

A program a diákok vállalkozási képességeit is javította

Tanulást segítő játékokat fejlesztettek és teszteltek

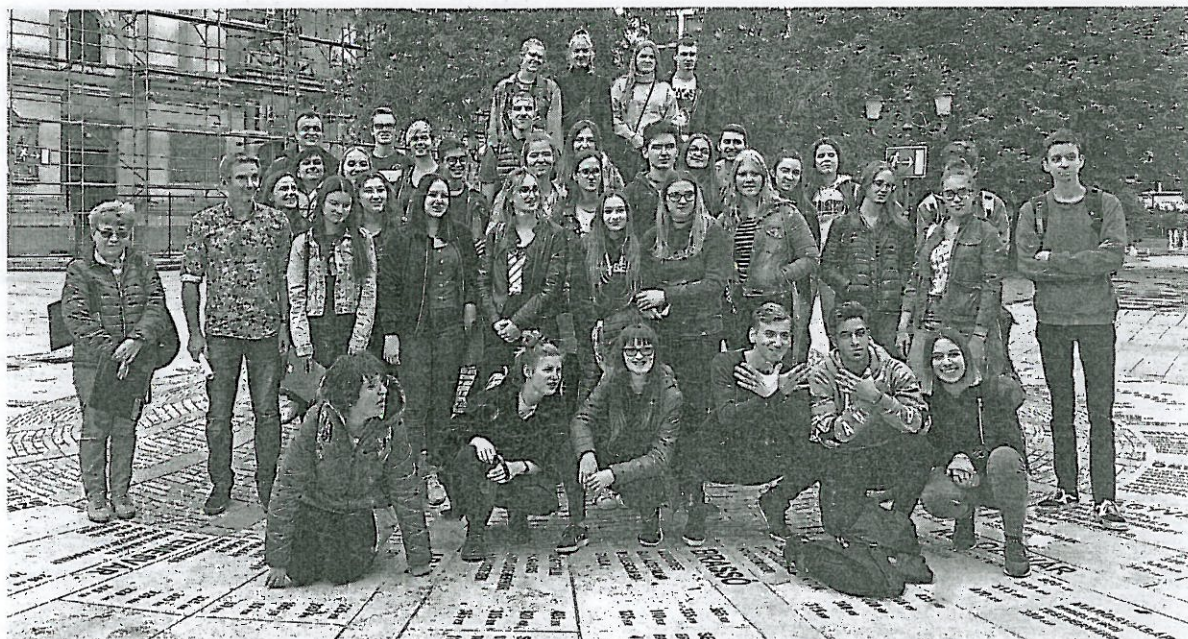
Négy ország diákjaival dolgoztak közösen a bolyais diákok egy nemzetközi projekt keretében, melynek fókuszában a kreatívfejlesztés állt. A házigazda ezúttal a kecskeméti Bolyai gimnázium volt.

Sebestyén Hajnalka
hajnalka.sebestyen@mediaworks.hu

KECSKEMÉT A két évvel ezelőtt indult program fő célja olyan tanulási játékok fejlesztése és tesztelése volt, amelyek motiválják és segítik a diákokat a tanulási folyamatban.

A Kreatív tanulás elnevezésű német munkanyelvű projekt utolsó találkoztóját az iskola pedagógiai munkáját segítő Appendix Alapítvány a Bolyai János Gimnáziumért bonyolította le. A projektben a magyarok mellett bolgár, dán, német és olasz középiskolások vettek részt. A két év során valamennyi külföldi iskola szervezett találkozót, és vendégül látta a projektben részt vevő diákokat. Az utolsó állomás volt Kecskemét.

Schnell Ildikó magyar-német tanár, az alapítvány kurátor elmondta: a projekt megvalósítóinak célja az volt, hogy motiváló, tanuláskönnyítő, kompetenciafejlesztő játékok fejlesztésével és tesztelésével ráirányítsák a figyelmet a játékos tanulás lehetőségeire a középiskolás korosztály esetében. Ezzel párhuzamosan egy olyan játékgyűjteményt hozzanak létre, amely ötlettárként segítséget nyújthat tanárok és diákok számára. Rész-



A diákok Kecskemét nevezetességeit is megtekintették

ben tantárgyukhoz – például matematika, biológia, történelem – kötődő, részben gondolkodási képességeket fejlesztő játékok kerültek az interneten is elérhető játékgyűjteménybe.

A nemzetközi program a diákok vállalkozási kompetenciáit is fejlesztette, hiszen a projekten belül létrejött egy játékcég CLUE elnevezéssel, amely a Creativity - Learning - Understanding - Education fogalmak kezdőbetűjéből állt össze, azaz kreativitás, tanulás, megértés, oktatás. A diákok irányításával működő cég saját logóval, marketingtervvel, rek-

lámfilmel és menedzsmentel rendelkezik, első terméke, a CLUE játékgyűjtemény is a tanulók közreműködésével jött létre.

A Bolyai gimnáziumban megrendezett projekt-találkozó a művészeti kreativitást és az önkifejezést helyez-

te a középpontba. Voltak irodalmi és képzőművészeti játékok, kártyajáték workshop, mely utóbbit Szöllősi Péter, az ismert Gyümi Játék fejlesztője tartott meg. A projektet végül egy játéknappal zárta, amelyen a bolyais tanulók a saját fejlesztésű játékok mellett

a könyvtárban látogatható társasjáték-kiállítás egy-egy darabját is kipróbálhatták. A dr. Harnos István igazgató magángyűjteményéből válogatott tárlat az 1979 és 2019 között megjelent és az év játékává választott társasjátékokat mutatta be.

A külföldi diákok Kecskemét nevezetességeivel is megismerkedtek a városi rali során. Többek között megtekintették a Leskowsky Hangszergyűjteményt és a Cifrapalotát is.

Látogasson el hírportálunkra!
BAON.hu

A programban részt vevő intézmények

Öt ország diákjai működtek együtt a programban, az alábbi helyekről: Appendix Alapítvány a Bolyai János Gimnáziumért (Kecskemét, Magyarország), Deutsches Gymnasium (für Nordschleswig – Apenrade,

Dánia), Holstenschule (Neumünster, Németország), Yoan Ekzarh Fremdsprachengymnasium (Várna, Bulgária), Istituto Tecnico Internazionale Economico „E. Tosi” (Busto Arsizio, Olaszország).