

A VÍZ AZ ÚR

Lévainé Kovács Róza

Karcagi Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola Kovács-Tehetségpontja

Absztrakt

„A víz az úr” című gazdagító jellegű tehetséggondozó programot valósította meg a Karcagi Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola Kovács-Tehetségpontja. A programot a Nemzeti Tehetség Program támogatta (pályázati azonosító: NTP-INNOV-21-0187). Jelen összefoglaló áttekinti a projekt főbb tartalmi pontjait, eredményeit.

Kulcsszavak: tehetséggondozás, környezetvédelem

Diszciplínák: biológia, pedagógia

Abstract

„A VÍZ AZ ÚR” („THE WATER IS THE BOSS”)

The Kovács Talent Center of the Karcag Elementary School and Elementary Art School implemented an enriching talent development program called „A víz az úr” („The Water is the Boss”). The program was supported by the National Talent Program (project ID: NTP-INNOV-21-0187). This summary provides an overview of the project's main content points and results.

Keywords: talent development, environmental protection

Disciplines: biology, pedagogy

Lévainé Kovács Róza (2022): A víz az úr. *OxIPO – interdiszciplináris tudományos folyóirat*, 2022/3. 63-67. DOI 10.35405/OXIPO.2022.3.63

A Karcagi Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola Kovács-Tehetségpontja a Nemzeti Tehetség Program keretében szervezte meg a „A víz az úr” elnevezésű programját, melyhez az anyagi háttérrel a NTP-INNOV-21-0187 kódszámú pályázat biztosítja.

A projekt a vízzel, az életünkben, a természetben betöltött szerepével, a víz tisztaságának fontosságával foglalkozik, kiter a környezettudatosságra. A víz kémiai, fizikai tulajdonságai, a vízzel kapcsolatos kísérletek, az úszás fizikája, a víz hasznosítása az élővilágban, a vízszennyezés összetevői, a vízzel kapcsolatos természeti

katasztrófák, a víz felszínalakító hatása témák szerepelnek a foglalkozásokon. Mérünk, adatokat rögzítünk, elemzünk, megismerjük az okokat. A tapasztalatszerző utak a Tisza három szakaszához kapcsolódnak (1. ábra).

A külső helyszíneket kerékpárral keressük fel, fontos a mozgás, az egészséges életre-, a környezetvédelemre nevelés. A játékos felfedezés közben hangsúlyos a gyakorlat, az ön- és társismeret, a tanulás támogatása, a digitális fejlesztés (digitális fotózás, robotika, digitális invázió – 2.

ábra), a szakmák megismerése, a növénytermesztés alapjainak megtanulása. Irodalmi kitérőt is teszünk, így a humán beállítottságú tanulókat is igyekszünk bevonni.

Pályázati programunkkal lehetőséget kívánunk biztosítani a nehéz körülmények között élő tanulóink számára, közben felfedezhetjük bennük a tehetséget, megtalálják maguk számára azt a területet, amelyen sikeresek, játékos keretek között tanítjuk őket tanulni, együttműködni. Célunk, megmutatni a környezetük, a természet összefüggéseit. Célunk továbbá tapasztalatok biztosítása azzal kapcsolatban,

1. ábra: Sárkányhajózás. Forrás: a Szerző



2. ábra: Digitális invázió. Forrás: a Szerző



hogyan kell vigyázni törekeny vilá-
gunkra, a mérés, a kísérletezés módszer-
tanának megismertetése, a környezettuda-
tosság, a digitális kompetencia, a mű-
vészeti érzék fejlesztése, mindez a moz-
gással vegyítve. A tanórán kívüli biológia-,
fizika-, földrajz-, kémiafoglalkozásokon
felvetett problémák megoldása kreativitást,
logikus gondolkodást igényel. A Horgász
tanoda és a Tanulás tanulása kurzus a gya-
korlatra épül (3. ábra). Az iskolán kívüli
utak során több szakma képviselőjével,
munkafolyamataival találkozhatnak, ami
megkönnyítheti számukra a pályaválasztást.

3. ábra: OxIPO tanulásmódszertan tréning. Forrás: a Szerző



A program megvalósításával rövidtávú eredménynek tekintjük, ha nő a tanulók tanulás iránti motivációja. Értékké válik számukra a tanulás, a tudás, hatékonyabbak lesznek az ismeretszerzésben. Fogékonyabbak lesznek a természettudományos kérdések iránt. Értik a környezetük történéseit. A világ komplexitására is ráirányítjuk a figyelmüket azzal, hogy a természettudományi felvetések mellett a nyelvi, irodalmi vonatkozásokat is megmutatjuk. A „játszva tanulni, tanulva játszani” elvének érvényesítésével – a fiatalok által leggyakrabban alkalmazott IKT eszközökkel válaszolunk azokra az igényekre, amelyek a

jövő generációját közelebb hozzák a Tisza folyóhoz, a természethez és a vízhez (ehhez például a MapRun térképes alkalmazást is felhasználjuk). A témákhoz kapcsolódó online interaktív oktatójátékok fejlesztése is megtörténik a projektben: 10 darab online játék fejlesztése és elhelyezése valósul meg a következő weboldalon: <http://www.tiszai.ertekek.hu/>

Gyakorlati eredmény a Horgász tanodával kapcsolatban a víz és vízi világ megismertetése (4. ábra). A horgász és a halak mellett a tanulók megismerik, és megszeretik a természetet, azon belül a vízi világot, és megtanulják értékelni, tisztelni és óvni ezt a számunkra fontos „kincset”.

4. ábra: Horgász tanoda. Forrás: a Szerző



A bevont gyerekek az üzemlátogatásokkal, a tanulmányi utakkal kimozdulnak megszokott környezetükből (5. ábra), rácsodálkoznak közvetlen környezetünk szépségeire, eljutnak olyan helyekre, ahova maguktól nem fognak. Ismerkednek a fizikai munkával, a különböző munkalehetőségekkel. Megtapasztalják: milyen gazdag a vidékünk vízi világa, milyen összetett a víz szerepe, hogyan hat a víz összetétele a környezetre, az élőlényekre.

További eredmény, ha tanulóink ráébrednek arra, hogy a víz védelme pénzigényes, az figyelmezteti őket az átgondolt életvezetésre is. A kerékpárutakon tudatosul a biztonságos közlekedés szabálya, a mozgás fontossága. A digitális fotózás terén igényesebbé válnak, az internetet gyűjtőmunkára is használják. Próbálkoznak a filmkészítéssel is.

5. ábra: A Tiszafüred-Örvény tanösvényen. Forrás: a Szerző



Köszönjük a Miniszterelnökség és a Nemzeti Tehetség Program által biztosított pályázati támogatást (pályázati azonosító: NTP-INNOV-21-0187)!

