

**Pénziránytű Tanári Díj
2023/2024**

**Megtakarításból befektetés téma feldolgozása
a projektpedagógia módszerével**

Projektleírás

1. A pályázó és a pályázat alapadatai

Projektet megvalósító intézmény pontos neve:	Székesfehérvári Kodály Zoltán Általános Iskola, Gimnázium és AMI
Projektet szervező (pályázó) tanár neve:	Molnárné Dr. László Andrea
Projekt címe:	OkosPénz: Játék és MI a Befektetésben Játékos ismeretszerzés tizenéveseknek a befektetések, megtakarítások témájában nem mellőzve az MI alkalmazásokat.
A projekt összefoglalása: <i>(A projekt rövid, 5-8 mondatos leírása, a kulcsfeladatok ismertetése, a projektmunka bemutatása, valamint a tanulók által felvett szerepek bevezetése.)</i>	<p>A projekt egyedülálló megközelítést alkalmaz a tudásátadásban, ahol a lexikális tudás és a kompetenciák fejlesztése mellett nagy hangsúlyt kap a kreativitás és innováció. A lexikális tudás bővítése játékos formában történik meg, a tudás elmélyítése, bevétele a legújabb technológia a mesterséges intelligencia segítségével. A csoportmunka, mint munkaforma, ösztönzi a diákok közötti együttműködést és kommunikációt, miközben a pedagógus facilitátori szerepe lehetővé teszi, hogy a tanulók aktívabb szerepet vállaljanak saját tanulási folyamatukban.</p> <p>A projekt módszertani novumát a mesterséges intelligencia (MI) alkalmazása jelenti, ami jelen esetben a bevételeben, tudás alkalmazásában új dimenziókat nyit meg. Nemcsak hogy lehetővé teszi a legfrissebb technológiák bevonását az oktatásba, hanem segít a diákoknak megtanulni, hogyan használhatják ezeket az eszközöket a problémamegoldásban, kritikai gondolkodásban, és az információkezelésben. Ezáltal a projekt nem csak a hagyományos kompetenciákra helyezi a hangsúlyt, hanem elősegíti azokat az új készségeket is, amelyek a XXI. században kulcsfontosságúakká váltak, mint például a technológiai alkalmazkodóképesség és az adatértelmezés.</p> <p>A projekt által létrehozott végtermék, az ebook, amely QR kód formában is elérhetővé tehető, így könnyen közzétehető, megosztható, publikálható (akár az intézményi honlapon is). Sőt ez a QR kód, akár ballagási ajándékként is odaadható a diákoknak, ezzel praktikus</p>

	<p>útmutatóvá válhat a jövőbeni/felnőttkori pénzügyi döntéseikhez. is. Ez az összetett megközelítés biztosítja, hogy a tanulóknak nemcsak a pénzügyi tudása gazdagodik, nemcsak pénzügyi döntéseket hoznak meg, illetve befektetési formákat gondolnak át, nemcsak bepillantást kapnak a vállalkozó világba, felkészítést a felnőttkor pénzügyi helyzeteire, hanem a különböző műfajok létrehozásával fejlődik tudatos vásárlói magatartásuk, illetve az MI alkalmazások gyakorlásával erőteljesen javul munkaerőpiaci versenyképességük is.</p> <p>A projekt kerettörténete szerint a diákok egy befektetési céget hoznak létre. A cég diverzifikált befektetési szolgáltatásokat nyújt, ebből kifolyólag különböző osztályokat működtet. Először az onboarding folyamat zajlik, azaz az új tagok betanítása, a feladat ellátásához szükséges tudás átadása. Ezt követi majd a cég portfóliójának kitalálása, majd promótálása. A sikeres marketinghez egy megosztható ebook létrehozása a cél. Az új marketinges megközelítése szerint az ebookba különböző, esetleg szokatlanak mondható műfajokat kell készíteni az ügyfelek sikeresebb és könnyebb tájékoztatása érdekében.</p> <p>A projekt egyszerre ötvözi a pénzügyi lexikális tudást, a vállalkozói ismereteket és kompetenciákat, a legújabb technológia használatát és az alkotás örömeit.</p>
Tantárgyak köre:	digitális kultúra, magyar nyelv és irodalom, vizuális kultúra, tánc és dráma, matematika,
Évfolyamok:	9.-12.
Időtartam:	10 óra

2. A projekt pedagógiai alapjai:

<p>TARTALMI KÖVETELMÉNYEK</p> <p><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></p>	<p>Az alábbiakban a releváns kerettantervek elvárásait, céljait idézzük, amelyek a projekt során szintén fejlesztésre kerülnek.</p> <p>digitális kultúra: digitális kultúra: írott és audiovizuális dokumentumok elektronikus létrehozása, multimédiás dokumentumok készítése, interaktív anyagok, bemutatók készítése, problémamegoldás informatikai eszközökkel és módszerekkel, önálló információszerzés, az információforrások hitelességének értékelése. szerzői joggal kapcsolatos alapfogalmak ismerete.</p> <p>magyar nyelv és irodalom: Tudják értelmezni, gondolataikat írásban és szóban is pontosan és elegánsan, illetve az adott kommunikációs</p>
---	--

helyzetnek megfelelően megfogalmazni. Képessé váljanak érvekkel vagy cáfolatokkal igazolni nézeteiket, véleményüket. Sajátítsák el a mindennapi életben szükséges szövegalkotás alapvető követelményeit (műfajok, stílus, retorikai építkezés).

Ismerjék meg a diákok a retorika fogalmát, az érvek, illetve a cáfolatok típusait, helyes alkalmazásukat. Ezek birtokában képesek legyenek arányos, előrehaladó szöveget alkotni, mely megfelel a műfaji és a stilisztikai követelményeknek, a magyar nyelvhelyességi – írásos szöveg esetében – a helyesírási szabályoknak.

A retorika témakörében az alábbi tartalmak relevánsak:

- A retorikai szövegek felépítése és elkészítésének lépései
- Az érvelő beszéd felépítése, az érvtípusok
- Az érvelés módszere A retorikai szövegek kifejezőeszközei
 - A kulturált vita szabályai
 - A befolyásolás módszerei
 - Digitális eszközök, grafikus szerkesztők használata a retorikai szövegek alkotásában.
- Az előadás szemléltetésének módjai
 - Világkép és műfajok, kompozíciók, poétikai és retorikai megoldások összefüggéseinek felismertetése
 - Egyes műfaji konvenciók jelentéshordozó szerepének felismerése
- Összehasonlító elemzés készítése közös téma, motívum, műfaj vagy forma alapján

matematika:

A középfokú képzés során a matematika tanulása-tanítása tekintetében az egyik legfontosabb feladat a tanuló önálló, rendszerezett, logikus gondolkodásának kialakítása, fejlesztése. A matematika fejleszti a tanuló azon képességét, hogy világosan, röviden és pontosan fejezze ki gondolatait. A matematika tanulása során fokozatosan alakul ki a tanuló érvelési és vitakészsége.

tánc dráma:

A tantárgy fejleszti a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciáit, hiszen a tárgy tanulása során a tanuló olyan készségeket sajátít el, amelyek magukban foglalják gondolatok, tapasztalatok és érzések befogadását és kifejezését a művészetek és más kulturális kifejezőmódok széles körében. Végül a személyiségfejlesztésben betöltött szerepe miatt fejleszti a munkavállalói, innovációs és vállalkozói kompetenciákat is.

<p>TANULÁSI CÉLOK/TANULÁSI EREDMÉNYEK</p> <p><i>(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.)</i></p>	<p>A projekt végére elvárható képességek:</p> <ul style="list-style-type: none"> - képes információt gyűjteni, - képes kreatív megoldásokra, - a megszerzett tudás alapján képes döntéseket hozni, - képes kockázatelemzésre - képes analitikus gondolkodásra, képes analógiák alapján új produktumot létrehozni - képes az interneten célzottan keresni, - képes a mesterséges intelligenciának a megfelelő utasítást adni a kívánt cél/válasz eléréséhez, - képes a mesterséges intelligenciával egy számára kihívást jelentő problémát együtt megoldani, - képes egy magyarázatot megérteni, amennyiben az nem a tanárától származik, -képes a mesterséges intelligencia által adott válasz kritikus értékelésére - képes a társainak a gondolatmenetét követni, - képes gondolatait rendezni és tudását kulcsszavakban összefoglalni, - képes határidőt tartani, az idejét beosztani -képes a sikeres időmenedzsemntre <p>Attitűd:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kész a közös munkára, - a közös munkában aktívan részt vesz, - a neki kiosztott feladatot lelkiismeretesen végrehajtja, <p>Autónómia/felelősség:</p> <ul style="list-style-type: none"> - felelősséggel dolgozik, - megérti, hogy a tudás megszerzése saját felelőssége, ezt nemcsak megérti, de törekszik is rá. - az első sikertelen próbálkozásnál nem adja fel és nem vár szükségtelen és nélkülözhető tanári segítségre, - felelősséget érez a csoport színvonalas munkája iránt. <p>Alkalmazott oktatási módszerek</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frontális oktatás - Csoportmunka - Projekt módszer - Differenciálás <p>- Mesterséges intelligencia alapú tanulás</p>
<p>SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK</p> <p><i>(A projekt megkezdéséhez szükséges előzetes fogalmi tudás és készségek listája.)</i></p>	<p>Digitális és Technológiai Készségek: Alapszintű ismeretek a digitális eszközök és szoftverek, mint például videókészítő és szövegeneráló alkalmazások használatában. Képesség különböző platformokra való regisztrációra.</p> <p>Kommunikációs Készségek: Képesség az ötletek és gondolatok hatékony megosztására írásban és szóban. Képes a hatékony érvelésre.</p> <p>Csapatmunka és Kooperáció: Képesség csoportban dolgozni, együttműködni és közösen gondolkodni.</p> <p>Kritikus Gondolkodás és Problémamegoldás: Képesség a problémák elemzésére, kritikus értékelésére és kreatív megoldásokra.</p> <p>Projektmenedzsmnt: Alapvető szervezési és</p>

	időgazdálkodási készségek a projekt hatékony végrehajtásához.
--	---

3. A projekt célrendszerét kifejtő kérdések:

ALAPKÉRDÉS	Hogyan fektethetek be hatékonyan, miközben tudatosan takarítok meg?
PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS	Milyen befektetési lehetőségek állnak rendelkezésre, milyen előnyökkel és hátrányokkal járnak, illetve hogyan alakítható ki tudatos megtakarítási magatartás, figyelembe véve a különböző életkorokban felmerülő pénzügyi dilemmákat?
TARTALMI KÉRDÉSEK	<ul style="list-style-type: none"> - Milyen szempontokat mérlegeljünk, ha befektetjük a pénzünket? - Milyen pénzügyi dilemmák merülhetnek fel különböző korokban? - Hogyan tudok megtakarítani? - Milyen pénzügyi döntésekkel kell szembenéznem különböző korokban? - Mit vegyek figyelembe, ha pénzügyi döntést hozok? - Mikor mibe fektessünk és miért? - Mi a kötvény? - Mi számít pénzügyi befektetésnek? - Létezik olyan befektetési forma, amelynél a befektetéskor nem lehet megmondani mekkora lesz a hozam? - Mikor érdemes részvényt venni? - Mi történik a bankbetéttemmel, ha a bank csődbe megy? - Mit jelent az, ha a részvényem osztalékot fizet? - Kivehetem-e a pénzem a nyugdíjpénztárból, ha nagyon kell? - Melyik a reál befektetés, a föld vagy bankbetét? - Miért nem kapok kamatot, ha aranyba fektetek? - Mi a részvény? - Érdemes-e otthon pénzt tartani? - Mi a háztartási költségvetés elsődleges célja? - Mi számít rendszeres fogyasztási kiadásnak? - Mi a háztartások pénzügyi terve? - Mi a jövedelem? - Milyen kiadásai vannak egy háztatásnak? - Mi a folyó fogyasztási kiadás? - Mi a tartós fogyasztási cikk? - Milyen két módon kereshetsz pénzt részvényekkel? - Mi a költségvetés három szakasza?

	<ul style="list-style-type: none"> - Mi a pénzügyi terv célja? - Mi az EBKM? - Melyik a kockázatosabb: részvény vagy bankbetét? - Befektetés-e az ingatlan?
--	---

4. Értékelési Terv

AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE		
A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
<ul style="list-style-type: none"> - igazgatótanács ülésének feljegyzése az osztály témához kapcsolódó kérdéseiről, illetve háttértudásáról. - a „csapat, amiben vagyok” lap kitöltése. - értékelési módok és kritériumok megbeszélése a projektértékelőlap alapján. 	<p>a projekt ideje alatt minimum kétszer a „csapatom eredményei” nevű kitöltése</p> <p>folyamatos pedagógusi visszajelzés,</p> <p>játékban lévő visszajelzések</p>	<p>projektértékelő lap kitöltése (Isd 5. számú melléklet)</p> <p>a „csapat, amiben voltam” értékelőlap kitöltése</p> <p>„Munkám az MI-vel” értékelőlap kitöltése</p>
<p>ÉRTÉKELÉSI ÖSSZEFOGLALÓ:</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 három nagy célt tűz ki maga elé:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hatékony csapatmunka, - MI alkalmazása, - végső produktum létrehozása <p>Az értékelés ennek megfelelően történik. Tapasztalatok szerint a csapatmunkában való dolgozás nem megy mindig gördülékenyen, ezért különös hangsúlyt fektetek arra, hogy a projekt elején a diákok átgondolják a várható nehézségeket, és azok megoldásait. A projekt ideje alatt is szükségesnek látom minimum kétszer kitölteni egyfajta haladási tervet, ami szintén a csapatmunka hatékonyságára fókuszál. A projekt végén pedig meg kell vizsgálni, hogy a végső produktum – az ebook – megfelel-e az előre megbeszélte tartalmi, formai, műfaji és terjedelmi követelményeknek. Miután az MI használatában való jártasság javítása is a cél, ezért a projekt végén az MI-vel való munkát is érdemes irányított gondolatok mentén megvizsgálni.</p> <p>Az értékelés minden esetben formatív eszközökkel történik.</p> <p>A projekt során természetesen a tanári facilitátori feladatoknak része nemcsak a folyamatban lévő szellemi munka támogatása, hanem a folyamatok segítése, a produktivitás fokozása is, aminek elengedhetetlen része a folyamatos konfliktusoldás, megbeszélés, „aktív jelenlét”,</p>	

	<p>visszacsatolás.</p> <p>Nemcsak a projektnek fontos célja a jó hangulatban történő produktív ismeretszerzés és alkotás, hanem az értékelésnek is. Ezért kiemelten hangsúlyosnak tartom, hogy ez formatív módon, tudatos következtetések levonásával járjon, ami nagyban segíti a személyiségfejlődést, önismeretet is.</p> <p>Mindezek mellett, nem szabad megfeledkezni arról, hogy az első szakaszban megjelenő játékok is egyfajta értékelési funkciót is töltenek be, értékelik, azonnali visszajelzést adnak megszerzett tudásról. A játékok is a jó hangulatban, oldott környezetben történő tanulás elősegítése érdekében születtek, ezt a célt szolgálják.</p>
--	--

5. A projekt menete

<p>MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK</p> <p><i>(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!)</i></p>	<p>A projekt 4 fő szakaszból áll:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. szakasz – előkészítés, ráhangolódás, előzetes tudásfelmérés 2. szakasz- játékos információ gyűjtés, lexikális tudásbővítés 3. szakasz- projekt (ebook készítés) kivitelezése 4. szakasz- összegzés, tapasztalatok levonása, önreflexió <p style="text-align: center;">1. szakasz</p> <p style="text-align: center;">előkészületek</p> <p>A projekt első részében történik a csoportszervezés, illetve a projekt tervének, céljának ismertetése, a háttértudás felmérése.</p> <p>Ismertessük a diákokkal a projekt kerettörténetét: <i>„A projekt kerettörténete szerint a diákok egy befektetési céget hoznak létre. A cég diverzifikált befektetési szolgáltatásokat nyújt, ebből kifolyólag különböző osztályokat működtet. Először az onboarding folyamat zajlik, azaz az új tagok betanítása, a feladat ellátásához szükséges tudás átadása. Ezt követi majd a cég portfóliójának kitalálása, majd promótálása. A sikeres marketinghez egy megosztható ebook létrehozása a cél. Az új marketinges megközelítése szerint az ebookba különböző, esetleg szokatlanak mondható műfajokat kell készíteni az ügyfelek sikeresebb és könnyebb tájékoztatása érdekében.”</i></p> <p>A csoportalakítást két lépcsőben végezzük. Egyfelől végeztessük el a diákokkal a pénzügyi személyiségtesztet. https://penziranytu.hu/penzugyi-szemelyisegteszt-gyerekeknek</p> <p>Ez egyfajta ráhangolódás, illetve önismeret fejlesztő tevékenység is. Miután ez nem fogja elégséges mértékben cizellálni az osztályt, a különböző pénzügyi személyiségekhez tartozó diákokat tovább bontjuk kisebb csoportokra. Ehhez csoportbontási ötleteket találunk az egyes számú mellékletben. (Amennyiben a második módszert választjuk, ne felejtjük el kinyomtatni a kártyákat.)</p> <p>A csoportok kialakításával megtörtént a cég különböző osztályainak létrehozása. Mielőtt azonban megkezdődik a tudásátadás szakasz ne felejtünk el nevet adni a leendő cégünknek. Amennyiben a diákok a nearpod felületén dolgoznak, javasolt ott nevet adni a cégnek. Egyéb esetben a https://www.mentimeter.com felületet is használhatjuk, ahol a csoportok beküldik a névötleteiket, amit szavazásra bocsátunk.</p> <p>Ezt követi az első nyílt igazgatótanács ülése. Amennyiben az</p>
---	---

osztálylétszám engedi minden csoportból delegáljunk egy embert az igazgatótanácsba. Amennyiben túl nagy az osztály, úgy random válasszunk ki max. 6 diákot, ők lesznek az első igazgatótanács. Az igazgatótanács elhatározza, hogy nyílt üléssel kezdi a munkáját, és a cégalapítás szövevényes feladatait. Első lépésként fel kell mérnünk, hogy a cégben dolgozók mennyire vannak tisztában a megtakarítások, befektetések témakörével. Az igazgatótanács tagjai kiülnek a terem elejére, szemben az osztállyal. Válasszunk egy moderátort is, aki az ülést vezeti. Eközben a különböző osztályok (azaz az osztály többi diákjából álló csoportok) kapnak egy –egy képet. asszociálva a képen lévő ábráról és mondatról, tegyenek fel kérdéseket az igazgatótanács tagjainak megtakarítások, befektetések témakörében. Ha ők nem tudnak válaszolni, akkor az osztályból bárki válaszolhat a feltett kérdésekre. Közben a moderátor jegyzeteljen. Az ülés végén foglalja össze azt a tényanyagot, azt a tudást, ami elhangzott, illetve írja fel a meg nem válaszolt kérdéseket. (Akár egy lapra/táblára, vagy a nearpod megfelelő oldalára)

Az inspiráló képek az 5-ös számú mellékletben találhatóak. Kérjük meg a diákokat, hogy a cél elérése érdekében mindenképp kiegészítendő és ne eldöntendő kérdéseket tegyenek fel.

Ezzel a feladattal felmérjük az osztály háttértudását. Egyidejűleg javítjuk a kreativitást, hiszen az inspiráló kártyák viszonylag távoli asszociációkkal köthetők csak a témához. Így a diákoknak el kell gondolkodniuk, hogy első látásra össze nem tartozó témákat miként tudnak összekapcsolni, mi az a közös metszet, amiből ki lehet indulni. Szimultán a diákokat megtanítjuk az értelmes kérdésfeltevésre, kritikus gondolkodásra.

A feladat végén az elvárt eredmény egy összefoglaló jegyzet, ami az osztály tudását és meg nem válaszolt kérdéseit tartalmazza. Mindezek mellett „a csoport amiben vagyok” értékelőlap kitöltése, ami a csoportdinamika, csoport összetételének átgondolását kívánja, ami egy konstruktív lépés a további hatékony munkához.

Differenciálásra lehetőséget ad a különböző szerepekben (igazgatótanács, moderátor, dolgozók) való részvétel, illetve a saját kompetencia alapján történő kérdésfeltevés.

Szükséges idő: kb. 2X45 perc

2. szakasz

játékos ismeretszerzés

A könnyebb követhetőség kedvéért ettől a szakasztól a feladatok, linkek a nearpod felületen is elérhetőek. Ennek használatához leírás a 6. mellékletben található. Ha ezt megosztjuk a diákokkal könnyebben biztosítjuk az egyéni ütemben történő előrehaladást. használjuk a „student pace” lehetőséget, ily módon ők tudják léptetni a diákat.

Ebben a szakaszban történik az ismeretszerzés, csoportokban, önállóan, (tanári mentorálás mellett, de mellőzve a tanári előadást),

játékos formában.

Az első játék egy szabadulószoza.

<https://view.genial.ly/657fcbeebffd0900142c126f/interactive-content-megtakaritastol-a-befektetesig>

Első lépésben a diákoknak három szituáció közül kell választaniuk: a, egy tizenhatéves fiút segítenek a pénzügyi döntései meghozatalában,

b, egy fiatal család életébe élik bele magukat,

c, egy 40-es vállalkozó nő pénzügyi dilemmáit veszik górcső alá.

Mindenképp beszéljük meg, hogy melyik csoport mit választ, ne adjunk lehetőséget arra, hogy legyen olyan szituáció, amit nem választanak a diákok. Akár random számgenerátorral ki is sorsolhatjuk, hogy melyik csoportnak melyik szereplő fog jutni.

<https://bit.ly/3vojwhS>

A szabadulószoza első kihívásában lexikális tudást kell elsajátítani, és arról kell számot adni.

Ezt követően jönnek a korosztályi sajátosságokat figyelembe vevő pénzügyi helyzetek, amikor a jó döntés segíti a diákokat a továbbjutásban.

Ezt követően lehetőség van a megszerzett tudás bevésésére, memorizálására, szintén játékos formában.

<https://www.flippity.net/fc.php?k=16fliguPT5WYRyz64b90jwGfOS4YMpNfISLniWgoSws>

Ez az alkalmazás több lehetőséget is kínál a tudás elmélyítésére:

- szókétyák,
- listanézet,
- párosítgatás,
- kiegészítés
- egyéb

Miután a játékban megtalálható tudásanyag a másik két szereplőhöz tartozó lexikális ismereteket, illetve a következő játékhoz szükséges anyagot is tartalmazza, bátorítsuk a diákokat, hogy minél többször minél többféle módon játsszák el.

A harmadik játék kifejezetten a befektetési fajtákról szól:

<https://www.flippity.net/qs.php?k=1kvimY8RwXjXU5r3CO1EM2GEdoBM2OQJK6tgwZa2zbDw>

Ezt a játékot értelemszerűen nem önállóan, hanem osztályszinten,

frontálisan játsszuk. Ebből az okból kifolyólag ez hiányzik a nearpod felületről. A dinamikusabb játék érdekében elképzelhető, hogy ennél a résznél csoportokat össze kell vonnunk. Ez a játék a befektetésekről szóló „Legyen Ön is milliomos” játék. Célszerű megadnunk egy időpontot, amíg a diákoknak végezniük kell az előző két játékkal, azért, hogy ezt a harmadik játékot, frontálisan el tudják játszani.

Ezzel a 3 játékkal lezártuk az önálló ismeretszerzés szakaszát. Amennyiben van rá lehetőségünk térjünk vissza a szabadulósobához, és kérjük meg a diákokat, hogy bújjanak a másik két szereplő bőrébe is, amit az előzőekben nem játszottak el, abból az okból, hogy minél több pénzügyi helyzettel szembesüljenek és kelljen döntést hozniuk.

Ez a szakasz digitális kompetenciák fejlesztését célozza, különös hangsúllyal a lexikális tudás bővítésre digitális eszközök segítségével. Nagy jelentőséget kap az autonómia, az önálló tanulásért való felelősségvállalás, az időmenedzsment – saját időkorlátok felállítása, és betartása. A játékok során kiváló lehetőség nyílik a matematika tantárgy célkitűzésihez csatlakozni, azaz a tudás alkalmazására, logikus, analitikus gondolkodásra, elemzésre, megfigyelésre. Ez a szakasz törekszik a vállalkozói kompetenciák fejlesztésére is, többek között oly módon, hogy a szabadulósobában lévő Balázs, illetve Kata vállalkozók. Pénzügyi dilemmáik megismerésével a diákok bepillantást nyernek a vállalkozások életébe is. Többek közt ezért tartottam fontosnak egy egyszerűsített üzleti terv bemutatását is. A szabadulósoba végén a diákok különböző kalkulátorokat tanulmányozhatnak, ami szintén lehetővé teszi számukra, hogy a jövőben felmerülő pénzügyi döntéseikhez megfelelő segítségért tudjanak fordulni.

Differenciálási lehetőség a játékidőben van, illetve a játékok többszöri eljátszásának lehetőségében.

Szükséges idő: kb. 3x45 perc

3. szakasz

Alkotás, a projekt kivitelezése

Ebben a szakaszban a diákok az eredeti csoportokban dolgoznak tovább és választanak egy befektetési formát azok közül, amelyek a „Legyen Ön is milliomos” játékban előfordultak.

Az elkövetkező órákban különböző mesterséges intelligencia platformok segítségével fognak a diákok különböző produktumokat létrehozni, amiket egy ebookban gyűjtenek majd össze. (Az alkalmazásoknak elegendő az ingyenes verzióját használni.) Az ebook QR kódja ballagási ajándékként 12. osztály végén odaadható, hogy a jövőben is egy befektetési irányítóként funkcionálhasson.

A platformok:

Videókészítéshez:

	<p>https://app.pictory.ai/login</p> <p>Képgeneráláshoz: https://tengr.ai/hu</p> <p>Szöveggeneráláshoz: https://chat.openai.com/</p> <p>Az ebookhoz: https://fliphtml5.com/</p> <p>Az elkészítendő termékek:</p> <ul style="list-style-type: none">- promovideo,- social média poszt egy képpel,- Haiku¹,- recept²,- mondóka,- minimum 4 képből álló rövid képregény- SWOT analízis <p>Mielőtt a diákok elkezdik a feladatot hangsúlyozzuk az alábbiakat:</p> <ul style="list-style-type: none">- Az MI hatása az életünkben megdöbbentő, kihat a gazdasági életre, munkaerőpiacra és a társadalom összes területére.- Minden diáknak szüksége van arra, hogy ismerje a létezését, legyen rálátása a használatára, legyen tisztában a korlátaival, tudjon minimális szinten vele kommunikálni, azaz megfelelő promptot írni.- Ami mindezeknél fontosabb, hogy legyen képes a kapott eredményt kritikus gondolkodással szemlélni, tartsa fontosnak az MI által adott eredmény (különös hangsúllyal a ChatGPT-re) ellenőrzését.- Nem marginális, hogy a diákok legyenek tisztában azzal, hogy egyelőre a legkimagaslóbb produktum az emberi elme és kreativitás, illetve az MI által nyújtott segítség kombinációjával hozható létre. Azaz a kapott szövegeket sose tekintsék végterméknek, sokkal inkább egy kiinduló produktumnak, egy inspirációnak, „alapanyagoknak” amin tovább kell dolgozniuk, gondolkodniuk.- Hívjuk fel a diákok figyelmét arra, hogy a ChatGPT-vel akár párbeszéd is folytatható. Ha egy válasszal nem elégedettek, nem értik, kérdezzenek vissza, magyaráztassák el. (Egyértelműen a válasz nem lehet ellentmondó annak a tudásanyagoknak, amit a projekt elején játékos formában elsajátítottak. Abban az esetben, ha ez mégis előfordulna, bízzanak a saját tudásukban, vagy nézzenek utána az
--	---

¹ A diákokat segítve találunk egy Haiku példát a második számú mellékletben, ami inspirációt adhat.

² A diákokat segítve a második számú mellékletben találunk egy példát amelyek inspirációt adhat.

	<p>interneten a felsorolt hiteles forrásokból.)</p> <p>Promóvideo a választott befektetési formához. Ehhez a https://app.pictory.ai/login alkalmazását ajánljuk. Az elkészült video QR kóddal beilleszthető az ebookba.</p> <p>A képgenerátort https://tengr.ai/hu használjuk arra, hogy egy szembetűnő képet generálunk a választott befektetési formáról szóló közösségi média platformon közzétehető poszt bejegyzéshez.</p> <p>A megtervezett rövid képregény alapját képező képeket is generálhatjuk a képgenerátorral, vagy a recepthoz készíthetünk illusztrációt.</p> <p>A többi műfaj elkészítésénél hívjuk segítségül a ChatGPT-t. https://chat.openai.com/</p> <p>A különböző szövegeket írhatjuk elektronikusan, elkészíthetjük a nearpod felületen, de akár hagyományos módon lapra is, amit lefényképezve fel tudunk tölteni az ebook generátorba.</p> <p>Hangsúlyozzuk a diákoknak, hogy ne mindent az MI-vel generáltassanak. Amit generál, azt ellenőrizték, gondolják át, dolgozzák át, használják kiindulási pontnak. Illetve legyenek olyan műfajok, amiket ők maguk alkotnak meg, saját kreativitásuk alapján.</p> <p>Az elkészült műfajokat töltsük fel az ebookba. Célszerű befektetési formánként összeállítani az ebookot (azaz minden műfajt egy helyre a részvényekről/betétekről/ ingatlanról stb...), de megoldás lehet a műfajonkénti összeállítás is. (azaz minden Haiku egymás után, minden SWOT analízis, stb egymás után) Erről közösen hozzunk döntést az osztállyal.</p> <p>Az ebook bejelentkezésnél célszerű egy közös osztály-email címmel bejelentkezni, így mindenki ugyanabban az ebookban tud dolgozni.</p> <p>Ezzel a szakasszal tulajdonképpen az összes fent, célként megjelölt kompetencia fejleszthető.</p> <p>Differenciálásra a csoportmunkában van lehetőség, a csoport eldönti, hogy kinek mi a feladata és milyen határidőre kell azt elvégeznie. Itt lehetőség nyílik arra, hogy mindenki saját képességének megfelelő feladatot és időt kapjon.</p> <p>A „csoportom eredményei” értékelőlap kitöltésével lehetőség van arra, hogy a csoportmunkát folyamatosan monitorozzák a diákok, folyamatos önreflexióval éljenek és a hatékonyságot növeljék. A pedagógusnak ennél a pontnál van óriási a felelőssége, fontos, hogy segítse a diákokat a reális önreflexióban és az esetleges destruktív magatartás megszüntetésében.</p> <p>A fenti MI alkalmazásokhoz a hetes számú melléklet tartalmaz tutorial</p>
--	---

videókat.

Szükséges idő: kb. 5x45 perc

4. szakasz

Megbeszélés, összefoglalás

Vetítsük ki az elkészült ebookot, és nézzük meg a ,csoportok munkáját. Ellenőrizzük a szakmai helytállóságot, nézzük meg, hogy nincs-e benne tárgyi tévedés, beszéljük meg a kivitelezést, értékeljük a kreativitást. Minden csoportnak kelljen beszámolnia arról, hogy milyen mértékben, mikor és hogyan használta a ChatGPT-t. Semmiképp nem felejtünk el kitérni arra, hogy kinek milyen tapasztalata volt a prompt adással, voltak-e rosszak a válaszok közt.

Az ebook QR kódját ne felejtjük el elmenteni. Amikor ez aktuális lesz, kinyomtatva tegyük be a ballagási tarisznyába, hogy a diákok a saját munkájukon keresztül, bármikor láthassanak egy rövid összefoglalót a befektetésekről, ami támpontot adhat a későbbiekben a fontos pénzügyi útkereszteződéseknél.

Töltsük ki az értékelőlapokat (A csapat, amiben voltam, Munkám az MI-vel, projektértékelőlap) és vonjuk le a következtetéseket.

Szükséges idő: kb. 45 perc

EXTRA LEHETŐSÉG

A fentiek elvégzésével a kitűzött célokat elértük. Lehetőség van azonban némi vállalkozói ismeretek átadására is a projekt kapcsán. Ha az időnk engedi, illetve az osztály angoltudása elegendő mutassunk be a diákoknak egy logó és egy brand generátort. Ezen eszközök segítségével generált logót és brand koncepciókat feltölthetjük az ebook elejére, hogy még hitelesebb legyen a marketing anyagunk.

Amennyiben az osztály angoltudása nem kielégítő ahhoz, hogy a lenti eszközöket használni tudjuk elegendő, ha lefordítjuk angolra a szlogenünket, és az applikációk által kért információkat. Ebben az esetben azonban hívjuk fel a diákok figyelmét arra, hogy a fordítást még precízebben kell ellenőrizni, mint az egyéb információkat, akár több fordító megoldásának összevetésével is.

logo generátor:

<https://app.logo.com/flow/business-name>

brand generátor:

<https://app.storiai.com/brand>

--	--

6. A projekthez szükséges anyagok és eszközök

TECHNOLÓ GIA – HARDVER	tablet, okos telefon, laptop, kivetítő, okostábla, fülhallgató
TECHNOLÓ GIA – SZOFTVER	https://www.mentimeter.com https://bit.ly/3vojwhS https://app.pictory.ai/login https://chat.openai.com/ https://tengr.ai/hu https://fliphtml5.com/ https://app.storiai.com/brand https://app.logo.com/flow/business-name
NYOMTATO TT ANYAGOK (pl.: tankönyv ek)	<p>Amennyiben a diákok csoportbontását „keresd meg a párod” alapon szeretnénk végezni, nyomtassuk ki a Melléklet 1-ben található pénzügyi szillogizmusokat.</p> <p>Nyomtassuk ki az igazgatótanács üléshez szükséges inspirációs kártyákat.</p> <p>Nyomtassuk ki az értékelőlapokat.</p>
INTERNETES FORRÁSOK, ALKALMAZÁ SOK	https://penziranytu.hu/penzuzgi-szemelyisegteszt-gyerekeknek https://view.genial.ly/657fcbeebffd0900142c126f/interactive-content-megtakaritastol-a-befektetesig https://www.flippity.net/fc.php?k=16fliguPT5WYRyz64b90jwGfOS4Y_MpNfISLniWgoSw s

	https://www.flippity.net/qs.php?k=1kvimY8RwXjXU5r3CO1EM2GEdoBM2OQJK6tgwZa2zbDw https://elearning.penziranytu.hu/hirek/5 https://www.youtube.com/playlist?list=PL09_GFFxR_OanSonwg37CyyUR4zodb2v https://www.youtube.com/watch?v=ZITT5aYBHK4 https://www.mnb.hu/fogyasztovedelem/csaladi-zold-penzugyek/zold-gazdalkodas-otthon/penzugyi-tervezes/haztartasi-koltsegvetes https://www.diakhiteldirekt.hu/calc/torlesztesi_kalkulator/app/calc_dh2_torl.html https://bank360.hu/hitelkalkulator https://padlet.com/podapenziranytu/bal-zs-lehet-s-gei-nytcn8qf1fisz2a1
KÖZGYŰJTE MÉNYI TARTALMAK <i>(A projekt megvalósítása során használt közgyűjteményi források linkjei.)</i>	https://penziranytu.hu/sites/default/files/tananyag/penz7/2018/%C3%8Dgy%20neveled%20a%20p%C3%A9nzt%C3%A1rc%C3%A1dat-web.pdf https://penziranytu.hu/sites/default/files/tananyag/penz7/ertem_a_penzem_2019web.pdf https://www.penziranytu.hu/sites/default/files/tananyag/penz7/ertem_a_penzem_2019web.pdf

7. Digitálisan elkészített feladatok elérési linkje

1. feladat	https://np1.nearpod.com/sharePresentation.php?code=f5f2138959ae645e257d83849d13b77e-1&oc=user-created&utm_source=link
2. feladat	https://view.genial.ly/657fcbbeebffd0900142c126f/interactive-content-megtakaritastol-a-befektetesig
3. feladat	https://www.flippity.net/fc.php?k=16fliquPT5WYRyz64b90jwGfOS4Y_MpNflSLniWgoSws
4. feladat	https://www.flippity.net/qs.php?k=1kvimY8RwXjXU5r3CO1EM2GEdoBM2OQJK6tgwZa2zbDw

8. Mellékletek

<p>1. számú melléklet</p> <p>Csoportbontási ötletek</p> <p>Csoportbontási lehetőségek 1.</p> <p>1. Utazási Álmod: Mindenki ossza meg, hogy melyik országba vagy városba szeretne leginkább elutazni, és azokat, akik hasonló helyeket választottak, tegyük egy csoportba.</p>

2. Állat Totemek: A diákok választhatnak egy állatot, amelyik leginkább tükrözi a személyiségüket vagy érdeklődésüket, és ez alapján csoportosíthatók.
3. Zenei Időutazás: Válasszunk egy évtizedet a zenében, és a diákok döntsenek el, melyik időszak zenei stílusa felel meg leginkább az ízlésüknek.
4. Tudományos Felfedezők: A diákok nevezzenek meg egy híres tudóst vagy felfedezést, ami érdekli őket, és azokat, akik hasonló terület iránt érdeklődnek, vonjuk össze.
5. Szuperhős Szindróma: A diákok találjanak ki egy szuperhőst maguknak, és az alapján, hogy ki milyen képességet választana, csoportosítsuk őket.
6. Ínyenc Csoportok: Mindenki válassza ki a kedvenc ételeit egy adott konyhából (pl. olasz, mexikói, kínai), és az ízlésük alapján rendezzük csoportokba.
7. Képzőművészeti Kollázs: A diákok válasszanak egy képzőművészeti irányzatot vagy festőt, amellyel azonosulni tudnak, és ez alapján alakítsunk csoportokat.
8. Időjárás Hasonlatok: Hasonlítsák össze a személyiségüket egy időjárási jelenséggel (napos, viharos, szélcsendes, stb.), és ez alapján alakítsanak csoportokat.
9. Hobby Hősök: A diákok sorolják fel a hobbiikat vagy szabadidős tevékenységeiket, és azonos érdeklődési körök szerint rendezzük őket csoportokba.
10. Születési Hónap: Csoportok alakíthatók azon alapján, hogy a diákok melyik hónapban születtek.
11. Betűrend: Osztályozzuk a diákokat betűrend alapján, vagy a vezetéknevek vagy a keresztnévek szerint.
12. Magasság: Rendezzük a diákokat magasság szerint, és osszuk őket csoportokba a magasságuk alapján.
13. Kedvenc Tantárgy: Kérdezzük meg a diákokat, hogy mi a kedvenc tantárgyuk, és ez alapján alakítsunk csoportokat.
14. Színpreferenciák: Kérjük meg a diákokat, hogy mondják meg a kedvenc színüket, és az alapján rendezzük őket csoportokba.
15. Utolsó Számjegy: Csoportosítsuk a diákokat az otthoni telefonszámuk vagy a mobiljuk utolsó számjegye szerint.
16. Lakáshelyzet: csoportosíthatók a diákok aszerint is, hogy ki lakik faluban/városban/házban/lakásban/ lifttel rendelkező és nem rendelkező épületben,
17. Ünnepi szokások: csoportosíthatók a diákok oly módon, hogy ki milyen ünnepi szokásokat tart otthon. Pl. tartja-e a névnapot, vagy se, karácsonykor van e hagyományos vacsora vagy se, megnézik-e tradicionálisan a Reszketek betörőket, vagy se, stb.

Csoportbontási lehetőségek 2.

Bonthatjuk a csoportokat oly módon is, hogy minden diáknak adunk egy pénzügyi szillogizmus részt. (1-1 premissza, illetve egy következtetés, esetleg, abban az esetben ha

négyes csoportokat szeretnénk, akkor adjuk meg hozzá a szillogizmus címét is.) A diákoknak az a feladatuk, hogy megtalálják a párukat. Vigyázzunk, hogy a pénzügyi személyiségtesztet is vegyük figyelembe, úgy osszuk ki a szillogizmus részeket, hogy ugyanazok a pénzügyi személyiséghez tartozóknak legyen esélye egy csoportba kerülni. (vagy ha pont az a célunk, hogy különböző pénzügyi mentalitású diákok kerüljenek egy csoportba, akkor annak alapján osszuk a szövegrészeket.)

Magas Hozam = Magas Kockázat:

- Ha egy befektetés sok pénzt hozhat, akkor általában nagyobb a veszélye, hogy pénzt veszítesz rajta.
- Ez a befektetés sok pénzt ígér.
- Tehát ez a befektetés veszélyes lehet.

Sokféle Befektetés = Kisebb Kockázat:

- Ha a pénzedet különböző dolgokba fekteted, kisebb az esély, hogy mindet elveszíted.
- Ebben a portfólióban sokféle befektetés van.
- Tehát kevésbé valószínű, hogy sok pénzt veszítesz ezen a portfólión.

Adókedvezmény = Kevesebb Adó:

- Ha kevesebb adót kell fizetni egy befektetés után, több pénzed marad.
- Állampapírok után nem kell adót fizetni.
- Tehát az állampapírokba fektetett pénz után több megmarad.

Magas Infláció = Pénzed Kevesebbet Ér:

- Ha az árak gyorsan nőnek (infláció), a pénzed kevesebb dolgot tud megvenni.
- Mostanában gyorsan nőnek az árak.
- Tehát a pénzed kevesebbet ér, mint korábban.

Biztos Befektetés = Kisebb Nyereség:

- Ha egy befektetés biztonságos, általában kevesebb pénzt hoz.
- Te egy biztonságos befektetést választottál.
- Tehát valószínűleg kevesebb extra pénzt kapsz.

Hosszú Távú Befektetés = Nagyobb Esély a Nyereségre:

- Ha hosszabb ideig tartasz egy befektetést, általában nagyobb az esélye, hogy nyereséget hoz.
- Te hosszú távra fektetsz be.
- Tehát nagyobb az esélyed, hogy nyereséged lesz.

Részvények Ingadozása = Nagyobb Kockázat és Nyereség:

- Ha részvényekbe fektetsz be, ahol az árak gyakran változnak, nagyobb a kockázat, de többet is nyerhetsz.
- Te részvényekbe fektettél.
- Tehát nagyobb kockázatot vállalsz, de többet is nyerhetsz.

Kevesbé Ismert Befektetés = Nagyobb Kutatási Szükséglet:

- Ha olyan dolgokba fektetsz be, amikről keveset tudsz, jobban meg kell őket ismerned, hogy biztonságos döntést hozz.
- Te egy kevésbé ismert befektetést fontolgatsz.
- Tehát jobban meg kell ismerned, mielőtt döntést hozol.

Ehhez a csoportfelosztási módhoz a fenti szövegek nyomtatható kártyákon itt találhatóak. [Link](#)

2. számú

Műfaji ötletek

Recept a részvényekhez

Hozzávalók

15 dkg stratégia: (Gondosan válaszd ki a vállalatot, amelyben részesedést szeretnél.)

2 evőkanál piackutatás: Ismerd meg a piaci trendeket és versenytársakat.

40 dkg befektetésre szánt pénz: Bátran meríts saját forrásokból.

1 teáskanál kockázatkezelés: Fontos hozzávaló, hogy ne veszítsd el a tőkédet.

Egy csipetnyi türelem: A részvények értékének növekedése időt igényel.

Két teáskanál kitartás: A részvények hosszú távú befektetések.

1 evőkanál Jogi ismeretek: Tisztában kell lenned a részvényekkel kapcsolatos jogi előírásokkal és szabályokkal.

Fél pohár előrelátás/tervezés: gondold át, hogy valóban nem lesz –e szükséged erre a pénzre a közeljövőben.

Néhány csepp belső intuíciót: Hallgass a megérzéseidre a részvényvásárlás során.

Elkészítés:

Stratégia keverése: Keverd össze a stratégiát a piaci kutatással, óvatosan adagold a tőkét, add hozzá a kockázatkezelést bekeverése. Győződj meg róla, hogy a kockázatkezelés jól el van osztva a keverékben. Önts hozzá a türelem, kitartás és tervezés elegyét, hagyd, hogy a keverék lassan érjen, ne siess a profit realizálásával. Fektesd a jogi ismereteket a sütő aljára, és tedd rá a fentieket. Végül az egészet önts le belső intuícióval Süsd az egészet lassú tűzön 3 órán keresztül.

Tálalás:

Az elkészült ételt tálald frissen párolt zöldséggel ovális tálon.

A teljes recept itt található: [link](#)

Példa a Haikura

Hullámzó piac,
Részvények suttogása,
Jövőt ábrázol.

3. számú melléklet

szabadulósobában lévő mese

A szabaduló szobában található mese linkje:

[link](#)

4. számú melléklet

képek háttértudás felméréshez

inspirációs képek az első igazgatótanács ülés témáihoz.

[link](#)

5. számú melléklet

Értékelés

értékelési űrlapok mappa [link](#)

A csapat, amiben vagyok. [link](#)

A csapatom eredményei [link](#)

A csapat, amiben voltam [link](#)

Munkám az MI-vel [link](#)

Projektértékelőlap [link](#)

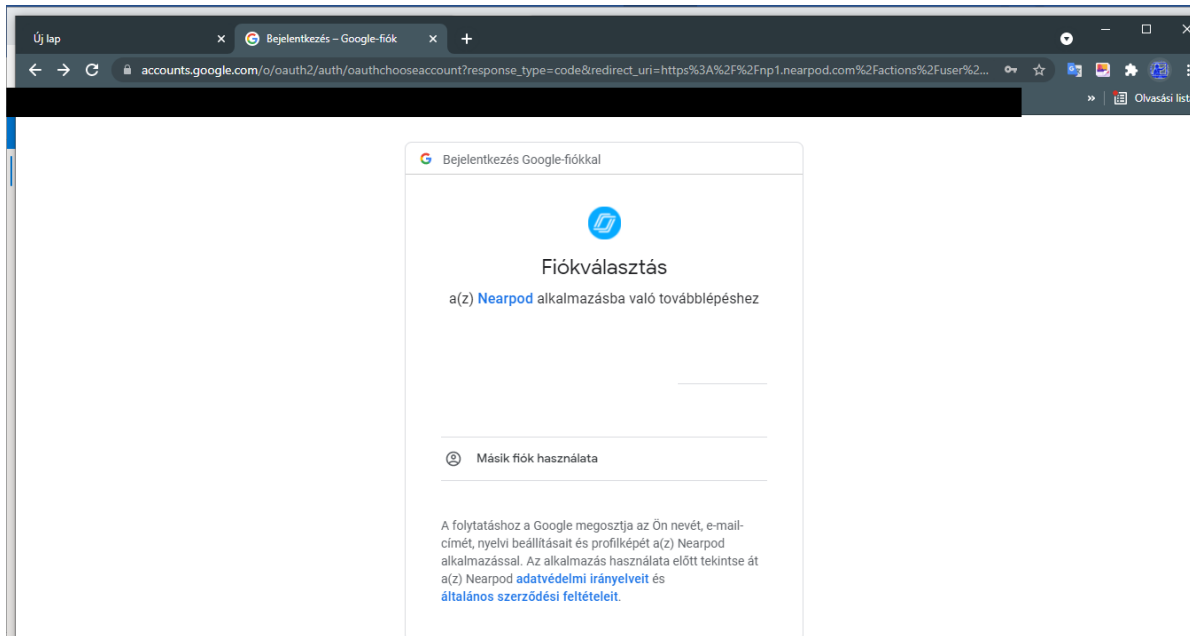
6. számú melléklet

Regisztráció a Nearpod felületre

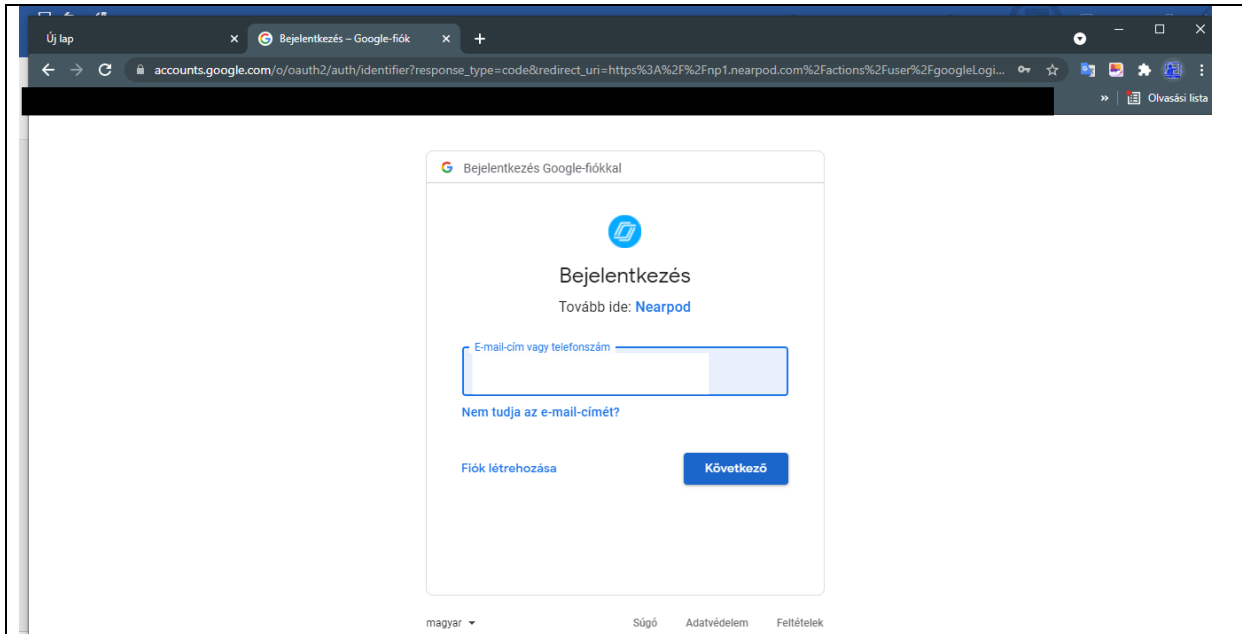
A feladatsor váza a könnyebb követhetőség kedvéért nearpod felületen is elérhető. Ahhoz, hogy meg lehessen nyitni a feladatsort két lépést kell megtennünk: 1, regisztrálni kell, majd hozzá kell adni a könyvtárunkhoz. Mind a kettő leírása itt megtörténik.

Regisztráció

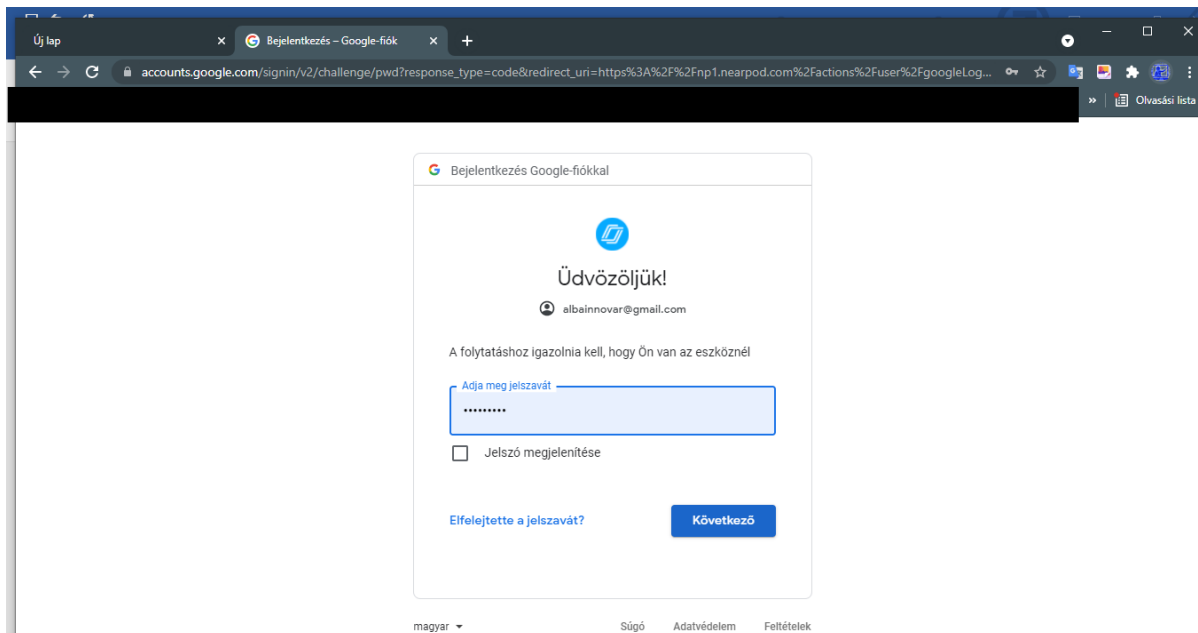
A nearpod link birtokában az alábbi kép jelenik meg!



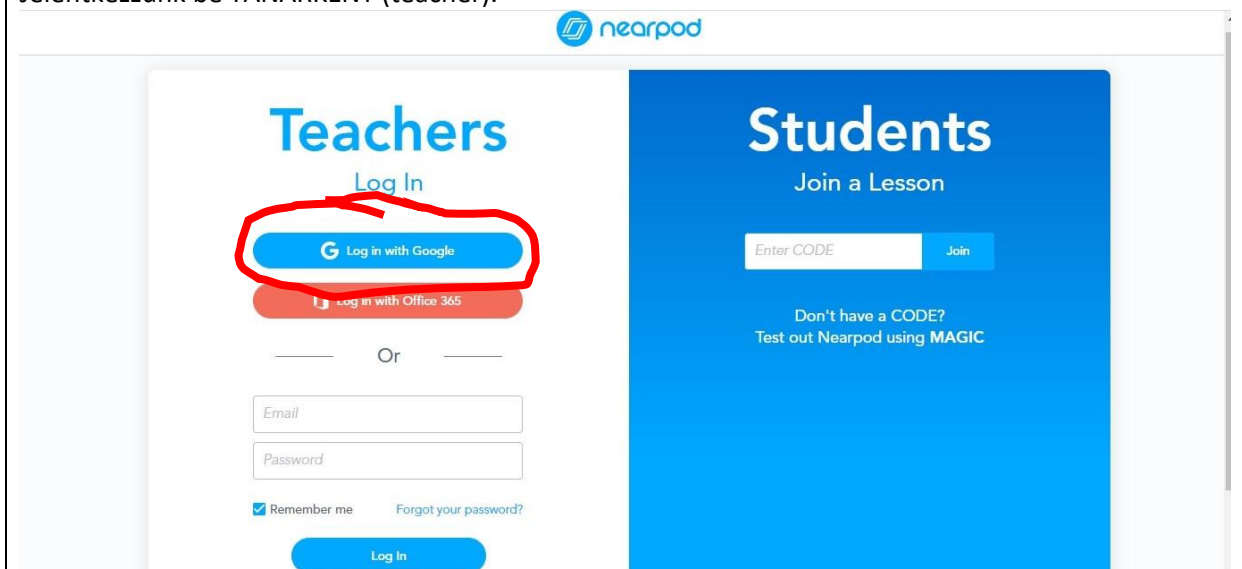
Adjuk meg az email címünket.

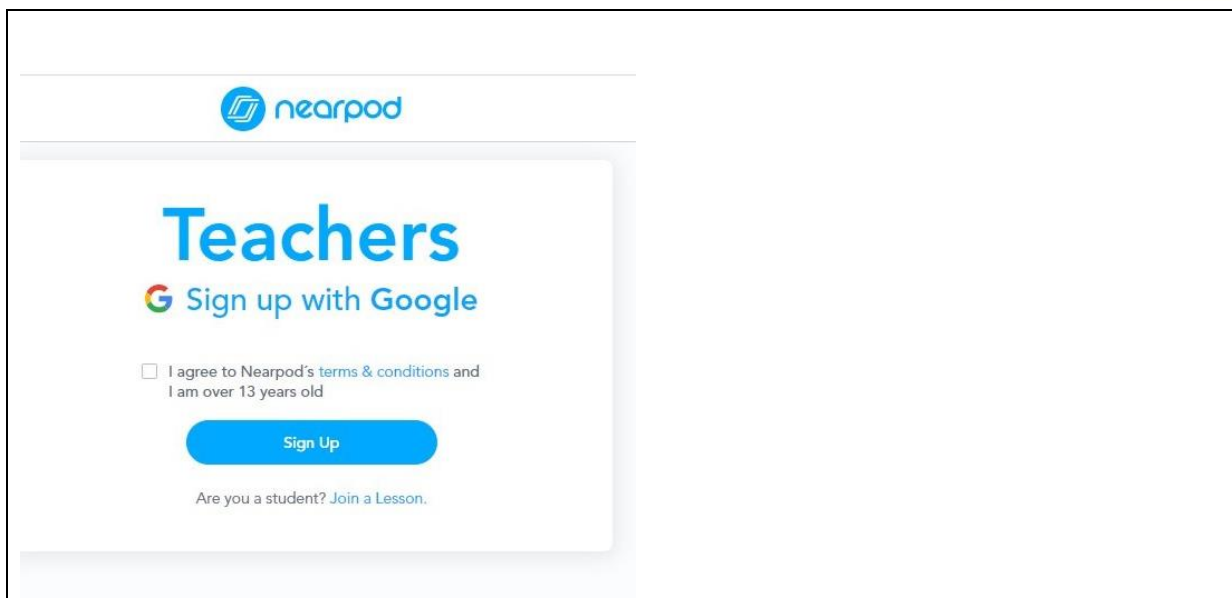


Adjuk meg a jelszót.

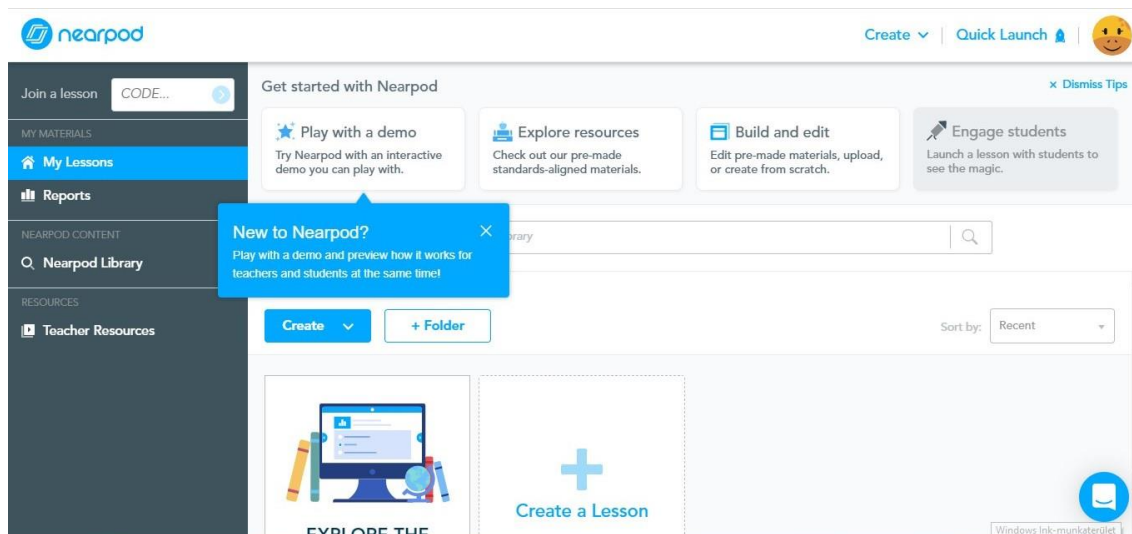
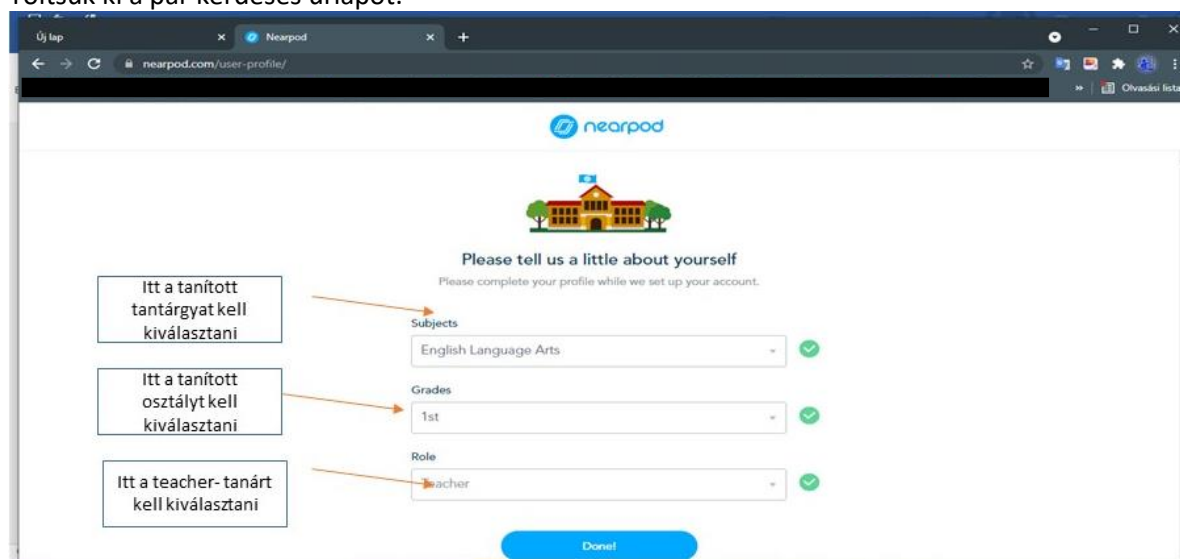


Jelentkezzünk be TANÁRKÉNT (teacher).



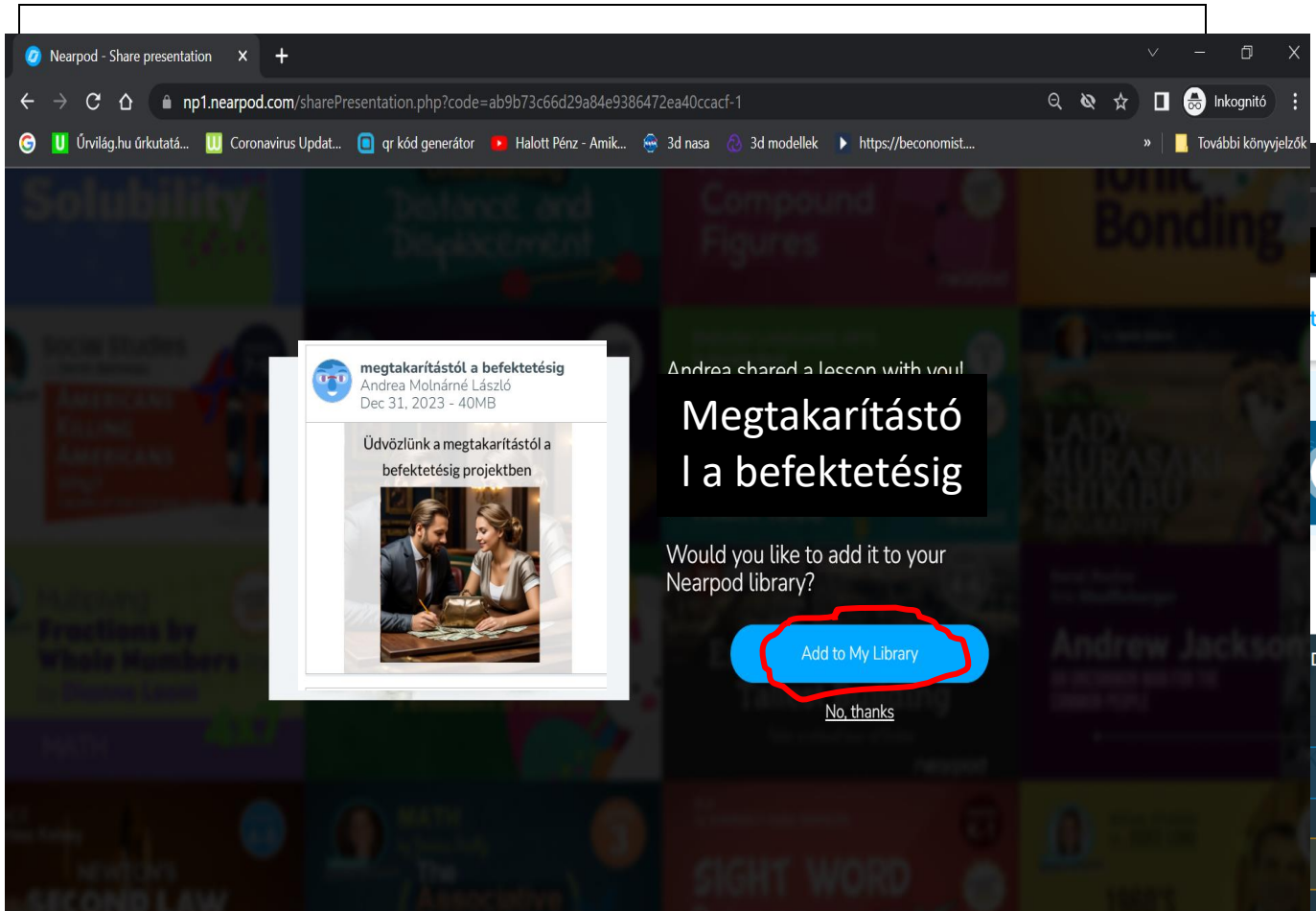


Töltsük ki a pár kérdéses űrlapot.

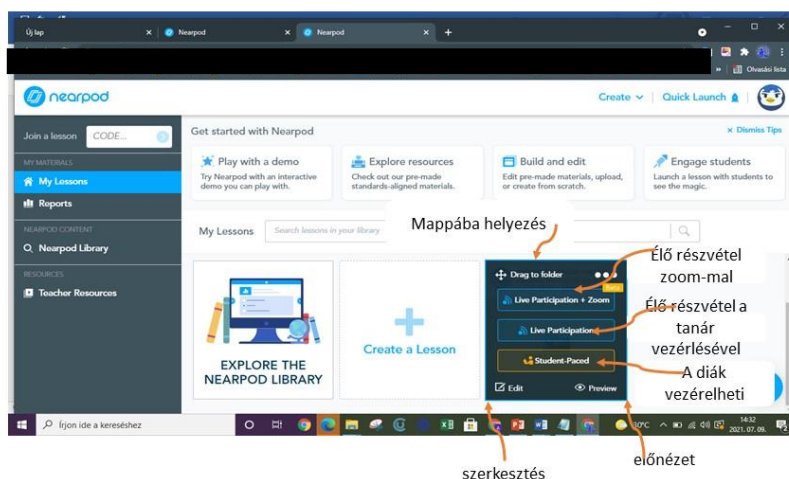


A feladatsor megosztása a diákokkal

A regisztráció után újra be kell írni a linket a keresőbe, majd hozzá kell adni a könyvtárunkhoz a bekeretezett szövegre történő kattintással.



Ha rámegyünk a kurzorral az alábbi lehetőségeket látjuk:



Ha készítünk mappákat a „drag to folder” ikonra kattinva mappába helyezhetjük a projektünket.

Az „edit” –re kattintva tudjuk szerkeszteni, törölni belőle, hozzáadni.

A „preview” –ra kattintva csak megnézni tudjuk.

A „Live participation + Zoom” alkalmazás ugyanaz, mint a „live participation” csak azonnal generál

egy zoom linket mellé.

A „**live participation**”-ra kattintva egy **kódot** kapunk, amit a diákoknak a join.nearpod.com oldalra kell beírni. Ezzel a kóddal már látják a projekt tanulói felületét, azaz tudnak **csatlakozni** az órához, akár online, akár jelenléti oktatásban is. Bármilyen számukra elérhető eszközön (laptop/tablet/telefon/PC/ stb.) végre tudják hajtani a feladatokat, akár osztályteremben, akár távoktatásban is. A tanár látja, a diákok haladását, munkáját, részvételét, illetve azt is, hogyha lemaradnak, nem írnak, kilépnek a feladatból. Ebben a funkcióban a tanár „diktálja” az ütemet. A diákok csak azt a feladatot látják, amit a pedagógus számunkra megmutat, se visszalépni, se előre lépni nem tudnak.

A „**student paced**” funkcióval önálló munkának adható ki a projekt. Ebben az esetben a diákok az egész projektet egy az egyben látják, ők diktálják az ütemet, előre, vagy visszaléphetnek. Ebben az esetben is kapunk egy kódot, aminek segítségével a diákok a beléphetnek a felületre. Jelen feladatsor esetében ezt az alkalmazást ajánlom.

7.számú melléklet

tutorialok

tutorial a ChatGPT regisztrációhoz [link](#)

tutorial a ChatGpt használatához [link](#)

tutorial a tengr.ai használatához [link](#)

tutorial a Pictori.ai használatához [link](#)

A projektben szereplő minden képet MI generált.