

## PROJEKT CÍME

### SZÍNEK ÉS FORMÁK

A

**MAGLÓDI NAPSUGÁR ÓVODÁBAN APÁK NAPJÁN ÉS A VÍZ VILÁGNAPJÁN**



ALAPADATOK			
SZERZŐ(K) NEVE			
Mészárosné Ádám Andrea			
ÖSSZEFOGLALÁS <i>(A projekt rövid, 3-5 mondatos leírása, rövid, lényegre törő összefoglalása.)</i>			
Idén a színek és formák téma köré csoportosítottuk projektünket több jeles naphoz kötődően. Évről – évre rendszerezzük és bővítjük a gyermekek tudását, változatos és játékos feladatok segítségével ismertetjük meg a gyerekeket különböző IKT eszközök és programok használatával. A digitális eszközök használatával fejlesztjük a gyermekek gondolkodását, problémamegoldó képességét és a digitális eszközök célszerű használatára nevelünk.			
TANTÁRGYAK KÖRE			
ÓVODA: • Külső világ tevékeny megismerése környezeti és matematikai tartalommal, • Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka, • Ének, zene, énekes játék, • Verselés, mesélés, • Mozgás, testnevelés			
SZAKKÉPZÉSI INTÉZMÉNY ESETÉN			
ÁGAZAT	ÁGAZATI ALAPOKTATÁS	SZAKMA	TANULÁSI TERÜLET
Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.
ÉVFOLYAM			
Óvoda vegyes csoport (3-6 évesek), Kis-középső és nagycsoportosok (3-7 éves korig)			
A PROJEKT IDŐTARTAMA (MIN. 5 ÓRA)		Naponta 30 perc változatos tevékenységekkel	
A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI			
TARTALMI KÖVETELMÉNYEK <i>(Itt jelennek meg a kerettantervi követelmények alapján kitűzött tartalmi célok. A követelmények felsorolása egy fontossági sorrendbe állított lista olyan tudáselemekkel, témakörökkel, amelyeket a tanulóknak a projekt végére teljesíteniük kell.)</i>			
Kitűzött képességfejlesztést szolgáló céljaink: • Ok-okozati összefüggések felfedezése a korábbi tapasztalatok újszerű helyzetben történő alkalmazásával. • Problémamegoldó gondolkodás, problémaérzékenység fejlesztése. • Közösségi tulajdonságok, szociális magatartás fejlesztése. • Beszédkevés fokozása, szókincsbővítés, nyelvi kifejezőképesség fejlesztése. • Kreatív gondolkodás fejlesztése. • Hallás és ritmusérzék és auditív memória fejlesztése. • Alkotóképeség, díszítőérzék, vizuális gondolkodási képeség, szem-kéz koordináció fejlesztése. • Önbizalom fejlesztése. • Önállóság fejlődése. • Keresztcsatornák fejlesztése. • Nagymozgások fejlesztése. • Szabálykövető magatartás gyakorlása. • Tudatos és biztonságos digitális eszközhasználat			
TANULÁSI CÉLOK/KÖVETELMÉNYEK			

*(Itt jelennek meg a készségfejlesztés céljai fontossági sorrendben a Nat és a kerettantervek alapján. Különösen fontos a gondolkodás és a 21. századi készségek fejlesztése a digitális technológia támogatásával, illetve magának a digitális kompetenciának a fejlesztése.)*

Értelmi nevelés: Figyelem, emlékezet, koncentráció, logikus gondolkodás, találmányosság, problémamegoldó készség, fantázia, képi kifejezőkészség fejlesztése. Vizuális percepció fejlesztése. Rész-egész viszonyának érzékelése. Tájékozódás térben és síkban. Ok-okozati összefüggések megláttatása. Digitális eszközök adta lehetőségek értelmezése. Információk rendszerezése. Szociális nevelés: Feladattartás, feladattudat, türelem, együttműködés, segítőkészség, kompromisszumkészség fejlesztése. Egymás elfogadása. Felelősségtudat alapozása. Értékelések megfogalmazásának gyakorlása. Felelősségteljes digitális eszközhasználat. A technológia, mint eszköz alkalmazása. Feladatok közvetlen felügyelet nélküli végrehajtása. Kommunikációs nevelés: Szókincsbővítés. Téri irányok megnevezésének gyakorlása. Kulturált beszélgetés alakítása. Egymás meghallgatása. Szövegalkotás. Véleményformálás. Testi nevelés: Szem-kéz koordináció fejlesztése. Nagymozgások, finommotorika, kitartás, erőnlét fejlesztése. Együttműködés az Apukákkal.

### **SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK**

*(A projekt megkezdéséhez szükséges előzetes ismeretek, fogalmi, tartalmi tudás és készségek listája.)*

- Az életkornak megfelelő szókincs.
- Az életkornak megfelelő környezetismereti tudás.
- Minimális technológiai ismeret, de ennek hiánya nem befolyásolja a sikeres projekt elkészítését.
- Kialakulóban lévő együttműködő készség, türelem és empátia.
- Szem-kéz koordináció.
- Kreativitás.
- Nyitottság, érdeklődés az új dolgok, állomásjárás, digitális technika felé.
- Minimális szándékos figyelem megléte
- Szociális érettség

### **A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK**

#### **ALAPKÉRDÉS**

*(A projekt alapjául szolgáló problémafelvetés nyitott kérdés formájában. Pl.: Miért van szükségünk hősökre? stb.)*

Miért fontosak a színek és a formák?

#### **PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS**

*(A projekt alapkérdését kibontó, a tanulási-tanítási folyamat során érintett nagyobb témakörök kérdései. Pl.: Mit jelent a hős fogalma? Kik a ti kedvenc hőseitek? Milyenek az irodalmi hősök - hős-e János vitéz? Milyen hőstetteket hajtott végre? Mi az, ami a valóságban is megtörténhet? Ma milyen hősökre, hőstettekre van szüksége a világnak? Te milyen hős lennél, mi lenne a hőstetted?)*

MIT JELENT SZÁMODRA A SZÍNKVALKÁD ÉS A FORMÁK? TI MILYEN SZÍNEKET, FORMÁKAT ISMERTEK? MIT VESZTEK ÉSZRE APÁVAL A TÉRKÉPEN, MILYEN FORMÁKAT ÉS SZÍNEKET? MELYIK LEGYEN AZ ELSŐ ÁLLOMÁS ÉS OTT MIT KELL CSINÁLNI? EGYÜTT TUDTOK MŰKÖDNI AZ ÜGYESSÉGI, GONDOLKODTATÓ JÁTÉKOKBAN? MIÉRT HASZNÁLUNK FORMÁKAT? ELJUT A NAPOCSKÁHOZ A ROBOTMÉHECSKE? MINDEN ÁLLOMÁSON LESZNEK FORMÁK ÉS SZÍNEK? TE JÓL ÉREZTED MAGAD A MAI NAPON AZ APUKÁDDAL?

#### **TARTALMI KÉRDÉSEK**

*(A projekt alapkérdését kibontó, a kapcsolódó tantárgyi követelményekre, ismeretekre vonatkozó kérdések. pl.: Hogyan készíthetünk digitális kollázt? Milyenek az irodalmi hősök? Mit jelent a jellem fogalma? Milyen János vitéz jelleme? stb.)*

Nézzük az állomások előtt a térképet. Melyik állomás, milyen színt, formát és kihívást rejteget számunkra? A narancssárga téglalap állomáson számítástechnikai, interaktív feladatok várnak minket, vajon el tudom juttatni a méhecskét a napocskához és a virágokhoz? Tudunk Apával hajót hajtogatni? Hol tud a hajó úszni? A sárga kör állomáson, tudunk majd zenélni mi is a poharakkal? A többi állomáson is várnak ránk izgalmas feladatok? Hogyan tudunk részt venni az élményfestésben? Apa tényleg krokidállá fog változni és lufit is lehet borotválni? Hová kell felragasztani az elégedettségmérő arcoskákat? Milyen formakereső feladatokat oldottunk meg a számítógépen? Milyen színük és formájuk van az udvari játékos állomásoknak? Milyen hangszerek szerepeltek a mesében/dalban? Melyik feladat tetszett a legjobban? Melyik a kedvenc játékod az interaktív táblán/számítógépen?

<b>ÉRTÉKELÉSI TERV</b>		
<b>AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE</b>		
A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
<p><i>Előkészítés: Beszélgetőkör a gyermekekkel a Víz világnapjáról, Apák napjáról, megfigyelés, a projekt kiválasztása, állomások megbeszélése az óvodapedagógus kollégákkal. Szülők bevonása. A várhatóan rendelkezésre álló eszközök feltérképezése Gyerekek bevonása, felkészítése.</i></p>	<p><i>Megbeszélések a kollégákkal, padlet készítése, informatikai eszközök előkészítése a projekthez. •A folyamatos motiváció fenntartása • Javító, orvosló eljárások •Kompenzáló eljárások •Preferáló eljárás •Differenciált értékelés (szóbeli) •Autonómia biztosítása életkornak, egyéni sajátosságnak megfelelően. •Ismeretbővítő játékok alkalmazása. • Matematikai és környezeti ismereteket bővítő játékok gyakorlása. •Produktumok elkészítése a gyermekekkel, szülőkkel közösen, melynek a gyermekek fantáziája szab határt.</i></p>	<p><i>Gyerekek, Apukák részéről: Mosolyfalon jelzik, hogy érezték magukat az állomásokon. Pedagógus részéről: állomások élményei, gyermekek , szülők aktivitásának elemzése, projekt értékelése, csoportok értékelése. Honlapunkon a projekt bemutatása. Beszélgetés a gyermekekkel a megszerzett új ismeretekről •Újságcikk a digitális témahétről a helyi újságban a projektet követően</i></p>
<p><b>AZ ÉRTÉKELÉS ÖSSZEFOGLALÁSA</b></p> <p><i>(Írja le az értékelési módszereket, amelyeket ön és tanulói használnak a tanulói igény felmérésére, a célok kitűzésére, a fejlődés nyomon követésére, a visszacsatolásra, a gondolkodás és a folyamatok értékelésére és a tanulásra való reflektálásra a projekt során! Használhat grafikus összefoglalást, naplóbejegyzéseket, szöveges jegyzeteket, ellenőrzőlistákat, közös megbeszéléseket, kérdéslistát és értékelő táblázatokat.</i></p> <p><i>Írja le továbbá a tanulási folyamat kézzel fogható bizonyítékait (pl. prezentációk, fogalmazások vagy kiselőadások), valamint a hozzájuk tartozó értékelési rendszert! Részletezze az oktatási folyamatokat, írja le, ki készíti az értékelést és hogyan, illetve azt, hogy mikor!)</i></p>		
<p>A projekt megkezdése előtt beszélgetőkörön beszéljük meg, hogy milyen állomásokat tervezzünk, ki miben jó, illetve az adott állomáshoz milyen szint, formát tud hozzárendelni hogy érthető legyen a feladat, az adott tevékenység. A felmerülő ötleteket lehetőség szerint felhasználjuk a projektben. A folyamatos motiváció fenntartása az óvónők feladata: Javító, orvosló eljárások – segítségnyújtás, ötletadás elakadás, bizonytalanság esetén; Kompenzáló eljárások – az esetlegesen rosszkedvű, szorongó gyermek, szülő lelkesítése; Preferáló eljárás – pozitív személyiségjegy, többlettudás előtérbe helyezése; Differenciált értékelés – megerősítés, visszacsatolás, motiválás, informálás; Autonómia biztosítása életkornak, egyéni sajátosságnak megfelelően – eszközhasználat, ötletek megvalósítása, önálló ténykedés; A projekt ideje alatt értékelő-mosolyfalat hozunk létre, mely óvodánk jelképét, egy napocska forma rajzolódik ki a nap végére. Megbeszéljük a nehézségeket, a sikereket. A projekt végén, ezen a falon a gyerekek, szülők egy mosolykával jelölik, hol érezték a legjobban magukat, melyik tevékenység tetszett nekik a legjobban. A gyermekek fokozatosan nehezedő játékos rávezető feladatokat kapnak, gyakorlással jutnak el az egyes nehézségi szintekre. A projekt alatt készült fényképeket a projekt során folyamatosan megosztjuk a szülőkkel a honlapon, padleten és a csoport zárt facebook csoportjában. Célunk, hogy - a távolmaradó szülők is ismerjék meg, hogy gyermekeik milyen eszközökkel ismerkedhetnek az óvodában és milyen fokozatok útján játékosan ismerkednek meg a digitális világgal - a szülők lássák meg, hogy a digitális eszközök megfelelően használva a gyermekek fejlesztését, oktatását szolgálják. Ehhez kapcsolódva szeretnénk tanácsokat adni, ahhoz, hogy otthoni környezetben a digitális eszközök használatát hogyan lehet megfelelő</p>		



mederben tartani - megismerjék az egyes játékokban, programokban rejlő fejlesztési lehetőségeket. A projekt megvalósítása alatt a gyermekek folyamatos visszajelzést kaptak leginkább a pedagógusok által. Igyekeztünk példát mutatni az építő jellegű értékelések megfogalmazásával. A projekt megvalósítása alatt, minden pedagógus, pedagógiai asszisztens, dajkák, konyhás néni is aktívan résztvettek a rájuk bízott feladatokban a folyamatos visszajelzés és felügyelet érdekében. A laptop, számítógép, mobiltelefon, interaktív tábla használatánál a közös és az időre beosztott eszközhasználatot preferáltuk. Ezáltal tudták egymást segíteni és türelmet gyakorolni, hogy az egyes eszközöket más is ki tudja próbálni. Az együtt dolgozó gyermekeket a pedagógus tudta értékelni és irányítani. Az értékelés módszerei: Beszélgetés, Megfigyelés, Elemzés, Online bemutató, Dicséret, Hibajavítás, Gyakoroltatás, Önértékelés. A gyerekek előzetes tudásának felmérése és megfigyelése alkalmas arra, hogy elő tudja készíteni a projektet. A feladatokat és játékokat a csoportokba járó gyermekek igényeihez és érdeklődési köréhez kell igazítani. Minden foglalkozáson konkrétumokat meghatározva kell megdicsérni a gyermekeket egyéni képességeik függvényében (pl. szép az alkotásod, rajzod, ügyesen használod a padlórobotot, mert sok színt, formát használtál, ügyes voltál és kreatív, szépen hajtogattál apukáddal stb...). A hibák javítása példamutatással, illetve konkrét javítással is járhat, de mindig az adott gyermek egyéni képességeiből kell, hogy kiinduljon és ott van apuka is, aki támogathatja, ha elakad. Fel lehet hívni a gyermek figyelmét arra, hogy legközelebb miként kerülheti el a hibát (Legközelebb lassabban nyomd meg az irányokat, előtte gondolkodj, óvatosabban húzd az ujjad, vagy az interaktív tollat az interaktív tábla képernyőjén, akkor könnyebben tudod kezelni) Az ismeretek bővülését beszélgetéssel, játékkal is lehet ellenőrizni. Megjelennek-e az új ismeretek a gyermekek szabad játéktevékenységében, (pl. énekl-e az új dalt, használnak-e új kifejezéseket, igénylik-e hogy a bábúknak is megmutassák az interaktív játékok használatát, türelmet tudják-e gyakorolni társaikkal szemben). A projekt lezárásakor a napocska látványa, a sok mosolygó arc, a napközbeni élmények minden résztvevő részéről is értékkel bír - a szülők is betekintheztek a munkába. A tanulási folyamat kézzel fogható bizonyítékai: a többi csoport is aktívan hajtogatta a hajókat, melyet egyik állomáson megúsztathatott a vizes asztalon, teljesen elvarázsolódtak az élményfestésen, bábszínházon, ahol Zsófi és Éva néni síkbábokkal és illusztrációkkal színesített. A családok visszajelzése pozitív volt számunkra, csodálták, hogy ennyi mindent, változatos, színes foglalkozásokat tartunk az óvodában és mennyi mindent ki tudtak próbálni ebből a sokszínűségből egy napon, s ezáltal nagyon sokat tanulnak gyermekeik. Öröm volt látni, hogy szülői támogatással ilyen közösségi élménynek is részesei lehettünk, reméljük a jövőben is lesz lehetőségünk hasonló projektben részt venni.

## A PROJEKT MENETE

### MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

*(Az oktatási ciklus pontos leírása. Nevezze meg a projektszakaszok/-lépések célját, részletesen írja le a tanulói tevékenységek folyamatát, és adja meg az elvégzésükhöz szükséges időt, valamint fejtse ki, hogy a tanulók miként vesznek részt saját tanulásuk megtervezésében! Ismertesse, hogy az egyes projektszakaszokban milyen produktumokat/részproduktumokat hoztak létre a tanulók! Kérjük, térjen ki a differenciálás lehetőségeire is! Kérjük, mutassa be, hogyan támogatja a tanulókat a tudatos és biztonságos médiahasználatban!)*

A gyerekek életkori sajátosságainak figyelembevételével nyolc részt vevő csoport a következő feladatokból válogathatott: **Külső világ tevékeny megismerése – környezeti és matematikai tartalommal:** (15-20 perc kiegészítve 40 perc interaktív játéktevékenységgel) • Hajó hajtogatása és úsztatás vizes asztalon • Robotméhcskével jobb-bal, előre-hátra irányok gyakorlása Bee bot robottal • Interaktív táblán tangram és formakereső játék Apával • A matematikai tartalmat szintén megtöltöttük interaktív tartalommal, számlálós, halmazalkotós játékokat is készítettünk a halacska horgászat során. **Mese-vers tevékenység (15-20 perc, kiegészítve interaktív 40 perc játéktevékenységgel)** keretén belül a középső csoportos óvodapedagógusok elbábozták Fésűs Éva: A békakirály papucsak c. mesét, melyhez pendrive-ot és hangtechnikát is bevetettek, a sorozatos előadások miatt. • **Ének-zenei tevékenység (15-20 perc kiegészítve 40 perc interaktív játéktevékenységgel):** Kedvenc dalaink közé tartoznak a megzenésített vizes, dalok,

mondókák, saját készítésű hangszerekkel, a pohárral zenélés és táncház Gyuri bácsival az óvoda udvarán. **A rajzolás, barkácsolás, kézimunka (60 perc) tevékenység keretében** a gyerekeknek, apukáknak lehetőséget biztosítottunk a közös alkotásra, hajtogatásra, barkácsolásra minden csoportban, és ezzel párhuzamosan zajlik a külső világ tevékeny megismerése matematikai tartalommal (tangram készítése számítógépen) • Ezen kívül informatikai eszközökön való rajzolásra is lehetőséget adok. Rajzolóprogramok segítségével a gyerekek kísérletezhetnek a számítógépen, interaktív táblán • Az élményekből közös videó is készül, mely a Padleten, honlapunkon is megtekinthető. **Mozgásos játékokat (60 perc)** is terveztünk a hétre. Vizes, ügyességi és logikai feladatokat és zenés táncházat készítettünk elő számukra, melyet mobiltelefonnal és JBL bluetooth hangszóróval kapcsolunk be a résztvevőknek. Azok a gyermekek, szülők, akik betegség miatt személyesen nem tudtak részt venni a játékos feladatokban, Padleten és honlapon tájékoztattuk az eseményekről. Erre folyamatosan biztattam a szülőket a facebook zárt csoportunkban. **Differenciálás:** • Mindenki mindent kipróbálhatott, ami a készségi szintjének, kedvének való volt. Azok a gyerekek, akik élvezettel vettek részt a digitális tevékenységekben, azok az év során többször is választhattak a feladatok közül. (számítógép, interaktív tábla, Bee-bot) Akiknek nehezebben ment, Ők a könnyebb, gyorsabban elkészíthető játékokat kapták meg. Amikor láttuk, hogy a gyermek segítségre szorul, ott megkapták a kellő felnőtt segítséget is. Egyes esetekben a gyerekek együtt, kisebb csoportokban is dolgozhattak. • A digitális témahéten, illetve folyamatosan feltöltésre kerülnek az elkészült munkák, melyet a honlapunkon közzé is tettünk, hogy a szülők is megtekinthessék. **Tudatos és biztonságos médiahasználat:** • Digitális eszközök használatának megbeszélése, bemutatása, gyakoroltatása • A használt weboldalakat körültekintően válogattuk meg • Bekapcsoltuk a gyermekeket védő szolgáltatásokat, adatvédelmi beállításokat. • Felhívtuk a gyerekek figyelmét arra, hogy milyen időkorlátokkal használhatták a bent lévő eszközöket, beszélgettünk velük arról, hogy milyen káros hatásai lehetnek annak, ha valaki túl sokat néz televíziót, túl sokat számítógépezik, tabletezik, mobiltelefont használ vagy Xboxozik. • Minden esetben megbeszéltük a videókon látott tartalmakat

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

*(Mutassa be a tanulási-tanítási folyamat során alkalmazott technológiát (hardver, szoftver), sorolja fel a felhasznált online tartalmak és források linkjeit, valamint adja meg amennyiben szükséges, a nyomtatott források és eszközök listáját is!)*

Hardver, szoftver: Óvodai számítógépek (2 db) Interaktív tábla (1 db) Projektor (1 db) Lamináló gép (1 db) JBL bluetooth hangszóró (1 db) Pendrive (1 db) Az óvodapedagógus saját notebook- mobiltelefon- kamerája, Bee-bot padlórobot

Online oldalak:

- Pinterest
- Facebook
- Google Űrlap/drive/gmail
- MozaWeb/MozaBook
- <https://padlet.com/mneadamandrea/sz-nek-s-form-k-digit-lis-t-mah-t-2023-ct7ejzaxowo9735>
- www.napovoda.hu
- Power Point (videószerkesztéshez)
- Youtube
- Movavi videószerkesztő program
- NOVUM szakkönyvek (Óvodai projekttervek)

Kreatív eszközök: • színes papír, rajzlap • kartonpapír, • falapocskák, • hurkapálca, • sablonok, • ceruza, • filctoll, • ragasztó, • ecset, festék, • olló.



**Animáció, videó szerkesztések, Padlet szerkesztése,technikai anyag szerkesztése, vágás, zene:** Mészárosné Ádám Andrea (Csigabiga csoport), óvodapedagógus, óvodavezető-helyettes

**Mesét előadja:** Pásztor Zsófia és Mucska Gyuláné (Kutyus csoport) óvodapedagógusok

Közreműködő csoportok az állomások megvalósításában: **Csigabiga csoport**, Mészárosné Ádám Andrea óvodapedagógus, óvodavezető-helyettes, **Kisvakond** (Galambos Erika, Kádár Barnabásné), **Pitypang** (Juhász Jánosné, Plank Istvánné), **Szivárvány csoport** (Bodonyi Sándorné, Kolompár Györgyné), **Maci csoport** (Fischer Enikő, Illyés Erzsébet, óvodapedagógusok), **Pillangó csoport** (Juhász Judit, Bőti Csenge, óvodapedagógusok), **Kutyus Csoport** Pásztor Zsófia és Mucska Gyuláné, óvodapedagógusok, **Cica csoport** (Szeverné Pap Márta óvodapedagógus, Gerhát Jánosné pedagógiai asszisztens, Kemenes Rita gyógypedagógus, Vanczák Csilla óvodavezető, Tomcsányi Emese óvodatitkár

**ELLENŐRZŐ SZEMPONTOK A HATÉKONY PROJEKT TERVEZÉSÉHEZ ÉS MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ**

x A projekt megvalósítására legalább 5 tanóra áll rendelkezésre.
x A projekt megvalósításában fontos szerepet játszik a digitális technológia eszközként való alkalmazása.
x A tanulási folyamat középpontjában a tanulók állnak.
x A projekt a tantervi követelményekkel összehangolt, fontos tanulási célokra összpontosít.
x A projekt céljai között szerepel a tanulók digitális kompetenciájának fejlesztése.
x A projekt során folyamatos, többféle típusú értékelés történik.
x A projekt egymással összefüggő feladatokat és tevékenységeket tartalmaz, amelyeket adott időtartam alatt kell végrehajtani.
x A projektre jellemző a multidiszciplináris megközelítés.
x A projekt feladataiban legyen kihívás, problémamegoldás, kutatás, vizsgálódási lehetőség.
x A tanulók a megszerzett tudást és készségeket bizonyítják a projekt produktumaiban, amelyek publikálhatók, előadhatók vagy bemutathatók.
x Az intézmény regisztrált a Digitális Témahét honlapon.