



Különszám

## INSPIRÁCIÓ

# INSPIRÁCIÓ TEHETSÉGSZÁM

## SNI MINI PILOT

### OPER 3080

#### Játszani mindenki szeret - Előzmények

Játszani mindenki szeret, függetlenül attól, hogy hány éves. Tanulni már kevésbé, főleg ha gyerek, [tovább](#)

#### Projektismertető

Az ISZE SNI mini pilot programját a „Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal” 16 órás műhelymunkán megszerzett ismereteink [tovább](#)

#### „Az esélyegyenlőséget szolgáló info-kommunikációs technológiák” Műhelybeszélgetések

A rendezvényen megjelent érdeklődők számára bemutattam, hogy a különböző fogyatékos emberek miért kerülhetnek hátrányba, [tovább](#)

#### Műhelybeszélgetés Kaposváron - Reflexiók

Kaposváron a Duráczky EGYMI-ben lebonyolított foglalkozáson 34-en vettek részt, [tovább](#)

#### Elektronikus hitelesség, elektronikus aláírás, mint akadálymentesítési eszköz - Műhelybeszélgetés

A MELASZ meghívást kapott 10 órás műhelybeszélgetésre az elektronikus aláírás témakörében, [tovább](#)

#### Szakkör az Érdi Batthyány Általános és Sportiskolában

„Az én gyermekem is tehetséges” szakkört az Érdi Batthyány Általános és Sportiskolában szerveztem meg. [tovább](#)

#### Szakkör a Hajmáskéri Gábor Áron Általános Iskolában

A foglalkozásokon részt vettek az iskolánkból SNI-s, BTM-es, tanulási nehézséggel küzdő és „problémamentes” diákok [tovább](#)

#### Szakkör a Duráczky EGYMI-ben

Az IKT eszközök használatával összekötött táblajáték szakkört 2014. március-áprilisban bonyolítottam le a [tovább](#)

#### Szakkör Budapesten - Gondolkodásfejlesztés táblajátékokkal és informatikával

A gondolkodásfejlesztés táblajátékokkal tematikájú szakkör keretein belül két alkalommal volt szerencsém részt venni a foglalkozásokon. [tovább](#)

#### Diszkrimináció helyett lehetőségek

Az infokommunikációs-digitális korszak kihívása az emberiség számára, hogy a természettudományok [tovább](#)

#### A tartalomról:

„Az én gyermekem is tehetséges”	2
Projektismertető	5
Műhelybeszélgetések	8
Szakkörök	14
Tanácsadás, filmklub	30

# „AZ ÉN GYERMEKEM IS TEHETSÉGES” 2013

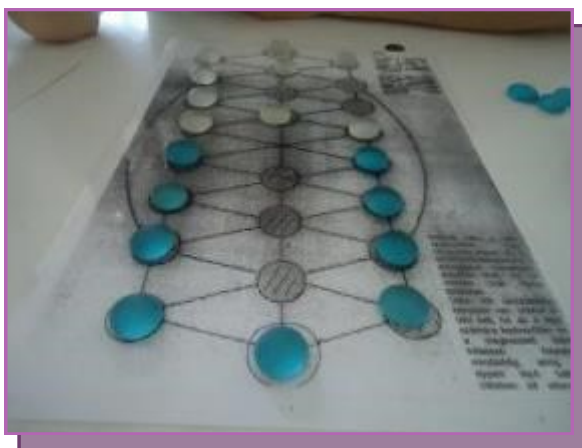
## JÁTSZANI MINDENKI SZERET - ELŐZMÉNYEK

Játszani mindenki szeret, függetlenül attól, hogy hány éves. Tanulni már kevésbé, főleg ha gyerek, mert annyi minden fontos van még az életében.

A játék életünk része, beépül, akár akarjuk, akár nem. Úgy tanulni, hogy észre sem vesszük a játékon keresztül, élmény, akár megnyerjük a játékot, akár nem. Befolyásolja magatartásunkat, gondolkodásunkat.

A hejőkeresztúri általános iskolában sokat tudnak erről. A TÁMOP- 3.4.5-12-2012-00001 azonosítószámú "Tehetséghidak Program" 4. alprojekt "Az Én Gyermekem is Tehetséges" programsorozat keretében elinduló - Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal - módszertani műhelymunka keretében megismerkedhettünk az ott folyó fejlesztő munka alapjaival.

Mert dr. Nagy László szavaival: „*Játszani és játszani is meg kell tanulni!*” Mi tanulni mentünk oda. Valami mást, mint amivel eddig találkoztunk. Táblás társasjátékokat tanultunk, fedeztünk fel újra.



Maga az iskola nem túl nagy, az idejáró gyerekek létszáma is évenként ingadozik. Körzeti általános iskola, a környező falvakból is járnak ide gyerekek Szociális összetétel alapján elmondható, hogy a létszámhoz viszonyítva sok a HHH-gyermek, a mélyszegénységben élő, illetve roma származá-

2013 tavaszán a Tehetséghidak Projektiroda a TÁMOP-3.4.5-12-2012-0001 azonosító számú „Tehetséghidak Program” című kiemelt projekt keretében a Magyarországon működő tehetségpontok és civil szervezetek számára felhívást tett közzé „Az én Gyermekem is Tehetséges” programsorozat módszertani műhelymunkára. A Projektiroda a programsorozatot két pályázat formájában meghirdette a *hátrányos helyzetű tanulók és sajátos nevelési igényű tanulók* tehetséggondozásával foglalkozó Tehetségpontok számára is.

A programsorozat célkitűzése: „A hátrányos helyzetű, köztük roma gyermekekkel, illetve a sajátos nevelési igényű gyerekekkel foglalkozó civil szervezetek, tehetségpontok vezetőinek és munkatársainak komplex, multikulturális érzékenyítése, valamint tapasztalatátadás, gyakorlatorientált módszertani műhelymunkák, nyári táborok és mini pilot projektek révén, a tehetségek felismerése és fejlesztése érdekében.” /idézet a pályázati felhívás szövegéből/ Az ISZE akkreditált kiváló Tehetségpont: Alulteljesítő Tehetségesekért Tanári Műhelye, az SNI Műhely, valamint a Szakiskolai Műhely sikeresen pályázott a két programsorozaton való részvételre.

2013. április-május hónapokban kollégáink az alábbi műhelymunkákon vettek részt:

- Gondolkodásfejlesztés táblajátékokkal módszertani műhelymunka (Hejőkeresztúr)
- Élményszerű tanulás sakkal- módszertani műhelymunka (Budapest)
- Tehetségsegítő coaching módszertani műhelymunka mentoroknak, szülőknek, pedagógusoknak (Budapest)

Tapasztalataikat a „Játszani mindenki szeret” és „Nem csak sakk” c. cikkeikben osztják meg.

Fülöp Márta Marianna

sú tanuló. Eredményeik a különböző táblásjáték versenyeken kiemelkedő. Az országos kompetenciamérések eredményei az elvárthoz képest jók.

Több mint tíz éve működik náluk a táblajáték program. Láttunk egy foglalkozást, és láttuk, hogyan viselkednek a gyerekek a foglalkozáson, és azon kívül is, például az ebédlőben, a folyosókon.

Aranyosak, fegyelmezettek, együttműködők.

A Logikai Táblajáték Program Dokumentációja szerint a táblajátékok matematikával való szoros kapcsolata nyilvánvaló. A táblajáték, mint különleges ismeretszerzési módszer „logikus gondolkodásra, következtetésre nevel”. Ezen kívül segít meglátni a problémát, és a megoldáshoz is közelebb juttat. Különböző gondolkodási folyamatokat indukál:



algoritmusok, stratégia – taktika, kombinativitás – kombinatorika, rendszerezés – halmazszemlélet, osztályozás – csoportosítás, divergens gondolkodás – kreativitás, logikai – konvergens gondolkodás. Segít az olvasásban és a szövegértésben. Megtanít szóban kifejezni gondolatokat, mert a szabályokat a foglalkozások során meg kell fogalmazni, értelmezni. Segíti a konfliktusok megoldását azon keresztül, hogy megtanít arra, a vereséget méltósággal lehet viselni. A „fair play” elvének gyakorlása pedig kizárja az agresszivitás lehetőségét.

## Még mire jó a táblás játék?

Növeli a kezdeményező készséget, az empátiát, az önbizalmat, segíti a kapcsolatteremtést, fejleszti az önértékelést. Javítja a beszédkészséget, a segítőkészséget.

Összegezve: a bal agyfélteke szekvenciális feldolgozó képességének és a jobb agyfélteke globális feldolgozásának együttműködését segíti, kezeli.

Hosszan lehetne írni arról, milyen tantárgyak mely aspektusát erősíti.

Amíg nem tapasztaljuk meg, milyen érzés egyszeri hallásra felfogni és alkalmazni a játékszabályokat, addig vajmi keveset értünk meg az egészből.

Egy-egy játék során végigélhettük a megértés, kipróbálás, netán a sikerélményt kísérő érzelmet. Ha győztünk, hát azért, ha veszítettünk éppen, akkor meg azért akartunk minél többször és többfelét játszani.

A gyerekekben is valószínűleg ezek a folyamatok működnek. Mert akarnak játszani, versenyezni, győzni. Ez pedig fontos hajtóerő, motiváció.

Fontos állomásnak érzem ezt a két napot, a Hejőkeresztúron látottakat, tapasztaltakat.

Biztosan hasznosítani tudom és fogom az ott tanultakat, nemcsak az alulteljesítő tehetséges gyerekekkel!

Mert játszani mindenki szeret.

*Kőnigné Ferencz Zsuzsanna  
tehetségfejlesztési szakértő*

# „AZ ÉN GYERMEKEM IS TEHETSÉGES” 2013 NEM CSAK SAKK

2013. május 10-én egy továbbképzésen vettem részt a budapesti Lemhenyi Dezső Magyar-Angol Két tanítási nyelvű Általános Iskolában.  
<http://www.lemhenyi16.hu/>

A bemutató órán a sakk, mint oktatási eszköz szerepelt a gyerekek képességfejlesztésében.



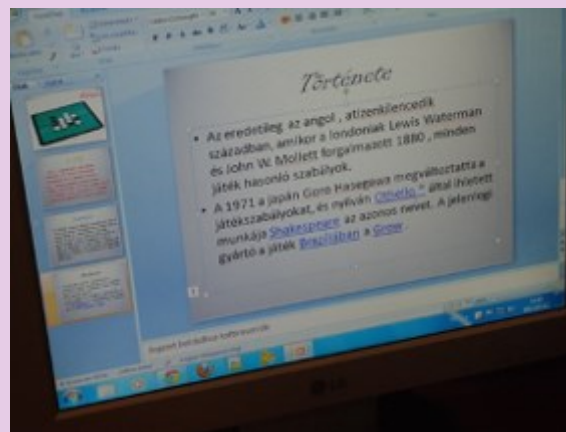
A tanulók felhasználták a sakk szimbólumrendszerének vizuális információkra épülő szerkezetét. Beépítették a játék eszköz- és szabályrendszerét a matematika, a magyar nyelv és irodalom tantárgyak tanulási folyamatába, amely által készségszintre fejlődött logikai-elemző gondolkodásuk. Fantasztikus feladat- és szabálytudattal rendelkeztek. Elképesztő figyelem-koncentrációról, memóriáról és kreativitásról nyújtottak hiteles képet. Izgalmas, sok képességet és készséget bemutató órát láttunk.

A feladatok sokszínűsége, a tanóra játékosága és komplexitása magával ragadta a sakkhoz éppen nem értő látogatót is.

*Oláhné Balogh Éva  
tehetségfejlesztési szakértő*

A sakk és táblajátékok módszertani foglalkozásokon gazdag eszköz csomagot vehettünk át.

Az alábbi képek az ISZE Tehetségpontban és az ISZE Tehetségsegítő Tanácsban zajló „Gazdagító programpárok” pályázat foglalkozásain készültek, ahol a gyerekek ezeket a gondolkodás fejlesztő játékokat használják. Projektet készítenek a játékokról.



*Oláhné Balogh Éva  
tehetségfejlesztési szakértő*

# PROJEKTISMERTETŐ

## SNI MINIPILOT - ISZE C. PROJEKT OPER 3080

Az ISZE SNI mini pilot programját a „Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal” 16 órás műhelymunkán megszerzett ismereteink továbbfejlesztésére, a táblásjátékok és az IKT összekapcsolására, a foglalkozások tanítási-tanulási folyamatba történő beépítésére, valamint a kidolgozott új programjaink megosztására, új helyszíneken történő meggyökereztetésére építettük.

A tervezett pilot programot az Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete Tehetségpont Alulteljesítő Tehetségesekért Tanári Műhelye és a Szakiskolai Műhelye valósította meg az alábbiak szerint:

- Königné Ferencz Zsuzsanna tehetségfejlesztési szakértő, kémia-biológia szakos tanár, az Alulteljesítő Tehetségesekért Tanári Műhely alapító tagja – 25 órás táblásjátékokra épített komplex tehetséggondozó programot fejlesztett az általános iskola felső tagozata számára. A program kapcsolódik a táblás játékok szaktárgyi (biológia, erkölcsstan) alkalmazásokhoz is. A fejlesztő a programot Érden valósította meg 2014. január-február időszakban. (Beszámolója jelen Inspiráció különszám 14. oldalán olvasható.)
- Szabó János informatika tanár, a Szakiskolai Tehetséggondozás Műhely tagjai 25 órás komplex tehetséggondozó programot fejlesztett szakiskolások számára. A programot Kaposváron, a Somogyi Duraczky EGYMI és Kollégiumban valósította meg 2014. március - április időszakban. (Beszámolója jelen Inspiráció különszám 18. oldalán olvasható.)
- A 2014. január-februárban Érden megvalósított, általános iskolai programot a Hajmáskéri Gábor Áron Általános Iskola vette át. A programot Szabó Attila informatika tanár adaptálta

és az átvett programba hangsúlyosan beépítette az IKT-eszközök alkalmazását is. Az adaptálás eredményeképpen egy új, 20 órás programot nyertünk, amelyet Szabó Attila a hajmáskéri iskolában valósított meg, 2014. március-április időszakban. (Beszámolója jelen Inspiráció különszám 17. oldalán olvasható.)

- A kaposvári EGYMI-ben zajló szakkör megvalósításával párhuzamosan, Budapesten is készült 20 órás szakiskolai program a különleges tehetségek részére. A táblásjátékokra és IKT-eszközökre, tanulást segítő alkalmazói szoftverekre épülő programot Fülöp Márta Marianna tehetségfejlesztési szakértő, szakképzésben tanító informatika tanár dolgozta ki. (ld. a 20. oldalon). A programot Fülöp Márta Marianna informatika tanár és Szalay Lilla iskolapszichológus valósították meg 2014. március-április időszakban. A foglalkozások helyszíne az Informatikával a Tehetségesekért Alapítvány akadálymentes Oktatóterme. Cím: 1133 Budapest, Kárpát u. 9. (Beszámolójuk jelen Inspiráció különszám 26. és 27. oldalán olvasható.)

A projekt fontos eleme a kidolgozott programok ismertetése, a tapasztalatcsere, tanácsadás és hálózatosodás. Ebből a célból több rendezvényből álló **Szakmai Napot** szerveztünk, ahol a projekt megvalósítói a projekttemával kapcsolatosan előadásokat, műhelyfoglalkozásokat, műhelybeszélgetéseket tartottak. Fontos szempont volt, hogy a rendezvényeken aktív módon bevonjuk a jelenlévőket. Ilyen módon a résztvevő pedagógusok, szülők és minden érdeklődő felnőtt- az elhangzó elméleti ismeretek mellett- gyakorlati tapasztalatot is szerezzon.

## A Szakmai Nap rendezvényeinek időpontjai és helyszínei:

2014. április 26-án az ELTE-n rendezett Digitális Pedagógus Konferencia *Infokommunikáció a tanulásban és a fejlesztésben - "Az én gyerekeim is tehetséges"* ISZE projekttémához kapcsolódó előadások és műhelybeszélgetés – c. szekcióprogram. Előadók és a Műhelybeszélgetések vezetői: dr. Gyarmathy Éva, az MTA TTK Kognitív Idegtudományi és Pszichológiai Intézetének tudományos főmunkatársa, az ISZE Tehetségsegítő Tanácsa elnöke és Szántai Károly, web akadálymentesítési szakértő, esélyegyenlőségi és akadálymentesítési infokommunikációs szakoktató. (A szekció program absztraktja jelen Inspiráció különszám 13. oldalán olvasható.)

2014. április 26-án Százhalombattán, párhuzamos szervezéssel egy műhelybeszélgetés és egy műhelyfoglalkozás zajlott Dr. Bánhidi Sándorné, ISZE főtisztviselő, szakértői mentor és Fülöp Márta Marianna vezetésével. A Műhelybeszélgetés a projekt ismertetése; a megvalósult szakkörök tematikájának bemutatása; a táblásjátékokban rejlő fejlesztési lehetőségek; az IKT-eszközök bekapcsolásának fontossága; az akadálymentesítés – témákra épült. A műhelyfoglalkozás a szakkörökön használt játékok bemutatására, kipróbálására, a saját fejlesztések és a szakirodalmi hivatkozások ajánlására irányult.



A foglalkozásba bekapcsolódtak az ISZE Országos Kozma László Informatika Alkalmazói Tanulmányi Versenye döntőjén versenyző gyerekek is, akik az eredményhirdetésére várva 2 órát töltöttek el a foglalkozáson. A gyerekek kipróbálták a játékokat, pedagógusaik pedig megtekintették a „házilag” is előállítható játéktáblák elkészítésének lehetőségét.



2014. április 29-én a budapesti szakkört követően Ruskó György iskolapszichológus beszélgetett a programban résztvevő pedagógusokkal, a tanulók iskolai tanáraival és az érdeklődő szülőkkel.

A helyszíneken jelen voltak a projektünk megvalósítói, akik személyes tapasztalataik átadásával erősítették a program kommunikációját.

A pilot programban az egyének – a SNI-s felső tagozatos, illetve szakiskolás tanulók – komplex tehetséggondozása mellett, nagy hangsúlyt fektetünk a környezet – az SNI tanuló pedagógusainak és szüleinek – szemléletformálására is. Ezzel a céllal az alábbi programokat tervezzük:

Szántai Károly web akadálymentesítési szakértő, esélyegyenlőségi és akadálymentesítési infokommunikációs szakoktató, ISZE vezetőoktató 2014. március-április időszakban összesen 30 óra érzékenyítő, irányított, ismeretbővítő és tapasztalatátadó műhelybeszélgetés rendezvénysorozatot tartott info-kommunikációs akadálymentesítés témakörben pedagógusoknak, gyógypedagógusoknak, fejlesztőknek, felső oktatási hallgatóknak

és szülőknek. Helyszínek: Kaposvár, Veszprém, Érd, Budapest. (Szántai Károly beszámolója jelen Inspiráció különszám 8. oldalán olvasható.)

Erdősi Péter Máté, CISA elektronikus aláírással kapcsolatos szolgáltatási szakértő, a Magyar Elektronikus Aláírás Szövetség (<http://www.melasz.hu/>) alelnöke, ISZE vezetőoktató 2014. március 25-26-án 10 órás ismeretbővítő és tapasztalatátadó műhelybeszélgetés programot tartott az elektronikus aláírás, mint akadálymentesítő eszköz használatáról. A programra a szakmai téma iránt érdeklődő pedagógusokat, szülőket és tanulókat vártuk. A foglalkozás helyszíne: Budapest, Informatikával a Tehetségesekért Alapítvány Oktatóterme. (Erdősi Péter Máté beszámolója jelen Inspiráció különszám 11. oldalán olvasható.)

A projektünk keretében diákok részére is szerveztünk tanácsadást. Ruskó György iskolapszichológus a Filmklub foglalkozása kapcsán találkozott az érdi és a hajmáskéri szakköri programban résztvevő tanulókkal. A tehetséggondozással kapcsolatos film megtekintése jó alapot nyújtott a csoportos megbeszélésre, a film által is felvetett gondolatok: alulteljesítés, tehetség, motiváció, önbizalom kérdéskörének körbejárására. (Ruskó György beszámolója jelen különszám 30. oldalán olvasható.)

A Mini pilot projektünk megvalósítást szakértők segítették. dr. Gyarmathy Éva, dr. Bánhidi Sándorné, Fülöp Márta Marianna szakértők több alkalommal műhelybeszélgetéseket szerveztek a projektet megvalósító kollégák és együttműködő partnereink részére.

A segítő műhelybeszélgetések témái: az SNI mini pilot program szakköri programjának tervezése, kidolgozása és kivitelezése; beválogatási tanácsadás a célcsoportban felvett mérések módszereinek (érdeklődéstérkép, szabadidő-kérdőív, fogalomcsoportosítások, tanulási motívumok vizsgálata) ismertetése; különleges tehetségesek ismeretel-

sajátításának jellemzői; fejlődésüket segítő szoftverek és IKT-alkalmazások; tanulás a digitális korszakban; nyelvtanuló felületek, fájlkonvertáló programok (RoboBraille); új lehetőségek a diszlexiásoknak (Literacy Portal).

A projekt megvalósításainak széleskörű bemutatására Inspiráció tehetségkülönszám készült. Szerkesztője Lakosné Makár Erika.

A projekt akadálymentes honlapjának készítője: Köte Csaba Miklós, ISZE webmester.

A program szakköri foglalkozásain többnyire saját készítésű játékokat használtunk, amelyeket Nagy László: Játéktan c. jegyzetéből nyomtatunk, lamináltunk, illetve interaktív táblán saját készítésű programokkal „rajzoltuk” meg a táblajátékok tábláit.

A szakköri programban használt vásárolt játékok: Activity Original, Candamir, Csillaghalma, Sudoku, Gobblet Classic, Pylos Classic, Monopoly, Quarto Classic, Malom és dáma, Reversi, Katamino, Quarto travel, Scrabble, Set, Csillagsakk játékok az ISZE Tehetségpont OPER 1709 azonosítószámú eszközpályázatából származnak.



Az ISZE Tehetségpont az általános iskolásoknak kidolgozott általános és informatikával, IKT-eszközökkel bőségesen gazdagított „Gondolkodásfejlesztés táblajátékokkal” c. 20 órás szakköri programokat, valamint a szakiskolásoknak, illetve a középiskolásoknak kidolgozott 20 órás „Gondolkodásfejlesztés táblajátékokkal és informatikával” c. szakköri programokat megosztja az érdeklődő iskolákkal.

## „AZ ESÉLYEGYENLŐSÉGET SZOLGÁLÓ INFO-KOMMUNIKÁCIÓS TECHNOLÓGIÁK” MŰHELYBESZÉLGETÉSEK

A programokra az alábbi helyszíneken és időpontokban került sor:

- Érdi Batthyány Általános Iskolában, 2014.április 1-jén és 3-án 5-5 órában
- Kaposváron, a Somogy Megyei Duráczky EGYMI és Kollégiumban, 2014.április 5-én, 10 óra időtartamban
- Veszprémben, a Dózsa György Általános Iskolában, 2014.április 9-én, 5 órában



A rendezvényen megjelent érdeklődők számára bemutattam, hogy a különböző fogyatékos emberek miért kerülhetnek hátrányba, amikor a számítógépet, illetve az internetet használják. A résztvevők egy irányított műhelybeszélgetés során saját maguk próbálták beazonosítani, hogy vajon milyen akadályokba ütközhetnek a fogyatékos felhasználók egy weboldal vagy egy informatikai eszköz (például okostelefon) használata során. Jellemzően a látássérültek, a hallássérültek, a mozgássérültek és az értelmileg akadályozottak speciális igényei kerültek szóba.

Demonstrációk és videófelvételek segítségével a résztvevők megismerkedhettek azon speciális szoftver- és hardver (köztük az életvitelt támogató) eszközökkel és szolgáltatásokkal, amelyek a különböző fogyatékos emberek, vagy más hátrányos helyzetű felhasználók számára hatékony se-

gítséget nyújthatnak az információk elérésében és megszerzésében.

Ezt követően megnéztük és kipróbáltuk, hogy a Windows operációs rendszer gyárilag milyen beépített eszközökkel teszi könnyebbé a számítógép használatát a fogyatékos emberek számára.



A résztvevők gyakorlati példákon keresztül közvetlenül is megtapasztalhatták, hogy egy-egy viszonylag egyszerűnek tűnő feladat elvégzése is mennyire más, ha az embernek valamilyen képességzavara van. Többek között kipróbálták a képernyőnagyítót, a képernyő-billentyűzetet, az egér nélküli vezérlést és a beragadó billentyűket is. A látássérültek által használt képernyőolvasó program kipróbálása is új és érdekes élményt jelentett számukra.

*Szántai Károly  
web akadálymentesítési szakértő,  
esélyegyenlőségi és akadálymentesítési  
info-kommunikációs szakoktató*



## „AZ ESÉLYEGYENLŐSÉGET SZOLGÁLÓ INFO-KOMMUNIKÁCIÓS TECHNOLÓGIÁK” MŰHELYBESZÉLGETÉS KAPOSVÁRON - REFLEXIÓK

Kaposváron, a Duráczy EGYMI-ben lebonyolított foglalkozáson 34-en vettek részt, köztük pedagógusok, gyógypedagógusok, a Kaposvári Egyetem Pedagógiai Karának hallgatói, oktatói. A rendezvény meghirdetésekor ismertettük a tematikát is, mert a műhelybeszélgetés témacíméből az esetleges jelentkezők nem tudták eldönteni, hogy mit is takar az pontosan. Ebből is látszik, hogy ez a terület még fehér folt a gyakorló pedagógusok, hallgatók és pedagógusképző intézmények számára is. A délelőtti program során a hallgatóság érzékenyítő gyakorlatok során megtapasztalhatta az infokommunikációs szempontból hátrányos helyzetű embercsoportok problémáit, megismerkedett informatikai igényeikkel.



Különösen hasznos volt ez azon gyógypedagógus kollégák számára, akik maguk is végeznek érzékenyítő gyakorlatokat több fogyatékosági területen is, sajátos nevelési igényű gyermekeket befogadó iskolák pedagógusai, diákjai számára. Bár az általuk tartott érzékenyítő gyakorlatok kiterjednek a kommunikációra, az infokommunikációs technológiák azonban nem jelennek meg markánsan a program tematikájában. Ők nagyon sok ötletet kaptak ezen a napon, amelyekkel kiegészíthetik, s így teljessé tehetik saját érzékenyítő gyakorlataikat.

A délelőtti program folytatásaként a hallgatók megismerkedtek a hátrányos helyzetű felhasználók által használt speciális szoftver- és hardvereszközökkel, amelyeket természetesen ki is próbálhattak. Az itt megszerzett ismereteket pedagógiai munkájuk során jól tudják majd hasznosítani azok a befogadó pedagógusok, akik SNI tanulókkal foglalkoznak, hisz ezeket a speciális szoftver- és hardvereszközöket a TIOP-1.1.1 pályázat SNI csomagjainak részeként megkapták iskoláik.

Az ebédet és a rövid pihenőt követően olyan téma került terítékre, amely ma már minden pedagógust és pedagógusjelöltet érzékenyen érint. Ez pedig a multimédiás anyagok készítése hátrányos helyzetű felhasználók számára. Egyre több pedagógus használ, illetve készít saját maga is óráihoz digitális tananyagokat. Ezen tananyagok akadálymentességéről, akadálymentesítési lehetőségeiről, az alkalmazható technológiákról kaptak a mindennapi gyakorlatban hasznosítható információkat a hallgatók.

A tanfolyam zárásaként a technológiai trendekről, érdekességekről, azokról a kutatásokról esett szó, amelyek az infokommunikációs technológiák fejlődését meghatározzák majd.

*Szabó János  
a kaposvári szakkör vezetője,  
a Műhelybeszélgetés program felelőse*

## Pedagógusok reflexiói

A tanfolyam jól szemléltette akadályainkat hétköznapi életünkben. Az internet használata során bizonyos szempontból minden felhasználó akadályozott. Ez a tény segített megérteni, hogy mennyire fontos egy-egy olyan, csak apró változtatás, amit gyakran észre sem veszünk, mégis nagyban megkönnyíti a sérült emberek életét az informatika világában.

Az infokommunikációs akadálymentesség fogalma nem volt ismeretlen számomra, azonban nem gondoltam volna, hogy ennyire széleskörűen alkalmazható. A tanfolyam az akadályozottság minden területéről rávilágított a web használat nehézségeire. A napjainkban lehetséges megoldási módokat, számítógép beállítási lehetőségeket, különleges szoftvereket, a sérülés specifikus eszközöket bemutatva már nem is tartottam olyan képtelenségnek, hogy egy-egy érzékszerv működésének kiesése mellett ennyire teljes értékűen lehet használni egy számítógépet.

Nagyon hasznos és tanulságos volt a program. Rávilágított arra, hogy bárki lehet akadályozott az informatika világában, pl. idős ember vagy okos telefont használó fiatal is. Fontosak tehát az egységes, mindenkinek szóló, jól átlátható, könnyen kezelhető felületek!

*Ripliné Gelencsér Hajnalka,  
Verbulecz Viktória  
Duráczy EGYMI.*

## Hallgatói reflexiók

Gyógypedagógus hallgatóként lehetőségünk nyílt arra, hogy részt vegyünk az Informatika és Számítástechnika Tanárok Egyesülete (ISZE) által szervezett „Az esélyegyenlőséget szolgáló infokommunikációs technológiák” című műhelymunka programban, mely 2014. április 5-én a Duráczyban került megrendezésre.

A programon gyógypedagógusok, tanítók, tanárok

is részt vettek. Délelőtt elméleti oktatásban részvettünk, gyarapodott tudásunk az IKT világról, illetve rálátást nyertünk arra is, hogy fogyatékos embertársaink milyen akadályokba ütköznek egy-egy számítógép-, és internethasználatot igénylő szituáció során. Érdeklődve hallgattuk az érdekebbnél érdekesebb eszközökről szóló bemutatókat is. Délután gyakorlatban kipróbálhattunk programokat, eszközöket, amelyek mind-mind az akadálymentesített információs és kommunikációs technikán alapulnak.

Azáltal, hogy megismerjük ezeket a technikákat, eszközöket, későbbi munkánk során mi is tudunk majd tanácsot adni egy-egy tanítványnak, akinek megkönnyíthetjük, egyszerűbbé, kellemesebbé tehetjük a számítógép, internet közelében eltöltött idejét. A program elméleti részéből az akadálymentes és akadálymentesített fogalmak közötti különbség megértése tetszett nekünk a legjobban, az eszközök közül pedig a nagyító használatának bemutatása, mert eddig nem is tudtuk, hogy ilyen lehetőségeket rejtjenek a számítógépek alapsomagjai is. Ezzel az eszközzel nem csak idősebb szüleink számítógépeit varázsolhatjuk láthatóbbá, hanem hivatásunk során látássérült diákjaink-



nek is ajánlhatjuk használatát a könnyebb áttekintés érdekében. Hasonlóképpen ötletes vívmány a képernyőolvasó program is, melyet gyógypeda-

gógusként javasolni fogunk diszlexiás tanulóinknak.

Rendkívül hasznosnak tartottuk a műhelymunkát, szívesen vennénk részt máskor is hasonló foglalkozásokon, mert olyan területekre pillanthatunk be, melyek még színesebbé, sokoldalúbbá teszik tudásunkat, gondolkodásunkat.

*Szűcs Rebeka Zsuzsanna, B. Baranyi Zita  
Kaposvári Egyetem*

## ELEKTRONIKUS HITELESSÉG, ELEKTRONIKUS ALÁÍRÁS MINT AKADÁLYMENTESÍTÉSI ESZKÖZ - MŰHELYBESZÉLGETÉS

A MELASZ meghívást kapott 10 órás műhelybeszélgetésre az elektronikus aláírás témakörében, melyet az ISZE szervezett a TÁMOP-3.4.5-12-2012-0001 „Tehetséghidak Program” című kiemelt projekten belül megvalósuló Mini Pilot Projekt keretében, amelyet 2014. március 25-26-én folytattunk. A beszélgetés és gyakorlati bemutató fő irányvonala az elektronikus hitelesség és ennek akadálymentesítésre való használhatósága volt.



Az első részben az elektronikus hitelesség fogalomrendszerét jártuk körbe, megismerkedtünk az információ jelentésének sokszínűségével, és olyan példákat elemeztünk, melyek ma is mutatják az elektronikus aláírások felhasználhatóságát. Ezt követően megtárgyaltuk az információs társadalom kialakulásának körülményeit és alapvető jellemzőit.

A hitelesség része a biztonságnak, ezért kitértünk a biztonsági alapfogalmakra is, ahol megegyeztünk abban, hogy a biztonság működési követelmény, vagyis aligha létezhet ma már olyan szervezet hosszabb távon, amelyik nem foglalkozik a saját biztonságával. Ezt alátámasztottuk a nyílt rendszerek biztonsági követelményeinek felsorolásával. Egy-egy teljesen elektronikus vállalozási tevékenység példáját megismerve pedig el is gon-

dolkodtunk azon, hogy milyen típusú munkavégzés képzelhető el ezekkel az eszközökkel segítve.



Igen érdekes rész volt az álhírek szekciója, mert itt tudatára ébredtünk annak, hogy ami az interneten van, az nem mind feltétlenül hiteles információ. Szinte minden résztvevő találkozott már ilyen hírrel (hoax), amit hitelességi elemek alkalmazásával könnyebb volna kiszűrni.

Rádöbbszünk ezek után, hogy a hitelesség szabályozása már mintegy 15 éve megtörtént az Euró-



pai Unióban, amelyet Magyarország két évvel a megjelenését követően ültetett át a magyar jogrendbe, sőt, a mértékadó informatikai biztonsági szabványok is tartalmazznak számos helyen utalásokat és konkrét előírásokat a digitális hitelesség témakörében, amelyhez már auditálási segédlet is létezik. Ezek után gondolkodtunk el az elektroni-

kus irat és a papír alapú irat biztonságának sérülési lehetőségein.



A jogszabályok szóhasználatának és előírásainak összefoglaló áttekintése során megtanultuk a szabályozási és műszaki fogalmak közötti különbség felismerését. Ezt követően egy igen fontos műszaki fogalom, a digitális aláírás algoritmusának részletes bemutatása nyerte el a résztvevők tetszését. Az elméleti részből itt már csak az aláírások típusainak áttekintése hiányzott, amit meg is tettünk, minden alapvető és kiterjesztett típus bemutatásával. Néhány keresetlen szó az aláírási szabályzatról is elhangzott, aminek szükségességét láthatóan megértették a résztvevők, ekkora összetettséggel bíró rendszer esetében.

Végre áttérhettünk a gyakorlati részre, ami számtalan aláírás, időbélyeg elkészítését jelentette, és kipróbálhattuk az aláírások készítésének bonyolult és egyszerű módjait is. Tapasztalataink szerint a teljesen bekonfigurált rendszerek esetében az aláírás elkészítése egyetlen egy (!) egérgattintás volt, míg a hiányosan beállított alkalmazásoknál meg kellett küzdenünk a digitális aláírás létrejöttéért. Ez azonban alig befolyásolta az aláírási kedvet, örömmel töltötték tele a dossziékat a jelenlévők aláírásokkal és időbélyegeikkel. Meg is állapítottuk közösen, hogy ha a számítógép használata nem okoz gondot, ez a módszer kiválóan alkalmas különféle ügyek elintézésére is az akadályal élők számára, vagyis ily módon is lehetséges életminő-

ségükön javítani. A Magyar Elektronikus Aláírás Szövetség Egyesület ezúton is köszönetét fejezi ki az ISZE-nek azért, hogy részt vehetett ezen a kiváló rendezvényen és ismételten alkalma volt az elektronikus aláírásokkal kapcsolatos tudást megismertetni a résztvevőkkel.

*Erdősi Péter  
MELASZ alelnök,  
ISZE vezetőoktató*

## Könyvajánló

A könyv az ECDL elektronikus hitelesség, elekt-



ronikus aláírás választható ECDL modulhoz készült, útmutatóként mindazok számára, akik nemcsak elméletben, hanem gyakorlatban is el akarják sajátítani az elektronikus hiteles-

ségi technikákat. A gyakorlatorientáltságra egyébként az a bizonyíték, hogy a modulvizsga pontjainak 68,75%-át csak gyakorlati feladatokkal lehetséges megszerezni, vagyis minimális elméletre is szüksége van annak, aki sikeres modulvizsgát szeretne tenni. „Ez a könyv több mint egy modul-tankönyv”- mondta róla Alföldi István, az NJSZT ügyvezetője, így nyugodtan ajánljuk a téma iránt mélyebben érdeklődő olvasónak is. A könyv szerkesztője várja a könyvvel kapcsolatos véleményeket, javaslatokat a [szakerto@erdosipetermate.hu](mailto:szakerto@erdosipetermate.hu) e-mail címen, amennyiben szeretné ezt megosztani vele.

### ELTE, Digitális Pedagógus Konferencia

Szekcióprogram: Infokommunikáció a tanulásban és a fejlesztésben - "Az én gyerekeim is tehetséges" ISZE projekttemához kapcsolódó előadások és műhelybeszélgetés.

A digitális kor nemcsak megkívánja az önálló és társas tanulást, hanem be is indította ezeket a tanulási formákat, mert az infokommunikációs eszközök számos lehetőséget teremtettek. A nagyon különböző érdeklődésű és képességű diákok tanításában és fejlesztésében sokat segít a digitális technika, főleg, ha a diákok közös és egyéni tevékenységeibe építjük be.

Hogyan készíthet valaki saját tananyagot? Mire használható a RoboBraille rendszer? Nyelvi fejlesztés infokommunikációs technikákkal? Az óvodások is nyerhetnek a digitalizálódott óvodával?



Néhány egyszerű technika bemutatása és kipróbálása, ötletek és megoldások megosztása ad lehetőséget a fejlődésre, kérdések megválaszolására és újabb kérdések felvetésére. Ha valaki bizonytalanul nyúl még az infokommunikációs megoldásokhoz, annak különösen érdekes lehet ez a gyakorlat. Mindenkitől tanulhatunk valamit.

*dr. habil. Gyarmathy Éva  
MTA TTK tudományos főmunkatárs*

### Infokommunikációs akadálymentesítés a digitális korszakban

Amikor leül a számítógépe elé, és használni kezd egy szoftvert, egy multimédiás tananyagot, vagy megnyit egy weboldalt, akkor látja a képernyőt, hallja a hangszóróból érkező hangot, és a kezében lévő egerrel irányítja a rendszert. Mindez az Ön számára valószínűleg teljesen természetes, tehát azt gondolhatja, hogy más felhasználók is ugyanezt az élményt élik át. Pedig nem.

Bizony vannak olyan felhasználók, akik nem ké-



pesek megfogni és irányítani az egeret, mert például a kezük bénultsága ezt nem teszi lehetővé. Olyanok is vannak, akik hallás-

sérülésük miatt nem hallják multimédiás anyagok hangját. Sőt, olyanok is élnek köztünk, akik nem látják a képernyőt, hiszen elvesztették a látásukat.

Vajon ők ilyen korlátok mellett képesek-e használni a számítógépet, a multimédiás tananyagokat, vagy a weboldalakat? A válasz az, hogy igen, ha az informatikai eszközöket alkalmazó szakemberek, pedagógusok előzetesen megismerik a hátrányos helyzetű felhasználók igényeit, és ennek fényében, akadálymentesen, az egyenlő esélyű hozzáférés szemléletében tervezik meg, és fejlesztik ki a rendszereiket.

*Szántai Károly  
web akadálymentesítési szakértő, esélyegyenlőségi és akadálymentesítési infokommunikációs szakoktató*

# SZAKKÖR AZ ÉRDI BATTYÁNY ÁLTALÁNOS ÉS SPORTISKOLÁBAN

„Az én gyerekek is tehetséges” szakkört az Érdi Batthyány Általános és Sportiskolában szerveztem meg. A foglalkozásokat heti egy alkalommal három óra időtartamban valósítottam meg, és az utolsó szakköri alkalomra a - Hejőkeresztúri IV. Béla Körzeti Általános Iskola Hétpróba elnevezésű táblásjáték versenyének mintájára – egy Ötpróbas versenyt alakítottam ki.

Célul tűztem ki, hogy a játékok megismerésén keresztül sikerélményhez jussanak azok a gyerekek is, akikre az iskolai tanulmányi sikerek nem jellemzők. A kognitív kompetencia fejlesztésén túl fontos feladatnak tartottam a fegyelmezettség megerősítését, az önkormányzott a szabályok betartásában, pozitív viselkedésformák támogatásával.

A szakkörön részt vettek sajátos nevelési igényű, beilleszkedési, illetve tanulási – magatartási zavarral küszködő, hátrányos és halmozottan hátrányos helyzetű gyerekek, és olyanok is, akik mindezen problémákkal nem rendelkeznek. A csoport heterogén összetételű volt, az életkort tekintve is.



A szakkör anyaga az egyszerűtől a bonyolultabb felé halad, illetve az ismert játékoktól a kevésbé ismertek felé.

Az első szakkörön áttekintettük a táblás játékok birodalmát a [www.jatektan.hu](http://www.jatektan.hu) weboldal segítségével.

gével. Néhány játékra ráismertek a gyerekek, felfedezték, hogy a játékokat is lehet besorolni, csoportosítani, kategorizálni. Elemeztük az elnevezéseket (vonalnyerő, ütős, beszorítós stb.) *Amőba, tologató amőba, tőtikék, térbeli amőba (TicTacToe 3D), Pylos-piramis* játékokat próbáltuk ki. Előre kinyomtattam, lefőliáztam a játéktáblákat, amelyeken díszkavicsokkal játszottak. A játékok szabályait is előre kinyomtattam, minden foglalkozáson rendelkezésre állt. Ez főként az ismeretlen játékok során volt fontos, hiszen így a gyerekeknek a szöveg alapján kellett megérteni a szabályokat. Értelmezési gondok esetén egymástól, illetve tőlem is kérhettek segítséget.

A második foglalkozáson a kreativitásra helyeztem a hangsúlyt. Az első foglalkozáson megismert egyszerű játékokhoz új szabályokat rendeltünk, és így is kipróbáltuk őket. Érdekes, és tanulságos volt ez a szakkör is. A gyerekek szívesen használták az általuk kitalált szabályokat. Ráéreztek arra, hogy mielőtt játszani kezdenek, meg kell állapodni a játzó feleknek az éppen hatályos szabályokról. Így a kommunikáció, és az együttműködő képességük láthatóan javult. Olyan gyerekek is képesek voltak leülni egymással játszani, akik egyébként nem viselik el egymás közelségét.

A harmadik foglalkozás új játékaik közül a Quatro és a Mancala lett a kedvenc, és ezt a pozíciót meg is tartották. Egymás tanítása volt a legjellemzőbb tevékenység ebben a periódusban.

A negyedik és ötödik foglalkozás a *Malmok*, illetve a *Dámák* játékcsoporttal foglalkozott. Az új játékok megismerése és kipróbálása után ezeken a foglalkozásokon az eddig megismert játékok mindegyikével lehetett játszani, gyakorolni.

A hatodik foglalkozás csapatjátéka jól sikerült, bár nem volt mindenki lelkes. Néhányan úgy gon-

dolták, hogy inkább elvonulnak, és nem vesznek részt a közös játékban, de aztán mégis odavonzotta őket a többiek lelkesedése. Viszonylag hamar kialakultak a csapatok, saját maguk válogatták össze, hogy ki kivel lesz együtt. Figyeltek arra is, hogy kiegyensúlyozott legyen a két csapat, ne legyen semmilyen téren erőfölény. (Nem korosztályonként, vagy évfolyamonként váltak szét.) Ezen a foglalkozáson döntöttük el, hogy melyek legyenek az Ötpróba játéka.



Az Ötpróba végül Három próba lett, az ötféle játékból kettőt lehetett kihúzni, így az időbe is belefértünk, illetve megmaradt a választás lehetősége. Nagyon élvezték, és elhatároztuk, hogy megismételjük, csak más játékokkal.

A szakkör folyamatába beágyazva még két bemutatóra is sor került. Az egyik a gyermekfarsang bevezetéseként a felső tagozaton úgynevezett *Játékkaszinó* formájában, ahol a szakkörös gyerekek közül három helyszínen (három teremben) mutatták be a többi gyereknek azokat a játékokat, amelyeket addig megismertek. (2014.02.07.) Ettől az időponttól mindig volt néhány ideiglenes látogatója szakkörünknek.

A másik bemutatóra szintén a farsang kapcsán került sor, és a szülők – nevelők bálján, amelyet minden évben megrendez iskolánk. (2014.02.14.) Itt is volt kaszinó, felnőttek számára, az esti órákban. Néhány kollégám segítségével mutattuk be a szülőknek, és más iskolából jött pedagógus kollé-

gának, hogy milyen játékokat használunk. Az érdeklődés nagy volt, szívesen ismerkedtek a játékokkal.

Összegezve: a gazdagító szakkör elérte célját, sikerült sok gyermeket megszólítani, illetve bevezetni a táblás játékok használatába. A játékok adta nevelési, oktatási lehetőségeket sikerült megvalósítani, mindenféle szempontból heterogén csoportban.

Mint szaktanár, keresem a módját, hogyan alkalmazhatnám ki a játékok adta lehetőségeket szakköróráimon.



*Königné Ferencz Zsuzsanna  
szakkörvezető*

# SZAKKÖR A HAJMÁSKÉRI GÁBOR ÁRON ÁLTALÁNOS ISKOLÁBAN

A foglalkozásokon részt vettek az iskolánkból SNI-s, BTM-es, tanulási nehézséggel küzdő és „problémamentes” diákok is, ötödiktől hetedik osztályig, néhány alkalommal még egy másodikos kisgyerek is. Az állandó létszám fenntartását nehezítette egy hosszan tartó megbetegedési hullám, illetve a gyerekek közül néhányan különböző versenyeken vettek részt.

A foglalkozásokhoz kiindulási alapként a jelen projekt keretében kidolgozott érdi szakköri program (fejlesztője: Kőnigné Ferencz Zsuzsanna) szolgált. Az átvett programot adaptáltam a helyi körülményekhez, és gazdagon bővítettem IKT-eszközök alkalmazásával, programozási ismeretek beemelésével.

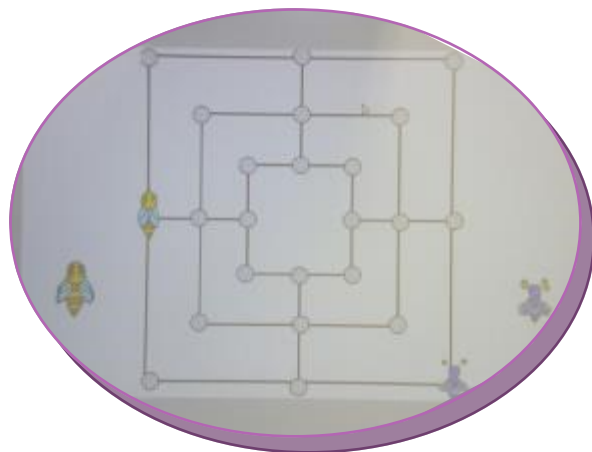
Mivel a tanulók többsége ötödik osztályos volt, így építettem a tanulók friss informatikai ismereteire, és a szakköri programba gyakorlatként beépítettem az Imagine Logo segítségével tanított algoritmizálást, kódolást. A tanulók az Imagine Logo program eljárásaival hozták létre, rajzolták meg a malomtáblát. Majd a teknős objektum másolásával a „bábukat”. Az Imagine Logo alkotta imp file-t lefordították exe file-ra, így a malomjátékuk hordozhatóvá vált.

A saját malomjátékkal az interaktív táblán játszottak. Malomtáblán léptek a bábukkal. A létrehozott



játékot csapatban (csoport), vagy párosával is lehet játszani, de egyszerű desktop-megosztással megosztható a terem számítógépes hálózatán.

Ha a teknős objektumot bábuként használjuk, akkor különböző képeket rendelhetünk hozzá, így ugyanazt a játékot színesebbé, változatosabbá tehetjük, és így nagyon erőteljes motiváló hatást érhetünk el.



Kódolás nélkül is könnyedén lehet az Imagine Logo-val táblás játékokat létrehozni. A korábban említett források táblaképeit kicsit átalakítva (méretezés) azok háttérképként használhatóak, így a gyerekek is pillanatok alatt el tudnak készíteni egy használható játékot.



Az így létrehozott alkotások nemcsak játékokra, de a játékok bemutatására is kitűnően használhatók.



Elkészítettük a játékok asztali változatait.



A táblaképeket kinyomtattuk, lefóliáztuk a szükséges mennyiségben. Bábuknak természetes és mesterséges anyagokat is felhasználtunk. Készítettünk egy bábu-szortimentert, amiből a gyerekek kivették az éppen szükséges készletet.



Az adott játéktípus elsajátítása után (új ismeret) változatos formában zajlottak a foglalkozások. A digitális táblánál a játékokat egyénileg, több ellenféllel szemben, páros, illetve csapatjáték formában is játszották. Elfogadták egymástól a segítséget, a tanítást. A dáma-játékok bemutatásakor a digitális tábla nagy előnye, hogy berajzolhatók az ugrássorozatok, így minden gyerek számára követhetővé vált a táblán történő mozgáslehetőség.

Többféle játék megismerése után bajnokságot rendeztünk. (Mindenki mindenkivel játszott.) Pont, azaz cukorkagyűjtés volt a tét. Ehhez rövid idő

alatt lejátszható táblajátékokat választottam (kutyamacska, potyogtató amőba).



Kipróbálhatták magukat versenyhelyzetben, miközben - rövid pihenőkkel megszakítva - hosszan tartó koncentrációra, figyelemre volt szükség. Minden tanuló legalább 4-5 cukorkát gyűjtött a „rengeteg összecsapásban”, ami mindegyiküknek biztosított sikerélményt, és a kudarc-tűrésüket is fokozta, ami jól is működött.



Nagyon sok, hasznos tapasztalatot gyűjtöttem magam is. A gyerekek jól érezték magukat, örömmel játszottak. Maximálisan betartották a közösen megalkotott szabályokat. Versenyhelyzetben komoly stratégiát, taktikát dolgoztak ki maguknak. Kreatívan álltak hozzá a különböző feladatok megoldásához.

Úgy gondolom, hogy a foglalkozások maradéktalanul elérték a céljukat (fejlesztési, új ismeret, tevékenységek stb.)

*Szabó Attila  
szakkörvezető*

## SZAKKÖR A KAPOSVÁRI DURÁCZKY EGYMI-BEN

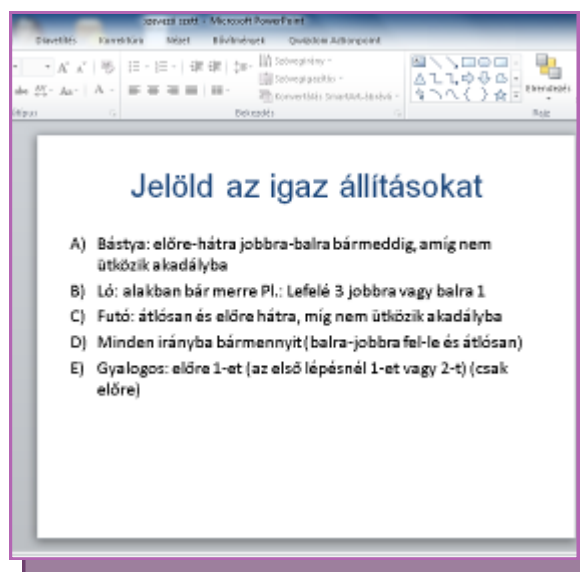
Az IKT eszközök használatával összekötött táblajáték szakkört 2014. március-áprilisban bonyolítottam le a kaposvári Duráczy EGYMI-ben 14 szakköri taggal. A szakköri tagok szakiskolás, intézményünk kollégiumában lakó, általam általános iskolában tanított hallássérült és beszéd fogyatékos, most már integrációban tanuló SNI tanulók voltak. Szakköri helyiségnek a laptopokkal, aktív táblával, szavazó szettel felszerelt informatika terem választottuk, ahol az infrastruktúra ideális környezetet biztosított a tervezett feladatok megvalósítására. A szakköri programot 10 alkalommal két órában és egy 5 órás házi verseny formájában valósítottam meg. (Összesen 25 óra) Az alkalomkénti két órás időtartam megfelelt a célnak, mert így játékokra és a kapcsolódó informatikai feladatok elvégzésére is jutott idő. A szakkört a tanulók játékszokásainak megismerésével kezdtük. Felidéztek az általuk ismert táblajátékokat, azok szabályait.



A tanulók meglepően sok játékot ismertek, bár ezeket már gyakran online játékként játsszák. Ennek ellenére a foglalkozások során szívesen ültek le egymással szemben játszani. Látszott, hogy a játékoknak ez a formája mást jelent számukra.

Az ismert játékok felidézéséhez internetes forrásokat használtunk. Informatikai feladatként a

sakkjáték eredetéhez kerestünk szöveges és képi információt, amelyet szövegszerkesztési feladatként dolgoztunk fel. Excelben elvégeztük a sakk legendájához kapcsolódó búzaszemek összegének kiszámítását képlettel. Folytatásként ismert és nem ismert játékokat kerestünk az interneten ([www.jatektan.hu](http://www.jatektan.hu) és a [www.tablajatekos.hu](http://www.tablajatekos.hu)) Innen nyomtattunk játékokat, hozzájuk bábuknak üdítő kupakokat gyűjtöttünk.



A játékleírások és szabályaik alapján próbáltuk kategorizálni őket, majd informatikai feladatként Excelben táblázatot készítettünk erről. Különböző szempontok alapján rendeztük a táblázat adatait. A következő foglalkozásokon egyes játékok részletes szabályait ismerték meg a tanulók, amelyek ismeretéről szavazó szettel adtak számot.

A következő játékokkal foglalkoztunk: különféle malom variációk, Surakarta, Sudoku, sakk. Természetesen a játékok kipróbálására, magára a játékokra elég időt szántunk. A játékszabályokról prezentációkat készítettek a gyerekek. Kiemelt figyelmet fordítottam a játékszabályok megismerése folyamán a szövegértelmezésre, szövegértésre, alacsonyabb nyelvi szinten álló hallássérült, illet-

ve diszlexiás tanulókról lévén szó. A párbjátékok jó lehetőséget adtak a konfliktuskezelésre, a siker és kudarc feldolgozására.



A foglalkozásokon a gyerekek digitális fényképezőgéppel, mobil eszközökkel felvételeket készítettek, amelyeket videó editorral és prezentációs szoftverrel feldolgoztunk. A szakköri foglalkozások zárásaként háziversenyt rendeztünk a szakkör tagjaival.



A táblajátékok összekapcsolása az IKT eszközökkel szakkör keretében hasznos, fejlesztő hatású szabadidős tevékenységnek bizonyult a tanulók társas kompetenciáit illetően is. A gyerekek szívesen használják a játékokat egymással szemben leülve, játék közben kommunikálva egymással, függetlenül attól, hogy szinte minden játék játszható már interneten, online is. Erre egy példa.

Előző szakköri napon a számítógépteremben nem tettem el az egyik sakkot és egy malmot. Másnap számítástechnika óra előtt odaadtam a nyolcadi-

kosoknak a gépterem kulcsát már a szünetben (szabálytalanul!) Mire felértem az órára, négy gyerek nem a laptopot kapcsolta be, hanem nekiálltak sakkozni, malmozni!



A szakkört beépítjük az általános iskolás kollégista gyerekek szabadidős tevékenységébe is.

*Szabó János  
szakkörvezető*

A Somogy megyei Duráczky EGYMI és Kollégium élen jár az IKT-eszközök alkalmazásában az integráltan és szegregáltan tanított hallássérült tanulók fejlesztésében. IKT Műhelyük tananyagot fejleszt, rendezvényeiken bemutatókat tart szülőknek, gyermekeiknek, gyógypedagógusoknak és befogadó pedagógusoknak, amelyeken megismeretik a digitális korszak nyújtotta lehetőségeket, a web 2-es alkalmazásokat, ezek biztonságos használatát. Bemutatják a szülőknek azokat a szoftvereket, amelyeket ők is tudnak használni a gyermekükkel való otthoni foglalkozás során. „Bizonyított, hogy az oktatás hatékonyságát növeli, ha az információ több kommunikációs csatornán áramlik. Különösen igaz ez a sajátos nevelési igényű gyermekek, és ezen belül is az érzékszervi fogyatékkal élők esetében. Hallássérültek esetében az auditív úton érkező, többnyire hiányos információ hatékonyan kiegészíthető az IKT nyújtotta vizuális lehetőségekkel.” /Szabó János: SNI IKT Műhely [e-Inspiráció 2010 III.](#) 8-10. oldal/

## GONDOLKODÁSFEJLESZTÉS TÁBLAJÁTÉKOKKAL ÉS INFORMATIKÁVAL 20 ÓRÁS GAZDAGÍTÓ SZAKKÖRI PROGRAM

Az OPER 3080-as pályázat keretében szakiskolások fejlesztésére irányuló „Gondolkodásfejlesztés táblajátékokkal és informatikával” c. 20 órás gazdagító szakköri programot fejlesztettem.

A kidolgozott szakköri tematika 5 témakörre bontva (4 óra/témakör) jelentősen fejleszti valamennyi képességterületet. Egyéni-, csoport- és kooperatív csoport tanulásszervezésre épített feladataival megerősíti a tanulók preferált területeit és mozgósítja fejlesztendő oldalukat.

A táblásjátékok tematika szakirodalmaként alapvetően Nagy László Játéktan című ([www.jatektan.hu](http://www.jatektan.hu)) jegyzetét használtam. A táblajátékokat a diákokkal közösen készítettük. A jegyzetben megtalálható Vonalnyerős, Dáma, Malom, Lerakosgató fejzetének tábláit nyomtattuk és lamináltuk. Az így nyert táblákon különböző kövekkel, kupakkal játszottuk. A stratégiai játékokat (pl. Candamir), nyelvi készségfejlesztő játékokat (Scrabble), sakkokat (pl. Csillagsakk) az ISZE Tehetségpont eszközpályázatából beszerzett játékokkal játszottuk.

A táblásjátékok megismerésére, kipróbálására és alkalmazására épített program minden tevékenységéhez IKT-s készségfejlesztés feladat is kapcsolódik. Az informatika jellegű alkalmazások szervesen kapcsolódnak az egyes táblásjáték foglalkozásokhoz. Pl. a csoport működési rendjének elkészítése szövegszerkesztőben; statisztika készítése a versenyek ponteredményeiből; ismeretellenőrző kérdéssorok szerkesztése és adaptálása feleltetőrendszerre stb.

A tematika feldolgozása során mindvégig jelen van az IKT-val megvalósított tanulásmódszertani fejlesztés is. A tevékenységek körében megjelennek a digitális kor nyújtotta új tanulási lehetőségek: például a rendszerezés és gondolattérkép ké-

szítése Prezi-vel; a többszornás információ feldolgozás az akadálymentesítő RoboBraille programmal; tanulást segítő saját felületek készítése különböző alkalmazói szoftverekkel; a digitális táblák nyújtotta interaktivitás és feleltetőrendszerek alkalmazásának motiváló hatása stb.



### 1. témakör (1-4. óra): Táblásjátékok megismerése és bemutatása

#### Fejlesztési cél:

- A szakkörös tanulók érdeklődésének felkeltése a táblajátékok iránt
- A Játéktan gyűjtemény példáján keresztül a rendszerezés fontosságának megismerése
- Kreatívfejlesztés szempontváltással: a Játéktan játékeinak más szempontok szerinti rendszerezése
- Gondolkodásfejlesztés a gondolattérkép módszerének megismerésével és alkalmazásával
- Informatikai készségek fejlesztése (gondolattérkép készítő szoftverek, RoboBraille, Pezi)
- Nyelvi készségek fejlesztése
- Együttműködés és szociális kompetenciák fejlesztése
- Kommunikációs, prezentációs készségek fejlesztése

#### Új ismeretek:

- Nagy László: Játéktan című jegyzete szerkezetének áttekintése: információgyűjtés és táblásjátékok csoportosításának megismerése
- Rendszerezés, csoportosítás: Játékok rendszerének bemutatása, új rendszerezési szabályok kialakítása

- RoboBraille fájlkonvertáló, akadálymentesítő szoftver megismerése
- Kooperatív struktúrával játékcsoportok feldolgozása. Egy-egy játék bemutatása szövegesen és a szöveg hanganyaggá konvertálása.

#### Tanulói tevékenység/Feladatok:

A szakkörös tanulók megnyitják az interneten elérhető Játéktan jegyzetet ([www.jatektan.hu](http://www.jatektan.hu)). Áttekintik a jegyzet tartalomjegyzékét; megfigyelik a játékok csoportosítását; rendszerét.

A rendszerezés mentén elgondolkodnak azon, hogy milyen más szempontok szerint lehetne rendszerezni a gyűjteményt, majd ötletbörzével összeállítanak egy új rendszerezési szempontlistát.

Ezt követően a tanulók érveket gyűjtenek a rendszerezésnek a tanulásban betöltött szerepére.

(pl. áttekinthetővé teszi, szerkezetet ad, tananyag váza)

A rendszerezés, csoportosítás témakör zárásaként a tanulók feldolgozzák a Játéktan jegyzet tartalomjegyzékét gondolattérkép módszerrel. A térképet papíron és szoftveresen is elkészítik.

Ingyenesen elérhető alkalmazásokat használnak:

pl. a <http://www.text2mindmap.com>

A következő blokkban a tanulók megismerik a RoboBraille szoftvert.

A szoftver forrása: Gyarmathy Éva: [www.diszlexia.hu](http://www.diszlexia.hu)

A program egy fájlkonvertáló alkalmazás, amely lehetővé teszi szöveges fájlok hangformátumúvá alakítását. Ilyen módon a tananyag hangfájllá konvertálása, a tananyag követése szövegesen és párhuzamosan hang formájában - jelentősen segíti a jó verbalitással, jó zenei képességterülettel rendelkezők tanulását. A módszer kiváló eszköz a másként tanulók hatékony tanulásában, a fejlesztésben.

A következő foglalkozásblokkban a tanulók összekapcsolták a játékblokkban és az informatikai blokkban megszerzett új ismereteket. Feladatuk a Játéktan jegyzet három kijelölt fejezetében szereplő játékok bemutatása szövegesen és hangformátumban.

A feladat teljesítése érdekében a tanulók Mozaik módszerrel dolgoznak. Az alap mozaik módszer szerint 3 fős csoportokat alakítanak ki, majd a csoportokon belül elosztják egymás között a kijelölt Játéktan fejezettémákat. A 3 db 3 fős csoportban kiosztott fejezettémák alapján, a szakkörös diákok szakértői csoportokat hoznak létre és elkészítik csoportjuk játékfejezetének szöveges feldolgozását. A kialakított szöveges fájlt RoboBraille programmal hangformátumú fájlra konvertálják. A gyorsabban haladó csoportok kipróbálhatják a szoftver e-könyv olvasó formátumába konvertáló funkciót is.

Megjegyzés: Ha a szakköri csoport létszáma meghaladja a 3 x 3 fős csoportok létszámát, akkor azok a tanulók, akik nem vesznek részt a szakértői csoportok munkájában, egy új, „Prezi” nevű csoportot alakíthatnak és a szakértői csoportok munkájával egy időben a Prezi programmal ismerkednek, majd megszerkesztik Preziben a Játéktan jegyzet tartalomjegyzék alapján mutatott vázát.

A szakértői munka befejezését követően, a mozaik módszer szerint a szakértők eredeti csoportjaikhoz visszatérve forgóban rendre megtanítják csoporttársaiknak az új ismereteket. A Prezi csoport feltölti a szakértői csoportok produktumait a kiválasztott 3 játéktan fejezet bemutatásának szöveges és hangformátumú fájlját.

A foglalkozást közös játék zárja. Készülhetnek fényképek is, amelyek gazdagíthatják a szerkesztett Prezi-t.

A még érdeklődőbbeknek: A csoportok otthon folytathatják a Prezi kiegészítését más fejezetek feldolgozásával.

## 2. témakör (5-8. óra): Együttműködés és kommunikáció

### Fejlesztési cél:

- Közösségfejlesztés
- Önismeret
- Együttműködés
- Kommunikáció

### Új ismeretek:

- A csoport
- A csoport működési rendjének megfogalmazása
- Tangram, Csoport puzzle játékok, Sudoku párbaj játékok kipróbálása

### Tanulói tevékenység/Feladatok:

A foglalkozás első blokkjában a tanulók önismertüket gazdagító feladatokat végeznek.

Ilyen feladat pl. az Érdeklődéstérkép készítése az egyéni erősségek és a gyenge oldal felismerése, tudatosítása céljából az <http://erdeklodesterkepe.tehetseg.hu/> oldalon elérhető online szoftver segítségével.

A szoftver egy kérdéscsomagra adott válaszok alapján körvonalazza az egyén által preferált- és az elutasított területeket. Profil jellegű eredményt ad, amely vizuálisan, oszlopdiagram formájában mutatja meg a gardneri képességterületekhez<sup>1</sup> kapcsolódó egyéni jellemzőket. A diagramon, a különböző területeket jelölő oszlopok magassága és a különböző oszlopok egymáshoz viszonyított mértéke, megmutatta az egyén érdeklődésének irányát és mélységét, körvonalazta az erősségeinek és a fejlesztendő területeinek körét.

Az érdeklődéstérképek készítése jó kiinduló alap egy képességekről, motivációról szóló beszélgetéshez. A tevékenység tehetség gondozó filmek részleteinek bejátszásával és reflektálásával gazdagítható.

A foglalkozás második blokkjában a tanulókkal közösen átgondoljuk, hogy az ismert táblás játékok milyen fejlesztő funkciót töltenek be. Milyen játékok fejlesztik a nyelvi készségeket (kommunikációt), melyek a társas-készségeket (együttműködést), a matematikai-logikai területet stb. A tanulók átláthatják, hogy a táblajátékok egyszerre több területet is érintenek és mindenki találhat az egyéni erősségeinek és fejlesztendő területeinek megfelelő táblajátékot. Tudatosodhat bennük, hogy érdemes építeni a táblajátékok nyújtotta fejlődési lehetőségekre.

A téri-vizualitást fejlesztő játékok csoportjában fontos szerepet töltenek be a Tangram, a Puzzle típusú játékok. A foglalkozás második blokkjában a tanulók ezeket a játékokat próbálják ki egyéni és csoportos játék formájában is.

A foglalkozás harmadik blokkja a csoport működési rendjének megfogalmazását tűzte ki célul. A tanulók a produktumot papíron és számítógépen is elkészítik.

A feladatot a tanulók kisebb csoportokban végzik, majd összesítik a csoportok opcióit. Ezek rendszerezéséből, csoportosításából alakult ki a végső forma. A feladat a nyelvi készségek, az együttműködés, a konfliktuskezelés fejlesztésére irányult, de jelentős szerepet kapott benne az önértékelés, az intraperszonális készségek fejlesztése is.

A produktum papír alapú változata a kézzel írás, a szépírás fontosságát emelte ki (lásd. SNI TST Szépíróversenye), míg a produktum számítógépes változata a digitális korban elengedhetetlen informatikai kompetenciák fejlesztését segítette.

---

*1. nyelvi, logikai-matematikai, zenei, téri, testi-kineszteziás, interperszonális, intraperszonális intelligencia*

### 3. témakör (9-12. óra): Figyelem. Statisztika. Ismeretellenőrzés.

#### Fejlesztési cél:

- Koncentráció és figyelem
- Statisztikai ismeretek alkalmazása
- Kérdezéstechnika fejlesztése
- Informatikai kompetenciák fejlesztése: kérdések feldolgozása feleltető-rendszerrel

#### Új ismeretek:

- Vonalnyerő játékok (Amőbák, Tőtikék, Gobblet); Pylos játékok kipróbálása forgóban
- Statisztikai ismeretek felelevenítése, gazdagítása és alkalmazása
- Kérdéstípusok megismerése
- Feleltető egység szoftverének megismerése és ellenőrző kérdéssor elkészítése a szoftver segítségével

#### Tanulói tevékenység/Feladatok:

A tehetséggondozó foglalkozás első blokkja a Vonalnyerő játékok köréből: az Amőbák, Tőtikék és a Gobblet játékok megismerésére, kipróbálására és forgóban történő játékokra épül. A játékok saját készítésűek: nyomtatott és laminált táblákon, színes dekó kővel játszhatók.

A forgóban szervezett, mindenki mindenkivel játszik rendszerű verseny nagyfokú koncentrációt és figyelmet igényel.

A játékok számszerűsített eredményeit a verseny során egy fő táblázatkezelő programban rögzíti. Az így nyert adatokból a játék befejezését követően, statisztikai függvények segítségével, különböző statisztikák készíthetők.

A statisztikák készítéséhez a csoport új ismereteket szerez a táblázatkezelő szoftver statisztikai függvényeiről; az adatok szűréséről; a rendezéséről, valamint a diagramok készítéséről.

Az érdeklődőbb tanulóknak a feladatot adatbázis függvényekkel és mátrix függvényekkel is gazdagíthatjuk. Pl. Ki nyerte a versenyt? Mennyi a 9. évfolyam átlaga? stb.

A foglalkozás következő blokkjának célja, hogy a tanulók csoportmunka formájában ismeretellenőrző kérdéssorokat alkossanak a feleltető-rendszer szoftverének segítségével.

A feladat elvégzéséhez előfeltételként megismerik a lehetséges kérdéstípusokat (feleletválasztós, igen-nem, stb.), majd megismerik a feleltető rendszer szoftverét. Ezt követően ismeretellenőrző kérdéseket állítanak össze a foglalkozás elején megismert játékokról és a kérdéssort elkészítik a feleltető-rendszer szoftverével is.

Az elkészített produktumot, az ismeretellenőrző feladatsort interaktív táblán és feleltető rendszerrel tesztelik, majd áttekintik a kapott eredmény-táblázatot.

A táblázat elemzése jó terepet ad az autoszűrés és az irányított szűrések gyakorlásához.

A produktum elkészítése sok képességet megmozgat. Az előkészítő szakaszban: a korszerű IKT-eszközökhöz (interaktív tábla, feleltető-rendszer) köthető új ismeret elsajátítása informatikai kompetenciákat fejleszt; a kérdések típusainak megismerése a logikát, az érveléstechnikát fejleszti. A konkrét feladat a megismert táblajátékokkal (Vonalnyerők, Pylos) kapcsolatos ismereteket mérő kérdéssor megfogalmazása, összeállítása a nyelvi készségeket erősíti; a produktum tesztelése és a felmérés eredményeinek értelmezése pedig a matematikai-logikai, téri-vizuális képességet érinti.

A csoportmunka révén a teljes tevékenység a társas-készségek fejlődésének terepe.

#### 4. témakör (13-16. óra): Csapatkohézió. Önismeret. Reflexiók.

##### Fejlesztési cél:

- Csapatkohézió
- Önismeret fejlesztése
- IKT kompetenciák fejlesztése
- Nyelvi készségek fejlesztése

##### Új ismeretek:

- Activity játék
- Filmfelvétel készítése
- Filmrészlet feliratozása vagy hanganyaggal való társítása
- Reflexiók megfogalmazása. Értékelés

##### Tanulói tevékenység/Feladatok:

A foglalkozás első blokkjában a tanulók két 5-5 fős csoportban Activity játékot játszanak.

A játék során megfigyelhetjük a tanulók a motivációját, sikerkereső-kudarckerülő magatartását, konfliktuskezelését, problémamegoldását, társas-készségeit stb. Ezek az információk mind-mind fontosak a tanuló tehetségéről kialakított összkép pontosításában, a preferált és az elutasított területek megnyilvánulásaiban, a fejlesztésben.

A foglalkozásblokk záró részében egy tanuló néhány perces felvételt készít társai Activity játékról.

A foglalkozás 2. blokkjában csoportfeladatokat tűzünk ki, és a csoportfeladatok ismertetése után a tanulók érdeklődésüknek megfelelően választanak feladatot. Ideális esetben a csoportok létszáma kiegyensúlyozott lesz.

A csoportok feladatai:

A jó nyelvi készségekkel rendelkezők egy „nyelvi” csoportot alkotva, megtekintik a felvett filmrészletet és egy szöveget fogalmazzák meg a film kockáihoz kapcsolódóan.

Az „önismereti csoport” a filmrészlet bevezető szövegét fogalmazza meg, amely a filmrészlet elején hangzik el. A bevezető szöveg célja, hogy megtudjuk, hogy a tanulók milyen programban vesznek részt, milyen motivációval kapcsolódnak be a szakköri munkába.

Az „IKT csoport” az informatikával szívesen foglalkozók terepe. Feladatuk, hogy a „nyelvi csoport” és az „önismereti csoport” sorait „hangzóvá” tegyék a RoboBraille programmal, majd a hanganyagot külső hivatkozásként társítják a filmrészlethez.

Az elkészült, hangos filmet a tanulók közösen megtekintik, majd egyénileg értékelik: összkép; bevezető; nyelvi és IKT szempontból. A több szempontú értékelés mellett a tanulók egy-egy mondatban visszajelzést adnak arról is, hogy hogyan érezték magukat a közös munkában.

#### 5. témakör (17-20. óra): Sikerkeresés és kudarc-tűrés. Értékelés vitával.

##### Fejlesztési cél:

- Önállóság fejlesztése
- Önbizalom fejlesztése
- Felelősségtudat fejlesztése
- Együttműködés fejlesztése
- Empátia és tolerancia fejlesztése
- Szabálykövetés fejlesztése
- Szövegértés fejlesztése
- Figyelem fejlesztése
- Gondolkodás fejlesztése

##### Új ismeretek:

- Lerakosgató játékok (pl. Pentomino)
- Halma játékok (pl. Csillag halma, Négyzetes halma)
- Dáma játékok (pl. Ostábla, Seth, Mini „paraszt” Dáma)



- Sikerkeresés és kudarctúrás
- Az értékelés
- Vita a játékokról. Érvelés a legjobb játék mellett

#### Tanulói tevékenység/Feladatok:

A tanulók Nagy László [www.jatektan.hu](http://www.jatektan.hu) jegyzetéből megismerkednek a Lerakós, a Halma és a Dáma játékcsoportokkal és minden csoportból választanak játékokat.

A kiválasztott játékok táblalapjait helyben nyomtatjuk és lamináljuk, a rendelkezésre álló színes dekó kövek pedig bábuként szolgálnak a játékhöz.

Az ilyen módon, helyileg előállított játékokat a tanulók forgó módszert alkalmazva, párban kipróbálják.

A szakkörvezetők megfigyelik, hogy a tanulók a játék során mennyire vonódnak be a tevékenységbe; milyen a problémamegoldó készségük, a konfliktus kezelésük; hogyan kommunikálnak társaikkal, mennyire empatikusak.

Ezek az információk jól hasznosíthatók az egyéni fejlesztési tervek kidolgozásakor.

A foglalkozás 2. blokkjában a szakkörös tanulók gazdagító ismereteket szereztek az értékelés egy újabb formájáról: a vitáról és az érvelésről.

A technikákat A legjobb játék vitatéma mentén ki is próbálták. Érvelniük kell a szerintük legjobbnak tartott játék mellett.

A vita és az érvelés a Bloom féle megismerési taxonómiában az értékelés: a megismerési folyamat legmagasabb szintjére sorolható, a megismerést, a megértést, az alkalmazást, az analízist és a szintézist követően. Elemző gondolkodást igényel, lépésről lépésre haladást feltételez, és átfogó ismeretet vár az érvek megfogalmazóitól.

Így a külső megfigyelő, jelen esetben a szakkörvezető tanár, az érvelések követésével pontos ké-

pet kap arról, hogy a vita témája, (jelen helyzetben a táblajátékokhoz köthető ismeretek és viszonyulások) milyen mértékben épült be szakkörös tanulók tevékenységrepertoárjába és közvetve: a tanulók milyen mértékben fejlődtek a program során. A vita lebonyolításában fontos szerepe van a szakkörvezető tanárnak, aki mindvégig moderálja a folyamatot.

A vitát követően, a tevékenység és a teljes szakköri program zárásaként a szakkörös diákok reflexiókat fogalmaznak meg a szakköréről, a tematikáról, a csoportban betöltött szerepükről stb.

*Fülöp Márta Marianna  
tehetségfejlesztési szakértő*

### **A kód napja**

**Időpont: április 14-30. Tanárok és diákok kérésére meghosszabbítva a tanév végéig!**

Az ISZE Tehetségsegítő Tanács „Kód Napja” névvel, 2014. április 14. és június 15. közötti időszakban zajló informatikai tehetséggondozó programot indít.

<http://tehetseg.hu/alkotonap/kod-napja>

**A program fő célja az informatikával történő alkotás örömeinek tapasztalása.**

A Kód Napja tehetségprogramban április 14. és június 15. között a programhoz csatlakozó iskolák számítógéptermeiben -a délutáni elfoglaltságok színesítésére -, a tanulók informatikával alkothatnak. A program több korcsoport bekapcsolódását teszi lehetővé. ISZE tagtársaink alsósoknak Lapoda mesés feladatot, felsősöknek prezentációkészítést és infografika feladatot, középiskolásoknak programozás és multimédia feladatot készítettek. Egy feladat keretében lehetőség lesz a tanulást segítő programok kipróbálására és alkalmazására is.

A feladatok készítői: Lakosné Makár Erika, Lucza László, Ridzi Gizella, Szécsiné Festő-Hegedűs Margit, Neubauer József, Fülöp Márta Marianna.

## GONDOLKODÁSFEJLESZTÉS TÁBLAJÁTÉKOKKAL ÉS INFORMATIKÁVAL SZAKKÖR -BUDAPESTEN

A gondolkodásfejlesztés táblásjátékokkal tematikájú szakkör keretein belül 10 óra időtartamban vezettem foglalkozásokat. A választható játékok tárárt igyekeztem úgy összeállítani, hogy azok pszichológiailag releváns készségek fejlesztésében nyújtsanak támogatást.



A vezetéssel 4 játékot próbáltak ki a gyerekek. Lehetőségük nyílt számos játék közül választani, amelyek más és más gondolkodás- és személységfejlesztő funkciókat látnak el.

A Scrabble a verbális készségek, a szókincs fejlesztésén kívül rendkívül jól alkalmazható az együttműködés fontosságának elsajátítására.

Az Activity a szociális készségek terén nyújt nagy segítséget. A gyerekek a játék során megtapasztalhatják gátlásaik oldódását, társaik elismerését, olyan szociális sikerélményeket élhetnek át, amelyek a későbbiekben értékes útravalóul és biztatóul szolgálhatnak a kihívást jelentő társas helyzetekben.

Logikai készségfejlesztésre nagyon jól alkalmazhatóak a malom különböző verziói, illetve a SET kártyajáték.

A játékok során lehetőség nyílt olyan dimenziók feltárására, elemzésére és fejlesztésére, mint az interperszonális készségek, az együttműködés/

versengés, a kommunikáció, a figyelem és a koncentráció, a feszültség- és stressz-kezelés, a motiváció.



A foglalkozások során a diákoknak lehetőségük nyílt arra, hogy önmagukat bemutathassák társaiknak. A program során végig nagy hangsúlyt fektettünk egymás megismerésére, a potenciálisan szövődő interperszonális kapcsolatokra, illetve a közösségépítés kiemelt támogatására.

Tapasztalataim szerint az egyes alkalmak igen jó hangulatban teltek, a gyerekek általánosságban nyitottak voltak mind a feladatokra, mind egymásra.



*Szalay Lilla  
tanácsadó szakpszichológus*

## SZAKKÖRVEZETÉS

A budapesti szakkörön a jelen projektben kidolgozott 20 órás tananyagfejlesztést valósítottuk meg Szalay Lilla iskolapszichológus, tanácsadó szakpszichológussal közösen, 10-10 órában, összesen 20 óra időtartamban. A szakkör célcsoportját elsősorban szakiskolai tanulók alkották, de beválogattunk néhány érdeklődő középiskolai, illetve általános iskolai felső tagozatos tanulót is. Alapvetően arra törekedtünk, hogy azokat a tanulókat vonjuk be, akiknek ez a fejlesztés várhatóan, a legtöbbet adja. A szakköri tematika megvalósítása során azt tapasztaltam, hogy

- a tanulók szívesen vesznek részt az alkotó jellegű munkában. Lelkesen készítették a játékokat és kreatív ötletek sorát vonultatták fel a bábkészítésére, illetve környezetünkben megtalálható megoldások keresésére (termékek, kupakok, kavicsok stb.):
- a játékok kipróbálásában a kezdetben visszahúzó tanulók is egyre bátrabbak lettek. Maguk is önállóvá, kezdeményezővé váltak. A sikerélmény hatására erősödött az önbizalmuk.
- A foglalkozások során a tanulók szívesen dolgoztak páros- és csoportmunkában. A kooperatív csoportmunka kezdetben szokatlan volt számukra, de megtapasztalva ezt a módszert, ráéreztek a kooperatív struktúrában fokozódó felelősség és egymásra utaltság vonzataira. Pl. a szakértői mozaik struktúrával történő ismeretszerzés sikere azon múlik, hogy a szakértők a szakértői csoportban milyen módon sajátítják el az új ismereteket, majd a folytatásban ezeket az ismereteket hogyan tudják közvetíteni környezetük, az alaps csoport felé. Ilyen módon elvitathatatlan az egyéni felelősség a mozaikként érkező, kialakuló új tudás megszerzésében.

- A tanulásmódszertani blokkban a tanulók szívesen alkalmazták az IKT-eszközöket. A tanulást segítő programok megismertetésével tudatosítani kívántam, hogy az eredményes tanulásához fontos megtalálnunk azt a módszert, azt a technikát, amely leginkább megfelel számunkra. Ebben sokat segítenek a digitális kor IKT-eszközei és szoftverei. Kreativitásunkra és digitális kompetenciánkra alapozva, önálló tanulásunkat segítő egyéni felületeket hozhattunk létre.
- A projektben minden tanulónak lehetősége nyílt arra, hogy legalább egy alkalommal választhasson olyan feladatot, amelyben fősze-rephez juthat és megmutathatja erős oldalát: pl. a nyelvi, önismereti feladat, IKT csoportok kialakítása, a filmkészítési feladat, szövegalkotási feladat (csoport működési rendje), szervezői feladatok, étékelés érveléssel.

A szakköri program elérte a célját. A több szempontú értékelés során megmutatkozott, hogy a tanulóknak tudatosodott, hogy jelen szakköri tevékenységük több célt szolgál: a gondolkodásfejlesztés úgy a táblajátékok, mint az IKT-kompetenciák, a tanulásmódszertan tekintetében megmutatkozott.

Az utolsó blokk értékelés vitával és érveléssel feladata megmutatta, hogy a tanulók milyen sok ismeretre tettek szert. Tényekkel, adatokkal alátámasztott érvelésük igazolta érdeklődésüket a téma iránt.

Hasonlóképpen pozitív visszajelzésként értékeljük, hogy a szakköri projektet záró foglalkozáson megfogalmazott tanulói reflexiók a tervezett projekt kulcselemeire világítottak rá.

*Fülöp Márta Marianna  
tehetségfejlesztési szakértő*

# DISZKRIMINÁCIÓ HELYETT LEHETŐSÉGEK ONLINE PORTÁL DISZLEXIÁSOK SZÁMÁRA

Az infokommunikációs-digitális korszak kihívása az emberiség számára, hogy a természettudományok és a technika rendkívüli fejlődésével lépést tud-e tartani a társadalomtudomány, a pedagógia és a pszichológia.

A digitális eszközök átalakították a tudást, és a tudásról való gondolkodásunknak ezt követnie kell. A korábbiaktól eltérően az információ és az élmény könnyedén elérhetővé vált. Akár óvodás korú gyerekek is hozzáférhetnek olyan ismeretekhez, lehetőségekhez, amelyek korábban csak a felnőttek közvetítésével váltak elérhetővé.

A digitális eszközök következtében gyorsan változó életmód a gyerekek szocializációját és képesség-szerkezetének fejlődését is átalakította, és ezáltal a régi oktatási-nevelési megoldások egyre hasznavehetetlenebbek. Egyre kevesebben illenek bele a régi rendszerbe, és a társadalomnak erre egyelőre nincsen értelmes válasza. A beilleszkedési és tanulási zavar diagnózisok megszorodása tünet, a rendszer gyenge pontjait mutatják.

A diszlexia az egyik legszembetűnőbb jele a problémának. Minthogy éppen a literális, az írásbeliséghez kapcsolódó képességeket érinti legjobban a kulturális változás, az olvasási készség hangsúlyosan jelenik meg.

Az Európai Unió is nagy hangsúlyt fektet erre a kérdésre, és számos tudományos kutatást finanszíroz. Ilyen a Literacy Project<sup>1</sup> is, amely a fiatal és felnőtt diszlexiások beilleszkedését támogató rendszert dolgozott ki. Az Online Portál lényegében lefedi a digitális korszakban gyengülő literális képességbeli problémakört.

Az Online Portál<sup>2</sup> lehetőséget ad

- online képességtesztelésre,
- személyre szabott képességfejlesztésre,

- a mindennapi életet hatékonyabbá tévő megoldások megismerésére,
- hasznos eszközök és módszerek alkalmazására,
- a társas kapcsolatok építésére,
- kreativitásra.



Az ingyenes Portál nem csupán a diszlexiások számára nyújt használható lehetőségeket, hanem bárki számára. A diszlexia ugyanis olyan jelenség, amely egyre inkább általánosan jellemző, az intelligenciától független problémákat vet fel:

- lassú, nehézkes olvasás,
- szövegértési gyengeség,
- olvashatatlan, lassú kézírás,
- felmentések, könnyítések.

Ezekre a jelenségekre egyelőre a diszkrimináció a válasz. A diagnózisokkal többletpontot szerezhet például a felsőoktatásba kerüléshez a diszlexiás, ugyanakkor számos hazai felsőoktatási intézmény a diszlexiát kizáró okként kezeli, bár a diszlexia számos tehetséget nemhogy gátolt, hanem még segített is a teljesítményeinek elérésében.<sup>3</sup> Még a pozitív diszkrimináció is ártalmas, mert a problémát nem megoldja, hanem kiterjeszti.

1. Literacy Project (7th Framework programme, Nr. 288596)

2. <http://www.literacyportal.eu/hu.html>

3. <http://www.iskolakultura.hu/ikultura->

Vagyis a továbbiakban is felmentésekkel és könnyítésekkel kell élnie a diszlexiás tanulóknak.

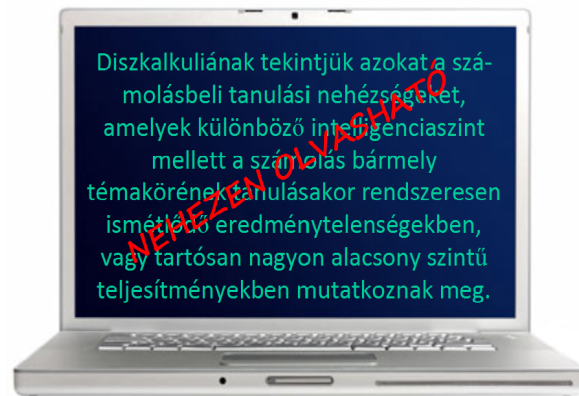
A megoldás már régóta adott, a hozzáférés biztosítása, ami az egyetemes tervezés (universal design) már nálunk is terjedő szemléletében jelenik meg. Ennek szellemében olyan körülményeket lehet teremteni, amelyek széles rétegek számára lehetővé teszik a képességeiknek és belső indításuknak megfelelő tevékenységeket. Nem kirekeszt, hanem a teret szélesíti a befogadáshoz.<sup>4</sup>

Ami a diszlexiásoknak megfelel, az mindenki számára előnyös:

- jól olvasható betűtípus, szövegfelolvasók, fájl átalakítók,<sup>5</sup>
- kevés szöveg, rövid utasítások, ábrák, képek, videók,
- szövegszerkesztő, hangrögzítő, képrögzítő használata,
- tanulási és vizsgázási módok megválasztása.

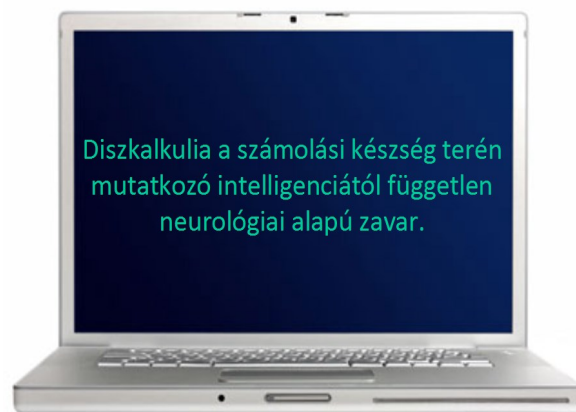
A digitális megoldás nem a régi módszerek digitális eszközökre történő kiterjesztése, mint például ahogy számos adminisztratív módszert elektronikussá tettek az intézmények. Ettől ugyanis még nem váltak ezek használhatóbbá, és végképp nem váltak a korszaknak megfelelő megoldássá. Inkább kövületté, amely akadályozza a fejlődést, és így tünetet képez.

A jövő azoké, akik képesek változni, akik az infokommunikációs lehetőségeket új szemléletben használják, és nem a régi szűk szemléletet és elavult megoldásokat igyekeznek átmenteni. A tehetséggondozásnak pedig ezen a téren élen kell járnia, hiszen a legkiválóbbak kirekesztése okozhat igazán nagy károkat.



Az

akadálymentesítést nem csupán a könnyen olvasható betűk, a kontraszt érzékenységre tekintettel lévő halvány háttér és hasonló formai megoldások jelentik. Az érthető, jól szerkesztett szöveg is az egyetemes tervezés része. A tölteléksszöveg mindenkinek elveszi az idejét és szellemi energiákat pazarol.



*Dr. habil. Gyarmathy Éva  
gyarmathy.eva@gmail.com*

4. <http://www.etikk.hu/egyetemes-tervezes>

5. Például ilyen a RoboBraille rendszer:  
<http://www.robobraille.org/web3>

## FILMKLUBOKRA ÉPÍTETT TANÁCSADÁS SZAKKÖRÖS GYEREKEKNEK ÉS TANÁRAIKNAK ÉRDEN ÉS HAJMÁSKÉREN

A projekt keretében filmklubokra épített tanácsadás és konzultáció történt gyerekekkel és pedagógusokkal, valamint az ISZE Szakmai Napján, illetve szakköri foglalkozásán való részvétel, konzultáció valósult meg.



Az érdi Filmklubra 2014. április 9-én került sor a Batthyány Általános és Sportiskolában (3 óra). Az iskola egyik szaktantermében megtartott Filmklubon nagy érdeklődés mutatkozott a gyerekek (18-20 fő) és pedagógusok részéről (2 fő). [A diadal c. amerikai film](#) nagy hatással volt a résztvevőkre, értelmileg és főleg érzelmileg igencsak megmozgatott mindenkit és jó alapot nyújtott arra, hogy kezdetben akadozó, majd intenzív, sok érdekes gondolatot felvető beszélgetés alakuljon ki.



A jó hangulatú Filmklubot mindannyian hasznosnak értékeltük, az iskola a jövőben is folytatni tervezi az ilyen jellegű összejöveteleket. A Filmklub

után hasznos szakmai beszélgetésre került sor az iskola igazgatójával, a projekt iskolai felelősével és egy érdeklődő kollégával.

A 2014. április 29-i, az ISZE Oktatótermében megtartott szakköri foglalkozáson (2 óra) érdekes szakmai konzultációt tartottunk a projektben részt vevő kollégával, az ISZE elnökével és főtitkárával. Közben alkalmunk volt figyelni a gyerekek élvezetesen végzett táblás játékát is.



A hajmáskéri Filmklubra 2014. április 30-án került sor a [Gábor Áron Általános Iskolában](#) (3 óra). A modern és jól felszerelt iskola természettudományi szaktantermében megtartott Filmklubon nagy érdeklődés mutatkozott a gyerekek (15 fő) részéről. A diadal c. film értelmileg és érzelmileg erős hatással volt a gyerekekre (5., 6. és 7. osztályosok). Tetszett nekik a film, az azt követő beszélgetésen komoly és humoros felvetések egyaránt elhangzottak. A jó hangulatú Filmklubot mindannyian hasznosnak értékeltük, az iskola a jövőben is folytatni tervezi az ilyen jellegű programokat. A Filmklub után hasznos szakmai beszélgetést folytattunk a projekt iskolai felelősével, Szabó Attilával.

*Ruskó György  
pszichológus*



**Informatika-Számítástechnika Tanárok  
Egyesülete** 1133 Budapest, Vág u 2/C. Fsz/2.

fax: 1/462-0415

e-mail: [isze@isze.hu](mailto:isze@isze.hu)

web: [www.isze.hu](http://www.isze.hu)

Az egyesület alapítási éve: 1991.

FMK Azonosító: 01 – 0769 04

ISSN szám: 1217-0178

Felelős kiadó: dr. Bánhidi Sándorné

Szerkesztő: Lakosné Makár Erika

Alkotó szerkesztő: Fülöp Márta Marianna

**[www.isze.hu/  
inspiracio](http://www.isze.hu/inspiracio)**



# ÚJ SZÉCHENYI TERV

**TÁMOP-3.4.5-12-2012-0001**

**„TEHETSÉGHIDAK PROGRAM”**

**OPER 3080**



**MAGYARORSZÁG MEGÚJUL**



A projekt az Európai Unió támogatásával,  
az Európai Szociális Alap  
társfinanszírozásával valósul meg.