WP3 – POWERPACK ESZKÖZTÁR TEVÉKENYSÉGEK

Digitális jólét:
Digitális szupererőm

Az Európai Unió támogatásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé. A projekt száma: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923.

1. Általános információk

Jólét dimenziója: Digitális jólét.
Célkorosztály: 8–12 év (felső tagozat)
A tevékenység formája: Tapasztalati, kreatív és együttműködésen alapuló műhelymunka
Időtartam: 60 perc
Csoportméret: 15–25 tanuló
Transzverzális megközelítés: digitális írástudás, szociális-érzelmi tanulás, állampolgárság, kreativitás

2. Tanulási célok

- A gyermekek számára pozitív módszerek azonosítása a technológia változást elősegítő eszközként való felhasználására.
- A kreatív gondolkodás ösztönzése egy másoknak is hasznos „digitális szupererő” projekt kidolgozásával.
- A csoportmunka és a prezentáció révén fejleszteni az együttműködési, tervezési és kommunikációs készségeket.

3. Szükséges eszközök

- Papír, filctollak és színes ceruzák
- Táblagépek vagy számítógépek (opcionális) digitális rajzoláshoz vagy egyszerű prezentációkhoz
- Fehér tábla vagy nagy papír brainstorminghoz
- Matricák vagy kis kellékek a „szupererő” jelvényekhez

Az Európai Unió támogatásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé. A projekt száma: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923.

4. A tevékenység lépései

1. lépés: Bevezetés és brainstorming (10 perc)
A pedagógus elmagyarázza az ötletet: „Mindannyian rendelkezünk digitális szuperképességekkel, olyan készségekkel vagy ötletekkel, amelyek segítségével a technológiát pozitív változások előidézésére használhatjuk."
A diákok párban brainstormingolnak: „Mi lehetne a te digitális szupererőm?" Példák: hasznos alkalmazások készítése, oktatóvideók megosztása, a klímaváltozással kapcsolatos tudatosság növelése.

2. lépés: Tervezd meg a digitális szupererőd (20 perc)
A diákok papíron vagy táblagépen vizuálisan ábrázolják digitális szuperererejüket. A bemutató tartalmazza: a szuperképesség nevét, hogy mit jelent, kinek segít, és hogyan használja felelősségteljesen a technológiát.

3. lépés: Csoportos megosztás és együttműködés (15 perc)
A diákok kis csoportokat (3–4 fő) alkotnak, és megosztják szuperererejüket. Minden csoport megvitatja, hogyan lehetne szuperererejüket egyesíteni egy nagyobb pozitív hatás elérése érdekében. Összeadott ötleteik alapján egyszerű tervet vagy mini-projektet dolgoznak ki.

4. lépés: Prezentáció és reflexió (15 perc)
A csoportok bemutatják digitális szuperererejüket és együttműködési projektjeiket az osztálynak.
A pedagógus moderálja a beszélgetést: Melyik ötletek reálisak? Melyik ötletek segíthetnek másoknak?

Az Európai Unió támogatásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé. A projekt száma: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923.

5. Megjegyzések és tippek pedagógusoknak

- Ösztönözzön mindenféle ötletet! A kreativitás fontosabb, mint a technikai megvalósíthatóság!
- Hangsúlyozza a technológia biztonságos és felelősségteljes használatát!
- Segítsen azoknak a diákoknak, akiknek segítségre van szükségük az ötleteik vizuális vagy verbális kifejezéséhez!
- Inspirációként emelje ki az interneten található, valós életből vett példákat fiatal változáshozókról!
- A tevékenység fizikai formában is elvégezhető.

6. Gondolkodtató kérdések diákoknak

- Mi a digitális szuperképességed és hogyan segíthet ez másokat?
- Hogyan ötvöződött a szuperképességed másokéval, hogy nagyobb hatást érjetek el?
- Hogyan tudod a technológiát minden nap pozitív és felelősségteljes módon használni?

7. Ötletek a tevékenység adaptálásához

Könnyebb változat (alsó tagozat / extra támogatás):

- A írás/gépelés helyett összpontosítson a rajzolásra, színezésre vagy matricák használatára a digitális szuperképességek ábrázolásához!
- A pedagógus mutasson példákat és lépésről lépésre vezesse a diákokat!

Az Európai Unió támogatásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé. A projekt száma: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923.

7. Ötletek a tevékenység adaptálásához

- Engedje meg a tanulóknak, hogy ötleteiket szóban mutassák be és mondják el, ahelyett, hogy teljes diagramokat készítenének!
- A brainstorming és a tervezést legyen egyszerű, világos utasításokkal és kérdésekkel!

Közepes változat (középfokú általános iskola / nagyobb önállóság):

- A diákok rövid történeteket írhatnak, képregényeket készíthetnek vagy egyszerű digitális prezentációkat készíthetnek szupererejükről.
- Ösztönözze a csoportos megbeszéléseket és a közös tervezést, minimális pedagógusi támogatással!
- Kérje a diákokat, hogy gondolkodjanak el azon, hogyan ötvözhetnék szupererejüket a nagyobb hatás elérése érdekében!

Alkalmazkodás a sajátos nevelési igényű diákokhoz:

- Biztosítson vizuális sablonokat, ikonokat vagy digitális eszközöket a kifejezés támogatásához!
- Kínáljon rugalmas részvételi szerepeket: illusztrátor, mesemondó, előadó vagy segítő!
- Adjon extra időt felkészülésre és/vagy gyakorlásra!
- Stratégiailag alakítson ki párokat: a társak támogatása és a lépcsőzetes segítségnyújtás érdekében!
- Gyakran ellenőrizze a megértést és adjon világos, lépésről lépésre haladó utasításokat!
- Az időzítés az életkortól függően változhat.

Az Európai Unió támogatásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé. A projekt száma: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923.

8. Hivatkozások (módszertani megközelítés)

A tevékenység ötvözi az aktív tanulást, a kreatív gondolkodást és az együttműködésen alapuló munkát:
A diákok olyan digitális szuperképességeket képzelnek el, terveznek és mutatnak be, amelyek pozitív hatással lehetnek másokra.
Elősegíti a digitális írástudást, megtanítva a diákokat a technológia felelősségteljes és etikus használatára.
A csapatmunka erősíti a szociális-érzelmi készségeket, a kommunikációt és az együttműködésen alapuló problémamegoldást.
A tevékenység „digitális szuperhősök" néven való bemutatása növeli a motivációt, az elkötelezettséget és a cselekvőképesség érzését.
A tevékenység valós életbeli kontextusokhoz való kapcsolása arra ösztönzi a diákokat, hogy elgondolkodjanak a digitális világban betöltött változáshoz vezető szerepükön.

Az Európai Unió támogatásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé.
A projekt száma: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923.

Közösségi média felületek

PowerPackProject

power.packproject

PowerPackProject

A KONZORCIUM

KOORDINÁTOR

PARTNEREK

Az Európai Unió támogatásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé. A projekt száma: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923.