SZAKMAI BESZÁMOLÓ

az NTP-TFJ-18-0027 kódú *"Játszani is engedd…": gamification alkalmazása a szentesi gimnázium tehetséggondozási munkájában* című pályázathoz

Az Emberi Erőforrások Minisztériuma 543.000 Ft-os összértékű támogatásának köszönhetően, a NTP-TFJ-18-0027 kódú *"Játszani is engedd…": gamification alkalmazása a szentesi gimnázium tehetséggondozási munkájában* című pályázat keretében tovább bővült az iskolánkban a tehetséggondozás során is használható eszközök köre. A pályázati támogatásból 2-2 példányban 14 különböző társasjátékot, valamint egy 3D nyomtatót sikerült beszerezni. A társasjátékok remekül integrálhatóak az iskolában zajló interperszonális, logikai-matematikai valamint nyelvi tehetséggondozó munkába.

A tanárok az órák, tehetséggondozó programok során be tudják építeni a játékok használatát a diákok készségfejlesztésébe, új ismeret megszerzésébe - pl. a Scrabble hatékony eszköze lehet a szókincs (és ezen keresztül a kifejezőkészség) fejlesztése mellett a helyesírás gyakorlásának is. A sztorikockákat a nyelvtanárok jól tudják használni a szókincsbővítéshez, kifejezőképesség erősítéséhez, gyakorláshoz. A tanévvégi kötetlenebbé váló oktatás kedvező időpontnak bizonyult, előfordult, hogy az összes társasjátékot kikölcsönözték a kollégák.

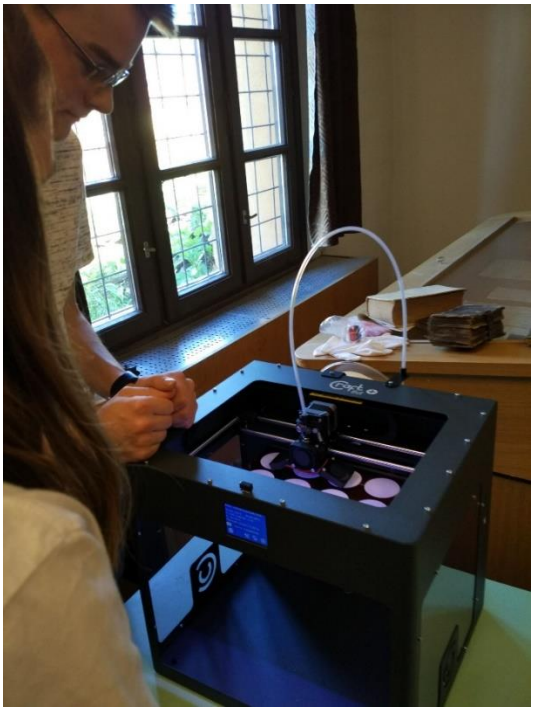
EMBERI ERŐFORRÁS TÁMOGATÁSKEZELŐ
EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTÉRIUMA
Nemzeti Tehetség Program

A társasjátékok közvetlen hatása a diákok képességeinek (logikai gondolkodás, kommunikációs készség, kifejezőképesség stb.) fejlődése. Közvetett hatása a játékos keretek között történő információszerzés. A diákok részéről is pozitív visszajelzéseket kaptunk, élvezték a társasjátékokkal színesített órákat, ahol észrevétlenül gyakorolhatták pl. az angol nyelvet.

A 3D nyomtató segítségével a tanárok saját 3D-s eszközöket készíthetnek el a tantárgyuk iránti érdeklődés felkeltése, új tehetségígéretek bevonása, a tehetséggondozás hatékonyságának növelése érdekében.

A diákok számára szintén számos lehetőséget nyújt: megfogalmazhatják saját elképzeléseiket, elkészíthetik a megvalósításhoz szükséges programozási hátteret, majd ténylegesen kézzelfoghatóvá tehetik ("kinyomtathatják") azokat. Így akár a versenyekre, órai munkákhoz készített projektötleteiket is látványosabban tudják prezentálni, nagyobb sikereket érhetnek el, melyek további kutatásra ösztönözhetik őket.

Ahogy az előzetesen várható volt, a diákok nagyon lelkesen és izgatottan fogadták az új eszközt, gyakorlatilag azonnal volt jelentkező a kipróbálására is. Elsőként a 2019. június 12-én megrendezésre került Média Mustrára terveztek és nyomtattak a diákok érmeket, melyeknek nagy sikere volt a díjazottak körében (is).



Média mustra emlékérem készítése és átadása

A 3D nyomtató hozzájárul a térlátás, a logikai gondolkodás, a komplex folyamatok átlátásának képessége, a kreativitás (hiszen ki kell találni a nyomtatandó tárgyakat, pl. megtervezni a logót, a helyi versenyek érmeit) fejlődéséhez. Elősegíti az informatikai/digitális ismeretek készségszintű elsajátítását, és ezáltal csökkenti a diákok szociális hátteréből adódó egyenlőtlenségeket. A diákok a gyakorlatban is megismerkedhetnek egy modern digitális technológia működésével, a közös tervezés, munka fejleszti a kooperációs képességüket, felkészíti őket a későbbi csapatban történő hatékony munkavégzésre, mely ma egyre fontosabbá váló követelmény a munkáltatók részéről.

A pályázatban megfogalmazott céljaink megvalósulásához köszönjük az Emberi Erőforrások Minisztériuma, az Emberi Erőforráskezelő, valamint a Nemzeti Tehetség Program támogatását!

EMBERI ERŐFORRÁS TÁMOGATÁSKEZELŐ

EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTÉRIUMA

Nemzeti Tehetség Program