



Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége

1119 Budapest, Mérnök u. 39.

Tel: +36 (1) 799-7970

info@tehetseg.hu, www.tehetseg.hu

Számlaszám: OTP Bank 11705008-29902695

Közhasznú Szervezet Főv.Törvényszék: 01-02-0012192

Adószám: 18191822-1-43

„Csibésztúra képzők képzése” műhelybeszélgetés

EFOP-3.2.1-15-2016-00001 azonosítószámú,

a Tehetségek Magyarországa elnevezésű pályázat

Csibésztúra oldal bemutatója

SZÉCHENYI 



Tehetségek Magyarországa" című
EFOP-3.2.1-15-2016-00001 azonosítószámú projekt



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFECTETÉS A JÖVŐBE

ÁLTALÁNOS CÉLOK

A csibÉSZtúra weboldalon több, a tehetségterületekhez kapcsolódó feladatgyűjtemény (=Feladvány) és játék (=Agytorna) került kidolgozásra. A Feladványok tantárgyak és évfolyamok szerint érhetőek el, az Agytornák pedig a kognitív képességterületek szerint, de játékos tartalomba ágyazottan készültek el, szorosan kapcsolódva a matematika, a természettudományok tantárgyi területekhez. Az oldal kifejlesztésekor fontos cél volt, hogy a gyerekek/tanuló játsszon: nem kell tudatosodni benne, hogy ő most iskolai ismereteket kiegészítő tehetségterülethez kapcsolódó tudást sajátít vagy mélyít el, illetve készséget/képességet fejleszt, mér.

ESZKÖZÖK ÉS KÖRNYEZET

A weboldal és az azon futó tartalmak elérhetőek az elterjedt és gyakran használt informatikai eszközökön (számítógép, tablet, okostelefon), amelyek a 21. század diákjai által leggyakrabban használt IKT eszközei.

Az oldal PC-Web környezetben támogatja a legelterjedtebb web böngészőket:

- Google Chrome
- IE 9 és fölötte

A csibészturna.hu a három legelterjedtebb telefonos, illetve tabletes operációs rendszeren is működik:

- IOS (6 és fölötte)
- Android
- Windows, Windows Mobile 8

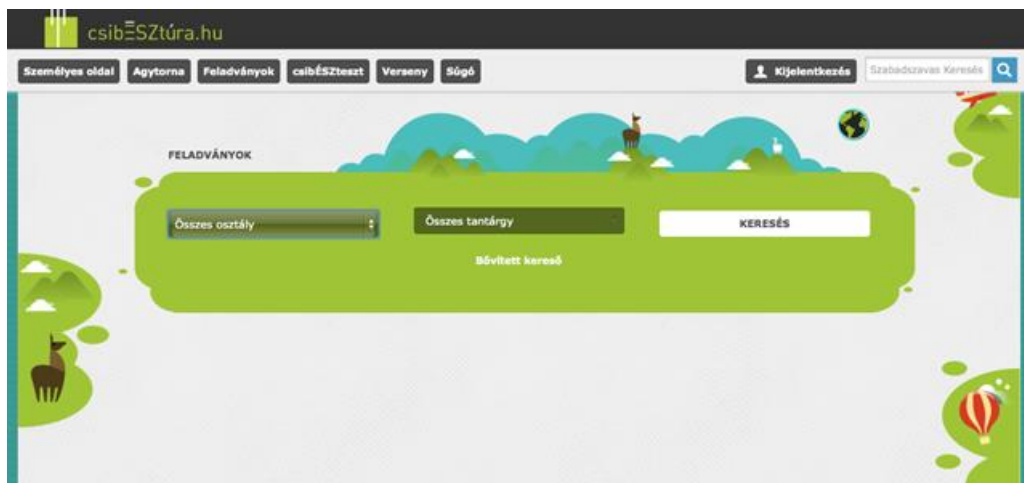
A CSIBÉSZTÚRA OLDALON ELÉRHETŐ TARTALMAK

1, Gondolkodásfejlesztő feladatsorok

A gondolkodásfejlesztő feladatsorokkal a matematikai és természettudományi területen kívántunk olyan mérő és fejlesztő eszközt alkotni, melyek a Nemzeti Alaptantervben meghatározott témakörökre épülnek, de nem az egyszerű „iskolai tudás” visszamérésére törekszik, hanem képesek az elsajátított tudás használati, gyakorlati oldalát is mérni. A feladatok pszichológiailag megalapozottak, illeszkednek a NAT-ban meghatározott célokhoz, a kijelölt fejlesztendő kompetenciaterületekhez és a műveltségterületekben meghatározott ismeretekhez. A feladványok kidolgozásának koncepciója, hogy támogatja a közismereti tárgyak kevert képzési típusú tanulását, tanítását.

A csibÉSZtúra oldalon jelenleg 500 játékos feladatsor, azaz Feladvány érhető el. Minden feladatsorhoz 6-6 feladat tartozik. A feladatok inkább játékos fejtörők, amelyek hétköznapi példákön, különböző közismereti tartalmakon keresztül a magasabb gondolkodási műveletek alkalmazására sarkallják a játékost, ezzel elősegítve azt, hogy az egyes tudásterületeken a kiemelkedő eredményű felhasználók azonosíthatók és a tehetséggondozási folyamatokba is integrálhatóak legyenek.

A tananyagokra is épülő játékos fejtörők a nyitó oldalról a "Feladványok" menüpontot választva érhetőek el.



A játékos fejtörők a 3-8. évfolyam számára matematika és természettudományi műveltségterületre/tantárgyra kognitív funkciót és gondolkodást fejlesztő, valamint ismeretrendszerző online digitális oktató feladatok, játékok, amelyek a szaktárgyon keresztül elsősorban a tehetség gondozást, másodsorban a digitális írástudás fejlesztését támogatják.

A feladatok, jellegükből és fejlesztési céljukból adódóan az alábbi gondolkodási műveletek fejlesztését szolgálják.

- Problémamegoldó gondolkodás
- Induktív gondolkodás
- Deduktív gondolkodás
- Rendszerezési képesség
- Analógiás gondolkodás
- Arányossági gondolkodás
- Korrelatív gondolkodás
- Kombinatív képesség
- Valószínűségi gondolkodás
- Kreatív gondolkodás

A "Feladványok" tartalmának meghatározásakor a köznevelés tartalmi voltak irányadók. A tartalomfejlesztés kiemelten a 3-8. évfolyam matematika és természettudományi tárgyaira fókuszál:

- 3-4. évfolyam: matematika, környezetismeret
- 5-6. évfolyam: matematika, természetismeret
- 7-8. évfolyam: matematika, földrajz, biológia, fizika, kémia

A "Feladványok" iskolai alkalmazásának tanulás módszertani lehetőségei

A csibÉSztúra oldalon található digitális tananyagok igen széleskörű módszertani lehetőségeket biztosítanak az alkalmazó pedagógusok, szülők számára. A pedagógus módszertani szabadságát nagymértékben támogatják. Az egyes feladatsorokban megjelenő feladatok egy bizonyos tartalmi problémát járnak körül, így az ismeret, módszer vagy eljárás rögzítésére vagy felidézésre kiválóan megfelelnek. A visszajelzés alapján lehetőség van a hiba kijavítására is. "Gyakorló" módban jól alkalmazhatóak az ismeretek elmélyítésére, gondolkodási műveletek fejlesztésére, emellett a „Tudáspróba” módban mérésre és önellenőrzésre is használhatóak. A játék során lehetőség van a helyes megoldás megtekintésére is. Az elektronikus felületen megjelenő feladatot általában színes, vidám grafikai környezetben látjuk meg, legtöbbször az ábrák a feladat szerves részét alkotják. A feladatok nagy része gyakorlati problémából indul ki, a szövege illeszkedik a célzott korosztály életkori sajátosságaihoz, érdeklődési területeihez

Az összetett rendszerben való gondolkodást igénylő feladványok esetében egyszerre több témakörből vett ismeretet kell mozgósítani a megoldáshoz.

Az iskolai tananyag túlmutató feladatok használhatók a tehetségek felismerésében és akár a versenyekre történő felkészítésnél. A kevésbé érdeklődő gyermekeket is könnyebben bevonhatjuk ezekkel a feladatokkal a matematika és a természettudományok világába, hiszen számítógépen, okos telefonon játszva juthatnak el ismeretekhez, sikerélményhez.

Az alkalmazás lehetősége tanítási órákon

A feladatok szinte az összes tanulószervezési eljárások alkalmazása során használhatók. **Frontális munkaformánál** például az interaktív táblán, hiszen a csibÉSZtúra tananyagai erre az eszközre is optimalizáltak. Kiegészítésként megjelenhetnek a hagyományos típusú munkatankönyv mellett, ezáltal megvalósítható a tanult ismeretek új szituációban történő alkalmazása is.

Az adott tanulók sajátosságainak és a pedagógiai céloknak megfelelően alkalmazható **a tanuló pár munkaforma**, ahol a két tanuló fejlettsége valamely területen eltérő: lehet az adott tantárgy ismeretanyagában, illetve kompetenciarendszerében való eltérés, de lehet az IKT-eszközök alkalmazásban történő különböző szintű jártasság, esetleg eltérő attitűd is. Más esetben dönthet úgy is a pedagógus, hogy közel azonos tantárgyi tudású, attitűdű tanulókat fejleszt páros munkaformában. A párban történő tanulás konkrét megvalósítását segíti, hogy a feladatok nem csak pc-re, hanem tabletre, okos telefonra is optimalizáltak, ezáltal rugalmasabb, kevésbé helyhez kötött felhasználást is lehetővé tesznek.

Az **egyéni munkában** lehetőség nyílik a tanulók egyéni sajátosságainak figyelembe vételére, vagyis az egyénre szabott illetve az individualizált munka megvalósítására. Ilyenkor a tanulók, bár önállóan dolgoznak, nem mindenki ugyanazzal a feladattal foglalkozik, hanem az ő sajátosságainak, fejlettségének, tudásának megfelelővel. Természetesen a taneszközök alkalmazhatók egyeseken is, vagyis nem minden tanuló használ éppen digitális tananyagot, ezáltal nem szükséges a tanulók számával megegyező IKT-eszköz sem.

A **kooperatív tanulószervezési keretek** közötti alkalmazása is ajánlott, ugyanis a feladatok jellege, nehézsége lehetőséget nyújt a különböző megközelítésmódok, gondolkodási stratégiák, analógiák megvitatására, kipróbálására. Ezáltal a kooperáció éppen olyan fontos szerepet kap, mint maga a feladatmegoldás. Így nem kizárólag az adott tantárgyhoz köthető kompetenciákat fejleszthetjük, hanem pl. a szociális és kommunikációs kompetenciákat is.

Az alkalmazás lehetőségei az egyéni fejlesztésben

A csibÉSZtúra "Feladványai" kiválóan segítik a tanuló egyéni fejlesztését. A diák maga találhatja meg azokat a területeket, szituációkat, problémákat, melyek érdeklik, nem átlagos, egyéni utakat próbálhat ki. Ennek a tehetséggondozáson, tárgyi kompetenciák fejlesztésén túl személyiségfejlesztő hatása is van. A feladatok otthoni munkára is javasolhatók, s az eredmények a közös megbeszélésén képet adnak a tanuló egyéni munkájáról, gondolkodási irányáról.

2, Kognitív képességeket fejlesztő játékok, azaz Agytornák

Célunk volt, hogy olyan online, játékos, de ugyanakkor mérésre is jól használható digitális tartalmakat hozzunk létre, ami a gyermekeket anélkül méri és fejleszti, hogy ők ezt észrevennék.

Az „Agytorna” játékos formában teszi lehetővé, hogy feltérképezzük a felhasználó kognitív képességeit. Használatukat számos alapvető szükséglet, s emberi jellemző motiválja (társas összehasonlítás, versengés, fejlődés iránti igény, kihívás- és újdonságkeresés). Az iskolai eredményesség érdekében fontos azonosítani, hogy mely képességekre támaszkodhatunk, s melyeket szükséges fejlesztenünk. A Csibésmérce funkcióban a kognitív profil külön riportban is megjelenik, azaz a Csibésmércében Agytornák megadásával kirajzolódnak azok a területek, ahol a diák kiemelkedő teljesítményt nyújt, illetve az adott feladatok esetleg alacsonyabb eredményt ért el. Fontos megjegyezni, hogy míg az Agytornákban elért kiemelkedő eredmény nagy valószínűséggel mutatja a használt képességek erősségét, addig az átlagnál gyengébb eredményt sok külső tényező befolyásolhatja (megszakadt a kitöltés, a diáknak nem tetszett a feladat, külső körülmények zavarták a feladat teljesítésében, stb.), ezért azt mindig ennek fényében szabad csak mérlegelni. A weboldalon található, a diákok számára is elérhető ranglista a társas összehasonlítást, míg az eredmények időbeli változását nyomon követő grafikon az egyéni fejlődés monitorozását teszi lehetővé.

Összességében az „Agytorna” kognitív játékaikról elmondható, hogy széleskörűen lefedik a megcélzott korosztály esetében legfontosabb kognitív képességeket. Módszertanilag változatosak és az egyszerű képességek esetében mérési megbízhatóságuk igazolt. Pedagógiailag széles körben alkalmazhatóak az alapképességek tesztelése és fejlesztése terén.

Az egyéni képességek, illetve a gyakorlás hatására elért fejlődés nyomon követésére a **Csibésmérce funkció** ad lehetőséget, ennek használatáról a műhelymunka segédanyaga ad részletes felvilágosítást.

Agytornák az érintett kognitív területeket szerint

Emlékezet	Általános emlékezet	Fedélzeti tippek
	Téri-vizuális emlékezet	Régészet Mexikóban
	Vizuális emlékezeti terjedelem	Jelek az úrből Kennedy repülőtér
Figyelem	Figyelmi váltás	Hortobágyi Nemzeti Park
	Megosztott figyelem	Vörös bulldoghangya
	Tervezés	A párizsi divat
	Vizuális keresés	Elsősegély csomagok Etiópiában
Fluid / nem verbális gondolkodás	Deduktív gondolkodás, Tervezés	Divatsuli
	Induktív gondolkodás	A szamuráj ládája
	Induktív gondolkodás	A déli elérhetetlenség pólusa
	Kognitív flexibilitás	Riói Karnevál
	Kognitív gátlás	Indiai zöldséges
	Tervezés	Kutatói ellátmány Jégtábla-hadművelet
Gyorsaság	Számolási sebesség	Oxfordi matek
	Számolási sebesség, Vizuális keresés	Villanyvezetékek Limában
Kvantitatív / numerikus gondolkodás	Mennyiségi becslés	Moszkvai Matrjoska babák
	Numerikus gondolkodás	Látogatás a Szilícium-völgyben
Nyelvi / verbális	Szövegértés	Pánik a szerkesztőségben
Perceptuális képességek	Időzítés	Hajótörés a Níluson
Szociális kogníció	Érzelem felismerés, Mentalizáció, Attribúciós stílus	A labirintus szellemei
Téri / vizuális gondolkodás	Matematikai ismeretek	Mértan Ghánában
	Mentális elforgatás	Építkezés a kengurufarmon A kínai nagy fal