



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

2019. TAVASZ

### A projekt előrehaladása

A támogatott intézmények bevont pedagógusai részt vettek a választott digitális pedagógiai módszertani csomag használatához, módszertani alkalmazásához szükséges akkreditált pedagógus továbbképzésen. Megkezdődött a bevont osztályokkal, csoportokkal a választott eszközcsomaghoz kapcsolódó intézményi digitális tartalom fejlesztése. A program keretében felkészített pedagógusok tanítási gyakorlatába bevezetésre került a programcsomag eszközeinek használata, továbbá a képzésen elsajátított módszerek, programok alkalmazása, melyek a digitális kompetenciák fejlesztése mellett növelik a nevelési-oktatási folyamat élményközpontúvá válását.

### A pedagógiai módszertani fejlesztésekkel szembeni elvárások

- Fejleszti a tanulók kulcskompetenciáit, kiemelten a digitális kompetenciákat;
- Növeli a digitális eszközökkel és módszertanokkal támogatott tanórák arányát a köznevelési intézményben;
- A digitális fejlesztések során kiemelt figyelmet kell fordítani a fogyatékossgal élő, a sajátos nevelési igényű (SNI) és a beilleszkedési, tanulási és magatartási nehézséggel küzdő tanulók (BTMN) fejlesztésére;
- A program keretében megvalósított digitális pedagógiai fejlesztések beépülnek a bevont intézmények pedagógiai programjába, ezzel fenntartható módon hozzájárulnak a digitális írástudás növekedéséhez.

# A pályázatban érintett intézmények, pedagógusok, osztályok és csoportok



## ***Dr. Hepp Ferenc Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola***

A projektbe bevont pedagógusok és osztályok:

Gajdács-Pusztai Dalma 3.c, Ráczné Erdei Krisztina 5.d, 7.b, Sinka Ildikó 1.a

Az *Abacusan-ArTeC Keltsd életre!* eszközcsoomag használatával a szövegértés fejlesztése az alsó és felső tagozaton az olvasott szöveg kézzel fogható robotokká építésén keresztül történik. A grafikus programozási felület egyértelmű ikonjait könnyen alkalmazzák a tanulók, terveznek, építenek, alkotnak, miközben fejlődik finommotorikájuk, kreativitásuk, gondolkodásuk. A készlet grafikusan programozható, motorral, érzékelővel, lámpákkal, hangjelzővel felszerelhető robotjai már önmagukban is motiváló erejűek, s a szövegértés fejlesztésén keresztül támogatja valamennyi tantárgy oktatását. A programozás során felfedezik a közös munka örömét, a sikert.



# A pályázatban érintett intézmények, pedagógusok, osztályok és csoportok



## ***Gyulai Erkel Ferenc Gimnázium és Kollégium***

A projektbe bevont pedagógusok és csoportok:

Galbáts Dénes 11. FAK informatika, Papp Mónika 10.C biológia tagozat, Szilágyi János 11.C biológia tagozat.

A *Makerspace – Digitális modellezés és tárgyalás digitális pedagógiai-módszertani csomag* a kreativitást, a problémamegoldó gondolkodás fejlesztését támogatja, bevezeti a tanulókat a digitális megmunkálás alapjaiba: 3D nyomtatás, lézervágás, kézi megmunkálás digitális segédlettel. A tanulók megismerkednek a programozás, a digitális tervezés alapfeltételeivel. A maker, az alkotó foglalkozásokon általában több technika bevonásával dolgoznak, hogy olyan eredményt érjenek el, amelyre az alkotó büszke lehet.



# A pályázatban érintett intézmények, pedagógusok, osztályok és csoportok



## ***Gyulai Implom József Általános Iskola***

A projektbe bevont pedagógusok és csoportok:

Hubáné Kovács Katalin 1.c, Rácz Roland 1.c, Vincze Zoltánné 1.c

Az alsó tagozaton, az 1.c osztályban a *Sakkpalota* képességfejlesztő oktatási program a problémamegoldó és a stratégiai gondolkodás fejlesztéséhez a digitális nemzedék számára programcsomag került bevezetésre, mely által a sakk alapszabályait és eszközrendszerét használva beépül az általános tanterv alaptantárgyaiba, előmozdítva ezzel azok készségszintű elsajátítását. A sakkjáték egy hihetetlenül hatékony eszköz a logikus, kreatív gondolkodás fejlesztésére. A sakk iránti érdeklődés felkeltése mellett a tanulók különböző képességei számos eszközzel, mozgásos játékkal, változatos módszerekkel és feladatokkal fejleszthetőek.



# A pályázatban érintett intézmények, pedagógusok, osztályok és csoportok



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

A projektbe bevont pedagógusok és csoportok:

Ancsinné Francziszky Klára 6.d, Szentkutiné Ollé Ágnes 3.a-c, Dr. Zubereczné Miklya Ibolya 6.a.

Szövegértés fejlesztése a tanórákon alsó és felső tagozaton a *LEGO Story Starter* eszközcsoomag alkalmazásával új megközelítésbe helyezi a történetek feldolgozását. A LEGO elemek felhasználásával jeleneteket alkothatnak, melyeket a korszerű digitális eszközök segítségével rögzíthetik, sorba rendezhetik és digitális történetté fűzhetik össze, a Story Visualizer program alkalmazásával képregényt készíthetnek. Az irodalmi művek történeteinek megépítése, jelenetek megalkotása, összeállítása izgalmas, kreatív feladat, amely nem nélkülözheti a kooperativitást, a problémamegoldó képességet és az IKT eszközök tudatos használatát.



GYULAI  
TANKERÜLETI  
KÖZPONT



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



Telefon:  
06 (66) 795-242



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