

---

## *Tájékoztató információk*

---

A következő dokumentum a  
**Pénziránytű Alapítvány 2022. évi tanári díj pályázatának**  
nyertes pályaműve.

A foglalkozásterv a Pénziránytű Alapítvány által **nem lektorált dokumentum, azonban mint jó gyakorlat szabadon megtekinthető és felhasználható.**

A pályaműben szereplő digitális applikáció(k) linkje a szerző (Seres Zoltán) saját fiókjához tartozik, melynek működéséért a Pénziránytű Alapítvány nem tud felelősséget vállalni.

**Pénziránytű Tanári Díj  
2021/2022**

**Pénzügyi tervezés, megtakarítás téma feldolgozása**

**a projektpedagógia módszerével**

**Projektleírás**

*1. A pályázó és a pályázat alapadatai*

Projektet megvalósító intézmény pontos neve:	Szegedi Orczy István Általános Iskola
Projektet szervező (pályázó) tanár neve:	Kiss Mónika Mária
Projekt címe:	Metropolandia
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>	Metropolandia mesebeli birodalom, ahol egy királynő, Metropolisz az uralkodó. Sokat búsul, mert birodalmában nincsenek falvak, városok, intézmények, nevezetességek. Az országot így senki sem ismerheti messze földön. Metropolisz királynő a főtanácsadója, Csupaész javaslatára arra kéri a lakosságot, segítsenek neki, hogy élettel teljen meg a birodalom. A lakosok (negyedikes tanulók) társaikkal, kettő-négy főből álló csoportokat alkotva sietnek az uralkodó segítségére. A gyerekek megtervezik, megalkotják az országban eddig hiányzó épületeket, melyhez Metropolisz kincstárából saját pénzt, Metropolitát utal ki számukra. A projekt így az alkotás mellett pénzügyi tudatosságra nevel, hiszen a csapatok a feladatok során nemcsak gyűjtik a Metropolitát, stratégiát alakítanak ki annak felhasználására. A projekt végére a birodalmon kívül a csoportok is gazdagodnak – Metropolitával, új ismeretekkel, élményekkel egyaránt.
Tantárgyak köre:	Magyar nyelv és irodalom, Matematika, Digitális kultúra, Etika, Környezetismeret, Vizuális kultúra, Technika és tervezés
Évfolyamok:	4.
Időtartam:	1 hónap

*2. 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 <b>tudáselemekkel</b>, <b>témakörökkel</b>, amelyeket a tanulónak a projekt végére teljesíteniük kell.)</i>	<b>Magyar nyelv és irodalom:</b> Olvasás, az írott szöveg megértése. Fogalmazási alapismeretek. Szövegalkotási gyakorlatok. Nyelvtani és nyelvhelyességi ismeretek tudatosítása és alkalmazása. Helyesírási szabályok ismerete és alkalmazása. A tanulási képesség fejlesztése. <b>Matematika:</b> Számelmélet, algebra.
---	---

	<p><b>Digitális kultúra:</b> A digitális világ körülöttünk. Alkotás digitális eszközökkel. Védekezés a digitális világ veszélyeivel szemben.</p> <p><b>Etika:</b> Közösségben és egyedül – a társaim és én. Környezetem és én – Az épített és a tárgyi világ.</p> <p><b>Környezetismeret:</b> Miért érdemes takarékoskodni? Tájékozódás a tágabb a térben.</p> <p><b>Vizuális kultúra:</b> Természeti, épített és képzeletbeli tájak, helyek. Tárgy- és környezetkultúra. A média társadalmi szerepe, használata Tájékozódás a világhálón, a virtuális terekben, biztonságos internethasználat.</p> <p><b>Technika és tervezés:</b> Tárgyi kultúra, technológiák, termelés.</p>
<p>TANULÁSI CÉLOK/TANULÁSI EREDMÉNYEK</p> <p>(Itt jelennek meg a <b>készségfejlesztés</b> céljai fontossági sorrendben a Nat és a kerettantervek alapján. Különösen fontos a gondolkodás és a 21. századi készségek fejlesztése a digitális technológia támogatásával.)</p>	<p>1. Pénzügyi tudatosság fejlesztése. 2. Digitális kompetencia fejlesztése. 3. Gondolatok és ötletek világos és hatékony kifejtése szóban és írásban. 4. Az összetartozás érzésének megerősítése a közösségen belül. 5. Kreatív, kritikus internethasználat fejlesztése. 6. Kritikai gondolkodás és problémamegoldás: az információk rendszerezése, elemzése és összegzése a problémamegoldás és a válaszok megtalálása érdekében. 7. Kreativitás és innováció. 8. A tudatos vásárlói szemlélet kialakulásának támogatása. 9. Környezettudatos magatartás fejlesztése. 10. Az önismeret és a társas kultúra fejlesztése. 11. Az önkifejezés iránti igény erősítése, különféle formáinak és lehetőségeinek megismertetése, megvalósításának támogatása. 12. Az írásbeli szövegalkotó készség fejlesztése. 13. Esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképesség fejlesztése.</p>
<p>SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK</p> <p>(A projekt megkezdéséhez szükséges előzetes fogalmi tudás és készségek listája.)</p>	<p><b>Magyar nyelv és irodalom:</b> Egyszerű szóbeli közlések megértése. Kérdésekre értelmes, rövid válaszok adása. Nyelvre, írott nyelvre, olvasásra vonatkozó, az adott korosztály képességfejlődése szempontjából releváns ismeretek. A szöveg és a mondat jellemzőinek azonosítása. Mondatalkotás. Mondatok összekapcsolása. Történetalkotás szóban. Képolvasás, mesemondás. A tanult nyelvtani fogalmak felismerése és megnevezése.</p> <p><b>Matematika:</b> Összeadás, kivonás, szorzás, osztás szóban és írásban. Szorzótábla ismerete a százaz számkörben. Szöveges feladat értelmezése, megjelenítése rajz segítségével, leírása számokkal.</p> <p><b>Etika:</b> Személyes tapasztalatok az osztályközösség működéséről. Helyi vagy múzeumi honismereti tapasztalatok.</p> <p><b>Környezetismeret:</b> Fő világtájak, tájékozódás vázlatrajz alapján, saját település neve, környezete. Az anyagok tulajdonságai.</p> <p><b>Vizuális kultúra:</b> Vizuális nyelvi elemek és minőségek, méretviszonyok, arányok felismerése és használata. Tárgyfajták, épülettípusok, térfunkciók felismerése. Alapszintű ismeretek az internethasználatban rejlő lehetőségekről, illetve kockázatokról.</p> <p><b>Technika és tervezés:</b> Tárgyak elkészítése segítséggel, mintakövetéssel.</p>

### 3. A projekt célrendszerét kifejtő kérdések:

ALAPKÉRDÉS	<i>Hogyan kerülhetünk fel a térképre?</i>
PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS	<i>Hogyan építsünk fel egy birodalmat?</i>
TARTALMI KÉRDÉSEK	<i>Milyen épületekre, intézményekre van szükség a királynő birodalmában? Hogyan írjunk hivatalos levelet? Melyek az építkezés fázisai? Hogyan takarékoskodhatunk építkezés közben? Hogyan hozhatunk létre épületeket?</i>

### 4. Értékelési Terv

AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE		
A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
Ötlebörze - címkefelhő	<i>Kötetlen kérdések; Megbeszélés; Visszajelzés a pedagógustól: írásban, szóban; Visszajelzés a társaktól; Visszajelzések a tanulóktól a pedagógus felé; Projektnapló; Ellenőrző lista; Értékelési összefoglaló táblázat;</i>	<i>Szummatív értékelés; A csoportok által gyűjtött Metropolita (a projekt fizetőeszköze) összesítése, beváltása; Tanulói és szülői visszajelzések (Mentimeter, Padlet); Megbeszélés;</i>
<p><b>ÉRTÉKELÉSI ÖSSZEFOGLALÓ:</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><i>A Metropolandia projektben annak bevezetésétől különösen hangsúlyos volt az értékelés, hiszen a projekt sikeres befejezése nagy mértékben függött az értékelési folyamattól. Az értékeléskor használtuk az online felületeket és az osztálytermi lehetőségeket egyaránt. Így az értékelési folyamat hozzásegítette a diákokat, hogy tanórától függetlenül felidézhesék az értékelési szempontokat a projektben használt online felületeken. Olyan ingyenes és könnyen kezelhető platformokon dolgoztunk, amelyek egyszerűgüggel, könnyen kezelhetőségük miatt igazodtak a tanulók életkorához, egyben elősegítették a csoporton belüli együttműködést.</i></p> <p><i>A projekt ívét figyelembe véve az értékelésben is megjelenik a bevezető szakasz (a projekt kezdete), a megvalósítás fázisa, majd – a projekt befejezéséhez közelítve - a záró szakasz.</i></p> <p><i>A projekt <b>bevezető szakaszában ötlebörzét</b> kezdeményeztem. A téma bevezetése, az alapot alkotó mesei szituáció megismerése után arról kérdeztem a negyedikeseket, milyen épületek, intézmények, szereplők alkothatnak egy jó birodalmat, amely mind Metropolisz királynőt, mind a lakosságot örömmel töltheti el. A tanulók ötleteikkel segítették a címkefelhő létrehozását, így a projekt</i></p>	



hatására alakult a mesénk, épült Metropolisz királynő birodalma.

A csoportok kiválaszthatták, hogy a projekt bevezetésekor, általuk javasolt témákból melyikkel szeretnének foglalkozni. Így volt, aki menhelyet szeretett volna létrehozni állatok számára, más csapat bankot, világítótornyot, megint más iskolát, rendőrséget épített volna szívesen. Az építkezés előtt a csapatok hivatalos levelet írtak a királynőnek, amelyben megfogalmazták céljaikat, kérték javaslataik elfogadását. Erre a Padleten volt lehetőségük. A történet szerint az uralkodó itt, a tróntermében olvasta a leveleiket. . Ennek előnye az volt, hogy lehetőséget teremtett a tanulók közötti együttműködésre, arra, hogy tanítóként (a mesei témába helyezkedve, Metropolisz királynő megbízásából) segítő kommentet, **visszajelzést** fűzhessek a munkájukhoz. A csoportok a visszajelzéseim alapján bővítették, javították leveleiket. Akinek szüksége volt rá, további, személyes segítséget kaphatott. A csapatok írásának változása, fejlődése, ami a visszajelzéseim után történt, nyomon követhető a Padlet felületén. ([https://padlet.com/kiss\\_mnika76/mqt19qv4ym5m](https://padlet.com/kiss_mnika76/mqt19qv4ym5m))

A diákok munkáját, a projekt áttekinthetőségét segítette az az **online falitábla**, amit létrehoztam. A cél az volt, hogy a feladatok átláthatók legyenek. ([Metropolandia - lino \(linoit.com\)](#)). Ez a felület lett projektük **értékelési összefoglaló táblázata**. Egyes feladatokhoz (pl.: hivatalos levél megírásához) külön **ellenőrző lista** készült, amely segítette a csapatokat, hogy minden lényeges elem bekerüljön a munkájukba.

A projekt egyik lényeges eleme, hogy a csoportok a birodalom, Metropolandia hivatalos fizetőeszközét, **Metropolitát gyűjthettek**. A királynő először alaptőkét, 6-6 Metropolitát utalt ki minden csoportnak. Ezt követően több olyan feladat is volt, aminek sikeres végrehajtásakor a csapatok összegyűjtött pénze gyarapodott.



A diákok elképzelték, milyen lesz az általuk választott épület, ha elkészül. Lerajzolták, megfestették, a **társak visszajelzést**

	<p><b>adtak</b>, javaslatokat tettek <b>egymásnak</b>, mivel lehetne még kiegészíteni. Ezek alapján a tervek egyre konkrétabbá váltak. Látogatást tettünk a helyi Tüzép telepen, ahol arról tanultunk, mire van szükség építkezéskor. A gyerekek <b>kérdéseket</b> tehettek fel a témában a <b>szakértőnek</b>.</p> <p>Folyamatos <b>reflexió, egyéni és közösségi visszacsatolás</b> gazdagította az értékelési folyamatot a projekt megvalósítási szakaszában.</p> <p>A <b>projekt záró szakaszában (amelyre most kerül sor)</b> is több helyen megjelenik az értékelés. A gyerekek írásait, befejezett leveleit <b>szummatív módon</b>, osztályzattal értékelem a korábbi sok szóbeli és írásbeli visszacsatolást követően. A projekt befejezésekor <b>a csapatok által gyűjtött Metropoliták beváltásra kerülnek</b>, azaz „nyereményeket”, kedvezményeket, újabb közös élményeket kaphatnak érte a diákok. A megtakarításból, a pénz összegyűjtéséből valódi haszna lesz a gyerekeknek.</p> <p><b>A diákok és szüleik visszajelzést adhatnak projektünkről a Mentiméteren és Padleten.</b> Fontosak ezek a bejegyzések, hiszen meglátásaikat a következő projektünk építésekor is figyelembe vehetjük.</p>
--	---

## 5. A projekt menete

<p>MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK</p> <p>(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 fejtsse 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!)</p>	<p>A Metropolandia projekten alsó tagozatos, negyedik osztályos diákokkal dolgoztunk. A programba bevont tantárgyak köre (Magyar nyelv és irodalom, Matematika, Digitális kultúra, Környezetismeret, Vizuális kultúra, Technika és tervezés) komplex módon foglalta egységbe legfontosabb pedagógiai céljainkat. A tanulók életkorához igazodva előtérbe helyeztük a játékos feladatokat. A projektet mesei keretbe helyeztük, ugyanakkor törekedtünk az aktuális ismeretanyag elsajátítására a tudatos pénzügyi magatartás megalapozásával párhuzamosan.</p> <p>A projekttevékenységek teljes mértékben megfeleltek a pedagógiai dokumentumokban lefektetett tantervi követelményeknek. Ahogyan lépről-lépésre következtek a feladatok, lehetővé vált, hogy több tantárgyat, műveltségi területet vonjunk be projektünkbe. A tantárgyköziség létrejötte tehát természetes folyamat következménye volt.</p>
---	---





A csoportok kiválaszthatták, hogy a projekt bevezetésekor, általuk javasolt témákból melyikkel szeretnének foglalkozni. Így volt, aki menhelyet szeretett volna létrehozni állatok számára, más csapat bankot, világítótornyot, megint más iskolát, rendőrséget épített volna szívesen. Fogalmazás órán ekkor ismerkedtünk a hivatalos levél írásának lépéseivel. Előbb megismertük ennek felépítési módjait, jellegzetességeit, majd ezt követően a csapatok gyakorlatban hasznosíthatták új ismereteiket. Hivatalos levelet fogalmaztak Metropolisz királynőnek, amelyben elmagyarázták céljaikat, kérték javaslataik elfogadását. Erre a Padleten volt lehetőségük. A történet szerint az uralkodó itt, a tróntermében olvasta a leveleiket. Ennek előnye az volt, hogy lehetőséget teremtett a tanulók közötti együttműködésre, arra, hogy tanítóként (a mesei témába helyezkedve, Metropolisz királynő megbízásából) segítő kommentet, visszajelzést fűzhessek a munkájukhoz. A csoportok a visszajelzéseim alapján bővítették, javították leveleiket. Akinek szüksége volt rá, további, személyes segítséget kaphatott. A csapatok írásának változása, fejlődése nyomon követhető a Padlet felületén. ([https://padlet.com/kiss\\_mnika76/mqtl9qv4ym5m](https://padlet.com/kiss_mnika76/mqtl9qv4ym5m))

A projektben a játékos elemek mindvégig részét képezték a tevékenységeinknek. A gyerekek motiváltak maradtak, kíváncsian várták a további feladatokat. A mesebeli birodalom saját fizetőeszközzel, Metropolitával rendelkezett. A királynő tudta, hogy a munkálatok megkezdéséhez a csapatoknak pénzre van szüksége, így kincstárából kiutalt számukra 6-6 Metropolitát. A diákok mindvégig törekedtek rá, hogy minél többet gyűjtsenek össze belőle, hiszen a projekt előrehaladtával a pénzt felhasználhatták, illetve később kedvezményekre, nyereményekre válthatták. A sikeres stratégiához így okos tervezésre, megtakarításra volt szükség. A gyerekek kincsesládát készítettek, amiben a Metropolitát gyűjthették.



Miután a királynő elolvasta a csoportok leveleit, jutalomból a legügyesebb csapatoknak további 2-2 Metropolitát adományozott. A döntés alapja az volt, mennyire tartották be

	<p><i>a hivatalos levél felépítésének szabályait, valamint a korábbi, segítő kommentek után világosan kifejtették –e mondanivalójukat. Az ötletek érthető megfogalmazása közelebb vitte a csoportokat ahhoz, hogy rögzítsék terveiket, ők maguk is jobban átlássák a kezdeti ötletüket.</i></p> <p><i>A levelekhez címzés tartozik. Megtanultuk a borítékok megcímezésének módját. Ezt szintén kipróbálták a diákok: Metropolisz királynőnek címezték levelüket. Ekkor saját lakcímet találtak ki, mely kapcsolódott a csapathoz vagy az épülethez, amit terveztek. Mivel a történet szerint a birodalomban nem léteztek épületek, terek, utcák, az elnevezéssel ezen változtattunk. Aminek nevet adtunk, már létezett. Így messze földön is könnyebben megismerhették a mesebeli királyságot. A gyerekek ebben a szakaszban azt is gyakorolták, amit magyar nyelvi órákon a földrajzi nevekről és azok helyesírásáról tanultunk.</i></p> <p><i>Vizuális kultúra órákon a csoportok megfestették, lerajzolták, amiről a levelekben írtak. Képet kaphattunk arról, hogyan képzeli a tervezett épületeket. Az elkészült alkotásokat látva a társak javaslatot tettek rá, hogy mivel színesíthetnék még terveiket.</i></p> <p><i>Környezetismeret órákon tanultunk az életkori szakaszokról. Az ismeretek most is beépültek a projektünkbe. Ahol lehetett, a diákoknak figyelembe kellett venniük ezeket a sajátosságokat. Az életkorral járó szükségleteket, lehetőségeket megjelenítették terveikben. (Pl.: a sport falu esetében terveztek mozgási lehetőségeket fiatalabb és idősebb korosztálynak egyaránt).</i></p> <p><i>A csapatok munkájának megismertetésére -ahogy a való életben is- reklámra volt szükség. Erre a célra egy egyszerűen használható, ingyenes alkalmazást használtunk, a PhotoFuniat. Minden csoporttal külön-külön végeztük ezt a feladatot, ami igazán tetszett nekik. A létrehozott alkotásokban megjelent újság címlapja, pénzérme, sok kreatív ötlet, amely mind Metropolandia megismertetését valamint disszeminációs célunk megvalósítását szolgálta. A projekt során készített fotók felhasználásához, közzétételéhez a projektnaplóban a szülők hozzájárultak.</i></p>
--	--



*A program megvalósításakor fontosnak éreztem, hogy a diákok minél több gyakorlati jellegű ismeretet szerezzenek a témáról. Az építkezéshez szintén szükség van ezekre.*

*Segítséget kértem az iskolánk közelében található Tüzép telepen. Osztályunk ellátogathatott oda. A cél az volt, hogy megismerjük, milyen alapanyagokat használhatunk építkezéskor, illetve milyen környezetbarát technológiákat építhetünk be, amivel költségeinket is kímélhetjük, hogyan, mivel takarékoskodhatunk? A gyerekeket ösztönöztem, hogy kérdéseket tegyenek fel a szakértőnek a témában.*

*A látogatást követően a királynő közzétette saját birodalmának építési költség listáját. Ebben szerepeltek hagyományos építési anyagok, valamint olyan berendezések (pl.: napelem), amelyek hosszú távon kímélik a környezetet, költséghatékonyak. A csapatoknak ezután számítást kellett végezniük, várhatóan mekkora költségre lesz szükség építéskor. Tudták, hogy a főtanácsos, Csupaész valamint Metropolisz királynő támogatja az ügyesen átgondolt terveket, amelyre kincstárából kiutalja az összeget.*

*Minden építkezés előtt készülnek tervek, makettek. A csapatok alig várták, hogy ezeket elkészíthessék. Sokféle alapanyag állt osztályunkban rendelkezésre: LEGO, építőjátékok, karton, színes papír stb.). Emellett az újrahasznosítás jegyében a gyerekek hozhattak az iskolába dobozt, újságpapírt...*

*Így vehette kezdetét az építkezés a birodalomban, **a projekt záró szakasza**. Ahogyan az értékelési összefoglalóban is jeleztem, jelenleg ennél a fázisnál tartunk a programunk megvalósításában (2022.01.14-én).*

*A következő projekttevékenységekre kerül sor: a csapatok megépítik a tervezett épületek és környezetük makettjét. Így elkészül Metropolandiában a bank épülete, az iskola, rendőrség, múzeum, tűzoltóság, kórház, menhely állatoknak,*

	<p><i>híd folyóval, világítótorony, sport falu... a csoportok tervei alapján. Építkezés közben lehetőség nyílik szakember „bérlésére”, vagyis egy-egy nehezebb munkafázisnál, ha szükség van rá, 1 Metropolitáért megadott időtartamra csatlakozhat hozzájuk másik csoporthoz tartozó társuk.</i></p> <p><i>A megvalósított maketteket a diákok bemutatják társaiknak valamint az iskolánk közösségének, kiállítás keretében. Megbeszéljük, mi okozta a legnagyobb nehézséget az építkezés közben, illetve mi volt a legegyszerűbb.</i></p> <p><i>A projekt végén szummatív értékelés is megvalósul, az elkészült hivatalos leveleket osztályzattal értékelem a korábbi sok szóbeli és írásbeli visszacsatolást követően. A projekt befejezésekor a csapatok által gyűjtött Metropoliták beváltásra kerülnek, azaz „nyereményeket”, kedvezményeket, újabb közös élményeket kaphatnak érte a diákok. A megtakarításból, a pénz összegyűjtéséből valódi haszna lesz a gyerekeknek. Átélik, hogy a pénzügyi tudatosságnak fontos szerepe van a mindennapi életben, segítségével könnyebben megvalósíthatjuk céljainkat.</i></p> <p><i>A diákok és szülei visszajelzést adhatnak projektünkről a Mentiméteren és Padleten. Fontosak ezek a bejegyzések, hiszen meglátásaikat a következő projektünk építésekor is figyelembe vehetjük.</i></p>
--	--

#### 6. A projekthez szükséges anyagok és eszközök

TECHNOLÓGIA – HARDVER	<i>Laptop/számítógép/tablet, nyomtató, okostelefon, interaktív tábla</i>
TECHNOLÓGIA – SZOFTVER	<i>Microsoft Office csomag: Word, PowerPoint, Microsoft Sway;</i>
NYOMTATOTT ANYAGOK (pl.: tankönyvek)	<i>Fogalmazás tankönyv A 4. évfolyam számára, Oktatási Hivatal, 2018</i> <i>Anyanyelv és kommunikáció 4. osztályosoknak, Oktatási Hivatal, 2018</i> <i>Dr. Mester Miklósné: A mi világunk 4. környezetismeret-tankönyv a 4. évfolyam számára, Oktatási Hivatal, 2016</i>
INTERNETES FORRÁSOK, ALKALMAZÁSOK	<i>Az alábbi alkalmazásokat használtuk a tanítási-tanulási folyamat során: 1. Padlet (padlet.com): hivatalos levelek Metropolisz királynő számára, együttműködés, visszajelzések a pedagógustól (a királynő megbízásából) visszajelzések szülőktől és diákoktól; 2. Mentimeter</i>

	<p>(mentimeter.com): tanulói visszajelzések projektünkről; 3. Lino.it (linoit.com): értékelési összefoglaló táblázat 4. Microsoft Sway: közös projektnapló, a kalandok megjelenítése, disszemináció, a projekt melléklete; 5. Voki (voki.com): Metropolisz királynő üzenete, beleélés a történetbe, mesei elemek erősítése; 6. Renderforest (renderforest.com): a projekt hivatalos fizetőeszköze, a Metropolita megalkotása 7. PhotoFunia (photofunia.com) : csapatok, épülete reklámjának létrehozása; 8. BeFunky (befunky.com) kollázsok létrehozása, a projekttevékenységek egységes keretbe helyezése;</p>
<p>KÖZGYŰJTEMÉNYI TARTALMAK (A projekt megvalósítása során használt közgyűjteményi források linkjei.)</p>	-

### 7. Digitálisan elkészített feladatok elérési linkje

1. feladat	Hivatalos levelek Metropolisz királynő számára: <a href="https://padlet.com/kiss_mnika76/mqtl9gv4ym5m">https://padlet.com/kiss_mnika76/mqtl9gv4ym5m</a>
2. feladat	Projektnaplónk: <a href="https://sway.office.com/S5k8ZWFdyqB1FtQZ?ref=Link">https://sway.office.com/S5k8ZWFdyqB1FtQZ?ref=Link</a>

### 8. Mellékletek

1. számú
2. számú

A projektleírást géppel kitöltve 2022. január 17-én 15:00-ig a pályázati kiírásban megadott dropbox linkre feltöltve kell beküldeni.