



Szülői tájékoztató 2020. év
EFOP-3.2.3-17-2017-00039 azonosító számú projekt „Digitális környezet fejlesztése a Szombathelyi Tankerületi Központ intézményeiben”

A **Körmendi Kölcsey Ferenc Gimnázium** Körmend városának és a Körmendi Járásnak a középfokú oktatási intézménye. A város és vonzáskörzetének gimnáziumában lehetőséget biztosítanak a tehetséggondozásra, a lemaradó tanulók felzárkóztatására. A differenciálás, a felzárkóztató foglalkozások és a fejlesztő órák segítik a tanulási nehézségekkel küzdő tanulókat hátrányaik leküzdésében.

A tanulók számára egyéni vagy csoportos felkészítést biztosítanak annak érdekében, hogy a sikeres érettségit követően bekerüljenek az általuk választott felsőfokú intézményekbe. Az iskolában folyó pedagógiai munka színvonala, illetve



a családi környezete garantálja a minőséget. Ennek eredményeképpen az utóbbi években a gimnázium diákjai a felsőoktatás legkülönbözőbb területeire nyertek felvételt: orvosi, közgazdász, mérnöki pálya (gépész-, villamos-, építész-, vegyész- mechatronikai mérnök), programtervező informatikus, pedagógus (angol, német, történelem, földrajz, magyar, biológia, testnevelés szak), gyógytestnevelő, gyógyszerész, jogász, kereskedelem és marketing, turizmus és vendéglátás.

Az egyéni bánásmód nemcsak az oktatás, hanem az iskolai nevelés területén is fontos. A szaktanárok mellett fejlesztő pedagógusok és gyógypedagógusok is segítik a felzárkózást.

A nevelőtestület egésze használja a KRÉTA naplót. A projekt kezdetekor a tanítási órák kb. 35 %-ában használták a digitális eszközöket. Általánosan elmondható, hogy az informatika órákon



EFOP-3.2.3-17-2017-00039 azonosító számú projekt „Digitális környezet fejlesztése a Szombathelyi Tankerületi Központ intézményeiben”

kívül idegen nyelvi, de matematika vagy akár magyar órákon is használják a digitális eszközöket a pedagógusok. Jellemzően prezentációkat, filmeket vetítenek, online szemléltető anyagokat, tankönyvek mellékleteként kapott interaktív programokat használnak, online közösségeket működtetnek.

Az intézmény már korábban is vett részt digitális kompetenciát támogató programokban:

- **Interaktív tábla program:** a testület 85-90%-a képes használni az interaktív táblát, az interaktivitás azonban nem jellemző (25-30%);
- **Tanulói laptop program:** az informatikai eszközök használatának tanórai és tanórán kívüli elterjesztése a kompetencia alapú oktatásban célkitűzésű programban 2 pedagógus vett részt.

INTÉZMÉNY CÉLJAI A PROJEKT MEGVALSÍTÁSA SORÁN

- ✓ pedagógusok digitális felkészültségének, módszertani kultúrájának növelése, a mindennapi pedagógiai munka során;
- ✓ a pedagógiai munka során az IKT használat erősítése és elsősorban a digitális és egyéb kulcskompetenciák hatékonyabb fejlesztése;
- ✓ a tanulók matematikai, digitális és természettudományos, valamint problémamegoldó és kreatív kompetenciáinak fejlesztése.
- ✓ digitális pedagógiai módszertanok komplex, intézményi szintű fejlesztése a pedagógusok képzésével;
- ✓ IKT-eszközök használatának beépülése a tanítás-tanulás és az értékelés folyamatába;
- ✓ internet és eszközellátottság biztosítása;



- ✓ a gazdasági és munkaerő-piaci elvárások beépítése a tanulási folyamatokba;
- ✓ a végzettség nélküli iskolaelhagyás csökkentése, az iskola esélyteremtő szerepének javítása.

FEJLESZTÉSI TERÜLETEK

1. A projektben kiválasztott fejlesztési területek:
 - o a szövegértési kompetencia fejlesztése,
 - o a természettudományos megismerés támogatása,
2. Az élethosszig tartó tanuláshoz szükséges alapkészségek, a digitális kompetencia fejlesztése: a legfontosabb számítógépes alkalmazások, a szövegszerkesztés, táblázatkezelés, adatbázisok, információtárolás és -kezelés ismerete.
3. Új tanulási formák és eszközök használata: animációk, prezentációk, kisfilmek készítése gyermek és nevelő részéről, mellyel motiváltabbá válnak a gyermekek.
4. Az informatikai eszközök használatának készségszinten történő beépülése a tanítás-tanulás folyamatába.
5. A tananyag tartalmának és hozzáférhetőségének rugalmasabbá tétele, nyitottabb tanulási környezet kialakítása az oktatásban.
6. A digitális eszközökkel támogatott tanórák arányának legalább 40%-ra történő emelése.



ESZKÖZBESZERZÉSEK A PÁLYZAT KERETÉN BELÜL

A beszerzett fontosabb eszközök csoportosítva:

- Programozható robotok (3 db),
- MozaBook oktatási szoftver tanároknak és diákoknak, amely támogatja a közismereti tantárgyakhoz a magyar nyelvű korszerű interaktív digitális tartalmakat, pl: interaktív oktatási 3D, oktatási eszközök, játékok, videók formájában.
- MozaBookPersonal Otthoni használatra és a pedagógusok otthoni felkészüléséhez szükséges keretprogram licenc (4 db),



- Történelmi digitális atlasz a MOZAIK Kiadótól;
- Tablet Huawei Mediapad (16 db);



Szülői tájékoztató

2020. év

EFOP-3.2.3-17-2017-00039 azonosító számú projekt „Digitális környezet fejlesztése a Szombathelyi Tankerületi Központ intézményeiben”



- Interaktív tábla ActivPanel 70" interaktív kijelző Promethean Activpanel Titanium (1 db).

A programozható robotok beszerzése azért indokolt és célszerű, mert szorosan illeszkedik az intézmény célkitűzéseihöz:

- ✓ a programozható robotok alkalmazása hozzájárul a tanulói teljesítmény emelkedéséhez;



EFOP-3.2.3-17-2017-00039 azonosító számú projekt „Digitális környezet fejlesztése a Szombathelyi Tankerületi Központ intézményeiben”

- ✓ a diákok részéről nagy az érdeklődés a robotika iránt, amely az intézmény pályaeorientációs tevékenységeihez járul hozzá;
- ✓ fejleszti a diákok algoritmikus gondolkodását, segíti a természettudományos megismerést;
- ✓ minden tanulót képes bevonni, variabilitása okán nincs korosztályos felső határ;
- ✓ a későbbiekben tovább fejleszthetők, hiszen az építőelemek a LEGO elemek kompatibilitása miatt szinte korlátlanul bővíthetők egyéb LEGO csomagokkal.

A pedagógiai fejlesztés szempontjából a LEGO Mindstorms EV3 az alábbi gyakorlatokra alkalmas:

- ✓ a problémamegoldás;
- ✓ a logikus-algoritmikus gondolkodás;
- ✓ ismeretszerző készség;
- ✓ a kreativitás;
- ✓ az együttműködés;
- ✓ a magasabb rendű gondolkodási készségekfejlesztésére.

