

QR kóddal a múltba

Történelmi olvasmányok feldolgozása a STEAM metodikával 4. osztályban

Projektterv

A pedagógus neve: Józsa Timea

A pedagógus szakja: tanító

Az iskola neve: PTE Gyakorló Általános Iskola, Gimnázium és Óvoda 1. Számú Általános Iskolája

Osztály: 4. c

Műveltségi területek: anyanyelv és irodalom, matematika, ember és természet, testnevelés és sport, művészetek, életvitel és gyakorlati ismeretek

Tantárgyak: magyar nyelv és irodalom (olvasás, nyelvtan), matematika, környezetismeret, testnevelés, rajz, technika, testnevelés, etika

A projekt témája: Történelmi olvasmányok feldolgozása a STEAM metodikával

A projekt időtartama: 3 hónap

STEAM metodika beépítése a történelmi olvasmányok feldolgozásába:

-S (Science)-természettudományos tartalmak

-T (Technology)-a technológia, mint eszköz sokféle alkalmazása, digitális kompetencia fejlesztése online platformok, alkalmazások használatával

-E (Engineering)- mérnökiesség, tervezés: az algoritmikus gondolkodás, az alkalmazási képesség és a magasabb rendű gondolkodási készségek és képességek együttes mozgósítása a programozás során

-A (Art)-művészetek: a történelmi olvasmányok, mint műalkotások, illusztrációk, kreativitás, saját képzelet

M (Math)- matematika: problémamegoldó-, logikus gondolkodás fejlesztése, információk rendszerezése, elemzése, összegzése

A projekt cél- és feladatrendszere:

- hagyományos és modern oktatás ötvözése
- analóg és digitális kombinációja

- online és offline világ integrációja
- IKT eszközök sokszínű használata
- magas fokú tantárgyi integráció
- A robotika beépítése a gondolkodási képességek fejlesztésébe: blokk alapú programozás

A projekt kapcsolódása a tanítás- tanulás folyamatához:

- Az aktív szókincs gazdagítása az olvasott szövegekkel összefüggésben
- Helyesírási készség fejlesztése
- A hallott és az olvasott szöveg jelentésének megértése
- A hallott és az olvasott szöveg tartalmához kapcsolódó feladatok, játékok alkotása
- A matematikai feladatoknál a számolási rutin fejlesztése, a meglévő matematikai ismeretek rögzítése, mélyítése
- A gondolkodási képességek komplex fejlesztése (problémamegoldó, logikus, stratégiai, algoritmikus, divergens, deduktív)
- A tanulók egy-egy problémának a lehető legtöbb összefüggését és kapcsolódási pontját fedezzék fel, alkossanak többféle megoldási tervet
- A környezetbarát magatartás, a fenntarthatóság szemléletének formálása
- Pontosságra törekvés igényének alakítása
- Az önálló tanulás kialakítása, a megismerés fő forrása az önálló tapasztalás
- A projekt során használt digitális alkalmazásokban való jártasság kialakítása
- Digitális kompetencia fejlesztése online feladatok, játékok alkotásával és megoldásával

Szükséges eszközök:

okostelefon, táblagép, laptop, számítógép

Három hónapra tervezett alkalmazások használatának elsajátítása:

Learning.Apps. Org, Icoograms.com, Flipsnack, Scratch, QR Code generator

Források:

- Földvári Erika: Olvasókönyv negyedik osztályosoknak, Tizenegyedik, változatlan kiadás, Mozaik kiadó, Szeged, 2018.

Alkotás közben:



A projekt produktuma:

<https://www.flipsnack.com/57B5EEFF8D6/qk-ddal-a-m-ltba.html>



Összegzés

A mai XXI. századi gyerekeket, az „Alfa” generációt, akik vizuálisan kapják az információk nagy részét a mindennapokban, és akik úgy születtek, hogy „kütyük” voltak körülöttük, már nem lehet csak frontális módszerekkel oktatni. Ők az újdonságot, az érdekességet, a változatosságot keresik.

A tanítás- tanulás folyamatát segítő eszközök folyamatosan bővülnek, lépést tartva a 21. század elektronizált világával. Az újítások egy része a szokványostól való elmozdulást igényli. Ennek nagyon fontos tényezői a megszokottól lényegesen eltérő szemléleti alapokon álló oktatási programok bevezetése.

Egy-egy interaktív tanóra vagy csak tanórai egység ösztönözi a tanulókat. Motivációjuk megnő, mely engem is lelkesít. A digitális eszközökön megismert és elsajátított tartalmak igen sokoldalúan integrálhatók mindennapi iskolai életünkbe. Célom minél több interaktív, illetve digitális tartalom beépítése tanóráimba, valamint hogy a digitális és a hagyományos tartalmak közötti összhang megteremtésével minél hatékonyabban tegyem pedagógiai módszertani gyakorlatom részévé az IKT eszközöket.

A robotika, és a programozás gondolkodásfejlesztésbe történő beágyazásával színesítem pedagógiai gyakorlatomat a tanítás- tanulás folyamatának napi tevékenységeiben.

Padlórobotokat alkalmazok a projektnél a programozás alapismereteinek elsajátítása, valamint a problémamegoldó, és az algoritmikus gondolkodás fejlesztése céljából. A blokk alapú programozás megismeréséhez Scratch játékokat alkotnak a gyerekek.

Az élményalapú tanulás és a projektmódszer eddigi alkalmazásának továbbfejlesztését a STEAM-metodikával történő regényfeldolgozással valósítottam meg. Az említett módszerrel dolgoztunk fel osztályommal több mesét, novellát, regényt, melyeknek produktuma egy társasjáték volt a Bee-Bot és Blue- Bot padlórobotok használatával, QR- kódokat tartalmazó képekkel ellátott játéktáblán.

<https://tanitonline.hu/uploads/3794/Rumini%20projekt.pdf>

A harmadik osztályban a történelmi olvasmányokat Kód a múltba címmel valósítottuk meg hasonlóképpen.

<https://tanitonline.hu/uploads/3792/K%c3%b3d%20a%20m%c3%baltba-%20projekt.pdf>

Negyedikes osztályommal a történelmi olvasmányokat QR kóddal a múltba című projekt keretein belül szintén a STEAM metodikával dolgoztuk fel. Az oktatási módszer jegyében

magasfokú tantárgyi integrációval a természettudományos tantárgyakat kapcsoltuk össze a humán tárgyakkal. A térképismeret is helyt kapott a projektben. Az analóg tárgyalás mellé hozzárendeltük az olvasás örömét, a digitális világot, valamint a blokk alapú programozást.

Nagy hangsúlyt fektettem a változatos, játékos, ám ugyanakkor problémamegoldó, a szövegértést, valamint az információszerzés és- feldolgozás képességét fejlesztő feladatok és játékok készítésére, a digitális kompetenciafejlesztésre.

A olvasmányok feldolgozása nagyon sok örömet nyújtott a tanulóknak. A motiváció és a kíváncsiság folyamatos fenntartását csak fokozták a történetek helyszínei, a múltba való kalandozás élménye, valamint a szereplők és a velük való azonosulás. A projekt során a diákok kibontakoztathatták fantáziájukat kreatív feladatokkal.

A projekt összesen három hónapig tartott. Kedd délelőttönként három tanórán keresztül csoportokban tevékenykedtek a tanulók. Tanítóként abban a szerencsés helyzetben vagyok, mivel a tantárgyak nagy részét magam tanítom az osztályomban, hogy könnyedén alkalmazhatom a projektmódszert a tanórák összevonásával, magas fokú tantárgyi integrációt megvalósítva. Fontosnak tartottam az együttműködést nem csak a csoportokon belül, hanem a csoportok között is. Párhuzamos interakciókra volt szükség ahhoz, hogy az aktuális olvasmányokhoz a kézzel vagy digitálisan rajzolt plakátokon milyen jelentet ábrázolnak a csoport tagjai, hiszen ehhez kellett igazítani a tankockák és a Scratch játék témáját, tartalmát is.