

BESZÁMOLÓ A TEHETSÉGPROGRAMRÓL

A Vaskúti Német Nemzetiségi Általános Iskola a Nemzeti Tehetségprogram 2018. évi „A matematikai, a természettudományos és a digitális kompetenciák erősítését szolgáló hazai és határon túli tehetségsegítő programok támogatása” című pályázatán 1 150 000 Ft-ot nyert a Logikus és algoritmikus gondolkodás fejlesztése című programjával. A programunk megvalósításával célunk volt az iskolánkban tanuló tehetséges diákok egyéni, komplex fejlesztése a matematikai és digitális kompetenciaterületeken.

A pályázat keretein belül 2 darab LEGO EDUCATION MINDSTORMS EV3 robotot beszerzésére került sor. Ez a robotfejlesztés oktatási célra készült, amelyet már akár 6 éves kortól ajánlanak. Ezek az eszközök közvetlenül a tehetséggondozást szolgálták, a program céljainak megvalósulását segítették.

A program három fő részből állt. Az első része a tanév folyamán megvalósuló tehetséggondozó foglalkozások, melyekre 15 fő járt a 4-8. évfolyamos tanulók közül.

A foglalkozásokon a diákok a logikai készséget és az algoritmikus gondolkodást fejlesztő játékokat (tábla, társas, stb.) ismertek meg.

A logikai- és táblajáték-foglalkozások tanulása során fő célkitűzésünk volt a gyermekek értelmi képességének fejlesztése, a tehetséggondozás, a szabadidő igényes, tartalmas eltöltése, a társas élet, a szociabilitás erősítése, a rendszeres megmérettetés, versenyzés és a hagyományápolás. A táblás játékokon keresztül szerzett ismereteikkel a logikus gondolkodásra, következtetésre neveltük a tanulókat.

Kezdetekben nem a stratégiai gondolkodás, a szabályok fontossága volt az elsődleges feladatunk, hanem annak segítése, hogy a gyermekek magabiztosan, kedvvel és élvezettel játsszanak. A különböző táblás játékok alkalmazásán keresztül fejlesztettük a gondolkodásukat, képessé váltak tervezni, stratégiát kialakítani, kritikusan gondolkodni.

Minden második foglalkozáson pedig a LEGO robot programozását tanulták meg, amellyel ugyancsak problémamegoldó képességüket és algoritmikus gondolkodásukat fejlesztettük.

Május 8-án, a program zárásaként meghívtuk a szülőket egy foglalkozásra, melyen a diákok bemutatták az év során tanultakat. A gyerekek különböző nehézségű programozási feladatok közül választhattak. Aki gyorsan elkészült, az alapfeladatot kibővíthette saját ötleteivel is.

Néhány aranyos mondat a szülők részéről:

- „Nem is tudtam, hogy ilyen okos gyerekem van.”
- „Milyen hosszú feladatsorokat olvastak fel a gyerekek, láttam, milyen hosszú volt a program és alig tudtam követni, a robot olyan gyorsan elvégezte a feladatot.”

Lehetőséget biztosítottunk a téma iránt érdeklődő kollegáknak is, hogy egy délután betekintést nyerhessenek a tehetséggondozó foglalkozásokon folyó munkába.

A program része volt még egy két napos tanulmányút. A szegedi tanulmányút során rendhagyó városismereti túrán (COOL-Túra) vettek részt a diákok. Az érdekes, elgondolkodtató feladatok és kiscsoportos megoldásuk nagyon tetszett a diákoknak. Másnap az országban egyedülálló Informatikaitörténeti kiállítást tárlatvezetéssel tekinthették meg a diákok. A fiatal tárlatvezető az interaktív kiállításon található tárgyakról sok érdekességet mondott a diákoknak, így ismerhették meg például a számítógépek hőskorának „ereklyéit” (M3, URAL2, RAZDAN, MINSZK 22), a szegedi Katicát, a működőképes eszközök bemutatóját, melyeket a legkorszerűbb interaktív látványelemek és kiállítási tartalmak tették felejthetetlen élménnyé. A Meghökkenítő kísérletek -200°C-on a fizika világába kalauzolta a diákokat, ahol igazán látványos, megdöbbentő és olykor veszélyes kísérleteknek lehettek tanúi.

A program harmadik része a háromnapos, bentlakásos tehetséggondozó tábor volt. A tábor motója:

A kemény munka legyőzi a tehetséget, ha a tehetség nem dolgozik keményen.

Tim Notke

A tábor programja igen színes volt. A matematikai gondolkodás elősegítésére különböző problémamegoldó stratégiákat mutattunk be a gyerekeknek. Többször dolgoztak csoportban. A csoportok hol spontán szerveződtek, hol irányítottan a feladat és a helyszín függvényében. Célunk volt, hogy ne eljárásokat gyakoroltassunk a táborlakókkal, hanem kreativitásukat fejlesszük. A feladatmegoldások ellenőrzése során a tanulók problémamegoldó és konstruáló képességeire építettünk. Szerepelt benne csoportjáték, éjszakai nyomozós túra, dobókocka készítés, logikai tesztek, élő ki nevet a végén stb. A feltöltődést, pihenést és közösségformálást játékokkal, fillés és újrahasznos kupakos játékkal, double-lal, vattacukor készítésével, tábortűzzel és Activity-vel biztosítottuk.

Bízunk benne, hogy a résztvevő diákok matematikai- és digitális kompetenciájuk fejlődött, és a megvalósult programok maradandó élményt jelentettek számunkra

Paczolayné Krix Erika

Posgay Erzsébet