

Hírlevél az EFOP-3.2.3-17-2017-00035 azonosítószámú, „Digitális környezet kialakítása a Gyulai Tankerület intézményeiben” című projektről

2019. ŐSZ

A projekt előrehaladása

A 2019/2020-as tanévben is töretlen lendülettel folytatódik a projekt megvalósítása a négy intézményben. A bevont osztályokkal, csoportokkal a választott eszközcsomaghoz kapcsolódó intézményi digitális tartalom további fejlesztésre kerül.

A pedagógusok az éves tervezésnek és a vállalt feladatoknak megfelelően bővítik az IKT eszközök alkalmazásának lehetőségét, alkalmazzák a digitális pedagógia módszereit. A tervezés, a programozás, a kreatív gondolkodás és alkotás, valamint a stratégiai játékok széles eszközeinek kihasználásával fejlesztik a tanulók kompetenciáit.

A programcsomag, a digitális anyagok és eszközök tanórai használatának bizonyítékai a Nemzeti Köznevelési Portálra a pedagógusok által feltöltött digitális tananyagok, illetve tanórák.

Tapasztalatok

- A programcsomagok használatával jelentősen fejlődik a tanulók problémamegoldó kompetenciája, kreativitása, programozási ismerete.
- A sajátos nevelési igényű (SNI) és a beilleszkedési, tanulási és magatartási nehézséggel küzdő tanulók aktívabb szerepet vállalnak a tanórákon.
- Az alkalmazott eszközök és módszerek által fejlődik a tanulók önismerete, önértékelése, az egyéni felelősségvállalása és a szociális kompetenciái.
- Kialakul a tanulók belső motivációja az önálló ismeretszerzés és az önálló alkotás iránt.

A pályázatban érintett intézmények



Dr. Hepp Ferenc Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola

Az *Abacusan-Artec Keltsd életre* programcsomaggal a tanulók az órai munkák során egyre bonyolultabb programozási, építési feladatokat végeznek el, már eszközszinten használják a csomagot. A diákok rendelkeznek olyan informatikai tudással, hogy az általuk elkészített különböző érzékelők, jelzők beépítésével felszerelt robotok megmozduljanak. Egyre összetettebb, bonyolultabb feladatsorok elvégzésére bírják rá a figurákat. Alsó tagozaton folyamatosan bővítik programozási tudásukat, új elemeket használnak a robotok építéséhez, mely által eljuttassák az olvasmányt, „életre keltve” a feldolgozott szöveget.

A felsős osztályokban a diákok kombinált szövegértési és programozási feladatsorokat oldanak meg, amelyben szerepelnek matematikai és logikai műveletek, valamint az algoritmikus gondolkodás. Az ötletesség, a gyermeki fantázia alapján életre kelt mű az olvasott szöveg értelmezését, a lényeges információ kiemelését segíti. A tanulók kreativitását bizonyítja, amikor a humor megjelenik az építési megoldásaikban.



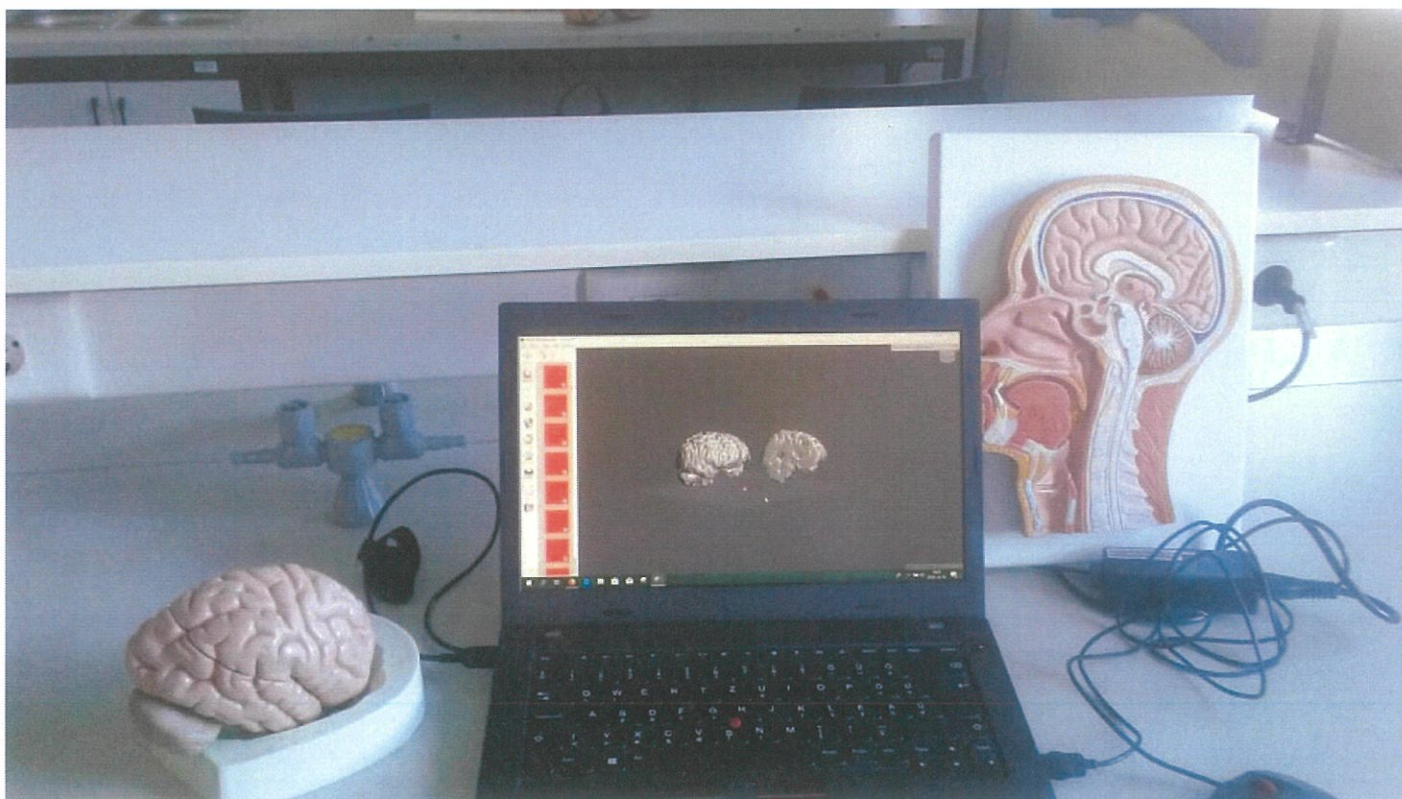
A pályázatban érintett intézmények



Gyulai Erkel Ferenc Gimnázium és Kollégium

A *Makerspace* által a tanulók folyamatosan ismerik meg a korszerű IKT eszközök használatát és a modern technológiákat. Elsajátítják a 3D nyomtatáshoz használt modellek tervezésének, megalkotásának különféle lépéseit. Megismerik a tervezőszoftverek használatát, a 3D nyomtató beállításainak különféle lehetőségeit a *CraftWare* nyomtatóprogramban.

Az informatika órákon a szoftveres munkára tevődik a hangsúly. A *Thinkercad* 3D modellkészítő segítségével megadott méretű elemi testeket - kocka, gömb, henger - és ezen testek áthatását készítik el. Egy komplex, összetett feladat eredményeként már létrejött egy kisautó modellje is. A *Mashmixer* 3D program segítségével előre „gyártott” modelleket szerkesztenek és készítenek elő a 3D nyomtatáshoz, elsősorban a biológiához kapcsolódóan. A tanulók tapasztalatot szerezhetnek az elkészült 3D modellek megfelelő pozicionálása, szeletelése és a támasztékok kialakítása terén. A digitális pedagógia nyújtotta lehetőségeket a gyakorlati foglalkozásokon is kihasználják.



A pályázatban érintett intézmények



Gyulai Implom József Általános Iskola

A sakk egy, a tanulók személyiségét komplexen fejlesztő stratégiai táblajáték. A *Sakkpalota* programcsomag használata lehetőséget kínál az anyanyelvi kompetenciák fejlesztése mellett az erkölcsi nevelésre is: a játék becsületességére, következmények vállalására, önuralomra, gyors megítélésre és döntésre tanít.

A gyerekek észrevétlenül, játékos formában sajátítják el a tanulási folyamathoz szükséges gondolkodást. A tanórákon alkalmazott eszközök és módszerek fejlesztik az analízáló és szintetizáló képességet, az emlékezőképességet, az összpontosítás képességét, a kreativitást. A tanulók figyelemmel tudják követni a szóbeli történetmondást, magyarázatot, saját véleményét fogalmazzák meg. Érveket gyűjtenek a lépések előtt, meg tudják indokolni döntéseiket. Képesek egyszerre „két fejjel” - a sajátjával és az ellenfelével - gondolkodni és előre látni cselekedeteik egyes kockázatát. A sakk kialakítja a logikus gondolkodás képességét, a problémaérzékenységet és a lehető legjobb megoldás igényét.



A pályázatban érintett intézmények



Mezőberényi Általános Iskola, Alapfokú Művészeti Iskola és Kollégium

A *LEGO Story Starter* eszközcsoomag elemeiből a gyerekek egyre nagyobb rutinnal építik meg a történeteket. A jelenetek kiválasztása, összeállítása, sorrendjének kialakítása és a kísérő szövegek kreatív megírása érdekes feladat az alsós és felsős tanulók számára egyaránt.

A LEGO-építés közben megtapasztalják a játék örömét, a közös gondolkodást, a feladatok megosztását, az együttes tanulás élményét. Az elkészült - irodalmi művekhez, történetekhez kapcsolódó - jeleneteket a tanulók táblagépek, applikációk, programok segítségével már tudják digitalizálni. Fotókat, könyvborítót, képregényt, mozgófilmet készítenek. Programok segítségével feliratokat, szöveges kommentárt írnak, animációt készítenek, vagy éppen a lefotózott LEGO-jelenetet helyezik el természetes környezetben.

A digitális történetmesélés segít a szövegértelmezésben, a feldolgozásban, a lényegkiemelésben. A tanulók képesek felépíteni, dramatizálni egy több jelenetből álló történetet. Ezek a módszerek a gyerekek gazdag képzelőerejét tartják szem előtt, és számos sikerélményt biztosítanak számukra.



GYULAI
TANKERÜLETI
KÖZPONT



Honlap:
<http://kk.gov.hu/gyula>



Telefon:
06 (66) 795-242



Email:
gyula@kk.gov.hu