



Szülői tájékoztató az „EFOP-3.2.3-17-2017-00035 Digitális környezet kialakítása a Gyulai Tankerület intézményeiben” c. projektről

2018. ŐSZ

A projekt bemutatása

A projekt célja, hogy a Gyulai Tankerülethez tartozó iskolák közül az alább felsorolt, a pályázatban érintett intézményekben a digitális pedagógiai módszertani csomagokra épülő pilot programokat valósítsanak meg, amelyek elterjeszhetőek a teljes köznevelési rendszerben a pedagógusok digitális felkészültségének, módszertani kultúrájának növelése, a mindennapi pedagógiai munka során az IKT-használat erősítése és elsősorban a digitális és egyéb kulcs-kompetenciák hatékonyabb fejlesztése érdekében.

A projektnek ezért eleme a digitális pedagógiai módszertanok komplex, intézményi szintű fejlesztése a pedagógusok képzésével, a támogató eszközök bevezetésével és beválás-vizsgálatával, illetve a nemzetközileg bevált eszközrendszerek meghonosítása és kísérleti jellegű bevezetése.

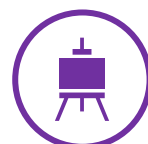
A projekt további célja a tanulók matematikai, szövegértési, digitális és természettudományos, valamint problémamegoldó és kreatív kompetenciáinak fejlesztése, Magyarország Digitális Oktatási Stratégiájában foglalt fejlesztési célok megvalósítása, a pilot programot megvalósító intézményekben a digitális környezeti fejlesztések hozzá-férhetővé, akadálymentessé tétele, kiemelten a fogyatékosokkal élő, a sajátos nevelési igényű (SNI) és a beilleszkedési, tanulási és magatartási nehézséggel küzdő tanulók (BTMN) számára.

A pályázatban érintett intézmények és programcsomagok

- **Dr. Hepp Ferenc Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola**
Szövegértés fejlesztése alsó és felső tagozaton az Abacusan-ArTeC Keltsd életre! eszközcsomag alkalmazásával
- **Gyulai Erkel Ferenc Gimnázium és Kollégium**
Makerspace – Digitális modellezés és tárgyalkotás
- **Gyulai Implom József Általános Iskola**
Sakkpalota képességfejlesztő oktatási program a problémamegoldó és a stratégiai gondolkodás fejlesztéséhez a digitális nemzedék számára
- **Mezőberényi Általános Iskola, Alapfokú Művészeti Iskola és Kollégium**
Szövegértés fejlesztése alsó és felső tagozaton a LEGO Story Starter eszközcsomag alkalmazásával



A projekt végrehajtásával, a fejlesztéssel elérni kívánt pedagógiai célok



- A szemléltető oktatás helyett a tevékenykedtető és csoportos pedagógia módszerek szélesebb körű alkalmazása az IKT eszközök bevonásával,
- infrastrukturális és szakmai feltételek biztosítása után a nevelőtestület minden tagja számára történő kiterjesztés,
- az új digitális módszerek beépítése a tanórai alkalmazáson túl a tanórán kívüli tevékenységekbe
- digitális pedagógiai asszisztens munkakör kialakítása, folyamatos segítségnyújtás,
- a rendszergazda folyamatos támogató tevékenységének biztosítása.
- Kiemelt problémamegoldó kompetenciafejlesztés a felzárkóztató, tehetséggondozó tanórán kívüli foglalkozásokon, valamint egyéb szabadidős foglalkozásokon, projekteken, témaheteken,
- esélyegyenlőség megteremtése,
- a sajátos nevelési igényű (SNI), illetve a tanulási nehézséggel küzdő (BTMN) tanulók tanulásának támogatása,
- a tanulói motiváció, eredményesség növelése,
- digitális pedagógiai tartalmú tantárgyak fejlesztése, bővítése új tantárgyakkal.



Európai Unió
Európai Szociális
Alap



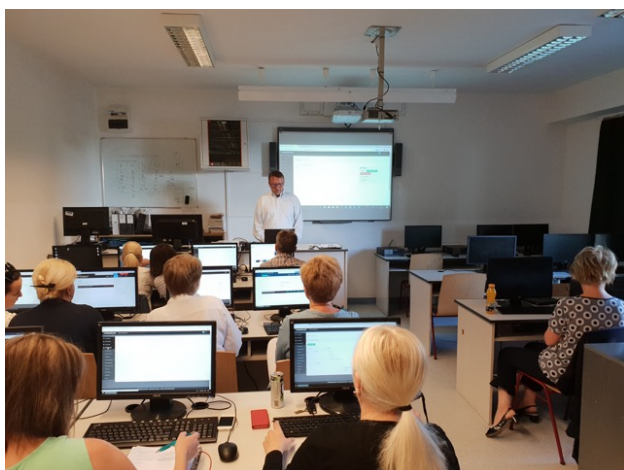
BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

SZÉCHENYI 2020

A projekt az Európai Szociális Alap és Magyarország költségvetése társfinanszírozásában valósul meg.

Ízelítő a projekt keretében megvalósult programokból

A projekt keretében több program, továbbképzés is megvalósult a nyár során



Pedagógusaink a digitális eszközök használatáról és szerepéről szóló **képzésen** vettek részt.

A képzés témája a pedagógusok digitális kompetenciájának fejlesztése, különösen:

- digitális anyagok használata az oktatásban,
- digitális eszközök használata (interaktív táblák, laptopok, egyéb modern információs és kommunikációs technológiai eszközök),
- digitális anyagok (óravázlatok, digitális tananyagok, egyéb digitális tartalmak) készítésének lehetőségei.

Júniusban szemléletformáló kampány keretében **digitális nyílt napot** szerveztünk a MOBIDIK – Mobil Digitális Iskola eszköztárának felhasználásával. A MOBIDIK egy utazó okososztály, ahol a digitális pedagógiai módszertanokat mutatják be egy informatikailag teljesen felszerelt teremben.



A foglalkozások célja, hogy az érdeklődők a játék erejével jártasságot szerezzenek a jövő technológiáiban és az internet tudatos és készségszintű használatában. A pedagógusokat az eszközrendszerrel és az eddigi pedagógiai gyakorlat megreformálásával kívánja megismertetni.

Ízelítő a projekt keretében megvalósult programokból

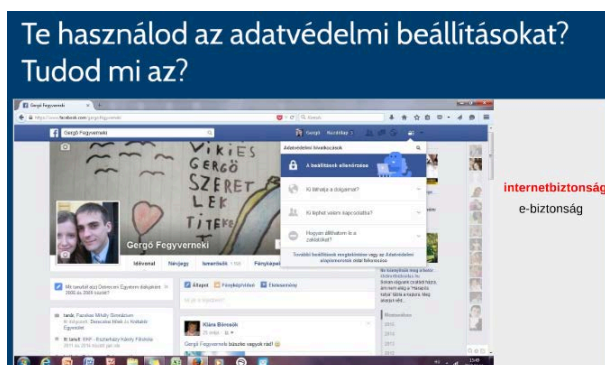
A diákok számára az alábbi területeket tették színesebbé, vonzóbbá a digitális technológia lehetőségei:

- Matematika
- Pénzügyek világa
- Természettudományok, egészségvédelem
- Informatika, programozás világa

A résztvevők különböző applikációkkal is megismerkedhettek, amelyek segítik a műszaki területek megértését.



Sor került továbbá egy **internetbiztonság és digitális fogyasztóvédelem témájú tréningre** is, amely nagy sikert aratott a résztvevő gyerekek és tanárok körében egyaránt.



A résztvevők az internet használatának lehetséges veszélyeiről tanulhattak játékos formában, de arról is, hogy miként kerülhetik el ezeket, valamint a neten fellelhető információk közötti eligazodásról is kaptak tanácsokat.



GYULAI
TANKERÜLETI
KÖZPONT



Honlap:
<http://kk.gov.hu/gyula>



Telefon:
06 (66) 795-242



Email:
gyula@kk.gov.hu