

Tehetséggondozó program a Somogy Megyei Duráczky EGYMI-ben

A Nemzeti Tehetségprogram keretében 2017-ben először került kiírásra a „Hazai kettős vagy többszörös különlegességű tehetségeket segítő tehetséggondozó programok” című pályázati konstrukció. Iskolánk sikeresen pályázott, így az „A” komponens keretében a 2017/18-as tanévben egy 60 órás komplex tehetséggondozó programot valósítottunk meg logikai-matematikai, téri-vizuális és nyelvi képességterületek fejlesztésére tervezett tematika alapján. A programba 15 hallássérült és tanulási zavarral küzdő tanulót vontunk be érdeklődésükre alapozva. A programot a célcsoport összetételére tekintettel és a tematika tartalmához illeszkedően hárman valósítottuk meg (oktatás informatikus, logopédus, szurdopedagógus). Szakmai kompetenciánkat növelte, hogy a megvalósító kollégák közül ketten elvégezték az ISZE szervezésében lebonyolított „Tehetséggondozás a mindennapokban és azon túl” c. online képzés első modulját, egy kolléga pedig ISZE delegáltként "A kétszeresen kivételes tanulók tehetséggondozása" blended learning kurzust.

A programba bevont tanulók eltérő erős és gyenge oldalalakkal rendelkeznek képességek tekintetében. A komplex tehetséggondozó program éppen azért hasznos számukra, mert az erős oldal fejlesztése mellett a gyengébb terület fejlesztésére is lehetőség nyílik. A célcsoport heterogén összetételére tekintettel a szociális kompetenciák fejlesztését kiemelt feladatunknak tartottuk, ezért a foglalkozásokat nyelvi-kommunikációs játékokkal, társas játékokkal indítottuk, amelyekben az egymásra figyelés együttműködés elengedhetetlen. Ezek a gyakorlatok a szociális integrációt támogatták. Elsődleges cél az egymás elfogadása, az együttműködés volt, amely megalapozta a későbbi kooperatív tevékenységeket.

A következő tematikai egységben táblajátékokkal fejlesztettük a gyerekek stratégiai gondolkodását. A sakkal- és malomjátékokkal ismerkedtek.



A pályázat keretében terveztük egy óriásmalom beszerzését. Ha ilyen nagyméretű játékokat is használunk, az egész másként hat a gyerekekre, ugyanis a játékot belülről látják, mások a téri-vizuális ingerek, azon kívül mozgás is párosul a játékhoz. Sajnos ezt az eszközt a körülményes beszerzés miatt nem kaptuk meg, csak öt közepes méretűt. Kárpótol majd

bennünket, hogy a nyári saktáborban játszhatunk óriás sakkal a strandon. A táblajátékok után a Lapoda Mese programmal dolgoztak a gyerek. Vegyes csoportokban meséket terveztek felirattal, narrációval, hangos párbeszéddel.



Beszereztünk három BeeBot robotot is gyakorlópályákkal. Ezzel a kis robottal hatékonyan fejleszthető már óvodás kortól a gyerekek algoritmikus gondolkodása. A diszes tanulók számára különösen hasznos, mert irányokban, lépésekben kell gondolkodni. A Beebot-ra azonban nagyobb gyerekek számára is tervezhetők érdekes feladatok a négyzetrácsos gyakorlópályán. A lépéseket időhöz, távolsághoz köthetjük, feltételeket szabhatunk, és így bonyolultabb logisztikai feladatokat is



készíthetünk, amelyek az algoritmikus gondolkodás mellett a problémamegoldó gondolkodást is fejlesztik. Ezeket a feladatokat nagyon élvezték a gyerekek, a csoportok egymásnak is terveztek feladatokat.

A programozás folytatásaként az online elérhető Scratch programot és a Kodu-t használtuk. Az alapok elsajátítása után a gyerekek önállóan terveztek játékokat.

Mindkét program széles teret biztosít a kreativitás kibontakozására. A Kodu 3D felületén való játéktervezés az algoritmikus és problémamegoldó gondolkodás mellett a téri-vizuális képességeket is fejleszti. A játékszabályokat mindig megfogalmaztuk szóban, és írásban is, magát az algoritmust is lejegyeztük, így a nyelvi terület fejlesztése is hangsúlyt kapott. Külön élvezet volt a gyerekek számára, hogy a beszerzett kontrollerekre is tudtak programozni, nem csak billentyűzetre.



Disszeminációs tevékenység részeként módszertani bemutatót tartottunk a BeeBot robotok alkalmazási lehetőségéről, óvodapedagógusaink, alsó tagozaton tanító kollégáink számára. Produktum bemutatót rendeztünk, amelyen a szülők megtekinthették és ki is próbálhatták a gyermekeik által Kodu és Scratch programmal készített játékokat. A

programot önálló aloldalon publikáljuk intézményünk honlapján:

<http://www.duraczky.hu/szervezetek/ntp-ktk-17-a-projekt/hallasserult-es-tanulasi-zavarral-kuzdo-tanulok-komplex-tehetsegfejlesztese/>

A program zárasaként 3 napos szaktábort szerveztünk, mely a szakköri tevékenységek szintéziseként valósul meg az Ecsenyi Hétház Ifjúsági Táborban. Önálló és csoportos alkotások készülnek a Lapoda Mese, Scratch és Kodu programokkal. A foglalkozásokon és a táborban készült képek felhasználásával videókat készítenek a gyerekek felirattal, narrációval. A délutáni programok a

feltöltődést, kikapcsolódást szolgálják, melyek között szerepel kajakozás, strandolás, gokart.

Reméljük, a tábori programok is jól sikerülnek, és a gyerekeket inspirálják a következő tanévre tervezett programra, amelyben már drónokat is irányíthatnak mobil eszközökkel. Izgatottan várjuk az újra beadott pályázat eredményét...

Székelyné Szanyadi Viktória logopédus

Csekné Kudomrák Gyöngyi szurdopedagógus

Szabó János oktatásinformatikus