

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

2020. ŐSZ

### A projekt befejező szakaszához érkezett

a 2020/2021-es tanévre a Gyulai Tankerületi Központ négy intézményében:

*Dr. Hepp Ferenc Általános Iskola,*

*Gyulai Erkel Ferenc Gimnázium és Kollégium,*

*Gyulai Implom József Általános Iskola,*

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

A pályázatban kitűzött célokat sikerült valamennyi intézményben 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. Az alkalmazott digitális pedagógiai módszertan a tanulók személyiségének komplex fejlődését eredményezte. Támogatta az egyéni fejlődést, felzárkóztatást, tehetséggondozást. A pedagógiai módszertani fejlesztések jelentős eredménye a tudásmegosztás mind a bevont intézményeken belül, mind az NKP felületre feltöltött tanórák által.



# 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!* eszközcsoomag építőelemeivel való megismerkedést. Mesék szereplőit, állatokat, tárgyakat építettek. Megismerkedtek az Abacusan piktogramos programozási felülettel is, 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 párbeszédreszek eljátszására került sor, a gyerekeknek 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.

**Ötödik osztályban** a programot irodalmi alkotások formájának, a vers és a próza



különbözőségeinek felismerésével folytatták, ezt is a robotok építéséhez kapcsolták. **A hetedikesek** Gárdonyi Géza: Egri csillagok regényének alapján 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 *Makerspace – Digitális modellezés és tárgyalás* digitális pedagógiai-módszertani csomag a kreativitást, a problémamegoldó gondolkodás fejlesztését támogatja és bevezeti a tanulókat a digitális megmunkálás alapjaiba, a 3D nyomtatás világába. A félév során a tanulók megismerkedtek a 3D modellalkotás elméleti alapjaival, megtanulták a nyomtató szoftverének használatát és képessé váltak egyszerű 3D modellek megtervezésére és kinyomtatására.



Az informatikaórákon a diákok már a modellezés lépéseit is lelkesen végezték a különböző szoftverek segítségével, és amikor a létrejött produktumot a kezükbe vehették, akkor igazán büszkék voltak magukra.



Sokan készülnek műszaki pályára, többen gondolják úgy, hogy későbbi tanulmányaik, munkájuk során szívesen használnának 3D nyomtatót, így számukra ezek az ismeretek és tapasztalatok a későbbiekben valóban hasznosak lehetnek.



# 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, miközben fejlődött kompetenciájuk. A kisiskolások a sakkasztalánál észrevétlenül tanulták meg a stratégiai gondolkodást, az ok-okozati összefüggéseket. A sakkozás kognitív lelki folyamatokat indít el, kedvezően hat az értelmi képességek fejlődésére, a logikus gondolkodás képességének kialakítására, az önálló döntéshozásra, az összefüggések felismerésére, a



gyakorlatias szemlélet kialakítására, memóriafejlesztésre. Kiemelendők személyiségformáló hatásai: a becsületességre, önuralomra, következmények vállalására, versenyszellemre, versenytársak tiszteletére, szabályok betartására nevel.



A sakk növelte a diákok belső motivációját, s olyan tanulók is sikerélményhez jutottak, akik a hagyományos tanulásban kevésbé jeleskedtek. 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 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 során megismerkedtek a gyerekek a mesével, a szereplőkkel, a helyszínekkel, a történet szempontjából fontosabb eseményekkel, majd következett a legózás. Páros munkával hatékonyabban dolgoztak, figyelembe vették egymás ötleteit, közösen alkottak meg egy-egy történetet, amit bemutattak. A LEGO-s órákon fejlődött az elsősök finommotorikus készsége, toleranciája, együttműködési készsége, szókinccse, beszédkésztsége. Mertek vállalkozni a szereplésre, a mesélésre.



A **nyolcadik évfolyamon** a tanulók csoportokban dolgoztak, minden esetben előzetes megbeszéléssel, tervezéssel vázlat készítésével kezdődött a munka. A tanulók a XX. század eleji lírai és prózai alkotásokból készítették a produktumokat. 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.



GYULAI  
TANKERÜLETI  
KÖZPONT



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



Telefon:  
06 (66) 795-242



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