

DIGITÁLIS KÖRNYEZET A KÖZNEVELÉSBEN EFOP 3.2.3-17

Tisztelt Olvasók!

Örömmel tájékoztatom Önöket, hogy a **Nagykanizsai Tankerületi Központ** az Emberi Erőforrás Fejlesztési Operatív Program (a továbbiakban: EFOP) keretén belül a **Digitális környezet a köznevelésben** tárgyú felhívásra benyújtott pályázata támogatásban részesült.

A projekt megvalósításának iskolánk is részese lett.

Támogatási adatok	
Pályázati kiírás megnevezése:	EFOP-3.2.3-17 Digitális környezet a köznevelésben
Pályázó:	Nagykanizsai Tankerületi Központ
Projekt megnevezése:	Digitális környezet fejlesztése a Nagykanizsai Tankerületi Központ Intézményeiben
Megítélt összeg:	110 000 000 Ft
Támogatás aránya:	100%
Forrás:	ESZA
Megvalósítás kezdete:	2018.01. 01.
Megvalósítás vége:	2020. 12. 31.

A projekt rövid összefoglalása

Magyarország Digitális Oktatási Stratégiájának alapja az a felismerés, hogy a digitális átalakulás elkerülhetetlen jelenség, amelyre mindenkinek fel kell készülnie, hiszen 20. századi tudással senki nem lehet versenyképes a 21. században. A felnövekvő nemzedék munkaerőpiaci esélyei szempontjából elkerülhetetlen az oktatási rendszer mielőbbi digitalizálása, amely megalapozza a magyar fiatalok esélyeit az európai munkaerőpiacon, valamint meghatározza szerepüket a magyar nemzetgazdaságban és a nemzetközi versenyben. A digitális kompetenciák fejlesztését már a köznevelésben el kell kezdeni, és gyakorlatilag soha nem szabad abbahagyni. Az egész

életen át tartó tanulás éppen a digitális ismeretek vonatkozásában nyeri el legteljesebb jelentését. A fejlesztés célja, hogy a digitális oktatás ne a hagyományos oktatás digitális eszközökkel támogatott változata legyen, hanem szemléletmódjában, módszertanaiban, követelményrendszerében új, a digitális kor kihívásaira reflektáló nyitott oktatási környezet jöjjön létre. A pályázat tartalmi elemeihez kapcsolódóan elvárás a pedagógusokkal szemben digitális módszertani kultúrájuk bővítése olyan technikákkal, amelyek a tanulók önálló munkavégzését, divergens gondolkodását, problémamegoldó készségeinek mozgósítását kívánja meg. A projekt beavatkozási területei: fizikai infrastruktúra, hozzáférés, belső hálózatok, oktatási intézmények eszközellátottságának javítása (eszközlista alapján); digitális módszertani programcsomagok adaptálása, programcsomagokhoz kapcsolódóan 40 fő továbbképzése valamint intézményi digitális tartalomfejlesztés, annak beépülése a pedagógiai programokba. Az infrastrukturális fejlesztés a programban részt nem vevő diákok számára is elérhetővé válik, az SNI-s, BTM-s tanulók bevonása, megsegítése révén érvényesülnek az esélyegyenlőségi szempontok.

A projektbe a tankerület négy intézménye kapcsolódik be:

- Dr. Mező Ferenc Gimnázium
- Csány-Szendrey Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola
- Letenyei Andrássy Gyula Általános Iskola
- Kőrösi Csoma Sándor – Péterfy Sándor Általános Iskola

Intézményünk fejlesztései, vállalásai a projektben:

1. Választott kompetenciaterület, tartalmi fejlesztés leírása

Alsó tagozaton a matematikai kompetencia fejlesztését a LEGO MoreToMaths, a szövegértés fejlesztését a LEGO Storystarter csomaggal tervezzük. A felső tagozaton a matematika kompetencia fejlesztésének folytatására a Lego Mindstorms EV3 csomaggal, a szövegértés fejlesztését a LEGO Storystarter csomaggal kívánjuk megvalósítani.

Célunk az oktatás színesítése, a nehézséggel küzdők felzárkóztatása, a jó képességű gyerekek tehetségének kibontakoztatása.

Az új IKT eszközök használatával jelentősen növekedhet az eszközhasználatot igénylő tanítási órák száma.

A LEGO MoreToMaths csomag célja az alsó tagozatosok számára a játékos, élmény alapú tanulás módszereinek megismerése. A gyerekek elsődleges ismeretsajátító eszköze a játékos tanulás, mely az élményszerű feladatmegoldások révén hosszú távú motiváció fenntartására képes. A gyerekek kellő jártasságot szereznek már alsó tagozaton digitális környezetben, a pedagógusokkal közösen, az eszközök aktív alkalmazásával. A matematikai feladatok megoldás modellezéssel történik a jobb megértés érdekében. A csoportmunkában egymásnak kell bizonyítani a megoldás helyességét, az utat, hogy jutottak el erre a megoldásra. A csoportmunka fejleszti még a kommunikációs képességet, kitartást türelmet és a finommotorikát. Lényeges, hogy egy probléma többféle megoldásának aktív részesévé váljanak a gyerekek. A MathsBuilder alkalmazás használata virtuális térben is feladatmegoldást biztosít. Főként 1., 2. évfolyamon, de az alsó tagozat felsőbb évfolyamain 3., 4. évfolyamon is jól használható. A matematika kompetencia fejlesztésére.

<https://dpmk.hu/2017/05/18/lego-eszkozokkal-tamogatott-konstruktiv-pedagogiai-modszerek-a-matematika-oktatasaban-also-tagozat/>

LEGOStoryStarter csomag alkalmazásával célunk az alsós és felsős anyanyelvi kompetencia fejlesztése, főként a szövegértési, szövegalkotási képesség fejlesztése. A tanulók a LEGO elemek felhasználásával jeleneteket alkothatnak, IKT eszközök segítségével rögzíthetik, digitális történeté fűzhetik össze: meséket, kiadványokat tervezhetnek. Az alsó tagozatban játékosan segíti, hogy az olvasást és játékos tanulást megszeretessük a gyermekekkel. Ezáltal a gyermekek digitális kompetenciájának kialakítását érhetjük el. A lehetőségek közül kiemelkedő a digitális történetmesélés módszere, ami a szóbeli kommunikáció fejlesztésén túl lehetővé tesz a tanulók

számára az önkifejezést, a motorikus készségek fejlesztését alsó és felső tagozaton is. A digitális történetmesélést kiegészítheti a fejlesztő e-bibliográfia, ami a gátlások oldásában segítség. A felső tagozatban a csomag alkalmazása új megközelítésbe helyezi a történetek feldolgozását. A jelenetek megalkotás, összeállítása izgalmas feladat elé állítja a tanulókat. Csoportmunka során megoldott történet feldolgozás fejleszti a kooperatív készséget és a problémamegoldást. Célunk felső tagozaton az alsó tagozatban megalapozott szövegértés, szövegalkotás képességének tovább fejlesztése, újabb olvasási stratégiák alkalmazása.

<https://dpmk.hu/2017/05/18/szovegertes-fejlesztese-also-tagozaton-a-lego-storystarter-csomag-alkalmazasaval/>

<https://dpmk.hu/2017/05/20/szovegertes-fejlesztese-felso-tagozaton-a-lego-storystarter-csomag-alkalmazasaval-2/>

LEGO Mindstorms EV3 csomag

A LEGO programozható robot megoldása olyan eszközkészlet, amely tanórai, szak-
köri keretben egyaránt használható és motiválja a tanulókat a feladatmegoldásra, ugyanakkor a kompetenciafejlesztésben (különös tekintettel a logikus algoritmikus gondolkodás, a problémamegoldás, a magasabb rendű gondolkodási készségek fejlesztésére) is eredményesen alkalmazható. Az informatika tantárgy mellett tantárgyi célok szolgálatában használható matematika és természettudományos tanórákon, a nagyobb szabadságfokkal rendelkező foglalkozásokon pedig (szakkör, tehetséggondozó foglalkozások stb.) számos lehetőséget biztosít az oktatói és a tanuló kreativitásnak.

<https://dpmk.hu/2017/05/20/problemamegoldas-lego-robottal-3/>

Célunk a csomagok választásával, alkalmazásával a tanulóink életkori sajátosságainak megfelelő színes, egyedi, eddig nem alkalmazott módszerek megismertetése. A kompetenciák – matematika, magyar nyelv – megfelelő szintű fejlesztésének kialakítása alsó tagozaton megalapozza a felső tagozaton történő fejlesztését.

Azért választottuk ezt az új digitális pedagógiai-módszertani csomagot, hogy a tanulás szempontjából az eredményes pedagógiához vezető út egyértelművé, sikeressé váljon. Fontosnak tartjuk, hogy az iskolában is otthonos környezetben érezzék magukat.

A LEGO digitális csomag alkalmazása összekapcsolja a gyermekek digitális és a ma-nuális világát.

2. Képzések, azokon résztvevők száma

- LEGO eszközökkel támogatott digitális történetmesélés az oktatásban

(30 órás, akkreditáció folyamatban) – 6 fő

- A fejlesztő biblioterápia és a fejlesztő e-biblioterápia alkalmazás az adott tematika a lapján a köznevelésben továbbképzés (30 órás akkreditált továbbképzés) – 6 fő
- LEGO eszközökkel támogatott konstruktív pedagógiai módszerek a matematika oktatásban (30 órás akkreditált pedagógus továbbképzés) - 2 fő
- Grafikus Programozás Lego Mindstorm EV3(30 órás akkreditált pedagógus továbbképzés) - 2 fő

3. Bevonásra kerülő csoportok

Alsó tagozaton 2018/19-es tanévben a 4.-es osztályainkkal indítanánk a programot. Két osztállyal a szövegértés fejlesztését a tanórákon, valamint egy osztállyal a matematika kompetencia területen végezzük szakkör keretében a munkát. 2019/20-as tanévben ugyanezen csoportok felső tagozaton folytatják a megkezdett tevékenységet.

4. Eszközbeszerzések

TabCabby 32db-os tároló és töltő kocsi

ViewSonic interaktív kijelző (75” 4K UHD)

(+32 db Oktopus licenz (a tabletekhez)

3 db pedagógus laptop Dell Inspiron – INSP5378

29 db Samsung Tab A 10.1 16 GB + WiFi

1 db LEGO MoreToMath 30 fős csoporthoz

1 db LEGO MoreToMath 30 fős csoporthoz szoftver

1 db LEGO MoreToMath 30 fős csoporthoz 3 tanári kézikönyv

1db színes nyomtató Epson L310

1 db lamináló gép

2 db LEGO StoryStarter 30-35 fős csoporthoz (alsós, felsős osztályhoz)

1 db LEGO StoryStarter 30-35 fős csoporthoz szoftver

1 db LEGO StoryStarter 30-35 fős csoporthoz 3 tanári kézikönyv

1 db LEGO Education Mindstorms EV3 robot (8 db robot)

5. Fenntarthatósági vállalások

A hosszú távú fenntarthatóság és a digitális pedagógiai szemlélet elterjedése érdekében tervezük:

- az intézményen belüli és a pályázatba bevont intézmények közötti jó gyakorlatok, tapasztalatok bemutatását nyílt napokon, workshopokon,
- a be nem vont pedagógus kollégák érzékenyítését, motiválását a projektben elért eredmények bemutatásával,
- a szülők tájékoztatását, involválását, szemléletformálását a digitális oktatás vonatkozásában.

Intézményünk célja:

- a digitális pedagógiai módszertannal és eszköztárral rendelkező tanítási forma szélesebb körben történő alkalmazásának elterjesztése, felmenő rendszerben történő kiterjesztése,
- az intézmény tanítási gyakorlatába való hosszú távú beillesztése,
- a tantárgyi ismeretek bővítése, szociális kompetenciák fejlesztése konstruktív munkaformák alkalmazásával,
- az alulteljesítő tanulók kompetencia szintjének növelése,
- a minőségi oktatáshoz való egyenlő hozzáférés biztosítása az alapfokú oktatásban,
- IKT eszközök készségszintű alkalmazásának fejlesztése az IKT által támogatott tanulás-szervezési módok mindegyikében, különböző tantárgyi órákon,
- a digitális pedagógiai módszertannal támogatott tanórák legalább 40%-ra történő emelése a választott csoportok matematika, irodalom tárgyak éves összes óraszámához viszonyítva,
- az intézmény szakmai, pedagógiai programjának áttekintése, tartalmi módosítása, bővítése a digitális pedagógiai módszertan rendszeres alkalmazásával és a digitális kompetenciák fejlesztéséhez kapcsolódó pedagógiai célokkal
- a digitális pedagógia és eszközhasználat nyújtotta lehetőségek egyre több pedagógushoz való eljuttatása, hogy azok a napi gyakorlatuk részévé váljanak,
- az intézmény oktatási színvonalának növekedése jobban teljesítő, innovatív diákokkal

A pályázat megvalósulási ideje több tanév, mely az intézmény egész életére pozitívan hat, az oktatási színvonala nő a jobban teljesítő tanulókkal. Bízunk abban, hogy ugrásszerűen nő azon tanulók száma, akik a kor kihívásainak megfelelően együtt élnek a ma digitális eszközeivel, amik az ismeretszerzés elsődleges forrásai lehetnek.