

**A KOCKA KÖR
„KREATÍV DIÁKOK KUTATÓ ÉS ALKOTÓ KÖRE” CÍMŰ
PROJEKTJÉNEK KÖZÖSSÉGI TEVÉKENYSÉGEI**

Szerző:

Borbélyné Bacsó Viktória (Ph.D.)
Medgyessy Ferenc Gimnázium,
Művészeti Szakgimnázium és
Technikum

Fekete József
Medgyessy Ferenc Gimnázium,
Művészeti Szakgimnázium és
Technikum

Szerző e-mail címe:

bacsoviktoria@gmail.com

Lektorok:

Lubinszki Mária (PhD)
Miskolci Egyetem

Lestyán Erzsébet (Ph.D.)
Gál Ferenc Egyetem

...és további két anonim lektor

Absztrakt

Jelen tanulmány a magyar Kocka Kör Tehetséggondozó Kulturális Egyesület „Alkotó Diákok Kutató és Feltaláló Köre” című tehetséggondozó programjának közösségi tevékenységét foglalja össze. A projektet a magyar Nemzeti Tehetség Program és a Kulturális és Innovációs Minisztérium. Projektazonosítója: NTP-TEHETSÉG-23-0005.

Kulcsszavak: tehetség, projekt

Diszciplína: pedagógia, pszichológia

Abstract

COMMUNITY ACTIVITIES OF THE PROJECT ENTITLED "RESEARCHING AND INVENTIVE CIRCLE OF CREATIVE STUDENTS" OF THE KOCKA KÖR

The present study summarizes the community activities of the talent development program entitled 'Researching and Inventive Circle of Creative Students' of the Hungarian 'Kocka Kör' Talent Development Cultural Association. This project is supported by the Hungarian National Talent Program and the Ministry of Culture.

Innovation (Ministry of Culture and Innovation). Its project ID is NTP-TEHETSÉG-23-0005.

Keywords: talent, project

Disciplines: pedagogy, psychology

Borbélyné Bacsó Viktória és Fekete József (2023): A Kocka Kör „Kreatív Diákok Kutató és Alkotó Köre” című projektjének közösségi tevékenységei. *OxIPO – interdiszciplináris tudományos folyóirat*, 2023/4. 83-88. DOI 10.35405/OXIPO.2023.4.83

A Kocka Kör Tehetséggondozó Kulturális Egyesület 2023.09.01-2024.08.31. között valósítja meg a „Kreatív diákok kutató és alkotó köre” című projektjét (pályázati azonosító: NTP-TEHETSÉG-23-0005) a [Nemzeti Tehetség Program](#) és a [Kulturális és Innovációs Minisztérium](#) öt millió forint értékű támogatásával (1. ábra).

Támogatók:



KULTURÁLIS ÉS INNOVÁCIÓS
MINISZTERIUM

Megvalósító:



1. ábra: A Kocka Kör Kreatív Diákok Kutató és Alkotó Köre weboldalának címképe. Forrás: *Kreatív Diákok Kutató és Alkotó Köre, weboldal (2023)*



A Kreatív Diákok Kutató és Alkotó Körének keretében két, egyenként 60 órás, 15-15 középiskolás tanulóknak szóló tehetséggondozó programsorozat (Informatikai-matematikai Alprogram Fekete József vezetésével és Természettudományi Alprogram Borbélyné dr. Bacsó Viktória vezetésével) és további kiegészítő tevékenységek valósulnak meg a STEM (a természettudomány, a technológia, a mérnöktudomány és matematika) tantárgyakkal, illetve a programmal összefüggésben. A természettudományi matematikai-informatikai alprogram fejlesztésére Nagyová Lehocá (2021), Pšenák és Tibenský (2020), Pšenáková (2019) művei hatottak inspiráló módon, míg a természettudományi alprogramot Ujfaludi (2021a,b) művei ihlették.

Mindkét alprogramnak eleme a Mező-féle OxIPO tanulásfejlesztő program (v.ö.: Mező és Mező, 2019), ami a kreatív, produktív tanulás módszertanát törekszik gyakoroltatni a bevont tanulókkal. Szintén mindkét, sőt minden programelemre igaz, hogy a kreativitásra nevelés élménypedagógiai szempontok alapján valósuljon meg (lásd: Mező Katalin, 2015).

A pályázat során olyan közösségi programok is megvalósításra kerülnek, mint:

- STEM témájú virtuális kiállítások megtekintése,
- Játék a „Terraformáló küldetés” társasjátékkal,
- Játék az „Innovációk a fenntartható fejlődésért” társasjátékkal.

Az alábbiakban e közösségi programok módszertana kerül bemutatásra.

STEM témájú virtuális kiállítások megtekintése

A tevékenység célja a résztvevők érdeklődésének felkeltése a matematikai, természettudományi, informatikai, mérnöktudományi területek, illetve a klímavédelem és a mesterséges intelligencia témák iránt.

Módszertan: a résztvevők számára bevezető előadás tartása történik a klímavédelem és a mesterséges intelligencia témakörben, majd a kiválasztott virtuális kiállítások felhasználói tudni valóinak (belépés, navigáció, kilépés) gyakorlása után egyéni/páros/csoportos feladatok kiosztása következik. A feladatokkal kapcsolatos teendők egyeztetését követően történik meg a virtuális kiállítások meglátogatása, és a feladatok megoldása. A kiállítások megtekintését követően megtörténik a feladatmegoldások értékelése, a tapasztalatok megvitatása. A kiállítások látogatása a Természettudományi és az Informatikai-matematikai Alprogramoknak is eleme.

Várható eredmény: a résztvevők új ismeretekre tesznek szert, gyakorolják társas és kutatói készségeiket, érdeklődésük pedig felkeltődik vagy megerősítést nyer a matematikai, természettudományos, mérnöki és informatikai tárgyak irányában, illetve a klímavédelem és a mesterséges intelligencia témájában.

Játék a „Terraformáló küldetés” társasjátékkal

E lazító program közel áll a STEM, valamint az agrár- és orvostudomány és a

klimavédelem témájához. A társasjáték alkalmazásának programbeli célja: a résztvevők érdeklődésének felkeltése a matematikai, természettudományi, informatikai, mérnöktudományi (illetve agrár- és orvostudományi) területek, valamint a klímavédelem és a mesterséges intelligencia témák iránt. A „Terraformáló küldetés” társasjáték az NTP-INNOV-21-0241 projekt keretében jött létre, így annak disszeminációja is megtörténik.

A „Terraformáló küldetés” három (egymástól függetlenül is játszható) körből (2. ábra) és egy kiegészítő körből áll:

1. Kör: Egy exobolygó megtalálása
 2. Kör: Az exobolygó természeti adottságainak megismerése
 3. Kör: Az exobolygó terraformálása
- Kiegészítő kör: Bestiárium és Herbárium

2. ábra: A „Terraformáló küldetés” társasjáték három körének játéktáblája.



Módszertan: a résztvevőket 4-6 fős kiscsoportokba rendezzük, biztosítjuk számukra a társasjátékot, majd ismertetjük a játékszabályokat. A résztvevők kiscsoportjai szabadon játszanak. A foglalkozás vé-

gén megvitatjuk a tapasztalatokat. A „Terraformáló küldetés” játék használata a Természettudományi és az Informatikai-matematikai Alprogramoknak is eleme.

Várható hasznosulás: a résztvevők aktív kikapcsolódása a játék révén, miközben ismereteik bővülnek, társas tevékenységet folytatnak.

Játék az „Innovációk a fenntartható fejlődésért” társasjátékkal

Az „Innovációk a fenntartható fejlődésért” társasjáték (3. ábra) témja kapcsolatban áll a STEM, továbbá az agrár- és orvostudomány és a klímavédelem témájához.

3. ábra: A „Terraformáló küldetés” társasjáték három körének játéktáblája.



E tevékenység célja: a résztvevők érdeklődésének felkeltése olyan tárgyak, tudományterületek, továbbtanulási lehetőségek, témák iránt, mint a matematikai, természettudományi, informatikai, mér-

nöktudományi, az agrár- és orvostudományi területek, vagy a klímavédelem és a mesterséges intelligencia (MI) témák. A társasjáték az NTP-INNOV-22-0095 projekt keretében jött létre, így annak disszeminációja is megtörténik.

Módszertan: a résztvevőkből kialakított 4-6 fős kiscsoportok számára biztosítjuk a társasjátékot, és ismertetjük velük a játékszabályokat. A játék során a résztvevők kiscsoportjai irányítás nélkül, de facilitátori pedagógiai jelenlét mellett szabadon játszanak, és a játék végén csoportosan is megvitatásra kerülnek a megszerzett élmények, tapasztalatok, a felmerülő kérdések. Az „Innovációk a fenntartható fejlődésért” játék alkalmazása a Természettudományi és az Informatikai-matematikai Alprogramoknak is eleme.

Várható hasznosulás: ismeretszerzéssel, gyakorlással, a meglévő vagy a játék során konstruált tudás felhasználásával és kritikai elemzésével kreatív és innovatív gondolkodásra inspiráló (bővebben lásd: Mező Katalin, 2023a,b) hasznos és érdekes közösségi tevékenység biztosítása, amely lehetőséget ad a matematikai-logikai, a természeti, a nyelvi, az intra- és interdiszciplináris tehetségtérületekhez kapcsolódó készségek gyakorlására, bizonyítására.

Összegzés

A Kocka Kör Tehetséggondozó Kulturális Egyesület Kreatív Diákok Kutató és Alkotó Köre az elméleti és módszertani ismeretek és a (kutatói, konferencia előadás, publikációs) teljesítmények esetében

megvalósuló gazdagító jellegű tehetséggondozó tevékenysége során nagy figyelmet fordít a közösségfejlesztésre és a társas készségek alakítására is.

Az érdeklődők a program aktuálisairól, produktumairól a projekt weboldalán találhatnak további információkat, ami az alábbi linken érhető el:

<https://kockakor.hu/ntp-tehetseg-23-0005/>

Irodalom

- Mező Ferenc és Mező Katalin (2019): Az OxIPO-modell – az interdiszciplináris kutatások egy lehetséges értelmezési kerete. *OxIPO – interdiszciplináris tudományos folyóirat*, 2019/1, 9–21. Doi [10.35405/OXIPO.2019.1.9](https://doi.org/10.35405/OXIPO.2019.1.9)
- Mező Katalin (2015): *Kreativitás és élménypedagógia*. Kocka Kör, Debrecen.
- Mező Katalin (2023a): A kreativitás ösztönző inspiráció. In: Gesztelyi Hermina és Kis Gábor (szerk.): *A teljesség harmóniája III. - A komplex művészeti nevelés módszertani lehetőségei*. Didakt Kiadó, Hajdúböszörmény. 11-22. o.
- Mező Katalin (2023b): Inspirációval a kreativitásért. *Katedra: a szlovákiai magyar pedagógusok és szülők lapja (Dunajská Streda)* 2023, 31:4, 9-11. o.
- Nagyová Lehocá, Zuzana (2021): *Záhadný svet čísel: Budovanie množiny reálnych čísel*. Recenzent: Zuzana Árki, Attila Tóth. - 1. vyd. – Nitra (Slovakia): UKF. ISBN 978-80-558-1730-9

- Pšenák Peter és Tibenský Matúš (2020): The usage of Vue JS framework for web application creation. *Mesterséges intelligencia – interdiszciplináris folyóirat*, II. évf. 2020/2. szám. 61-72. doi: [10.35406/MI.2020.2.61](https://doi.org/10.35406/MI.2020.2.61)
- Pšenáková Ildikó (2019): Az interaktív alkalmazások létrehozásának néhány alapelve. *Létiünk (Újvidék)* 2019, 1:2, 65-79. o.
- Ujfaludi László (2021): Rendszerek, szabályozások a természetben és a társadalomban. *OxIPO – interdiszciplináris tudományos folyóirat*, 2021/2, 9-23. doi: [10.35405/OXIPO.2021.2.9](https://doi.org/10.35405/OXIPO.2021.2.9)
- Ujfaludi László (2021): Fantáziaképek az Univerzumról – Űrművészet (Space Art). *Mesterséges intelligencia – interdiszciplináris folyóirat*, III. évf. 2021/1. szám. 19-31. doi: [10.35406/MI.2021.1.19](https://doi.org/10.35406/MI.2021.1.19)