

TANÍTS, HOGY TANULJ!



Célok és követelmények

Az idei projekt szervezésével az volt a célunk, hogy elterjesszünk olyan, iskolánkban már bevált IKT gyakorlatokat, amelyek egyes osztályok illetve kollégák mindennapjaiban már beépültek a tanulási folyamatba. A munkát úgy szerveztük, hogy e közben pedagógiai programunk kiemelt céljai is megvalósulhassanak. Fontos célunk az erős közösségek alakítása, ezt az osztályok között szervezett tanulási tevékenységekkel támogattuk. A gyerekekkel való differenciált bánásmód, a tanulási motiváció felkeltése és fenntartása az egyénileg és kis csoportokban végzett változatos tevékenységek és feladatok megoldása során valósult meg.

Az idei projekt kiemelt célja a XXI. századi kompetenciák és az élethosszig tartó tanulás volt. Azért is szerveztük a projektet, hogy mindenki megélje, hogy a tanulás érdekes és izgalmas folyamat, amelyhez a digitális környezetben rengeteg hasznos lehetőség található. Az együttműködés során kitalált és elmondott magyarázatok és a feltett kérdések, fejlesztik a résztvevők aktív szókincsét és beszédkészségét. A magyarázatok megalkotása és megfogalmazása során explicitté válhat a korábban implicit tudás, és így hatékonyabb és tudatosabb lesz az ismeretek felidézése. Ez nagyban segítheti a tanulás tartósságát és támogatja az egyéni tanulást is. Azért tartjuk fontosnak, hogy a tanulás során a gyerekek egymásnak magyarázzák el a tananyag egyes részeit, mert az tapasztaljuk, hogy a mai gyerekek előzetes tudása, tapasztalatai gyakran lényegesen különböznek a felnőttek világától. Úgy gondoljuk, hogy a korban egymáshoz közelebb álló gyerekek jobban ismerik azokat a magyarázó erejű hasonlatokat, szófordulatokat, amelyek segíthetnek az tanulás eredményesebbé tételében. E közben mi felnőttek is jobban megismerhetjük a gyerekek gondolkodási útjait, és így hatékonyabbak lehetünk a munkánkban.

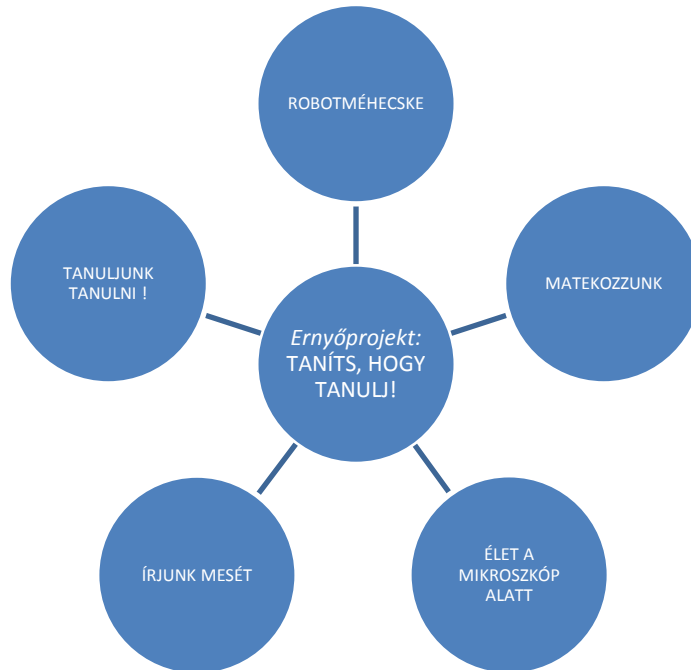
Természetesen a XXI. századi kompetenciák fejlesztése mellett nagyon fontos szerepet kap a munka során a gyerekek személyiségének és a szociális kompetenciáinak a fejlesztése is. A különböző korú gyerekek együttes munkája segíti a társas kapcsolatok erősödését, a gyerekek jobban megismerik egymást, ezzel tovább javulhat az iskolai légkör, könnyebbé és eredményesebbé válhat a konfliktuskezelés a mindennapokban.

Projekttevékenységek

Idei projektünk mottója a „Taníts, hogy tanulj!” volt. A projekthez kapcsolódó módszertani levelet jóval a digitális témahét előtt ismertettük a diákokkal és a tanárokkal, és iskolánk honlapján is olvasható. Ez a gondolat egyben *ernyőprojektként* kapcsolja össze azokat a különböző projekteket, amelyek gerincét a különböző „tudások” birtokosai – a tanító

osztályok az érdeklődő, vállalkozó osztályokkal közösen valósítottak meg. Így tehát minden esemény egyben újabb közösségi kapcsolatok építését is szolgálta, hiszen egyszerre két osztály tanulói dolgoztak a legtöbb feladaton.

A projekt megvalósítása során a következő alprojekteket szerveztük meg:



BeeBot – robotméhecske: Ebben a projektben a programozás alapjaival ismerkedtek meg elsősorban az elsős, másodikos osztályok. Ezt megelőzte, hogy a méhecske mozgásához szükséges pályák, az ezekhez kitalálható feladatok tervezése, és a tervek megvalósítása zajlott az egyik ötödik osztály vállalkozásában. Ők voltak aztán azok, akik az eszközt, működését, a programozás lépéseit és a különböző pályákon végrehajtandó feladatokat bemutatták a kisebbeknek. A tervezésbe bevontuk a matematika, rajz, technika és informatika tantárgyakat. Ez a projekt sok órában valósult meg, a digitális témahéten öt osztályban szerveztek foglalkozást a méhecskések.

Matekozzunk: Ebben az alprojektben kiemelt célunk volt, hogy fejlesszük a gyerekek kommunikációs képességeit, miközben nő az önbizalmuk, megtanulnak érthetően és összefüggően magyarázni, beszélni és figyelni társaik szükségleteire is. Azért választottuk ehhez a matematikát, mert itt több olyan felület is elérhető, ahol megfelelő számú feladat van az egyéni differenciáláshoz is, ráadásul ebben a környezetben sem a „tanító” sem pedig a „tanuló” nem kerülhet olyan helyzetbe, hogy egy-egy problémára hibás magyarázat születik. Itt az egyik hetedik osztály vállalta a feladatot, és a pedagógusok segítségével kiválasztott gyakorló felületek segítségével foglalkozik a harmadik évfolyamos osztályokkal. Ebben az alprojektben elsősorban matematika és informatika tantárgyak működtek együtt, de a hetedikesek „tanulóként” részt vettek az „Írjunk mesét” alprojektben, ahol az alsósok által kedvelt Lapoda mese szoftver alkalmazásával angol nyelven születtek történetek.

Írjunk mesét: Ebben az alprojektben tovább folytattuk a tavalyi témahéten választott központi témánkat a digitális történetmesélést. Az egyik negyedik osztály gyakran használja a Lapoda mese szoftvert a tanórákon, és ők vállalták, hogy minden érdeklődőt megtanítanak a használatára. A gyerekek a szoftver használatával kapcsolatos trükkök és fortélyok bemutatása mellett azt is megtanították, hogy hogyan kell menteni, hogyan kell megkeresni a mentés megadott helyét, milyen kiterjesztésű legyen a mese fájl. E mellett fogalmazási, helyírási tanácsokat is adtak egymásnak. Mivel az elkészült meséket, történeteket be is mutatták egymásnak, egyszerre fontossá vált a helyesírás, és a választékos szóhasználat, hiszen az ilyeneket külön megtapsolták a többiek. Több osztály a témahét alatt „jelentkezett” be a negyedikesekhez, így ez az alprojekt később is folytatódik. A munkába az informatika, magyar, és idegen nyelv tantárgy kapcsolódott be.

Élet a mikroszkóp alatt: Ebben az alprojektben a nyolcadikosok tanították a LabCam szoftver alkalmazásait. Az elsősök az érzékszerveket (bőr, szem, nyelv fogak, stb.) vizsgálták a szoftver által mikroszkóppá alakított webkamera segítségével. A nyolcadikosok nagy türelemmel mutatták meg nekik hogyan kell készíteni és menteni a fotókat. A betűkkel éppen csak megismerkedő elsősök nagy odafigyeléssel keresték meg a billentyűzeten a betűket. Többen megtanulták önállóan megkeresni a helyi szerveren a megfelelő mappát, és már önállóan mentették el a maguk készített képeket. A nagyobbakkal a növények és a virágok részeit vizsgálták, illetve megnézték, hogy hogyan is néznek ki a mikroszkóp alatt a növényi kártevők, a csírázó magvak és mi is az a penész? Az ezekhez szükséges ismeretekkel a nyolcadikosok már rendelkeznek, és ők magyarázták el, illetve mondták el a gyerekek kérdéseire a válaszokat. Az egyik hetedikes osztály a LabCam szoftver kinematika alkalmazásának használatát tanulta meg. A munkába a fizika, természetismeret, informatika, rajz, és magyar tantárgy kapcsolódott be.

Tanuljunk tanulni: Ebben az alprojektben a másik negyedik osztályunk tanította meg a másodikosoknak a Quizlet alkalmazás használatát, amelyet ők már régebb óta ismernek. Ez az internetes felület alkalmas arra, hogy a foglalkozásokat szervező pedagógusok a gyerekek számára maguk által elkészített feladatokat a meghívott gyerekek számára közzé tegyék, és ők megoldják azokat. A gyerekek megismerkednek az online tanulás egy lehetséges módjával, játékos, versenyszerűn szervezett feladatok megoldása közben. A távlati cél természetesen az, hogy ezen (vagy más hasonló felületen) bátran és önállóan vegyenek részt a különböző tanulási tevékenységekben. Azonban ahhoz, hogy ez ténylegesen meg is történhessen, a kezdeti lépések támogatni kell, hiszen az ilyen felületre való bejelentkezés, az azon belüli navigáció (és más hasonló lépések) nem szerepelnek a gyerekek mindennapi tevékenységei között. Ebben az alprojektben informatika, matematika és magyar tantárgyak tartalmait érintették.

Értékelés

A projektet értékelése nem könnyű feladat. Ez alapvetően két csoportot érint, az egyik a gyerekek, a másik a pedagógusok. Mivel valamilyen szerepkörben az iskola minden tanulója és így sok pedagógus is érintett a projektmunka során, így sok vélemény, érzés tapasztalat születik. Az igazi sikert természetesen az jelenti, hogyha a bemutatott, megtanított alkalmazások beépülnek az osztályok napi tanulási folyamataiba. Az a munkaközösségek munkájának tervezése és értékelése során kerül sor ezekre a beszélgetésekre. Figyelemmel kísérjük, hogy a következő időszak módszertani megoldásai között hogyan jelennek meg a témahéten megismert lehetőségek.

Az értékelés során kiemelt szerepet kaptak a „tanító” osztályokkal szervezett reflexiós beszélgetések, ahol mindenki elmondhatja, hogyan élte meg a közös munkát. Ehhez kapcsolódva használjuk a „vendégkönyv” módszert, amelynél egy hosszú papírcsík jelképezi a vendégkönyvet, és a gyerekek rajzos, vagy írásos gondolatai jelenítik meg a bejegyzéseket.

A projekt eredményei

Az a gyerekekkel eddig végzett gyorsreflexiók összegyűjtéséből, és beszélgetésekből egyértelmű, hogy ők jól érezték magukat a munka során, látják mit tanultak az elmúlt héten, és szívesen folytatnák ezt a fajta munkát.

A témahét alatt több kolléga is kedvet kapott a gyerekekkel együtt megismert alkalmazások napi használatára, így például a Lapoda mese – vagy más digitális történetmesélésre készített alkalmazás - a tervek szerint- bekerülnek az idegen nyelv órákra is.

Természetesen az egyes alprojekteken végzett munka során különböző projekt termékek készültek. A robot méhecske nevet is kapott a gyerekektől, ettől kezdve „Zümi” lett. Az elkészített pályák továbbra is használatban maradnak, és további tervek születtek már a témahét alatt. Zümi több osztályban is megfordul a következő hetekben, mert a gyerek nagyon szívesen dolgoznak vele.

A Lapoda mese szoftverben elkezdett történeteket, meséket ahol még szükséges befejezik, és különböző bemutató fórumokon adják elő egymásnak, vagy a meghívott vendégeknek. Az összes alprojektben elkészített produktumok az iskolai szerver megfelelő mappáiban találhatóak, ezeket a gyerekek az osztályfőnökök a napindítókon, a szaktanárok pedig különböző szakórákon beszélnek meg a gyerekekkel. A bemutatók egy része már a hét során lezajlott, a másik részére a következő napokban kerül sor.

A projekthét értékeléseként elkészített „Vendégkönyvet” amelyen a gyerekek reflexió találhatóak, az iskola folyosóján helyezük el.

DIGITÁLIS TÉMAHÉT PROGRAMOK

Melyik osztály	Kivel dolgozik?	Mikor szeretnéd?	Helyszín; készlet
5.b robot méhecske	4.a; 2.a	kedd 1. óra 4.a kedd 2. óra 2.a	robotméhecske, alsós osztályok terme, (Rácz Levi)
További tevékenységek a helyszínek szerint szétosztva			
4.b Lapoda mese	2.b; 5.a	Időpontok a helyszínek szerinti táblázatokban	2. emelet
4.a Quizlet	2.a		2. emelet
7.b matek fejlesztés kicsiknek	3.b 3.a		1. emelet
8.b Növények és virágok a mikroszkóp alatt	2.b; 6.a		fizika
8.b testünk, érzékszervek a mikroszkóp alatt	1.a; 1.b		fizika
8.b Mozgások kinematikai vizsgálata	7.a		1. emelet
6.a;6.b; 8.a kompetencia			Több helyszínen

DÉLELŐTTI ÓRABEOSZTÁS

I.emeleti készlet

	előző hét	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	következő hét(hetek)
1. óra				7.b 3.a matek fejlesztés			6.a 6.b 8.a kompetenciafejlesztő feladatok folytatása
2. óra		8.a Kompetencia fejlesztés					
3. óra		TÖLTÉS		6.b	8.a		

				Kompetencia fejlesztés (Dóra)	Kompetencia fejlesztés	
4. óra		6.b Kompetencia fejlesztés (Detti; Ági)	7.b 3.b matek fejlesztés			
5. óra			6.a Kompetencia fejlesztés			
6. óra			TÖLTÉS		8.a Kompetencia fejlesztés	
délután						

II.emeleti készlet

	előző hét	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	következő hét(hetek)
1. óra		4.b; 5.a Lapoda mese	2.a;4.a Quizlet (2. emeleti készlet)		2.b; 4.b Lapoda mese (2. emeleti készlet)		8.b kompetenciafejlesztő feladatok folytatása
2. óra					TÖLTÉS	6.a Kompetencia fejlesztés	
3. óra			TÖLTÉS	2.b; 4.b Lapoda mese (2. emeleti készlet)	2.a; 4.a Quizlet (2. emeleti készlet)		
4. óra							
5. óra							
délután							

Fizika terem

	előző hét	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	következő hét(hetek)
1. óra	6.a 6.b 8.a 8.b kompetenciafejlesztő felület első teszt, feladat kijelölés					8.b 7.a változó mozgások vizsgálata, grafikon	8.b; 8.a; 6.a kompetenciafejlesztő feladatok folytatása
2. óra							
3. óra			8.b; 2.b fizika virágok, levelek, növények	8.b; 1.b testünk, érzékszervek a mikroszkóp alatt	8.b kompetencia fejlesztés		
4. óra			8.b; 6.a fizika virágok, levelek, növények	8.b; 1.a testünk, érzékszervek a mikroszkóp alatt			
5. óra		8.b 6.a fizika virágok, levelek, növények					
6. óra							
délután							