

**ZÁRÓ SZAKMAI BESZÁMOLÓ
AZ INTÉZMÉNYI DIGITÁLIS FEJLESZTÉSI
TERV MEGVALÓSULÁSÁRÓL**

Digitális környezet a köznevelésben EFOP-3.2.3-17/VEKOP-7.3.3-17

Szent Korona Általános Iskola

VEKOP-7.3.3-17



Az intézmény rövid bemutatása

A Szent Korona Általános Iskola mindig fontosnak tartotta a tudás megszerzése mellett mind a differenciált képesség-fejlesztést, mind a tehetséggondozást, valamint az esélyegyenlőség megvalósulását felzárkóztatással. Emellett kiemelt szerepet szánunk az egészséges életmódnak és a környezeti nevelésnek, a digitális kompetenciák és a fenntarthatóság megvalósulásának. Az informatika oktatást már 4. osztálytól elkezdjük. Tehetséges tanulóink számára szakköri foglalkozások keretében tesszük lehetővé az előrehaladást.

2015-től csatlakoztunk a Polgár Judit Sakk Alapítvány által kidolgozott Sakkpalota Programhoz, melynek keretében az 1-4. évfolyamok tanulnak a sakk alapú oktatás módszerével. Az elmúlt tanévekben a személyi és tárgyi feltételek sajnos nem kedvező irányban változtak.

I. A Digitális Fejlesztési Tervben megfogalmazott célok, feladatok

A projekt kezdetén kiemelt célként szerepelt a differenciált képességfejlesztés és tehetséggondozás. Ennek megalapozása alsó tagozaton történik. Ezért itt célként jelent meg a kreativitás – problémamegoldó gondolkodás fejlesztésének támogatása. Ehhez biztosított jó lehetőséget a Sakkpalota képességfejlesztő program, melyet már a kezdetekkor használtunk iskolánkban. A program a tantárgyi keresztkompetenciák fejlesztésére, így a szövegértési, a természettudományos és matematikai kompetencia fejlesztésére is megoldást kínált. A matematika és szövegértés fejlesztésének fontossága felső tagozaton is meghatározó feladataink közé tartozott. A korábbi években az országos kompetenciaméréseken az átlag közelében vagy alatta teljesítettek tanulóink. Ezért változatos és új módszerek, a kor követelményeinek megfelelő oktatási környezet, valamint eszközök alkalmazása révén kívántuk az előrelépést.

Fejlesztési célok, feladatok:

- a mindennapi pedagógiai munka során az IKT eszközök használatának növelése
- a pedagógusok digitális szemléletformálásának elősegítése
- a digitális módszerrel tartott órák számának növelése
- a pedagógusok a mindennapi munka során minél többet dolgozzanak az online térben
- a tanulók tanórai és tanórán kívüli oktatáshoz kapcsolódó tevékenysége növekedjen az online térben
- általánosságban és az egyes tantárgyak vonatkozásában is lépjenek előre a tanulók a digitális kompetenciák ismeretében és használatában
- esélyegyenlőség biztosítása a hátrányos helyzetű tanulók számára
- a sajátos nevelési igényű, illetve a beilleszkedési-, tanulási és magatartás zavarral küzdő diákokra fokozottabb figyelem fordítása
- problémamegoldó személyiségfejlesztés
- egy komplex tanterem kialakítása a digitális kompetenciák alkalmazásának használatára, valamint az új módszertani eljárások bemutatására

- az új eljárások és módszerek beépítése a Pedagógiai Programba a szerzett tapasztalatok függvényében
- a tantestület és a szülők körében ismeretátadás és szemléletformálás megvalósítása

Tervezett fejlesztések, célok és vállalt feladatok

- a digitális módszertani csomagok alkalmazásához pedagógus továbbképzéseken való részvétel
- a problémamegoldó gondolkodás fejlesztésére alsó tagozaton a Sakkpalota program használata, valamint LEGO Story Starter csomag alkalmazása
- felső tagozaton a GEOMATECH program használata

Az intézményi feltételek javítására

- minőségi tudás biztosítása a tanulók számára
- problémamegoldó gondolkodás és személyiségfejlesztés
- a kulcskompetenciák fejlesztése, hangsúlyozottan a digitális kompetenciákra történő figyelemmel
- a pedagógusok munkáját segítő digitális módszertani asszisztensi feladatok ellátása
- a pedagógusok szakmai továbbképzéseken való részvétele
- az élethosszig tartó tanulás szemléletének kialakítása
- a tanulói képességek fejlesztése különösen a szövegértés és a problémamegoldás területén
- információszolgáltatás a Nemzeti Köznevelési Portál felé
- belső kommunikációs folyamatok kialakítása és rendszeressé tétele
- a projektbe bevont pedagógusok szakmai segítése, mentorálása
- kapcsolattartás a projektben résztvevő más intézményekkel
- a rendszergazda által a digitális háttér biztosítása
- a digitális eljárások kipróbálása és alkalmazása a tanórákon
- a hátrányos helyzetű tanulók számára esélyegyenlőség biztosítása
- a pedagógusok szakmai továbbképzésekre történő célirányos akkreditálása
- szemléletformálás a tantestület, a szülők és az iskolai dolgozók irányába
- tudásátadás és tudásmegosztás az intézményen belül és a társintézmények felé

Az eszközpark fejlesztésére

- megfelelő sávszélességű internet biztosítása
- intézményi szinten biztosítható és megfelelő lefedettséggel bíró hálózat kialakítása
- a tanítást és tanulást támogató digitális eszközök minél szélesebb körben történő megismertetése
- a digitális kompetenciák fejlesztését szolgáló módszerek megismertetése és elterjesztése

A megvalósítás során szükségessé vált módosítások:

Az akkreditált képzések területén:

- szövegértés fejlesztése alsó tagozaton

A tanulói csoportok területén:

- a tanulók magasabb évfolyamba való lépése miatt módosítás vált szükségessé

Az eszközpark területén:

- a Lego StoryStarter csomag helyett a LEGO Education StoryStarter helyettesítő csomag érkezett

A projektben résztvevő személyek területén:

- az intézményből távozó pedagógusok miatt folyamatosan csökkent a projektben résztvevők száma

II. Célok és feladatok megvalósulása

A projektbe bevont pedagógusok egy része akkreditált továbbképzésen vett részt, azok kivételével akik a Sakkpalota képzést már korábban elvégezték. A megszerzett ismereteket továbbadták a munkatársaknak. Ezek gyakorlati alkalmazásáról a szülők is meggyőződhetnek.

A tanulók esetében megbizonyosodtunk arról, hogy az új módszerek és eljárások alkalmazásával sokkal magabiztosabbá váltak az információ megszerzésében, feldolgozásában, alkalmazásában, bemutatásában. Egyre biztosabban mozognak az online térben és egyre kevésbé okoz nekik ez problémát. Sőt saját maguk is öntevékenyen használják a digitális teret szabad idejük eltöltéséhez.

A megvalósítás során a pedagógusok napi szinten dolgoztak az online térben. Digitális tananyagaikat, óravázlataikat feltöltötték. Sajnos a projekt ideje alatt távozó pedagógusok feltöltései csak részben valósultak meg.

A pedagógusok egy része már korábban részt vett Sakkpalota képzésen, így a pályázat keretében még két fő végezte el ezt az akkreditált továbbképzést. A tanulócsoportok szükségleteihez igazodva az egész alsó tagozaton lehetővé vált a program használata. A pedagógusok másik része Geomatech és Szövegértés fejlesztése felső tagozaton LEGO StoryStarter csomag alkalmazásával akkreditált továbbképzéseken vettek részt. A képzések keretein belül megismertek új módszertani eljárásokat a kreativitás, a szövegértés, a digitális oktatás területein.

Digitálisan terveztük a tanévet, készítettük az óravázlatokat, segítő kiegészítő tananyagokat. Az osztályközösségek létrehozták saját digitális platformjaikat, melyek az információáramlást és a kapcsolattartást egyaránt szolgálták. Fontossá vált az internetbiztonsági szemléletformáló pedagógiai tevékenységünk is. Biztosítottuk a hátrányos helyzetű, az SNI-s, illetve a BTMN-es tanulóink részvételét is. Tanítványaink érdeklődését, motiválását a továbbképzéseken szerzett új ismereteinkkel igyekeztünk kialakítani és fenntartani.

Sajnálatos, hogy alsó tagozaton dolgozó pedagógusaink nem jutottak a Projektszemléletű ismeretátadás alsó tagozaton LEGO We Do eszközökkel című képzéshez. Így nagymértékben kellett támaszkodniuk a már meglévő szakmai- módszertani tudásukra. Munkánkat az önképzés, a folyamatos információcsere és a szoros kommunikáció tette lehetővé.

A megvalósult továbbképzéseken szerzett új ismeretek munkánkba történő beépítése lehetővé tette valamennyi kompetenciaterület pozitív változását. Felső tagozaton az olvasás-szövegértés, az anyanyelvi kommunikáció képessége, a helyes beszéd, az önkifejezés fejlődött. A logikus-algoritmikus gondolkodás, problémamegoldás, kreativitás lépett magasabb szintre.

Alsó tagozaton a Sakkpalota program segítségével az alacsony szocio-kulturális háttérű és specifikus tanulási és figyelemzavaros funkciókkal küzdő diákokat is eredményesen vontuk be a digitális munkába, mellyel náluk is fejlődést értünk el.

Munkánk során Kognitív Profil Tesztet alkalmaztunk az eredményesség mérésére. Szókincs, absztrakciós képesség, emlékezet, figyelem, fonológiai feldolgozás, auditív feldolgozás, vizuális feldolgozás, szenzo-motoros képességek, mentálislexikon, szekvencialitás, iskolai készségek voltak a mért változóink.

Összegezve elmondhatjuk, hogy egyre több a szabálytalan, kiegyensúlyozatlan képesség- struktúrával és viselkedési sajátosságokkal az iskolába bekerülő gyermek. A szokásostól eltérő módszereket kíván az ő fejlesztésük. Ebben a munkában értünk el eredményeket a Sakkpalota program segítségével.

Az NKP felületére a programban mindvégig résztvevő pedagógusok 183 digitális óravázlat feltöltésével járultak hozzá az intézmények közötti online tudásmegosztáshoz.

A rendszergazdánk a program megvalósulása során folyamatos jelenlétével lehetővé tette a szakmai együttműködést, a régi és az új IKT eszközök rendszerbe történő integrálását. Az alkalmazás alatt a zavartalan működés biztosítását.

A digitális működésbe sikerült bevonnunk valamennyi célcsoportot, így közvetlen és közvetett módon is részesei lettek a szemléletformálásnak.

Fejlődtek a tanulók kulcskompetenciái. Kiemelten a digitális kompetencia, a szövegértés kompetencia, a kreativitás és a problémamegoldás. Az akkreditált képzéseken a kollégák modern pedagógiai ismereteket sajátíthattak el, melyeket napi munkájuk során folyamatosan alkalmaznak. A LEGO készletek tanórán való használata élményszerűbbé teszi a tanulást, fejleszti a kreativitást, megfigyelőképességet, erősíti az együttműködést.

A programban megvalósított digitális fejlesztések beépültek a mindennapi munkába. A nevelőtestület taja között tudásmegosztó fórumok működnek. A tudást megszerző pedagógusok tájékoztatják kollégáikat a megszerzett információkról, annak hasznosíthatóságáról munkaközösségi foglalkozásokon, nevelőtestületi értekezleteken, illetve bemutató órák tartásával nyújtanak támogatást. A megvalósítás folyamatát rendszeres időközönként ellenőrizzük, ha szükséges módosítunk.

Sikerek és nehézségek

A projekt során az egyik nehézséget jelentette számunkra, hogy a képzések nem vagy csak késve valósultak meg. Számunkra különösen nagy problémát okozott, hogy a programban résztvevő kollégák közül többen - különböző okok miatt – távoztak az intézményből. Volt olyan pedagógus, aki a hosszú és megterhelő akkreditált képzés /Geomatech/ elvégzése után, a megszerzett ismeretek alkalmazásának megkezdése előtt távozott.

Problémát jelentett az is, hogy a digitális módszertani csomag késve érkezett, valamint az, hogy a csomagok tartalma eltért a kollégák által megismerttől.

További nehézséget jelentett, hogy 2020 tavaszán a COVID-19 járvány miatt bevezetett tantermen kívüli digitális oktatás hosszú időre az online térre korlátozta az oktató munkát. Tanárok és diákok számára ez igen nagy erőpróbát jelentett, különösen az alsó tagozaton. Részben a tanulók eszköz ellátottsága, részben pedig a megfelelő digitális platformok megtalálása nehezítette az oktatás folyamatosságát.

Sikerként könyveljük el, hogy mindezek ellenére az oktatási folyamat nem szakadt meg, hanem gördülékenyen folyt tovább. Köszönhető ez a pedagógusok nagyfokú kreativitásának, valamint áldozatkész munkájának. A nagy létszámú osztályoknál csoportbontásokat valósítottak meg, így oldva fel a létszámgondokat.

A projekt hatása az intézmény pedagógiai munkájára

Az intézmény tanárai a projektet megelőzően is igen nagy százalékban használták IKT eszközöket. Ezeket azonban a tanórai munka csak kis részében alkalmazták. A képzéseken kapott ismeretek megszerzésével jelentősen nőtt a tanórákon digitális térben végzett oktató munka. A belső tudásmegosztás, a bemutató órák, a folyamatos információcsere lehetővé tette, hogy minden tanórán egyre nagyobb szerepet kapjon a digitális térben történő információszerezés. A magasabb szintű digitális kompetenciákkal rendelkező pedagógusok segítik, mintegy mentorálják az e területen még hátrányban lévő kollégáikat. A tanulók egyre biztosabban mozognak az online térben. Élményszerűbbé vált számukra az ismeretek megszerzése.

A megvalósított digitális fejlesztések beépültek az intézmény Pedagógiai Programjába.

A szülői közösséget Nyílt napok megtartásával vonjuk be a digitális információ nyújtotta világba. A Nyílt napok, az Iskolanyitogató rendezvények és a Családi nap alkalmával a szülők érdeklődve és szívesen vesznek részt ezeken a programokon.

A projekt kedvező hatása már a későbbi tantermen kívüli digitális oktatás során megmutatkozott, mert a kollégák a korábban szerzett tapasztaltok felhasználásával sokkal gördülékenyebben tudták megoldani a szakmai munkát.

A projekt során kapott IKT eszközök jelentősen hozzájárultak az intézmény digitális oktatási kultúrájának fejlődéséhez.

Budapest, 2022. június 30.

