



A projekt címe: **Tanár úr, kérem...**

A projekt célja az IKT integrálása a tanulási folyamatba diák – tanár kooperáció révén.

A projekt első lépésében a diákok és pedagógusok bemutatják egymásnak digitális eszközhasználatuk tárházát. Így tanulói kezdeményezésre épülő technikák kerülnek be a „hagyományos” munkafolyamatokba. Az iskola tevékenységtervéhez igazodva választják ki azokat a feladatokat, melyeket az általuk javasolt digitális eszközökkel valósíthatnak meg.

A projekt hozádéka az adaptivitás – együttesen kezelni a társadalmi elvárásokat és a tanulók igényeit.

A projekt során vállalt feladatok:

Intézmény feladata:

- A diák/tanár tudáskonstrukcióját elősegítő tanulási környezet biztosítása.

Diák/Pedagógus feladata:

- A világról alkotott egyéni interpretációk létrehozása.
- A tanulás és játék ötvözése.

Család feladata

- Érzelmi biztonság és a fejlődéshez szükséges környezeti feltételek biztosítása



Tanévünk második félévének kiemelkedő eseménye az Örökségünk őrői – Fogadj örökbe egy emlékművet versenyen való részvétel volt. Általános- és középiskolás diákok magyar, vállalkozás és informatika órákon majd a szociális és digitális kompetenciát fejlesztő extracurriculáris tevékenységeken (ROSE - IDA program) illetve folytatva néhány diáknál otthon igyekeztek az adott tartalmat többféle elképzelés és szempont szerint feldolgozni. Ebben a munkafolyamatban jutott kiemelkedő szerep a digitális technika eszközeinek és azok tudatos felhasználásának.



A Zajzoni Rab István Középiskola és a tömösi honvéd emlékmű kapcsolatáról

“Iskolánk tanulói és a tömösi honvéd emlékmű közötti kapcsolat apáról fiúra öröklődik az ősök szabadságharcban való részvétele révén. Már az emlékmű avató ünnepségén megjegyezte feltűnő részvételüket a korabeli sajtó. Utána két úton szövődött tovább a kapcsolat: egyik az emlékmű ápolása, amelynek legszebb bizonyítéka a 2004-ben tönkretett kerítés újraállítása, másik az emlékmű éltetése a március 15-i és a csata évfordulójakor szervezett koszorúzási ünnepségeken. Ez utóbbiak közül kiemelkedik a csata 150. évfordulója. Ekkor Brassó megye valamennyi magyar iskolásának szervezet iskolánk az eseménnyel kapcsolatos helytörténeti vetélkedőt. A szabadságharc kitörésének 160. évfordulóján a megyei rendezvény magva a megye magyar iskolásainak szervezett tömösi zarándoklat volt. Többször vettünk részt 100 – 150 diákkal az itteni ünneplésben, s mi szerveztük meg a környék vidéki iskoláinak részvételét is. Iskolánkban több mint egy évtizede rendszeresen tartott Verssel a magyar szabadságért szavalóverseny nyertese itt mondja el versét az ünneplőknek. A 2012-ben először megszervezett, s azóta hagyományossá vált mozgóverseny egyik visszatérő témája a tömösi csata.

Idén, a csata 170. évfordulóján az örökségünk őrei csapata volt a megemlékező rendezvény magva.

Az emlékmű újraavatásával hozzá akartunk járulni ahhoz, hogy az emlékmű mostanában kikutatott történetét közismertté tegyük, újból felhívjuk a környék magyar lakosságának a figyelmét arra, hogy kötelességünk ápolni, mint a környék legfontosabb magyar műemlékét.” (Hochbauer Gyula, magyartanár)



Helységünk egyik fontos emlékművének népszerűsítése érdekében, a megszólítható célközönségnek megfelelő tömegtájékoztatási eszközök által felkínált lehetőségek felhasználásával a diákok tartalomszerkesztőkké válhattak.

I. Népszerűsítés a virtuális szociális hálón:

a. Facebook oldal

<https://www.facebook.com/tomosiemlekmu/>

- b. PowerPoint animáció
<https://www.youtube.com/watch?v=r3dvjz7vTfg&t=34s>
- c. Logo (1. sz. melléklet)
- d. Facebook képkeret (2. sz. melléklet)
- e. Képeslapok (3. sz. melléklet)
- f. Plakát (4. sz. melléklet)
- g. Matrica (5. sz. melléklet)

2. Újságszerkesztés a Corel, Photoshop és InDesign alkalmazások segítségével

Hétfalu Honismereti és Helytörténeti Havilap (a Brassói Lapok melléklete):

<https://www.facebook.com/download/preview/1835871479779851>

<https://www.facebook.com/download/preview/457779187970777>

Székelyhon.ro – Székelyföld hírportálja

<https://szekelyhon.ro/vilag/megszepult-az-orokbevett-tomosi-emlekhely>

Săceleanul.ro - Négyfalu román nyelvű hírportálja

<http://www.saceleanul.ro/zajzoni-rab-istvan/>

A szocializáció tantermi, iskolai interakciójának szervezett keretét szétfeszítve a projekt célirányos tevékenységei közé szinte észrevétlenül kerültek be a diákok szórakozási igényeinek megfelelő tevékenységek.

1. Valós együttjátás élménye.

Xbox 360 játék osztálytermi változatát próbálták ki diákjaink hangos like/dislike kíséretében.

„Úgy gondoltuk, hogy egyik társasjáték - est hagyományos társasjátékai mellett Xbox 360-al játszhatunk, hisz legtöbbjünknek van otthon, de csak egyedül használjuk. Azzal, hogy szervezett program keretén belül lehetett játszani elértük azt, hogy csapatban dolgozzunk és szórakozzunk. Egy amolyan bajnokság jött létre, ahol csapatokra osztva „küzdöttünk” meg egymással.” (B.M. X. osztályos diák)

2. **Kedveltség és elfogadottság érzésének megtapasztalása** hasonló jellemzők és érdeklődési körök társításával. (6. melléklet)

Olyan iskolatárs - kereső alkalmazás kifejlesztése, melyben a program segítségével összeillesztetők a google drive kérdőívet kitöltő diákok.

„Egy saját fejlesztésű program segítségével személyiségjegyeikben hasonlító diákokat párosítottunk össze. Ahhoz, hogy bekerüljön valaki a táblázatba, egy Drive kérdőívet kellett kitöltenie, és olyan kérdésekre válaszolnia, hogy milyen fajta zenét hallgat, milyen filmeket néz, mit csinál szabadidejében. A társkereső célja az volt, hogy a szűk baráti körön kívül olyan embereket ismerhessünk meg, akik hozzánk hasonló dolgokat szeretnek. A kérdőív utolsó két kérdése pedig az volt, hogy milyenek vagyunk, illetve, hogy mit szeretünk másban. Ezáltal tényleg a legtalálhatóbb személyt kapta mindenki.” (K.I.D. X. osztályos diák)

3. **Szerepcsere.**

A diákok saját tanulásuk iránti közömbösségük csökkentésére mutatták be tanáraink az általuk már használt digitális válaszadó rendszert (**kahoot** - 7. melléklet). Az oktatási interakciók tanulói oldalról való átrendezését a pedagógusok némi fenntartással fogadták, viszont akadtak közöttük olyanok is, akiknél az alkalmazás bekerült a módszertani tárházba.

„Úgy döntöttünk, hogy megmutatjuk tanárainknak, hogy mennyire könnyen, egyszerűen és szórakoztatóan tudunk tanulni” (B.K.N. IX. osztályos diák)

A projekt során alkalmazott oktatási módszerek:

- Dominánsan csoport és páros tevékenységek
- Pedagógusi irányítás
- Játék

Értékelési módok:

- Aktív részvétel („észrevettem/jó, hogy itt vagy” típusú pedagógusi magatartás)
- Termékek minősége – a nyilvánosságra bocsátott anyagok megosztásának mértéke, a diákok önértékelése, a diáktársak szóbeli visszajelzései
- Együttműködés öröme

A projekt során használt eszközök:

Hardver: vetítő, számítógép, telefon, okostábla, Xbox 360

Szoftver: Microsoft Office (PowerPoint, Excel, Word)

Alkalmazások: Photoshop, InDesign, Corel, Kahoot, Google Drive

A projektet hasznosnak és eredményesnek tartjuk,



- az átélt cselekvések révén jutunk tapasztalathoz,
- az előzetes tudásra építkezve tanulunk,
- egyéni különbségekre építve osztjuk el a munkafeladatokat,
- a szociális reflexivitás képességének kialakítására törekszünk, hiszen viselkedésüket mások szempontjainak megértése alapján korrigáljuk, alakítjuk,
- még nem tekintjük lezártnak.

A tanév hátralevő részében még két téma kerül „körüljárásra”: a tananyag könnyebb felidézését elősegítő koncentrált emlékeztető mémek készítése és a reális és virtuális Én megfeleltetése – facebook profilok elemzése.

Összeállította
Székely Melinda
igazgató