

## Szülői tájékoztató az EFOP-3.2.3-17-2017-00035 számú, „Digitális környezet kialakítása a Gyulai Tankerület intézményeiben” című projektről

2020. ŐSZ

### A projekt befejező szakasza

A 2020/2021-es tanév a projekt befejező szakasza a Gyulai Tankerületi Központ négy intézményében.

A pályázatban kitűzött célokat sikerült megvalósítani. A projektbe bevont osztályokkal, csoportokkal a választott eszközcsomagok használatával és az IKT eszközök széleskörű tanórai alkalmazásával a projektbe bevont pedagógusok eredményesen fejlesztették a tanulók digitális kompetenciáit és az egyéb kulcskompetenciákat.

A pedagógiai módszertani fejlesztések egyik jelentős eredménye a tudásmegosztás. Egyrészt megtörtént a bevont intézményeken belüli ismeretek és tapasztalatok átadása a választott eszközcsomaghoz és a képzésen szerzett ismeretekhez kapcsolódóan. Másrészt a megvalósított digitális tartalomfejlesztések az NKP felületre feltöltött tanórák által a teljes köznevelési rendszerben terjeszthetőek, megoszthatóak a digitális kompetencia fejlesztése érdekében.

A nevelés-oktatás folyamatában alkalmazott digitális pedagógiai módszertan a tanulók személyiségének komplex fejlődését eredményezte. Támogatta az egyéni fejlődést, felzárkóztatást, tehetséggondozást.

A bevont pedagógusok projektben vállalt digitális pedagógiai módszertani csomagokra épülő feladatok megvalósításával hozzájárultak a digitális oktatás színvonalának emeléséhez.

# A pályázatban érintett intézmények



## *Dr. Hepp Ferenc Általános Iskola*

*A projektet megvalósító pedagógusok: Gajdács-Pusztai Dalma,*

*Ráczné Erdei Krisztina, Sinka Ildikó*

Az **első osztályosok** új belépőként izgatottan várták az *Abacusan-ArTec Keltsd életre!* eszközcsomag építőelemeivel való megismerkedést. A játékosságot kihasználva a mesék szereplőit, a hangok hívóképén szereplő állatokat, tárgyakat építettek. Megismerkedtek az Abacusan piktogramos programozási felülettel is, amit tudtak önállóan használni, így az épített alkotások már mozgást is végeztek. Az építőelemek összeillesztéséhez szükséges a logikai készség, a csoportmunkához az együttműködési készség fejlesztése, amit a program nagymértékben elősegített. **Harmadik osztályban is** a mesékben szereplő állatok megépítésére, a párbeszédesek eljátszására került sor, mely által pozitív élményeket szereztek a gyerekek. Szárnyalt a fantáziájuk, kreatívak voltak, élvezték az órákat. Az építésnél egyre ügyesebben, gyorsabban, pontosabban, önállóbban dolgoztak. A sok közös munka által toleránsabbak lettek egymással szemben.



Az **ötödik osztály** tovább folytatta a programot. Az irodalmi alkotások formájának, a vers és a próza különbözőségeinek felismerését is a robotok építéséhez kapcsolták. **A hetedikesek** a tanévet Gárdonyi Géza: Egri csillagok regényének ismétlésével kezdték. Megépítették a végső csatajelenetet, a várfalat, a katapultot, az ágyúkat és a tűzkereket is. Megjelenítették a szereplők közül a török szpáhikat. Az osztályoknál tapasztalható volt a kiváló csoportmunka mind a szövegértő feladatok megoldása közben, mind pedig a tervezési, építési, programozási szakaszban.

# A pályázatban érintett intézmények

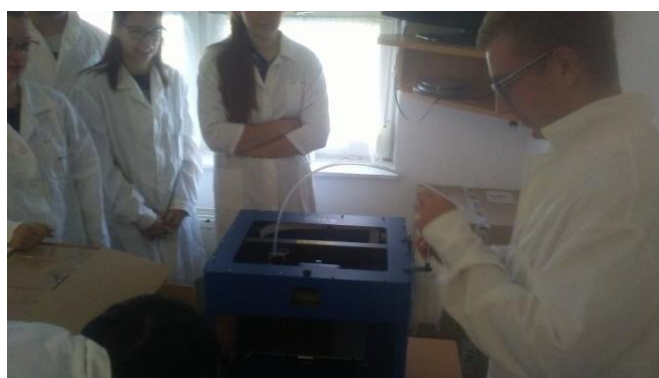


## *Gyulai Erkel Ferenc Gimnázium és Kollégium*

*A projektet megvalósító pedagógusok: Galbáts Dénes, Papp Mónika, Szilágyi János*

A 2020/2021-es tanévben biológiából új csoport lépett be a *Makerspace – Digitális modellezés és tárgyalás* digitális pedagógiai-módszertani csomag tanórai alkalmazásába: a 10. C osztály alap tantervű biológia csoportja.

A programot – amely a kreativitást, a problémamegoldó gondolkodás fejlesztését támogatja és bevezeti a tanulókat a digitális megmunkálás alapjaiba, a 3D nyomtatás világába – , újra az alapoktól kellett indítani. A félév során a tanulók megismerkedtek a 3D modellalkotás elméleti alapjaival, megtanulták a nyomtató szoftverének használatát és képessé váltak egyszerű 3D biológiai modellek megtervezésére és kinyomtatására.



Az informatikaórákon a diákok megismerkedhettek a 3D modellezés lépéseivel, a 3D nyomtatás előkészítésével és láthatták, ahogy az általuk elképzelt térbeli alakzat ténylegesen létrejött. Már a modellezés lépéseit is lelkesen csinálták a különböző szoftverek segítségével, és amikor a létrejött produktumot a kezükbe vehették, akkor igazán büszkék voltak magukra.

Sokan készülnek műszaki pályára, így számukra ezek az ismeretek és tapasztalatok a későbbiekben valóban hasznosak lehetnek. Többen gondolják úgy,

hogy későbbi tanulmányaik, munkájuk során szívesen használnának 3D nyomtatót.

Az online tanrend újbóli bevezetése megváltoztatta a 3D nyomtató használatát, a digitális eszközök egyéb formáit részesítették előnyben ezek után, ezért digitális tananyagok, online tesztek és tervezések szerepeltek a kínálatban.



# A pályázatban érintett intézmények



## *Gyulai Implom József Általános Iskola*

*A projektet megvalósító pedagógusok: Hubáné Kovács Katalin, Rácz Roland,  
Vincze Zoltánné*

A *Sakkpalotában* lévő tanulást játékként élték meg a gyerekek, sikerélménnyel az arcukon, miközben fejlődött kompetenciájuk. A kisiskolások a sakktáblánál észrevétlenül tanulják meg a stratégiai gondolkodást, az ok-okozati összefüggéseket. A sakkozás kognitív lelki folyamatokat indít el, kedvezően hat az értelmi képességek, többek között a megértés és a problémamegoldást biztosító gondolkodásra.



Kiemelt személyiségformáló hatása: a becsületességre, önuralomra, következmények vállalására, gyors döntésekre, versenyszellemre, versenytársak tiszteletére, szabályok betartására nevel.



A sakk növeli a diákok belső motivációját. A gyerekek képessé válnak az új információk keresésére, alkalmazására. A sakkban olyan tanulók is sikerélményhez jutottak, akik a hagyományos tanulásban nem mindig jeleskedtek. A feladatok közé tartozott a táblajáték adta további fejlesztési lehetőségek kihasználása, a logikus gondolkodás képességének kialakítása, az önálló döntéshozás, az

összefüggések felismerése, a tapasztalatgyűjtés, adatfeldolgozás, a gyakorlatias szemlélet kialakítása, memóriafejlesztés. Tovább mélyültek a tanulók IKT kompetenciáin belüli digitális produktivitással és értékteremtéssel kapcsolatos ismeretei. A közös munkavégzések fejlesztették a kooperatív készséget és a problémamegoldó képességet. Nemcsak a matematikában, a logikában és a problémamegoldásban, hanem az olvasás és a szóbeli kifejezés terén, valamint a testnevelés órák játékos feladatain keresztül is erősödtek a gyerekek kompetenciái. A sikeres sakkozás a készségek egész füzérének kedvező változását hozta magával.

# A pályázatban érintett intézmények



## *Mezőberényi Általános Iskola, Alapfokú Művészeti Iskola és Kollégium*

*A projektet megvalósító pedagógusok: Ancsinné Francziszky Klára,  
Dr. Zubereczné Miklya Ibolya, Szentkutiné Ollé Ágnes*

Az **első osztályban** ismert és új mesékre, valamint a betűkhöz kapcsolódó rövid történetekre alapozva kezdődött meg a *LEGO Story Starter* eszközcsomaggal a munka. Egy-egy szöveg feldolgozása két órára volt tervezett. Az első órán megismerkedtek a gyerekek a mesével, megbeszélték a szereplőket, a helyszíneket, a történet szempontjából fontosabb eseményeket, majd következett a legőzés. Páros munkával hatékonyabban dolgoztak, figyelembe vették egymás ötleteit, közösen alkottak meg egy-egy történetet, amit a második órán meséltek vagy játszottak el.



A LEGO-s órákon fejlődött az elsősök finommotorikája, toleranciája, együttműködési készsége, szóincse, beszédkészsége. Mertek vállalkozni a szereplésre, a mesélésre.



A **nyolcadik évfolyamon** az elmúlt tanévhez hasonlóan a tanulók csoportokban dolgoztak és ősztől már sokkal tudatosabban, tervszerűbben fogtak a munkához, mely minden esetben az előzetes megbeszéléssel, tervezéssel kezdődött. Vázlatot készítettek, amely mentén indították a munkát. A tanulók a XX. század eleji lírai és prózai alkotásokból készítették a produktumokat. A lírai műveket Ady Endre költészetéből válogathatták. A prózai alkotások közül Móricz Zsigmond műveinek néhány részlete, egyes jelenetei kerültek feldolgozásra. A művek építése, a

*StoryVisualizer* program és a videokészítő program alkalmazása mellett a tanulók előadást tartottak munkáikról, illetve néhány alkalommal jeleneteket dramatizáltak. Ezáltal szövegalkotási készségük is és kommunikációs biztonságuk is fejlődött.



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



Telefon:  
06 (66) 795-242



Email:  
[gyula@kk.gov.hu](mailto:gyula@kk.gov.hu)