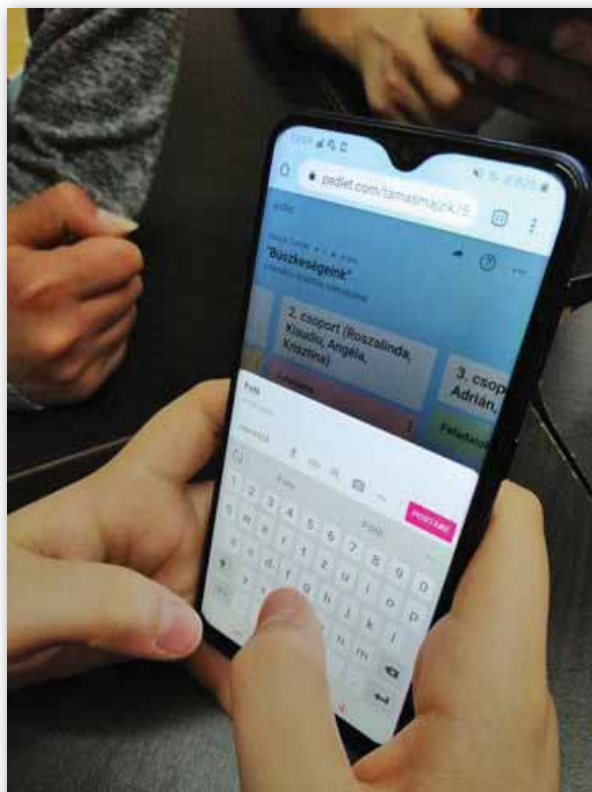


Lázár Csilla (szerk.)

Digitális iskolai projektek: gyakorlati példák

Az idei év januárjában a csíkszeredai *Spektrum Oktatási Központ* és az *#újpedagógia* oktatási tanácsadással és továbbképzésekkel foglalkozó budapesti szervezet „gyakorlatias digitális kompetenciafejlesztő” képzést tartott tanároknak. (Lásd a <https://sec.ro> honlap Esemény rovatában elérhető *Digitális élménypedagógiai képzések különös aktualitása* című cikkünket.) A képzést követően arra biztattuk a tanárokat, hogy egy általuk kiválasztott osztállyal valósítsanak meg szabadon választott témában egy pedagógiai projektet, melyhez minél változatosabb módon használják a tanulást segítő digitális eszközöket.



A kihívásra válaszolva három nagyszerű, átgondolt és a tanulókat motiváló projekt született: Az *Értékeink bemutatása a digitális korban* című projektet a Moldvai Csángómagyar Oktatási Program keretében Dumbravénben fakultatív magyarórán

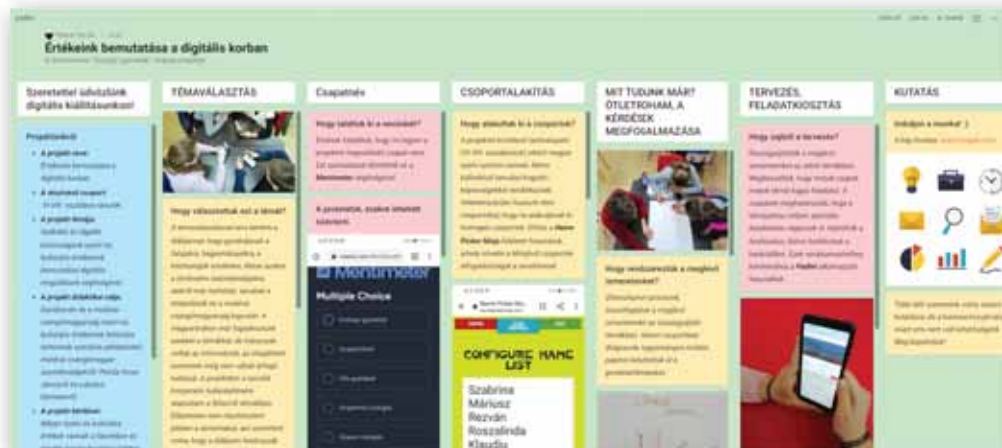
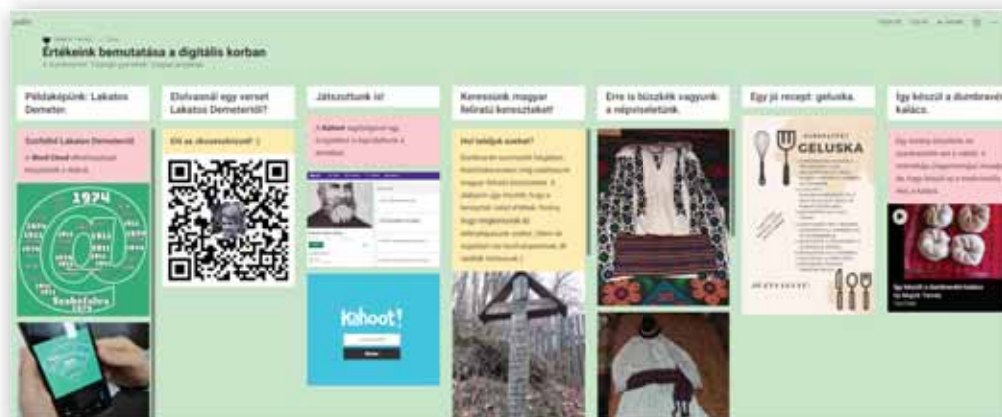
részt vevő gyermekek hozták létre Majzik Tamás tanár vezetésével; a gyergyóújfalusi Elekes Vencel Általános Iskola két nyolcadikos osztálya Mihail Sadoveanu *A balta* című regényét dolgozta fel (*Proiect digital: »Baltagul« de Mihail Sadoveanu* címmel) Sándor Jácinta romántanár irányításával; a csíkszentdomokosi Márton Áron Általános Iskola egyik hatodik osztálya két pedagógus, Gidró Melinda magyartanár és Portik Zsolt történelemtanár közreműködésével Arany János *Toldi* című elbeszélő költeményéből készített számos kreatív multimédiás anyagot a *TolDigitálisan* című projektjük keretében. Mindhárom projektet részletesen bemutattuk a Spektrum Oktatási Központ kommunikációs felületein (www.sec.ro, <https://bit.ly/Dumbraven>, <https://bit.ly/ProiectBaltagul>, <https://bit.ly/Toldigitalisan>), az alábbiakban csupán a projekteket irányító pedagógusok néhány módszertani reflexióját osztjuk meg.



Majzik Tamás: „Fontosnak éreztem az egyéni tanulási útvonalak biztosítását”

A dumbravéni gyermekekkel készített projektünk (<https://bit.ly/Dumbraven>) célja a moldvai csángómagyarság helyi nyelvi és kulturális értékeinek feltárása volt. A projektet VI–VIII. osztályos tanulók valósították meg a következő digitális felületek használatával: Bubl.us, Mentimeter, Namepicker Ninja, ClassDojo, Padlet, Fake Instagram, QR kód, Kahoot, Canva. A projekt végeztével megpróbáltam átgondolni a digitális kompetenciafejlesztés kihívásait, tanulságait, személyes reflexiót készíteni a felhasznált módszerről. Ehhez a *Digitális kompetenciafejlesztés* képzés tréneinek kiértékelését, valamint tanítványaim visszajelzéseit is figyelembe vettem. A projekt megvalósítása során számomra az egyik legpozitívabb élmény az autonóm tanulás bizonyos elemeinek létrejötte volt. Mindig fontosnak éreztem az egyéni tanulási útvonalak biztosítását, de ezt sokszor ne-

hezen tudtam a tanítványaim számára hatékonyan felkínálni. A digitális megoldásokkal támogatott projekt módszer elősegíti az önszabályozás jellemzőinek kibontakozását: önállóság, tanuló által kezdeményezett tanulás, önreflexió, következmények felmérése, belső cél, meghatározott érdeklődés, pozitív attitűd a tanulás iránt és eredményes tanulási stratégiák használata.



Közös képaláírás: A dumbravéni projekt bemutatása digitális „kiállításon”

A módszer eredményesen biztosította a tudásmegosztást, ebben az IKT eszközök rendkívül hatékonyak, különösen a transzparenciát biztosító, kooperatív szerkesztést támogató webes felületek. Komoly erőssége ennek a módszernek a demokratikus szabályrendszer biztosítása. Ennek az elvei adottak, ezeket támogatjuk a digitális megoldásokkal. A folyamatos értékelést és önértékelést is digitálisan támogattuk a Classdojo felület használatával.

Azt tapasztaltam, hogy a digitális megoldások kizárólag csak akkor működnek, ha megfelelő pedagógiai koncepcióra épülnek, ezzel az eszközhasználat nem válik öncélúvá, hanem tanulást támogató eljárássá. A projekttem tervezése során ezt az elvet próbáltam követni, a különböző lépéseket (témaválasztás, csoportalakítás, ötletroham, tervezés, feladat kiosztás stb.) meghatározni, majd ezekhez hozzárendelni az új minőséget hordozó digitális lehetőségeket.

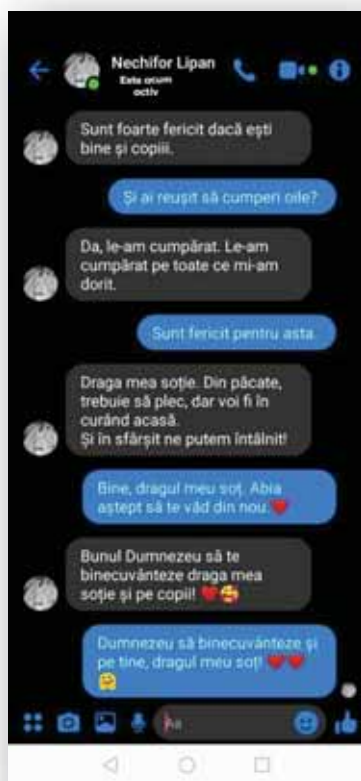
Sándor Jácinta: „Észre sem vették az új információk mennyiségét”

A gyergyóújfalusi gyermekek által választott téma, Mihail Sadoveanu *A balta* című kisregénye kivételes művészeti értékű irodalmi alkotás, de a mai (különösen a románt nem anyanyelvűként tanuló) diákok számára nem könnyen megközelíthető olvasmány népies nyelvezete, valamint témája miatt (bűnügyi történet egy zárt, archaikus, sajátos szabályok szerint működő közösségben). A projektünkben elkészült sokféle digitális produktum itt látható: <https://bit.ly/ProiectBaltaGuL>. Felhasznált digitális felületek: Trello, Canva, Instagram, Messenger, Storyboard That, Videomaker, Fake Messenger, Google maps, Filmora9, Viva Video.



Victoria Lipan útja a digitális térképen

A digitális projekt módszer előnye az én meglátásomban az volt, hogy olyan magyar anyanyelvű diákokat is megmozgatott, akik nem szívesen dolgoztak amúgy a román nyelv és irodalom órákon, de a projektből ők is nagyon lelkesen kivették a részüket, és hozzátették a kreativitásukat is. Csoportban és együtt dolgoztak, észre sem vették az új információk mennyiségét, könnyebben rögzültek bizonyos dolgok, kifejezések is. A módszer hátránya nem teljes mértékben a hiányzó digitális eszközökben rejlik (a gyermekek nagyon sokféle digitális műveletet el tudnak végezni saját telefonjaikon), hanem a „sűrű” kapcsolattartás szükségességében. A „karantén” idején nehezkesebben ment már a munka, az iskolában könnyebb volt az egész koordinálni és átlátni. A kényszerhelyzet miatt vannak például nyelvhelyességi hibák egyes munkákban, hisz sokszor nem kaptam hozzáférést, csak a már kész „termékekhez”. Néha nehéz volt minden ötletet összehozni egy termékbe, igazából több volt az ötlet és a javaslat, mint egy átlagos tanóra esetében. Nagyobb volt a diákok szabadsága, és ez tette színesebb az eredményt. Végzős, nyolcadikos diákokról lévén szó, nem is akartam túlzottan beleszólni, hogy gyakorolhassák a felelősségteljes választást. Nem csatlódtam, ügyesen megoldották a feladatokat, ötletekkel jöttek, kiegészítették egymás munkáit és gondolatait. Mindeközben pedig tanultak, és használták észrevétlenül is azt a román nyelvet, amelyről sajnos sokan félnek, szoronganak.



Chat-beszélgetés Nechifor Lipan és felesége között

Maguk a résztvevő diákok is nagyon jól felismerték a projektben rejlő tanulási alkalmakat. Egyiküktől idézek: „Ez a projekt megtanította nekem, hogy milyen csapatban dolgozni. Hogy néha mennyire nehéz kiválasztani a rengeteg jó ötletből a végleges ötletet. Meg hogy milyen az, amikor mindenki másnak képzelte el az adott dolgot, és mégis együtt ki tudtunk belőle hozni egy remek ötletet. Nagyon jó élmény volt ez az egész csapatmunka. Rengeteg új alkalmazással ismerkedtem meg. És egy annál is érdekesebb storyval.”

Gidró Melinda és Portik Zsolt: „A hangsúly a tanulási folyamat közös megszervezésére kerül”

A csíkszentdomokosi Márton Áron Általános iskola egyik hatodik osztályával közösen megvalósított *TolDigitálisan* projektünk célja Arany János *Toldi* című elbeszélő költeményének digitális feldolgozása az osztály összes tanulójának bevonásával, változatos feladatokkal biztosítva, hogy ne csak a kiemelkedő kognitív képességekkel rendelkező tanulók vegyenek részt aktívan. A projektben megvalósított sok kreatív „produkum” és a nagy népszerűségnek örvendő „álhíradónk” megtekinthető itt: <https://bit.ly/Toldigitalisan>.



Kahoot-alkalmazás az iskolában

A beemelhető digitális felületek mélyebb tanulmányozása után a projektet a gyerekekkel együtt építettük fel. Az előkészítő fázisban megvolt a témaválasztás, az előzetes

olvasmányélmények és különböző digitális kompetenciák „leltára”. Magyarórán gondolatterképet készítettünk az osztállyal Coogle segítségével, ez struktúrát adott a „toldis” ötleteknek: pl. ismeretellenőrzés, cselekmény összefoglalása, kreatív szövegalkotás különböző műveltségi területeken. A projekt tervezéséhez és megvalósításához a jól átlátható és könnyen használható Trello alkalmazást választottuk. Követve a gondolatterkép ötleteit, többnyire differenciált feladatvállalással kijelöltük a határidőket, így folyamatosan láthattuk, hol tart a munka. A megvalósítás egyes fázisai telefonos órákat igényeltek.

A cselekmény összefoglalásához a tanulók egy közös PPT-t készítettek véletlenszerűen (Namepickerninjával) kialakított csoportokban, kijelölt részeket foglaltak össze jogtiszta tartalmak felhasználásával. Mivel nehezen találtak ilyeneket, az osztály egyik tanulója Autodesk ScketchBook segítségével digitális rajzokat készített minden énekről a csoportok számára. Ismeretellenőrzéshez Kahootot és Wordartot használtunk. A tanulók egyénenként négy-négy kvízkérdést írtak előzőleg, ezeket összesítve kvízverseny lett (elmondásuk szerint magas adrenalinszinttel). A szöfelhőket kedvenc idézetükből készítették.



Toldi Miklós az esti híradóban

A munka tovább tematikus csoportokban folyt. Az újságírók csoportja „interjút készített” Arany Jánossal a mű keletkezéséről, majd Petőfi Sándorral a *Toldi* iránti elragadtatásáról. Előzetesen hiteles digitális forrásanyagokat olvastak. A két költő barátsága egyébként is hatodikos irodalmi tananyag, így azt is beépítettük a projektbe. A műben

megjelenített történelmi kor magyarságtörténelemből éppen aktuális volt. Kisdolgozatok készültek Nagy Lajos királyról és a középkori lovagi tornáról.

Toldi Miklós körözéséről és a cseh vitézzel való párbajról Canva-ban készített digitális plakátokról értesült a „nagyközönség”, felhasználva ezeken a számítógépes rajzokat. Toldi Miklós fiktív Instagram-oldalán hősünk bőrébe bújva posztolták a magyarórán írt monológjaikat. Tanári elképzelésünk az volt, hogy blogot írjon Miklós, de a hatodikosok helyett Instagram-oldalt javasoltak.

Eközben a zeneszerzők csoportja megírta Toldi történetét adott dallamra, gitárkíséretre tervezve. Sajnos a hanganyag elkészítésére a kényszervakáció miatt nem került sor, de alkalom adtán pótoljuk.



Toldi Miklós Instagram-bejegyzése

A tévéstáb tagjai „híradóhoz” készítettek riportokat, helyszíni tudósításokat. A „stúdiót” az iskola egyik üres termében alakítottuk ki, „greenbox” technikával vettük fel a szükséges videó- és hanganyagokat előre megírt forgatókönyv alapján. A cseh vitézzel és a Lajos királlyal készített riportokról, helyszíni eseményekről a „Pesti Híradó” számolt be. A videó- és hangfelvételek többnyire okostelefon segítségével készültek, a kép- és hanganyag vágására, feldolgozására több programot is használtunk: Movavi Video Editor 15, Adobe Premier Pro CC, Audacity, Debut Video Capture.

Az osztály e-mail címével feltöltöttük a híradót youtube-ra: <https://youtu.be/-oSozLiWO7c>

A projekt módszer előnye, hogy előtérbe kerül a tanár és a tanulók közötti együttműködés, az egyirányú ismeretközlés helyett a hangsúly a tanulási folyamat közös megszervezésére, a tanulók aktív részvételére helyeződik. A csapattagok saját élményeik, képességeik, lehetőségeik függvényében találják ki és végzik a feladatokat, tanítva egymást (akár a tanárt is). Ugyanakkor a tanár részéről nagyfokú szervezőkészséget, lényeglátást, folyamatos szakmai fejlődést, újratervezést kíván meg. Nem elég megtalálni azt a kertet, mely biztosítja a tanulók lelkesedését, kezdeményező készségét, önirányító tanulását, hanem „menedzselni” kell az ebből fakadó bizonytalanságokat, veszélyeket is, „szerveződések” kell kötni” az intézményi szabályok figyelembevételével.



176