

PÁLYÁZATI PROJEKTTERV

„Gyermekek és diákok hangja 2026” – Iskolai projektnap

1. Általános projektinformációk

A projekt célja: A tanulói véleményformálás erősítése kreatív, élményalapú eszközökkel. A projekt az Oktatási és Gyermekügyi Minisztérium és Lannert Judit miniszter „Gyermekek és diákok hangja” elnevezésű kezdeményezését valósítja meg, amely a következő három fő kérdésre keresi a választ: Milyen a jó iskola? Mire jó a tanulás? Mi mindent és hogyan szeretnénk tanulni?

A projektet megvalósító intézmény: Gedői Általános Iskola és AMI

Megvalósítási időpontja: 2026. október 13.

Időkeret: 2 × 90 perc (4 × 45 perc).

Célszerű szervezési forma: osztályonként.

2. Részletes ütemterv (Időrendi áttekintés)

A) Alsó tagozat

Tanóra	Tevékenység neve	Idő	Fő kérdéskör	Módszertan és eszközök
I. Idősáv		90 perc		
1. óra	Szoborjáték (Ráhangolódás)	15 perc	Miért szeretünk tanulni?	Mozgásos élményjáték.
	“A tudás fája”	30 perc	Mire jó a tanulás?	Egyéni kreatív reflexió. Eszközök: előre kivágott papírlevelek, rajzeszközök.
2. óra	Véleménykör: “A jó tündér”	20 perc	Milyen a jó iskola?	Keretmesés, mozgásos véleménykifejezés pedagógusi és tanulói ötletekkel.
	Álomiskola: Terek és életképek	25 perc	Milyen a jó iskola?	Csoportos tervezés, ötletelés, rajzolás. Eszközök: A4-es és A3-as lapok, filctollak. Prezentáció és mini-kiállítás.
II. Idősáv		90 perc		
3. óra	Fordított tanóra	45 perc	Mi mindent és hogyan szeretnénk tanulni?	Diákok által vezetett 15 perces mikro-tanítások teljesen szabadon.
4. óra	Fordított tanóra	30 perc	Mi mindent és hogyan szeretnénk tanulni?	Mikro-tanítás lezárása
	Gondolatbuborék	15 perc		Végső reflexió. Eszköz: Folyosói papírcsík befejezetlen mondatokkal.

B) Felső tagozat

Tanóra	Tevékenység neve	Idő	Fő kérdéskör	Módszertan és eszközök
I. Időszak		90 perc		
1. óra	Véleménykör (Érvelés és véleménycsere)	45 perc	Mire jó a tanulás? Milyen a jó iskola?	Véleménycsere, közös megbeszélés mozgásos játékkal. Eszközök: Négy piktogramos sarokfelirat.
2. óra	Ötletgyűjtés	30 perc	Milyen a jó iskola?	Csoportos igényfelmérés és szóbeli ötletbörze. Eszközök: Ötletgyűjtő lapok (iskolai eszköztár és élménytár), toll.
	Álomiskola: Új suliélmények	15 perc	Mi mindent és ho- gyan szeretnénk tanulni?	Tervezés, ötletelés kiscsoportokban: új suliélmény (tantárgy vagy esemény) választása, majd a reklámlakát meg- kezdése. Eszközök: A4-es és A3-as lapok, filctollak.
II. Időszak		90 perc		
3. óra	Álomiskola: Új suliélmények	30 perc	Mi mindent és ho- gyan szeretnénk tanulni?	A választott ötlet kidolgozása. Prezentáció és mini-kiállítás.
	Fordított tanóra	15 perc		Diákok által vezetett 15 perces mikro- tanítások teljesen szabadon.
4. óra	Fordított tanóra	30 perc	Mi mindent és ho- gyan szeretnénk tanulni?	Diákok által vezetett 15 perces mikro- tanítások teljesen szabadon.
	Gondolatbuborék	15 perc		Végső reflexió. Eszköz: Folyosói papírcsík befejezetlen mondatokkal.

3. Módszertani útmutató a tevékenységekhez

1. Szoborjáték és „A tudás fája”

• Szoborjáték (Ráhangolódás):

A gyerekek szabadon mozognak a teremben. A pedagógus „STOP!” kiáltására mindenkinek szoborként teljesen mozdulatlanoknak kell maradnia. A pedagógus ekkor kimond egy-egy állítást, ötletet. Csak azok a gyerekek mozdulhatnak meg, akiknek tetszik az elhangzott mondat. Az az ötlet, amelyre senki sem mozdul meg, kiesik. A gyakorlat végére kialakul egy lehetséges ötletlista.

Példák tanári állításokra a tanulás és iskolaszeretet témakörében:

1. „Azért jó iskolába járni, mert minden szünetben együtt játszhatok a barátaimmal.”
2. „Azért szeretek idejárni, mert imádok rajzolni, festeni és szép, színes dolgokat készíteni.”
3. „Azért szeretek iskolába járni, mert imádok korán kelni.”
4. „Azért szeretek idejárni, mert jó érzés, hogy már egyedül is el fogom tudni olvasni / el tudom olvasni a kedvenc mesekönyvemet vagy képregényemet.”

- „A tudás fája”

Nagy csomagolópapírra előre rajzolt fát helyezünk el. Feltesszük a kérdést: “Mi hiányozna a világból, ha nem tanulnánk meg írni, olvasni, számolni?” Nektek mi hiányozna ezekből legjobban? Írd le vagy rajzold le a kapott papírlevelekre!” (Pl. videójátékok, könyvek...).

A gyerekek a kivágott papírlevelekre írják fel vagy rajzolják le az ötleteiket, majd felragasztják az ágakra.

2. „Véleménykör”

- Alsó tagozat

A testtartásunkkal fejezzük ki a véleményünket: guggolás – nem tetszik, magasra emelt karok és pipiskedés - egyetértek (Szuper ötlet!), egyenes alapállás – közömbös.

A pedagógus felvezeti a keretmesét: „Egy jó tündér érkezett a suliba, aki egyetlen varázslattal eltüntethet dolgokat az iskolából, vagy idevarázsolhat bármit, amit csak kérünk!”

Először a pedagógus ad ötleteket, hogy a tündér mit tüntessen el (pl. a házi feladatokat, a tanórák közti szüneteket) vagy mit varázsoljon ide (pl. minden napra főzeléket és zöldséget, mert az egészséges; délutáni alvást). A gyerekek és a pedagógusok is felveszik a tetszésüknek megfelelő testtartást.

Egy-egy állítás után megkérdezzük egy-egy diákot, hogy miért éppen azt a testtartást választotta. A tanár nem mond ellent a gyermeknek, hanem játékos visszakérdezéssel és logikai ellenpéldákkal vezeti jó irányba a beszélgetést.

A játék második felében a diákok maguk is javasolhatnak „tündérvarázslatokat”, amikre a többiek ugyanígy szavaznak.

- Felső tagozat

Felső tagozatban a játék lényege a közös megbeszélés, véleménycsere. Az érvek ütköztetésével közösen keresünk megoldásokat a felmerülő problémákra. Náluk a tanulás céljára vonatkozó állításokat is megfogalmazzunk.

A terem 4 sarkába véleményfeliratok és piktogramok kerülnek: “Egyetértek 👍 😊”, “Nem értek egyet 🙅 🙄 😞”, “Részben egyetértek 👍 🙅 ”, “Nem tudom ? 🤔”.

Először egy pedagógus fogalmaz meg állításokat arról, milyen lehet egy jó iskola, miért tanulunk, majd a diákok és a résztvevő pedagógusok a meggyőződésük szerint beállnak egy-egy sarokba.

Miután mindenki elhelyezkedett a sarkokban, megkérünk egy-egy diákot és pedagógust, hogy egyszerűen mesélje el, miért éppen azt a piktogramot választotta.

A játék második felében a diákok fogalmazhatnak meg állításokat, ötleteket a jó iskolával kapcsolatban.

Javasolt állítások és beszélgetésindító kérdések a felső tagozaton

1. „A jó iskolában a folyosón csocsóasztalok vannak, hogy a szünetekben játszhashassunk.”

Beszélgetésindító kérdés: Egy asztalnál egyszerre csak négyen tudnak játszani. Mi történik, ha mindig ugyanazok foglalják le a játékot, és a többiek soha nem kerülnek sorra? Hogyan lehetne ezt igazságosan beosztani?

2. „A mai világban az iskolai tanulás felesleges, mert az interneten és a YouTube-on minden fent van.”

Beszélgetésindító kérdés: Mi az a tudás, amit a videók nem tudnak átadni? Hogyan szűrjük ki a hamis információkat az interneten?

3. Csak akkor lehet sikeres valaki az életben, ha kitűnő tanuló és egyetemre megy.”

Beszélgetésindító kérdés: Mi határozza meg a sikert? Elég-e a lexikális tudás, vagy kellenek olyan gyakorlati képességek is, mint a csapatmunka és a kreativitás?

3. „Álomiskola”

Alsó tagozat: Terek és életképek

A „Jó tündér” játékból merített ötletek alapján a gyerekek 4-5 fős kiscsoportokban dolgoznak. Képzeljük el, hogy korlátlan pénz és terület áll rendelkezésre. A gyerekek A4-es vagy A3-as lapokra megtervezik a számukra ideális iskola környezetét vagy egy tökéletes iskolai nap életképét, ezt vagy megrajzolják, vagy akik nem szeretnék rajzolni, írásban megfogalmazzák az ötleteiket. A feladat végén egy mini-kiállítást rendezünk a teremben, ahol a csoportok röviden bemutatják a legizgalmasabb ötleteiket a többieknek. Közben a gyerekek beszélnek, egy pedagógus folyamatosan jegyzetel, hogy a rajzok mellett a gyerekek ötletei, gondolatai és szóbeli magyarázatai is megjelenjenek.

Felső tagozat: „Új sulielmények”

1. fázis - Ötletgyűjtés és igényfelmérés: A diákok 4-5 fős kiscsoportokban dolgoznak. Minden csoport megkapja a pedagógus által előre kinyomtatott iskolai eszköztárat és élménytárat. Tollal vagy ceruzával dolgozva az alábbiak szerint járnak el:

Iskolai eszköztár: A gyerekek kapnak egy listát az iskolai eszközökről. Ezen a listán kipipálják azokat az elemeket, amelyek már vannak az iskolában. A lista végén lehetőségük van arra, hogy hozzáírják, amit szeretnének, választhatnak azokból az elemekből is, amelyek fel vannak sorolva a lapon, de jelenleg nincsenek az iskolában, és szerintük fontosak lennének.

Élménytár: A diákok a lap felső részén található mezőkbe összegyűjtik azokat a korábbi, már megvalósult iskolai (iskolán belüli és kívüli) programokat, amelyek a legnagyobb élményt nyújtották nekik. Az alsó mezőkbe pedig beírják, hogy milyen új programokat, projekteket vagy tantárgyakat próbálnának ki szívesen a jövőben.

Miután a csoportok elkészültek a lapok kitöltésével, közösen megbeszéljük az összegyűjtött ötleteket.

2. fázis – Plakáttervezés: A gyerekek kitalálnak egy új sulielményt (egy modern tantárgyat vagy egy rendezvényt). Erről egy figyelemfelkeltő, szlogennel ellátott reklámplakátot készítenek. A megvalósítás során a diákok szabadon választhatnak a klasszikus rajzolás, vagy a modern grafikai írás (pl. graffiti betűk, látványos feliratok) között, kiemelve, miért érdemes ezt tanulni, vagy ezen részt venni.

Az óra végén a csoportok egy mini-kiállítás keretében előszóban, röviden bemutatják a rajzaikat és az ötleteiket az osztálynak.

4. „Fordított tanóra” (Mikro-tanítások)

A diákok 15 perces időszámban átveszik az irányítást. Teljesen rájuk bizzuk a folyamatot: azt és úgy tanítanak a társaiknak és a pedagógusoknak, amit és ahogyan szeretnének (pl. kedvenc játék bemutatása, tánclépés, papírrepülő-hajtogatás). A pedagógus a diákok közé ülve támogatja a folyamatot.

5. Folyosói gondolatbuborék fal

A program utolsó 15 percében a diákok kimennek a folyosóra, ahol a falon egy hosszú papírcsík van elhelyezve, rajta két befejezetlen mondat. A gyerekek felírják a saját gondolataikat a falra. Ez a közös alkotás még egy hétig kint marad a folyosón, így egy folyamatosan élő, interaktív ötletfalként működik tovább: a diákok bármikor újra elolvashatják a társaik gondolatait, és újabb javaslatokat, ötleteket írhatnak a falra.

- „Akkor figyelek legjobban az órán, ha”

- „Akkor érzem jól magam az iskolában, ha”
- „Akkor tanulok a legszívesebben, ha”

4. A projektnap eredményeinek rögzítése és formátuma

Milyen formában születnek meg az eredmények a nap folyamán?

Közös alkotások és rajzok: Színes, papírlevelekkel teli faliújság („A tudás fája”), valamint az osztályok ötletgyűjtő lapjai, az „Álomiskola” látványtervei.

Közösségi élmények és beszélgetések: A tagozatokra szabott „Véleménykör” játékos és érvelő megbeszélései, valamint a diákok által vezetett „Fordított tanórák”.

Iskolai ötlethal: A folyosón elhelyezett hosszú papírcsík, amely a gyerekek gondolataival egy folyamatosan élő, interaktív ötlethalá alakul.

Hogyan rögzítjük ezeket az eredményeket?

Intézményi naptár projekt (2027): A projekt során elkészült diákalkotásokból az intézmény kétféle 2027-es naptárt tervez és nyomtat ki. Egy alsó tagozatos és egy felső tagozatos kiadást. A naptárba kerülő legkreatívabb és legkifejezőbb alkotásokat a művészeti szakos tanárok szakmai javaslata és válogatása alapján választjuk ki.

Digitális rögzítés (fotók és dokumentumok): A projektnapon elkészült „Tudás fáját”, rajzokat, élménytárlapokat, plakátokat és a folyosói ötlethalon egy hét alatt összegyűlt mondatokat is fotózva rögzítjük. Az „Álomiskoláról” készült jegyzeteket digitális szöveggé alakítjuk.

Rövid videó: A „Véleménykör” közös megbeszéléseiről egy rövid digitális felvételt készítünk, amelyet anonimizálunk például a gyermekek arcának kitakarásával. Így a felvételen a módszertani folyamat látható, és a gyerekek által megfogalmazott érvek és ötletek jól hallhatók.

Diákönkormányzat (DÖK) – Hogy a diákok hangja célba érjen: A projektnap végén a DÖK képviselői összegyűjtik az osztályok ötletgyűjtő lapjait és rajzait. Ezeket közösen átnézik, és a következő diákönkormányzati gyűlésen bemutatják az iskola vezetőségének, hogy mit szeretnének a gyerekek.

5. Összegzés

A „Gyermekek és diákok hangja” projektnap a tanulói véleményformálást nem egy külső elvárásként, hanem aktív, alkotó folyamatként jeleníti meg.

Valódi párbeszéd indul el: A közös megbeszélések és a Fordított tanórák közelebb hozzák egymáshoz a tanárokat és a diákokat.

Látható ötletek: A folyosói ötlethal és a fotók mindenki számára megmutatják a gyerekek kreativitását.

A program a diákok mindennapi életben is hasznos szociális és kommunikációs kompetenciáit fejleszti, játékos, partneri és rendkívül motiváló környezetben.