

Tehetséggondozás játékosan, digitálisan Erőss módra



Erőss Lajos Református Általános Iskola
P Ü S P Ö K L A D Á N Y

A Nemzeti Tehetség Program „**A tehetségsegítés feltételrendszerének javítását célzó hazai programok támogatása**” című pályázati kategóriájában az NTP-TFJ-19-0077 kódszámú „**Tehetséggondozás játékosan, digitálisan Erőss módra**” című pályázati projektünk **1.400.000 Ft** támogatásban részesült az Emberi Erőforrások Minisztériuma támogatásával.

A pályázatot 2019 őszén írtuk Kissné Balla Krisztina és Tóthné Fórián Erika pedagógusokkal. Nagy örömmel fogadtuk a nyertes pályázat hírét, és támogatási összeg megérkezése után 2020 februárjában kezdtük el az eszközök beszerzését. Márciustól, a digitális munkarend bevezetésével a pályázati programokat nem tudtuk az eredeti tervek szerint megvalósítani. A teljesítési időszakot meghosszabbították, így a 2020/2021-es tanév első félévében szerveztük meg a programokat. Logikai-matematikai és az interperszonális tehetségterületet érintő eszközöket szereztünk be. Több mint 600 ezer forint értékben vásárolhattunk táblajátékokat, logikai játékokat, kártyajátékokat, 10 darab micro:bitet (programozható panelek) és AR-TEC robotkészletet. Egy Craftbot+ 3D nyomtatót, valamint mikrofون, mikroport szettet közel 800.000 Ft értékben rendeltünk meg.

A gyerekek szakköri foglalkozások, versenyfelkészítések, témanapok, témahetek, iskolai programok alkalmával ismerkedtek az új játékokkal, a digitális eszközökkel. Az alsó és a felső tagozatos tanulóknak is lehetősége nyílt betekinteni a programozás, a kódolás, a tervezés világába, és átélhették a közös alkotás örömét. Jó volt megtapasztalni, hogy milyen hamar megtanulják a digitális eszközök használatát és egymást is segítik ebben a folyamatban. A 3D nyomtatás világába való betekintéssel egy izgalmas folyamat részeseivé váltak, a tervezéstől a megvalósulásig nyomon követhették a folyamatot, amíg megszületik a tárgy, amit addig csak a kijelzőn láttak. A gyerekek – a karácsonyi időszakhoz kapcsolódóan – csillag alakú könyvjelzőt nyomtattak, majd ötletbörzét tartottak, hogy milyen tárgyak előállítására használhatjuk még a 3D nyomtatót.

A játékos foglalkozásokon nagy örömmel fedezték fel az új társasjátékokat, a logikai és társas készségük, emlékezetük is sokat fejlődött. Észre sem vették, hogy játék közben mennyit tanultak. Kedvenc játékká vált például a Blokus, a Pylos, a Katamino, a Kalaha, az Aranyásók és a Dobble kártyajátékok. Valamennyi korosztály megismerkedett a fejlesztő játékokkal, sokszor már a gyerekek kérik, hogy újra játszhassanak, és még a szabadidejüket, a szüneteket is szívesen töltik a közös játékkal.

A pályázati forrásból megvásárolt eszközökkel új utak nyíltak meg a pedagógusok és a gyerekek előtt. A játékos felfedezés, a digitalizáció új lehetőségei, a kreatív alkotás közösségi élményei továbbra is várják az Eröss-diákokat.

Püspökladány, 2021.01.20.

Biróné Szabó Brigitta
mb. intézményvezető