

Digitáliskultúra-háziverseny

Év elején, mikor megtudtam, hogy három osztályban is digitáliskultúra-órát fogok tanítani, tűztem ki céloomul, hogy a március 24-ei héten esedékes digitális témahétre szervezek egy versenyt a 3-4. osztályosainknak. Január folyamán megkerestem az évfolyamokon digitális kultúrát tanító kollegákat, és felvettem nekik az ötletem. A felmerülő kérdéseimben mindig készségesen támogattak, illetve kértem őket, hogy a gyerekeket lelkesítsék a készülő versenyre. Ez olyannyira sikerült, hogy március elejétől már nem volt olyan nap, hogy egy-egy gyerek ne kérdezte volna meg: “Fanni néni, mikor lesz a digi verseny?”

Március 10-től lehetett jelentkezni a versenyre, a kis tanári ajtaján található táblázatba kellett beírniuk csapatnevüket és a csoportuk tagjainak nevét. Mindenképpen szerettem volna, hogy kis létszámú csapatok nevezzenek, mert rendkívül fontosnak tartom, hogy a szociális készségeik fejlődjenek a kooperáció során, így 2-3 főben határoztam meg a nevező csapatok létszámát. Végül 26 csoport jelentkezett az öt osztályból.

A verseny két fordulóból állt: az 1. forduló egy húsz kérdésből álló játékos “wordwall kvíz” volt, amelyek megválaszolásához a gyerekek az otthonukban és iskolában elsajátított, alapvető digitális kompetenciáikra támaszkodhattak. A kvizek kitöltésére mindenkinek a digitális témahéten, a saját digitáliskultúra-óráján adódott lehetősége. A gyerekek izgatottan ugrottak neki a kérdések megválaszolásának, pedig előtte többször jeleztem nekik, hogy hagyjanak időt maguknak, olvassák el többször a kérdéseket, mert lehetnek köztük becsapósak is. Szép eredmények születtek már az első fordulóban is, voltak csapatok akik csupán egy-két hibát vétettek.

A 2. forduló egy prezentáció összeállítása volt, mely “A jövő iskolája” címmel került meghirdetésre. Akkora öröm volt hallani, hogy a gyerekek milyen lelkesedéssel szervezték a közös találkozásokat, hogy összerakják a csapatuk bemutatóját. Végül 21 csoport munkája került benyújtásra a határidő lejártáig. Ezúton is köszönöm a szülők támogatását!

A beérkezett pályaművek elbírálásában kértem Tanner Márti, felsős digitáliskultúra-tanár segítségét. Mindketten el voltunk ragadtatva a legtöbb csapat munkáján, sugárzott róluk a befektetett energia és a csapatok kreativitása. Volt pár meghökkentően újító gondolat, de többségében hasonló hívószavak működtek: játszva tanulás, kalandozások online térben, érintőképernyők mindenfele az iskolában, segítő robotok, robotpedagógusok, zöldebb környezet, sok vidámság, sok háziállat.

Az eredményhirdetést április 10-én tartottuk az udvaron, 13.30-kor. Sok kíváncsi tanuló gyűlt össze a lépcsőnél. Minden prezentációt készítő csoport kapott elismerő oklevelet és a zöldebb jövőre hivatkozva egy-egy csomag bazsalikom, oroszlánszáj, levendula és még hosszan sorolhatnám milyen magok kerültek kiosztásra. A kérésem a magcsomagot kapott csapatoktól az volt, hogy oldják meg, hogy a csapatuk együtt vesse el a magokat, vagy osszák el igazságosan, és úgy ültessék el őket; a lényeg, hogyha nyáron kihajtanak a növények, küldjenek róla e-mailben fotót nekem.

A harmadik helyezettek egy dinoszauruszos kalandot nyertek, melyben olyan applikációt próbálhatnak ki velem, ami a kiterjesztett valóság segítségével közelebb hozza a tanulókhöz a dinoszauruszokat. A második helyezettek (hiszen két csapat egyforma pontszámot gyűjtött) jutalma egy-egy gondolattérkép készítése a csapatukról, melyek nyomtatásra és laminálásra kerülnek, így csapatzászlóként tudnak majd funkcionálni. Az első helyezettek pedig, egy Google Maps-es kalandozás, kincskeresés vár, ugyancsak velem. Ezek ajándékutalványként kerültek átadásra, és előzetes egyeztetés után, májusban kerül sor a közös élményszerzésre.



ezetek a

ésből álló
-órán

ott
ek is
szítése
je:

Fanni néni

A nevező csapat neve	Csapattagok neve	Osztály
Bang, Lili	Szicsi, Bili, Károlyi, Lili	4. M.
Crazy Girls	Balogh, Lili, Károlyi, Lili	4. m.
A legszépebb hármas	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	4. m.
HA?	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	4. m.
Árnyékok	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	4. m.
Bakker, Lili, Legendák	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	4. m.
Szivarványok	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	3. B.
Digital Girls	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	4. a
200 IQ	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	4. a
DIGI	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	4. B
TUTTI NYERŐK	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	4. B
GAMERÉK	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	4. B
NYUSZIKA!	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	3. A
Garfield	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	3. B

A nevező csapat neve	Csapattagok neve	Osztály
A 34. századi...	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	3. A
A 44. századi...	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	3. A
Szivarványok	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	3. A
I Love You	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	3. B
HAMBURGERMÚL	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	3. b.
három legjobb barát	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	3. b.
FORTNITE	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	3. B.
999	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	3. B.
♥ Puszták ♥	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	3. b.
garfield ♥	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	3. b.
HECKERÉK	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	4. B
REAL.MADRID	Károlyi, Lili, Károlyi, Lili	4. B













Mesterséges Intelligencia (AI)

Az AI megkönnyíti vagy hatékonyabbá teszi az oktatást. Emberi beavatkozás nélkül működő, éjjel-nappal elérhető tanulási támogatás. Képes személyre szabott oktatási tartalmakat létrehozni. Tanulói szokásokhoz igazodva egyéni tananyagot generálnak és így a tanulás hatékonyabbá válik. Nem csak szöveget képes létrehozni, hanem képet, hangokat és videókat is.



Könyvtárak múltja és jövője

A jövő iskolai könyvtárában régi könyvek között is kutakodhatunk, de az új könyvek sem maradnak el. Minden elérhető lesz digitálisan is, ami hasznunkra válhat, de a hagyományos könyvek olvasása nem helyettesíthető e-book olvasókkal.

A könyvtárban a technológia segítségével tarthatnak holografikus előadásokat. Például tudományos, történelmi, irodalmi témában, elutazhatunk és megnézhetünk bármit a világban, részt vehetünk koncerteken, úgy hogy nem is vagyunk a helyszínen.

Ezenkívül filmvetítéseket, szakköröket is szervezhetnek. Sőt külföldön élő diákokkal is találkozhatunk, beszélgethetünk.



Kép forrása: Saját generált kép.

Tesióra a jövőben

A mozgás az egyetlen olyan tevékenység, amit nem tudnak majd kiváltani. Viszont érdekesebbé, színesebbé tehetjük a gépek használatával.

Így izgalmasabbak lehetnek a tornaórák. Kitűzhetünk saját célokat, készíthetünk edzésterveket. De akár csapat-, és osztályok közti versenyeket is szervezhetünk.

Segítségünkre lehetnek okosórák, applikációk, amik még az egészségünket is figyelni tudják.



Kép forrása: Saját generált kép.

Épület

- **Design:** Lehetnek modulárisok, átalakítható elemekkel.
- **Zöldtetők és függőleges kertek:** Az épületek „zöldítésével” hozzájárulhatnak a környezetvédelemhez, tisztítva a levegőt és javítva a hőérzetet.
- ☐ **Energiahatékonyság:** Napenergia, szélenergia és más megújuló források használata.
- ☐ **Újrahasznosított, időtálló anyagok** használata



Okos árnyékolás

Az okosüveg önműködően változtatja a színét, védi a szemet és biztosítja a megfelelő fényviszonyokat a képernyők számára.

Az osztálytermekben nem kell poros függönyökkel vagy állandóan elromló árnyékolókkal bajlódni.



4

Megújuló energiaforrások

- Az iskolák energiaellátottságát helyi megújuló energiaforrások biztosítják
pl.: napenergia, szélenergia, energiatermelő kerékpár/szobabicikli
- Ezzel a közüzemi díjak jelentősen csökkenni fognak.
- Az iskolába való eljutást segítő közlekedési eszközök feltöltése is megoldható lesz.

