



ELTE EÖTVÖS LORÁND
TUDOMÁNYEGYETEM

A PROJEKTEK SZEREPE A DIGITÁLIS KULTÚRA TANÍTÁSÁBAN, A TANTÁRGYI ÉRTÉKELÉS LEHETŐSÉGEI

Kőteleki Andrea Éva

informatikatanár

Informatikai Oktatási Konferencia - 2022.03.19

ÉRTÉKELÉS

= célok és eredmények összevetése



Az értékelés típusai



BEMENET

Diagnosztikus értékelés
a tanulási folyamat kezdetén

TANULÁSI FOLYAMAT

Formatív értékelés
(segítő, formáló, fejlesztő)

KIMENET

Szummatív értékelés
(lezáró, minősítő)

Az értékelés funkciói



Értékelési szempontok és alapelvek

„Az értékelés során – a Nat-ban megfogalmazott általános alapelveken túl – mindig egy adott probléma megoldásának értékelése történik, ahol a következő tényezőket kell figyelembe venni:

- a digitális megvalósítás indokoltsága;
- az adott környezet (hardver- és szoftverkomponensek) kiválasztásának szempontjai;
- a megvalósítás módja és szintje;
- a más tudásterületekhez való kapcsolódás lehetősége, módjai;
- a megosztás, kommunikáció lehetőségeinek kihasználása és megvalósítása;
- életszerűség, gyakorlati alkalmazhatóság, hasznosság;
- a digitális veszélyek kiküszöbölésének lehetőségei;
- a kooperáció lehetőségeinek alkalmazása;
- az egyéni adottságok, érdeklődés, lehetőségek figyelembevétele a megvalósítás során.”

utmutato-a-digitalis-kultura-tantargy-tanitasahoz.pdf (oktatas2030.hu)

Tantárgyi értékelés – digitális kultúra



A digitális környezetben megvalósuló tevékenységekhez szükséges képességek fejlesztése mindig valamilyen cselekvés, alkotás, problémamegoldás folyamán történik, az egyes értékelendő komponensek is tevékenység közben, folyamatukban kerülnek megvizsgálásra.

Fejlesztő, tanulást támogató értékelés



„Az összegző (ötfokozatú skálán meghatározott jeggyel történő) értékelés mellett fontos a folyamatos, szöveges elemeket gyakran alkalmazó, fejlesztő tanulástámogató értékelés is .

- A 3-4. évfolyamon fejlesztő, tanulástámogató értékelés alkalmazása történik,
- a felsőbb évfolyamokon összegző (ötfokozatú skálán meghatározott jeggyel történő) értékelési forma jellemző.”

utmutato-a-digitalis-kultura-tantargy-tanitasahoz.pdf (oktatas2030.hu)

PROJEKTMÓDSZER

- Lehetőség a tevékenység- és élményalapú tanulásra
- Interdiszciplináris megközelítés
- Iskolában nehezen alkalmazható *
- Osztályozása nehéz *



PROJEKT

Tanulásszervezési forma,

- a mindennapi élethez kapcsolódó problémán
- a tanulók közösen, együttműködve, belső indíttatásból dolgoznak
- célja egy produktum létrehozása.



PROJEKT / tanulási lehetőségek

- Kutatómunka
- Projektterv, a projekt felépítése
- Anyaggyűjtés, elmélyülés a témában
- Szakértők felkutatása, interjúk
- Szakirodalom, lényegkiemelés
- Kooperációs készségek (csapatmunka)
- Makett, poszter készítése
- Bemutató készítése, előadása



Problémamegoldás / Digitális kultúra

Algoritmus

- megértése, végrehajtása
- kitalálása, végrehajtása
- tervezése

Tájékozódás

- Síkban
- Térben

Mintafelismerés (analógiák)

Problémadekompozíció

Absztrakció

Matematikai ismeretek



Projekt tervezése

Előkészítő szakasz

- Tervezés
- Előkészítés
- Munkacsoportok kialakítása
- Feladatok elosztása

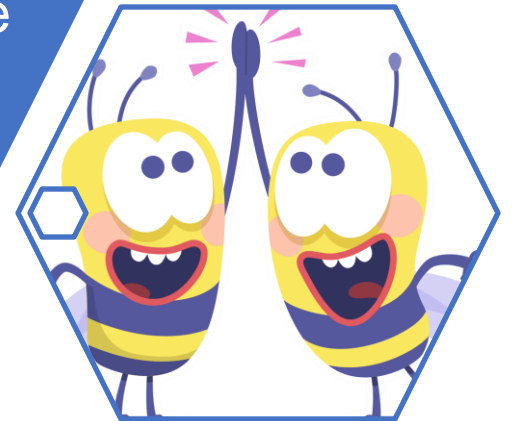
Végrehajtási szakasz

- Részfeladatok csoportos és egyéni végrehajtása
- Kommunikáció
- Segítségnyújtás és ellenőrzés
- A részek összeillesztése

Befejező szakasz

- A projekt publikálása
- **Értékelés**
- Tapasztalatok megbeszélése
- Visszajelzések

Csoportmunka értékelése





ELTE EÖTVÖS LORÁND
TUDOMÁNYEGYETEM

Köszönöm a figyelmet!

Kőteleki Andrea Éva

informatikatanár

Informatikai Oktatási Konferencia - 2022.03.19