

HATÁRTALANUL A KÁRPÁT- MEDENCÉBEN

PROJEKTTERV



**Digitális
Témahét**

SZÉCHENYI 



ALAPADATOK

KÉSZÍTETTE(ÉK)

Izsák Dávid Pál

A PROJEKT CÍME

Határtalanul a Kárpát-medencében

ÖSSZEFOGLALÁS

A projektünkkel csatlakoztunk a búcsi Katona Mihály alapiskola projektjéhez (Magyarok a Kárpát-medencében). A projekt során a tanulók együtt dolgozhattak felvidéki, erdélyi és más magyarországi iskolák diákjaival. Fontos kérdéseink: Miként lehet magyarnak lenni a Kárpát-medencében 100 évvel Trianon után? Mit tudunk a történelmünkről, nemzetünk híres embereiről, költőről, íróiról, tudósairól, hőseiről? Mit jelent számunkra magyarnak lenni?

Érinteni szerettem volna a diákjaimmal a következő nehezebb, mélyebb tartalmú kérdéseket, konkrét válaszok nélkül, elgondolkodásra hívva:

Ki a magyar? Miért harcoltak nem magyar származású hőseink Magyarorszáért? Vagy ugyanezek nemzetiségek képviselői Magyarország ellen? Mit jelent a határainkon túl élő magyar diákok számára magyarnak lenni?

A fő feladatunk magyarországi várak, épületek megépítése Minecraftban volt. Direkt olyan várakat, településeket választottam, ahol a kapitány vagy a későbbi lakosok más nemzetiségből származtak, származnak (Zrínyi Miklós (Szigetvár), Jurisics Miklós (Kőszeg), ruszinok (Komlóska), svábok (Törökbálint).

A kalandpályát úgy terveztük, hogy a különböző csapatok munkái, kutatásai megjelennek a kalandpálya egyes állomásain, pl. a Szigetvári várban megépített lakóházak egy-egy kérdéskörrel foglalkoznak.

A produktumaink:

- Minecraft kalandpálya (Határtalanul osztálykirándulás időutazással), elérhető, letölthető
- Interaktív feladatok, amelyeket a kalandpályába beépítettünk, online külön is elérhetők
- Közös interaktív térképek a nagy közös társprojekt részeként
- Projektünk weboldala
- A projekt OneNote jegyzetfüzete, ahol terveztünk, jegyzeteltünk

- A projekt során használt tanulói platformunk (MS Teams) és információs csatornáink (Teams, Discord) bejegyzései, megosztott fájlok, dokumentumai, képernyőfelvételek, élő közvetítés felvétele
- Magyarok a Kárpát-medencében tanári Facebook csoport bejegyzései
- Rajzpályázat rajzai

A saját utunk abban állt, hogy mi a különböző nemzetiségek szerepére is szeretnénk volna felhívni a figyelmet, elgondolkodásra hívunk más diákokat is. Több művészeti ág, tantárgy felől közelítettük meg a kérdést.

TANTÁRGYAK KÖRE

- Történelem
- Irodalom
- Informatika
- Földrajz
- Matematika
- Természettudományok
- Rajz
- Angol nyelv,
- Német nemzetiségi hon – és népismeret
- Hon- és népismeret

ÉVFOLYAMOK

2. évfolyam – 8. évfolyam

IDŐTARTAM

8 nap (2020. május 20. – 2020.május 29., mínusz hétvége)

A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI

TARTALMI KÖVETELMÉNYEK

- Szigetvár ostroma (évszám, résztvevők, ok-okozati összefüggések)
- Kőszeg ostroma (évszám, résztvevők, ok – okozati összefüggések)
- Komlóska, Törökbálint (nemzetiségek Magyarországon: Mikor jöttek a Kárpát-medencébe, Miért jöttek? Most mi van velük?)
- Híres költők, írók születési helye, életük főbb helyszínei
- Geometriai alakzatok (Testek)
- Trianoni békediktátum
- Kárpát-medence magyarjai
- Kárpát-medence országai
- Fontosabb városok, települések helye a térképen
- Fontosabb tájegységek nevei
- Kárpát-medencében élő nemzetiségek nevei, területi elhelyezkedése
-

TANULÁSI CÉLOK/TANULÁSI EREDMÉNYEK

Mit jelent számomra magyarnak lenni?

Hogyan élnek, gondolkoznak, éreznek most a magyar diákok és a tanárjaik, bárhol is élnek a Kárpát-medencében?

Magyarország történelme, különösen a középkori várháborúk korának ismerete, a török idő hatásai, nemzetiségek érkezése az elnéptelenedett területekre.

Ismerje fel a tanuló az épületeken a geometriai formákat (hasábok, gúlákat, hengerek) és tudjon maga is tervezni egyszerű alakzatokból épületeket.

Ismerje meg híres költőink életének főbb helyszíneit, különösen a születési helyüket.

Otthonosan tudjon mozogni a térképen, akár vaktérképen is be tudja jelölni a fontosabb települések, területek, földrajzi egységek helyeit.

Ismerje a Kárpát-medence földrajzi helyeinek elnevezéseit.

Tudjon kérdéseket összeállítani a megtanult új ismeretek alapján.

SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK

Ismerje meg a Minecraftban a parancsblokk használatát.

Tudjon egyszerű algoritmusokat összeállítani (kalandpálya)

Ismerje meg a Minecraft parancsait, ezek alkalmazza az építés megkönnyítésére

Tudjon egyszerű kvízeket, interaktív feladatokat létrehozni online feladatgeneráló alkalmazás segítségével (*Quizizz, Kahoot, Learningapps, Wordwall, Genial.ly, Symbaloo, H5P, ...*)

Tudja használni a *MS Teamset*, tudja használni az osztályjegyzetfüzetet (OneNote).

Tudjon képernyőfelvételt készíteni

Ismerje az internetes keresés módját, veszélyeket, lehetőségeket

Tudja az interneten talált információk (képek, oldalak, videók, ...) linkjeit megtalálni, a linkeket kimásolni, másokkal megosztani

Tudjon tanulási naplót vezetni

Ismerje meg az értékelési pontrendszert kritériumait, feltételeit

Tudjon képeket letölteni, beilleszteni, megosztani

Tudja a *Discord* felületét ot használni (pl. más iskolákkal való együttműködés során, vagy a Minecraft „játék” alatti kommunikációra)

A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK

ALAPKÉRDÉS	MIT JELENT SZÁMOMRA 100 ÉVVEL TRIANON UTÁN MAGYARNAK LENNI?
PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS	MILYEN SZEREPÜK VOLT A NEMZETISÉGEKNEK A KÁRPÁT-MEDENCE TÖRTÉNELMÉBEN?
TARTALMI KÉRDÉSEK	KI VOLT ZRÍNYI MIKLÓS? (ÉS KI VOLT A DÉDUNOKÁJA ZRÍNYI MIKLÓS?)
	KI VOLT JURISICS MIKLÓS?
	KIK AZOK A RUSZINOK?
	MIÉRT KERÜLTEK A TÖRÖKBÁLINTI SVÁBOK TÖRÖKBÁLINTRA?
	HOGYAN ÉLNEK ÉS GONDOLKOZNAK JELENLEG A MAGYAR FIATALOK A KÁRPÁT-MEDENCÉBEN?
	MILYEN VOLT AZ ÉLET EGY KÖZÉPKORI VÁRBAN MAGYARORSZÁGON?

KI VOLT SZULEJMÁN? MIT JELENTETT A MAGYAROKNAK ABBAN AZ IDŐBEN ÉS MIT
JELENT MOST (FŐLEG A SOROZATNÉZŐ HONFITÁRSAINKNAK)?

ÉRTÉKELÉSI TERV

AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE

A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
<p>A témahét tantárgyak szerint lebontott értékelése helyett külön szöveges értékelést kapnak a tanulók.</p> <p>Rubrikás értékelés a projekt végén (Teams, kiosztott feladat)</p> <p>Előre tervezett szempontok(részlet):</p> <ul style="list-style-type: none"> - projektnapló vezetése (max. 3 pont) (rendszeresen vezet 3 pont, egy - két nap hiányzik 2 pont , hiányos 1 pont, nincs 0 pont) - 	<p>Projektnapló vezetése (OneNote, Minecraft <i>könyv és toll</i> funkciója)</p> <ul style="list-style-type: none"> - részpontok kiosztása - 	<p>Kérdőív:</p> <ul style="list-style-type: none"> - MS Forms <p>Táblázatok (OneNote)</p> <ul style="list-style-type: none"> - TTT (tudtam, tudni akartam, megtudtam)

ÉRTÉKELÉSI ÖSSZEFOGLALÓ

Előre meghatároztuk a céljainkat és az elvégzendő főbb feladatokat. Ehhez létrehoztuk a táblázatos (rubrikás) értékelőrendszert, ez a Teamsnek is része. Kiosztottuk a témaköröket, ki mivel szeretne foglalkozni, ki melyik területet választja. Fontos volt, hogy ki kivel tud együtt dolgozni. Ez a hatékony építés alapfeltétele a Minecraftban. Kelltek moderátorok, akik az építést vezették, ők voltak a világok gazdái, ők osztották meg a világot a többiek számára. Terveztünk még bemutató videókat is a megépített várakról, ehhez is készítettünk szempontrendszert, de a bemutatók később készülnek el (június első hete).

A PROJEKT MENETE

MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

Előkészületek:

Körlevél a Teamsen, megosztva az osztályfőnökök által.

Ki szeretne részt venni e projektben? (Csaliként az építés a Minecraftban volt megnevezve.)

Első körben körülbelül 20 -an jelentkeztek, az egyéb nagy leterhelésre hivatkozva nem szerettek volna többen részt venni ebben a projektben. Ez a mag ki is tartott a projekt végéig (voltak, akik később csatlakoztak).

A résztvevőket el kellett kérni a konzultációs órákról és az elvégzendő feladatok halasztását kértem számukra.

Indító online értekezlet a Teamsen. Megnéztük a Trianon kisfilmet a Youtube-on ([Mese Trianonról gyerekeknek /HD/.](#)).

Felmerülő kérdések, esetleg saját tapasztalatok összegzése (OneNote).

- Közös szerkeszthető OneNote dokumentumban az indító kérdések, ismeretek felírása (mindenki hozzáír a lapon a témához)
- A búcsi Katona Mihály Alapiskola felhívása
- A feladatok megtervezése, megépítendő várak kiválasztása
-

Online értekezlet a felvidéki iskolában a projekt vezetőjével.

A munka felosztása, a közös szerkesztési alkalmak rögzítése, saját projekt tervének ismertetése. Közös csatorna használata: *Discord DigiFAB – műhely*.

A tanulók jelentkezése az alábbi csoportokba:

- Szigetvár: Szigetvár története, 1566. évi ostrom, Zrínyi Miklós élete, Szulejmán, Szulejmán sírja, Tervezés *Tinkercad*-ban, *Sketchup*-ban, építés *Minecraft*-ban
- Kőszeg: Kőszegi vár története, 1532. évi ostrom, Jurisics Miklós élete, Tervezés *Tinkercad*-ban, *Sketchup*-ban, építés *Minecraft*-ban
- Törökbálint – Komlóska csoport: Pustavár: Solymos vára (Pustavár) története, Komlóska, ruszinok, Tervezés *Tinkercad*-ban, építés *Minecraft*-ban, várak a Kárpát-medencében; Törökbálint: iskola épülete (előző projekt során már megépült), svábok Törökbálinton, építés *Minecraft*-ban, Írok, költők a Kárpát-medencében

A feladatok a csoportokban részben hasonlóak voltak, csak a helyszínben különböztek.

Szigetvár csoport:

1. A megadott témakörben Információ, digitális tartalmak keresése az interneten, könyvekben. a megtalált információk megosztása a Teamsen és a OneNote jegyzetfüzetben, források megjelölése

Zrínyi Miklós

A vár története

Modellek, alaprajzok, fényképek, videók, építési segédletek gyűjtése (3 óra)

2. Interaktív feladatok készítése az információk alapján (2 óra)
3. A szigetvári vár modellje, fényképek videók alapján. A vár modelljéből *schematic-file* készítése, a modell importálása Minecraftba (2 óra)
4. Az importált vár részletes kidolgozása, javítása, színezése. A kalandpálya előkészítése (20 óra)
Ebben a feladatban a Minecraft szakkörös 2. osztályos tanulók is részt vettek, őknek a nagyobbak adtak olyan munkát, amin biztonsággal dolgozhattak (pl. a vár falának javítása)
Fontos volt az együttműködés, egyszerre dolgoztak a világon a tanulók. Az elkészült világot letöltötték minden nap, akár többször is, és újra megosztották másokkal, hogy ők tovább tudjanak dolgozni rajta. Egy embernél van a világ, a többiek hozzá csatlakoznak. A világ vezetője szerep rotálódott.
5. A kalandpálya helyszíneinek kialakítása, a pályaelemek elhelyezése, kódolás, parancsblokkok programozása (5 óra)
6. Május 26-án részvétel a „Makerek az online térben élő adásban” (Búcs – Katona Mihály Alapiskola szervezésében). A várak helyszínének bejelölése, a Kárpát-medence, Magyarország szimbolikus újraegyesítése – közös szerkesztés a Tinkercad-on, saját projekt bemutatása, az eddig elkészített világ bemutatása (2 óra)
7. Kalandpálya bemutatása, videó, értékelés, visszatekintés (2 óra)

Kőszeg csoport:

1. A megadott témakörben Információ, digitális tartalmak keresése az interneten, könyvekben. a megtalált információk megosztása a Teamsen és a OneNote jegyzetfüzetben, források megjelölése
Jurisics Miklós
A vár története
Modellek, alaprajzok, fényképek, videók, építési segédletek gyűjtése (3 óra)
2. Interaktív feladatok készítése az információk alapján (2 óra)
3. A kőszegi vár modellje, fényképek videók alapján. A vár modelljéből *schematic-file* készítése, a modell importálása Minecraftba (2 óra)
4. Az importált vár részletes kidolgozása, javítása, színezése. A kalandpálya előkészítése (20 óra)
Ebben a feladatban a Minecraft szakkörös 2. osztályos tanulók is részt vettek, őknek a nagyobbak adtak olyan munkát, amin biztonsággal dolgozhattak (pl. a vár falának javítása)
Fontos volt az együttműködés, egyszerre dolgoztak a világon a tanulók. Az elkészült világot letöltötték minden nap, akár többször is, és újra megosztották másokkal, hogy ők tovább tudjanak dolgozni rajta. Egy embernél van a világ, a többiek hozzá csatlakoznak. A világ vezetője szerep rotálódott.
5. A kalandpálya helyszíneinek kialakítása, a pályaelemek elhelyezése, kódolás, parancsblokkok programozása (5 óra)
6. Május 26-án részvétel a „Makerek az online térben élő adásban” (Búcs – Katona Mihály Alapiskola szervezésében). A várak helyszínének bejelölése, a Kárpát-

medence, Magyarország szimbolikus újraegyesítése – közös szerkesztés a Tinkercad-on, saját projekt bemutatása, az eddig elkészített világ bemutatása (2 óra)

7. Kalandpálya bemutatása, videó, értékelés, visszatekintés (2 óra)

Törökbálint - Komlóska csoport:

1. Az iskola története,
svábok Magyarországon,
magyarországi írók, költők életének helyszínei
Ruszinok Komlósán
A Pustavár története
információgyűjtés, rendszerezés (3 óra)
2. Interaktív feladatok készítése (4 óra)
3. Rajzpályázat meghirdetése (a nyertes rajzok közzététele, kiválasztása) 1 óra
4. Solymos várának modellezése, megépítése Tinkercadban (közös szerkesztés osztálycsoportban), a megtervezett vár exportálása, letöltése schematic fájlként, majd a Minecraftba importálása (3 óra)
5. Az importált vár kiegészítése, részletek kidolgozása, kalandpálya előkészítése, építés Minecraftban; az iskolánk épületének a jelenlegi projektre átalakítása, berendezése (20 óra)
6. Május 26-án részvétel a „Makerek az online térben élő adásban” (Búcs – Katona Mihály Alapiskola szervezésében). A költők, írók helyszínének bejelölése, a Kárpát-medence, Magyarország szimbolikus újraegyesítése – közös szerkesztés a Tinkercad-on, saját projekt bemutatása, az eddig elkészített világ bemutatása (2 óra)
7. Kalandpálya bemutatása, értékelés, visszatekintés (2 óra)

Közben közösen terveztük meg a nagy világunk részleteit, megfogalmaztuk a kalandpálya kerettörténetét. *A történet szerint iskolánk egy osztálya a Határtalanul programon szeretne részt venni. Az osztályfőnök végigvezeti a tanulókat az iskolánk tantermein, ahol információkat találnak a későbbi játék helyszínekről. Az egyik diák „eltévedve” egy időgépre bukkan. Ez az időgép elrepíti a diákot Solymos várába, onnét Szigetvárba, majd onnét a Kőszegi várba. Kalandos úton vissza tud jutni az osztályához, aki éppen a buszon ül már...Innen ez már egy másik történet!*

A pálya végén egy kérdőívet kell kitölteni, ezzel igazolni, hogy végigcsináltuk a pályát. Ízelítőt kapnak diákjaink a múltból, felkeltjük érdeklődésüket a jövőjük iránt. (A folytatásban itt lehetne a már meglévő Határtalanul pályázataink során gyűjtött sok információt és anyagot feldolgozni, a többi tanulónak bemutatni, az érdeklődést felkelteni.)

A világunk alapja egy, a búcsi iskola által létrehozott interaktív Google-térkép lett. Ezt a térképet a *Spritecraft* alkalmazással *.schematic* fájlra alakítottuk (képből 2D – os Minecraft képet, Minecraft-blokkokat lehet létrehozni). A Minecraft térképen megjelöltük a

megépített helyszíneit a kalandpályának (Törökbálint, Kőszeg, Szigetvár és Komlóska). A játék végigvezet bennünket a helyszíneken. A tanulók által létrehozott interaktív tartalmak (küldő linkek, belső feladatok) megjelenítődnek a játékban. A pálya egyéb izgalmas logikai és ügyességi elemekből is áll.

A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

TECHNOLÓGIA – HARDVER

Internet, hangszóró, fülhallgató/fejhallgató, mikrofon, (3D nyomtató)

TECHNOLÓGIA – SZOFTVER

MS Teams, Office termékek (Power Point, Excel, Word, OneNote, WordPad) vagy az online verzió, Minecraft Education Edition (1.12.60 verzió), McEdit unified 1.6.0.53, Sketchup Edu, Discord, Spritecraft, Terrain2STL, Külön kiemelve az Office termékek közül: OneNote 2016 (OCR funkció) és OneNote for Windows 10 (egységes felület)

NYOMTATOTT ANYAGOK (Pl. tankönyvek.)

Komlóska története

INTERNETES FORRÁSOK, ALKALMAZÁSOK

Alkalmazások:	verzió	elérhetőség
Minecraft Education Edition	1.12.60	2020.június 20-ig ingyenes, egyébként kb. 1800 Ft/év
Microsoft Teams		iskolai hozzáférés
OneNote	OneNote App OneNote 2016 OneNote for Windows 10 OneNote online	iskolai hozzáférés biztosított
Discord		Alkalmazás
Facebook-csoportok		Tanárok közös oldalai
Messenger		Tanárok kommunikációja (más országok között)
Spritecraft	1.1.6	https://www.autosaved.org/Spritecraft
MCedit unified 1.6.0.53		https://github.com/Podshot/MCEdit-Unified-Preview/releases/tag/MCEdit-Unified-1.6.0.53-testing
Tinkercad	osztálycsoport	regisztráció nélkül (közös szerkesztés) vagy

		regisztrációval (egyéni munka) www.tinkercad.com
Sketchup 2020		https://www.sketchup.com/
YouTube		Megosztáshoz, tartalmak feltöltéséhez Google-fiók www.youtube.com
Sketchup Edu	3D Warehouse, meglévő modellek formálása, letöltése	https://edu.sketchup.com/app
Terrain Stl	online, térképekből STL fájl, ezek Tinkercadba való exportálása, élethű térképrészletek készítése Minecraftban	http://jthatch.com/Terrain2STL/
QR-kód generátor		http://goqr.me/
Microsoft Makecode for Minecraft	Ügynök programozása, játékelemek kódolása, az építés gyorsítása parancsokkal	https://minecraft.makecode.com/
Wakelet	Tematikus oldalak összefűzése	https://wakelet.com
h5p		Diákok tervezés: www.h5p.org , és tanárként wordpress plug-in használata (fizetős kategória) vagy www.h5p.com
Tankockák	interaktív feladatok szerkesztése	https://learningapps.org/
Wordwall	interaktív feladatok szerkesztése	https://wordwall.net/
Kahoot	interaktív feladatok szerkesztése	https://create.kahoot.it/
Redmenta	interaktív feladatok szerkesztése	www.redmenta.com

Quizizz	interaktív feladatok szerkesztése	https://quizizz.com/
Képmetsző	képernyőképek készítése, képkivágás	windows + shift + s billentyűkombináció vagy képmetsző (időzítés funkcióval, játékok közben hasznos)

Tematikus oldalak:

www.varak.hu

<https://varak.hu/kezdolap/valaszto-terkep>

<https://hu.wikipedia.org/>

<https://www.nkp.hu/okostankonyvek#>

<http://enciklopedia.fazekas.hu/palyakep/magyar/index.htm>

<https://youtu.be/i71DgPrV9dk>

<https://youtu.be/eFAPb6PRU54>

<https://youtu.be/rZfI8zlo12A>

<https://www.komloska.hu/#>

<https://koszeg.hu/>

<https://www.szigetvar.hu/>

https://hirmagazin.sulinet.hu/oroksegtar/data/magyarorszagi_nemzetisegek/nemetek/torokbalint/torokbalint_grossturwall/pages/000_Konyveszeti_adatok.htm

<https://www.torokbalint.hu/app/cms/TorokbalintApp/index?id=15>

<http://www.rubicon.hu/>

<https://mult-kor.hu/minden-ketseget-elozlatott-szulejman-sirjanak-holleterol-egy-ujjonnan-elokerult-terkep-20180314>

<https://www.origo.hu/tudomany/20130719-a-koszegi-varostrom-rejtelye.html>

https://nemzetikonyvtar.blog.hu/2013/09/29/a_nyolcszas_eves_magyar-horvat_egyutteles_egyetlen_haborujanak_elso_utkozete

<https://3dwarehouse.sketchup.com/collection/57b98394245772b74c3e820c92fe0cf0/T%C3%B6rt%C3%A9nelmi-Magyarorsz%C3%A1g-v%C3%A1rai-templomai-Castles-of-historical-Hungary>

KÖZGYŰJTEMÉNYI TARTALMAK *(A projekt megvalósítása során használt közgyűjteményi források linkjei.)*

https://hirmagazin.sulinet.hu/oroksegtar/data/magyarorszag_i_nemzetisegek/nemetek/torokbalint/torokbalint_grossturwall/pages/000_Konyveszeti_adatok.htm

SZEMPONTOK A HATÉKONY PROJEKT TERVEZÉSÉHEZ

- AZ ISKOLA REGISZTRÁLT A DIGITÁLIS TÉMAHÉT HONLAPON.
- A MINI PROJEKT MEGVALÓSÍTÁSÁRA LEGALÁBB 5 TANÓRA ÁLL RENDELKEZÉSRE.
- A TANULÁSI FOLYAMAT KÖZÉPPONTJÁBAN A TANULÓK ÁLLNAK.
- A PROJEKT KAPCSOLÓDIK A MINDENNAPI ÉLETHEZ.
- A PROJEKT A TANTERVI KÖVETELMÉNYEKSEL ÖSSZEHANGOLT, FONTOS TANULÁSI CÉLOKRA ÖSSZPONTOSÍT.
- A PROJEKT FELADATAIBAN LEGYEN KIHÍVÁS, PROBLÉMAMEGOLDÁS, KUTATÁS, VIZSGÁLÓDÁSI LEHETŐSÉG.
- A PROJEKTRE JELLEMZŐ A MULTIDISZCIPLINÁRIS MEGKÖZELÍTÉS.
- A PROJEKT EGYMÁSSAL ÖSSZEFÜGGŐ FELADATOKAT ÉS TEVÉKENYSÉGEKET TARTALMAZ, AMELYEKET ADOTT IDŐTARTAM ALATT KELL VÉGREHAJTANI.
- A PROJEKT SORÁN FOLYAMATOS, TÖBBFÉLE TÍPUSÚ ÉRTÉKELÉS TÖRTÉNIK.
- A TANULÓK A MEGSZERZETT TUDÁST ÉS KÉSZSÉGEKET BIZONYÍTJÁK A PROJEKT PRODUKTUMAIBAN, AMELYEK PUBLIKÁLHATÓK, ELŐADHATÓK VAGY BEMUTATHATÓK.
- A PROJEKT CÉLJAI KÖZÖTT SZEREPEL A TANULÓK DIGITÁLIS KOMPETENCIÁJÁNAK FEJLESZTÉSE.
- A PROJEKT MEGVALÓSÍTÁSÁBAN FONTOS SZEREPET JÁTSZIK A DIGITÁLIS TECHNOLÓGIA TUDATOS ÉS ALKOTÓ ESZKÖZKÉNT VALÓ ALKALMAZÁSA.