben)   Az utasítások szóban és írásban való ismétlése (ahányszor csak szükséges) a megértés segítésére. |
|  | **Tehetséges / Különleges képességű tanulók** | * A haladóbb szintű számítógépes tevékenységek elvégzése. * A tehetséges gyermekek készítsék el a videók vágását, mutassák meg társaiknak a készítés mikéntjét a MovieMakerben. * A mesék felolvasása SNI-s társaiknak |

A projekt részletei

|  |
| --- |
| **Szükséges készségek** |
| A projekt megkezdéséhez szükséges előzetes fogalmi tudás és készségek listája…  Alapszintű olvasás - írás tudás – betűismeret  Billentyűzet- és egér használata |
| **A projekthez szükséges anyagok és eszközök** |
| Technológia – Hardver: Számítógép, projektor, digitális fényképezőgép vagy okostelefon vagy tablet |
| Technológia – Szoftver: MimioStudio (vagy más táblaszoftver), PowerPoint |
| Nyomtatott anyagok: mesék fénymásolatai, nyomtatott képek, plakátok |
| Segédanyagok, internetes források:  <https://www.canva.com>,  [http:// http://chir.ag/projects/team-maker/lto.fi/](http://teamup.aalto.fi/),  <http://hirmagazin.sulinet.hu/>,  Egyéb anyagok: színes ceruzák, filcek, post-it |