



**digitális pedagógiai**  
módszertani központ

**Digitális Jólét Nonprofit Kft.**

EFOP-3.2.15-VEKOP-17-2017-00001  
„A köznevelés keretrendszeréhez kapcsolódó  
mérés-értékelés és digitális fejlesztések, innovatív  
oktatásszervezési eljárások kialakítása, megújítása”

# ERDEI SÉTA VUKKAL



**Digitális**  
**Témahét**





A kitöltéshez mintaként szolgálnak a Digitális Témahétre készült mintaprojektek, melyek a [Digitális Témahét honlapjának Tudásbázisában](#) érhetők el.

## ALAPADATOK

KÉSZÍTETTE: TÓTHNÉ KELLER SZILVIA

A PROJEKT CÍME: ERDEI SÉTA VUKKAL

**Összefoglalás: Fekete István: Vuk című regénye alapján, a tanulók megismerkednek az erdei állatok életével. Az olvasmányélmény alapján átéljük, hogy milyen veszélyeknek vannak kitéve, nap, mint nap ezek az állatok. Megismerik az erdei környezetet, felfedezik a természet szépségeit. Meghatározzák a történetben rejlő problémát, felismerve így a környezetvédelem fontosságát. Ötleteket, javaslatokat tesznek, ennek megóvására. Alapvető cél még az érdeklődés felkeltése az olvasás népszerűsítésére. Fontos, hogy megfogalmazódjon bennük az igény az olvasásra, lehetőségük legyen közösen gondolkodni, szövegélményeik népszerűsítésén. A projekt fő produktumaként megalkotják a saját erdőjüket, egy kódpálya formájában, elhelyezve rajta különböző akadályokat, amikkel meg kell küzdeniük nap, mint nap az erdei állatoknak. A regény népszerűsítésével akadályversenyre hívják ki az iskola többi alsós tanulóját. A gyerekek által készített pályán és feladatokon tapasztalhatja meg a többi diák is az erdők védelmének fontosságát.**

TANTÁRGYAK KÖRE: **Magyar irodalom, környezetismeret, rajz, technika, informatika**

■

**ÉVFOLYAMOK 4. B OSZTÁLY, MINT A PROJEKT LÉTREHOZÓJA, A TÖBBI ALSÓS OSZTÁLY 1-4. ÉVFOLYAM A PRODUKTUM KIPRÓBÁLÓJA**

**IDŐTARTAM: 24x45 PERCES ÓRA 8 HÉT (EBBŐL 16 ONLINE ÓRA)**



## A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI

- **A tanulók tudjanak kooperálni, egy közös cél érdekében felelősen együtt dolgozni. (Közös felelősségvállalás az együttműködés során.)** Egymás munkáját értékelni.
- **Tudjanak 15-20 mondatos rövid, összefüggő szöveget alkotni.**
- **Képesek legyenek papír alapú és IKT technológiával készült vizuális alkotást közösen készíteni.**
- **Tudjanak beszélni társaikkal a közös munka során, egyszerű előadást prezentálni megadott témában.**
- **Az internetet kritikus módon használják információ szerzésre.**
- **Tudjanak környezettudatosan gondolkodni.**
- **A gyermek védje, gondozza a természetet, és fedezze fel az élővilág és a környezet kapcsolatait, egymásra utaltságát.**
- **Tapasztalatszerzés informatikai eszközök és információhordozók használatában**
- **Információ gyűjtése könyvekből, számítógépes programokból.**

### TANULÁSI CÉLOK/TANULÁSI EREDMÉNYEK

- **Olvasási és szövegértési készség fejlesztése.**
- **Új ötletek kitalálása, megvalósítása és másokkal való megosztása, fejlesztve ezzel az eredeti gondolkodást és találékonyságot.**
- **Csapatmunkában az együttműködő-készség, és kompromisszumkészség fejlesztése a közös célok eléréséhez**
- **Megfigyelések, kutatások, vizsgálatok által, gondolkodásfejlesztés.**
- **Informatikai ismeretek készségszintűvé tétele**

**SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK: ELŐZETES ISMERETEK AZ ERDŐRŐL ÉS A RÓKÁRÓL**

## A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK

|                      |                                                                                                                                                                                             |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ALAPKÉRDÉS           | <b>HOGYAN BOLDOGUL EGY ÉLŐLÉNY A KÖRNYEZETÉBEN?</b>                                                                                                                                         |
| PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS | <b>MIT TEHETÜNK AZ ERDŐK VÉDELMEBEN? HOGYAN VIGYÁZHATUNK AZ ERDEI ÁLLATOKRA?</b>                                                                                                            |
| TARTALMI KÉRDÉSEK    | <b>Milyennek ismerted meg Vukot, a rókát? Milyen erdei állatok életébe pillanthattál be? Hogyan viszonyul az ember a természethez? Mit lehetne tenni a környezetünk megóvása érdekében?</b> |

## ÉRTÉKELÉSI TERV

### AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE

| A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE<br>ELŐTT                                                                                                                                                                                                       | MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN<br>DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT<br>HAJTANAK VÉGRE                                                                                                                                                                    | A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>I-K-T táblázat</b></li> <li>• <b>Linoit</b></li> <li>• <b>Előzetes tudás felmérése gondolattérképpel</b></li> <li>• <b>Szófelhő készítés az eddigi ismeretek felhasználásával</b></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>tanulói önállóság ellenőrző lista egyénileg és csoportosan</b></li> <li>• <b>egyéni szöveges értékelő jegyzetek</b></li> <li>• <b>ellenőrző kérdések</b></li> <li>• <b>Pontozótábla</b></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>I-K-T táblázat</b></li> <li>• <b>Linoit</b></li> <li>• <b>ellenőrző lista</b></li> <li>• <b>témazáró felmérés</b></li> <li>• <b>Projektértékelési napló</b></li> <li>• <b>Szófelhő készítés az új ismeretekkel</b></li> <li>• <b>levélírás</b></li> </ul> |

### ÉRTÉKELÉSI ÖSSZEFOGLALÓ

A projekt megkezdése előtt a tanulók osztálykeretben beszélgetés során összegyűjtik gondolataikat, elképzeléseiket a projekt témájáról, arról, hogy milyen munkaformában szeretnének dolgozni. **Linoittal** rögzítik.

Az **I-K-T** táblázat használata során felszínre kerülnek az előzetes ismereteik, valamint kérdéseket fogalmaznak meg, hogy mire kíváncsiak a témával kapcsolatban és ezekre a kérdésekre választ kapnak a projekt során. Ezt egy **gondolattérképbe** is lerajzolják és egyéni **szófelhőket** is készítenek az elképzeléseikről.

A tanulói tevékenységek **folyamatos ön- és társértékeléssel**, valamint tanítói értékelésekkel tűzdelték. A diákok **egyéni és csoportos értékelését előre kidolgozott táblázatok, tanulói önállóság ellenőrző listák** segítik az órák során. Ezek vezetése, folyamatos. A pedagógus **egyéni szöveges értékelő jegyzeteket** készít, a gyerekek munkájáról. A folyamat során idővonalat készítenek a kis róka fejlődéséről, változásairól, évszakonként. Az elolvasott részekhez sajátos értékelő eszközök is tartoznak pl. **ellenőrző kérdések**, Kahoot, Wordwall, Learningapps játékkal és QR kódos teszttel. A feladatvégzések során szerzett pontokat, pontozótáblába gyűjtik (Hashtag.school programban). A csoportoknak egységnyi pont jár, a feladatokért, szorgalmi munkáért, órai aktivitásért. A csoportok szinte minden órán szereznek pontokat. A pontozótábla kiértékelése egyben a csoportverseny alapja a projekt végén egy általuk meghatározott jutalom jár a győzelemért.

A projekt során elkészített produktumokhoz és a megfigyelésekhez iránymutató szempontsorok állnak a tanulók rendelkezésére. A **tanulói produktumot**, **ellenőrzőlistát**, előzetesen megkapják, így már a munka megkezdése előtt látják, hogy milyen szempontoknak, kritériumoknak kell, hogy megfeleljen a produktum. A tanulók a megvalósítás során **projektértékelési naplót** is vezetnek, ahová az időpontok, tevékenységek, produktumok és az önértékelésre vonatkozó bejegyzéseket rögzítik.

A foglalkozások zárása, ismételten a **linoit-ban** kerül rögzítésre a már új, kibővült ismeretek jegyében. Szófelhők alkotására is sor kerül, összehasonlítva a projekt elején létrehozott munkákhoz képest történő szóanyag bővülést. Ennek segítségével, könnyebb a reflexiók megállapítása is. A könyv elolvasását **témazáró felméréssel** zárul. Végül **levelet** írnak másik osztályba járó társaiknak, ahol kifejtik az éppen tanult témáról feltárt összefüggéseket és bemutatják benne, az elkészült projektjeiket.

## A PROJEKT MENETE

### MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

A projektnek ez a része képlékeny kell, hogy legyen, mert a tanulók menet közben sokat alakítanak rajta ismereteikkel, ötleteikkel.

(A projekt eredetileg iskolai környezetre volt tervezve, de menet közben az online oktatás bevezetésével, átalakult a terv és digitális oktatással folytatódott az elkezdett tevékenység.)

A tanulói feladatok a regény szövegéhez vannak igazítva, így az olvasás minden órán jelen van.

**IDÉZD FEL!** Az előzetes ismeretek feltérképezése [Linoit-tal](#), gondolattérképpel, ([Mindomo](#))



szófelhővel. [Word Art](#)

**Csoport alakítás!** [ClassDojo](#) segítségével, véletlenszerűen csoportot alakítanak.



Megbeszéljük és kiosztjuk a szerepeket. (1. óra)

Megismerkednek az íróval, ismereteket gyűjtenek róluk. **PPT-t készítenek.** (2. óra)  
Ellenőrző lista segítségével ellenőrzik munkájukat.

**Add elő:** A csoportok adják elő az elkészített prezentációjukat. A többi csapat értékeli, megadott szempontok alapján. (3. óra)

**Gyűjtsd ki!** Madárnevek és állatnevek kigyűjtése, a szövegből. Tulajdonságok és jellemzők keresése az interneten róluk. (4. óra)

**Alkoss!** Rókasztár készítés. (Hogy hívták rókanyelven ezeket az állatokat?) Rajzoljanak térképet az erdőről és Kag útvonaláról!

**Gyűjtsd össze:** milyen jellemző tulajdonságokat tudtál meg az eddig olvasottakból, Kagról és Ínyről! (5. óra)

**Készíts:** Igaz vagy hamis állításokat vagy kvíz kérdéseket készítenek a rókapárról [wordwall](#) játékkal!

**Alkoss!** Építsenek rókavárat! A rókavár kapujára keressék meg feliratnak a rókavár



törvényét! (6. óra)

**Gyűjtsd ki:** Keressék meg az új szereplőket és jellemezzék őket!

**Nyomozz:** Melyik lábnyom, melyik állathoz tartozhat! Az erdő melyik részén találhatóak? Derítsék ki mi a rókák törvénye! Hallgassák ki az illetékeseket, és mondják

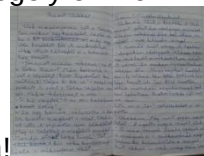


meg, hogy Ki mondta kinek? (7. óra)

**Sajátítsd el!** A tanulók megismerkednek néhány QR kód alkalmazással. A tanító egy QR kód alapú vetélkedőt készít a történethez kapcsolódó feladatokkal! A tanulók Tableteket

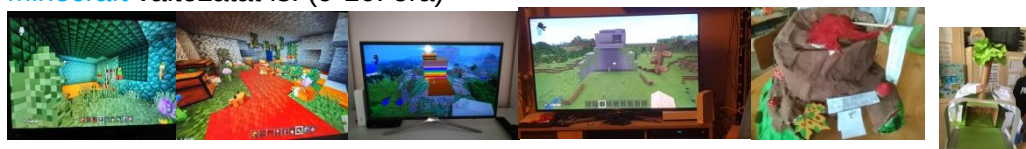
használnak.(8.óra)

**Alkoss!** A tanulók Képzeljék bele magukat a kis Vuk helyzetébe. Írjanak segélyfelhívó

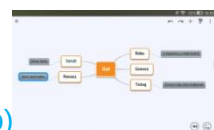


kiáltást az ő nevében!Készíthetnek riportot Vukkal, hogy hogyan került oda!

**Alkoss!:** A gyerekek elkészítik Karak barlangjának a makettjét és a modern  
[Minecraft](#) változatát is. (9-10. óra)



**Alkoss:** Jellemezzék Sutot a kétszínű rókát gondolattérképen ([Mindomo](#))



Írjanak forgatókönyvet Karak és Sut összeszólalkozásáról! (11. óra)

Megbeszélés után, játsszák el a Sut és Vuk találkozását, viselkedését egy rövid jelenetben!  
Készítsenek róla videófilmet! (12-13.óra)

**Figyeld meg:** Melyik szereplő bújít el a QR kódok alatt? ([QR kód generátor](#))



**Párbajozz:**Ki tud többet a történetből? ([Hasthagscholl feladatbank](#))

**Teszteld a tudásod:** Szövegértés ellenőrzése ([Kahoot](#)) játékkal. (14. óra)

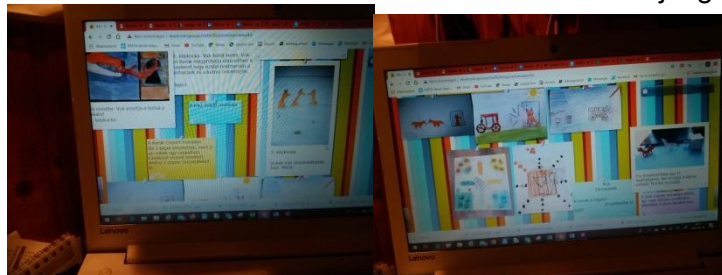
**Gyűjtőmunka:** Képek, információk gyűjtése Ínyről, a rókalányról. Ki ő? Milyen családból  
származik? Hogy került a Simabőrű házához?

**Tervezz:**A tanulók beleélik magukat Vuk szerepébe és ötletelnek, hogy ők hogyan  
szerveznék meg Íny szökését. Csapatmunka online. Ötletelés ([Linoit-on](#)) keresztül  
(15 – 16. óra)

**Videózz:** Íny kiszabadításának eljátszása, bábokkal. Videófilm készítése róla. (17. óra)



**Kiállítás:** Az elkészült művek kiállítása online faliújságon keresztül. ([Linoit](#))

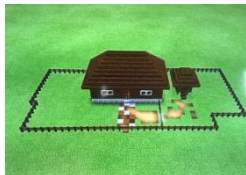


**Alkoss!** Készítsenek a csapatok egymásnak [Wordwall](#) segítségével egy keresztrejtvényt,  
ami összefoglaló kérdéseket tartalmaz. Totó készítést is választhatnak.(18. óra)

**Gyűjtsétek ki!:** A diákok kigyűjtik az összes szereplőt a történetből és párosítják az

összes beszédes nevet [learningapps](#) segítségével! (19. óra)

**Alkoss:** Vadász házának megalkotása, szabadon választott technikával.



Térkép készítés a búzamezőről és a menekülő útvonalról!



Riport készítés az aratómunkásokkal, hogy miért akarják elkapni a rókát. (20. óra)



**REFLEKTÁLJ!** A teljes folyamat során idővonalat készítenek a gyerekek a kis róka fejlődéséről, változásairól. Az idővonalra saját rajzos alkotásaikat helyezik el.

**Nézd meg:** Vuk film megnézése, előre megadott szempontok alapján. Azonosságok és különbségek keresése a könyv és film története között. (21. óra)

**Foglald össze:** Környezetvédelemről tanultak összegyűjtése, összefoglalása ([Linoit](#)) (22. óra)

**Működj együtt és válj szakértővé:** A végső produktum egy kódpálya, melyet az eddig elkészített munkákból fognak összerakni. (23. óra)

**Akadályverseny megszervezése:** A pályát készítő 4. o. gyerekek 1-1 állomáson helyezkednek el és várják a csapatokat feladatokkal. A csapatok (5 fő) kapnak egy menetlevelet és abba gyűjtik a pontjaikat. Az 1-2. osztályosoknak a film alapján vannak összeállítva feladatok, a 3-4. o. a könyv alapján. (Ők előzetes feladatként elolvassák a könyvet, a kicsik pedig megnézik a rajzfilmet.) A pályát térképként megkapja minden csapat és ez alapján tudják megkeresni a kódolthelyszíneket. Minden helyszín teljesítésekor, kapnak egy puzzle darabot, amit az utolsó állomáson összeraknak. Ha jól dolgoznak, a gyerekek által készített könyvborító képe áll össze. (24. óra)

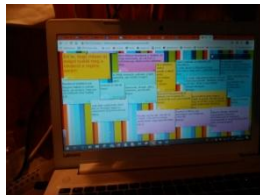


Akadálypálya állomásainak feladatai

1. QR kódok megkeresésével, leolvasásával információgyűjtés.
2. Szerepjáték, részletek dramatizálása.
3. Rókavadászat
4. Wordwallos játékok
5. Lábnyomok keresése, párosítása
6. Társasjátékok
7. Gyümölcsös játék, szereplők neveivel
8. Párbaj
9. Tájfutás, erdőbe nem illő dolgok összegyűjtésével.
10. Környezetvédelmi kvíz
11. Újra hasznosítható anyagokból kézműveskedés
12. Rókasztár (Párosító játék)
13. Kódolás
14. Totó
15. Puzzle

A projekt lezárásaként 1-2 gondolattal megfogalmazák, hogy mit tanultak az erdőről és

az erdei állatokról! [Linoit](#) Módosítják az új ismereteik alapján a szófelhőiket.



Felhívó levelet írnak a többi alsós osztálynak, amiben elmesélik, hogy miért jó elolvasni ezt a könyvet!

Meghívót, plakátot, készítenek, amiben meghívják őket, a kódolás akadályversenyükre.

A gyerekek az egész project alatt olvasónaplót vezetnek, fontos feljegyzésekkel, rajzokkal.

**Adj számot a tudásodról:** Témazáró felmérés ([Redmenta](#)) (25. óra)

Akadályverseny lebonyolítása egy külön délutáni foglalkozás keretében.

**ÉRTÉKELJ!**: A tanulók értékelik a projektet, saját munkájukat, a csoportban betöltött szerepüket és társaik munkáját. Gyűjtött pontok összeszámolása, beváltása.

#### **Beilleszkedési, tanulási nehézséggel küzdő tanulók:**

Az olvasási nehézséggel küzdő gyermekek számára egy rövidített szöveg változata kerül olvasásra. Figyelve a nehezebb szavak kihagyására. Kedvező számukra a csoportmunka, páros munka. Segítenek nekik a rajzos, grafikus feladatok.

#### **Tehetséges, különleges képességű tanulók:**

A tehetséges tanulóknak lehetőségük van jobban elmélyülni az adott témában. Használhatnak nehezebb alkalmazásokat. Jobban elmélyülhetnek a természet közeli feladatokban. Segítséget tudnak nyújtani a tanulási nehézséggel küzdő gyerekeknek.

#### **Nem anyanyelvű tanulók:**

A nem anyanyelvű tanulók a munka során használhatnak fordítóprogramot, beszámolójukban alkalmazhatnak rajzokat, grafikus jeleket, emojiakat.

## **A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK**

### **TECHNOLÓGIA – HARDVER**

számítógépek, tabletek, internet-hozzáférés, nyomtató, projektor, szkennel, videokamera, levelezőprogram, böngésző, szövegszerkesztő, táblázatkezelő, prezentációkészítő videokonferencia



**NYOMTATOTT ANYAGOK**

Fekete István: Vuk című könyve

INTERNETES FORRÁSOK, ALKALMAZÁSOK.

GOOGLE, KAHOOT, WORDWALL, LEARNINGAPPS, LINOIT, MINDOMO, WORDART, REDMENTA,  
CLASSDOJO, HASHTAGSCHOOL, POWERPOINT, EXCEL, WORD,

NYOMTATOTT ANYAGOK *(Pl. tankönyvek.)*

Fekete István: Vuk című könyve