

Felhívás a TÁMOP-3.4.5-12-2012-0001 azonosító számú „Tehetséghidak Program” című kiemelt projekt keretében megvalósuló Módszertani Tehetségfejlesztő Jó Gyakorlatok adaptálása – műhelymunkákon való részvételre

1

Pályázók köre: Tehetségpontok, egyéb tehetséggondozással is foglalkozó szervezetek, intézmények

Pályázat benyújtásának határideje:
2015. január 27. éjfélig

Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége
Tehetséghidak Program

Cím: 1518 Budapest, 112 Pf. 146
Székhely: 1119 Budapest, Mérnök. u 39.
Telefon: +36 (1) 799 7970 Fax: +36 (1) 688 4880
info@tehetseg.hu / www.tehetseg.hu

Tartalomjegyzék

1. A támogatás célja	3
2. Rendelkezésre álló forrás	3
3. A pályázók köre	3
4. A támogatható tevékenységek köre	4
5. Az igényelhető támogatás formája, mértéke	5
6. Támogatási időszak	5
7. Beérkező pályázatok értékelésének szempontjai	6
7.1. Jelentkezési feltételek	6
7.2. Kiválasztási szempontok	6
8. A pályázatok benyújtásának módja, helye és határideje	6
9. Mellékletek	7

1. A támogatás célja

A Tehetségpontok és egyéb tehetséggondozással is foglalkozó szervezetek, intézmények kötelékében oktatói-, nevelői - feladatokat ellátó szakemberek jelentős része végez tehetségfelismeréssel, -kibontakoztatással és -gondozással kapcsolatos tevékenységet. Az érintett szakemberek egyre szélesedő köre rendelkezik az ilyen és ehhez hasonló feladatainak sikeres ellátását megalapozó pedagógiai, módszertani, gyakorlati ismeretekkel, azonban jelentős része továbbra is csak általános információval, gyakorlati tudással bír e témakör kapcsán. A civil szervezetek esetében még inkább tetten érhető a tehetséggondozással kapcsolatos módszerek, gyakorlati ismeretek hiánya. Ennek következtében nagyon sok jó képességű gyermek és fiatal, különösen a hátrányos és halmozottan hátrányos helyzetű, valamint a beilleszkedési, tanulási és magatartási problémákkal küzdő diákok nem minden esetben jutnak hozzá azokhoz a szolgáltatásokhoz, amelyek lehetőséget biztosítanak tehetségük kibontakoztatására, hátrányaik leküzdéséhez.

3

A Tehetséghidak Program ezért egy olyan műhelymunka-sorozatot kezdeményez, amely lehetőséget biztosít komplex tehetségfejlesztő jó gyakorlatok megismerésére, elsajátítására. A műhelymunkák keretében a szakemberek olyan innovatív fejlesztési technikákat ismernek meg, amelyek a tehetséggondozás kapcsán nyújtanak számukra hathatós segítséget. A műhelymunkák során elsajátított módszertani ismeretek, gyakorlati technikák révén, közvetlen módon mozdítható elő a gyermekek és fiatalok, különösen a hátrányos helyzetű diákok tehetségének sikeres kibontakoztatása, személyiségének fejlesztése, motivációjának, önértékelésének erősítése.

2. Rendelkezésre álló forrás

TÁMOP-3.4.5-12-2012-0001 azonosítószámú, „Tehetséghidak Program” című kiemelt projekt.

3. A pályázók köre

- Magyarországi Tehetségpontok
- Egyéb, tehetséggondozással is foglalkozó (köznevelési) intézmények, civil szervezetek

Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége
Tehetséghidak Program

Cím: 1518 Budapest, 112 Pf. 146
Székhely: 1119 Budapest, Mérnök. u 39.
Telefon: +36 (1) 799 7970 Fax: +36 (1) 688 4880
info@tehetseg.hu / www.tehetseg.hu

4. A támogatható tevékenységek köre

A program keretében a MATEHETSZ-szel együttműködve a következő szervezeteknél, intézményeknél lesz lehetőség módszertani jó gyakorlatok átvételére:

- EMMI Debreceni Javítóintézet – *„Ki játszik ilyet”* műhelymunka – Debrecen (műhelymunka bemutatkozást lásd 1. számú melléklet),
- Igazgyöngy Alapfokú Művészeti Iskola – *„Tehetség – Prezi”* műhelymunka – Berettyóújfalú (műhelymunka bemutatkozást lásd 2. számú melléklet),
- Informatika – Számítástechnika Tanárok Egyesülete – *„Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal és informatikával”* műhelymunka – Budapest (műhelymunka bemutatkozást lásd 3. számú melléklet),
- Kállósemjéni Diákokért és Ifjakért Egyesület – *„Játszani is engedd”* műhelymunka – Kállósemjén (műhelymunka bemutatkozást lásd 4. számú melléklet),
- Vermes Miklós Általános Iskola *„Együttműködésre nevelés logikai és csillagászati játékokkal”* – Budapest (műhelymunka bemutatkozást lásd 5. számú melléklet),
- Volt Állami Gondozottak Országos Egyesülete *„Ügyes kéz - Fürge ész”* műhelymunka – Tiszadob (műhelymunka bemutatkozást lásd 6. számú melléklet),
- Presley Ridge Magyarország Alapítvány *„Ébresztő Tehetségfejlesztés festéssel, társasjátékkal és tapasztalati tanulással”* műhelymunka – Budapest (műhelymunka bemutatkozást lásd 7. számú melléklet),

4

A műhelymunkák 2015. februártól 2015. áprilisig valósulnak meg. A műhelymunkacsoportokba delegált szakemberek gyerekek és fiatalok, különösen a hátrányos és halmozottan hátrányos helyzetű, valamint a beilleszkedési, tanulási, magatartási problémákkal küzdő diákok tehetséggondozását előmozdító, hátrányainak csökkentését célzó komplex, elméleti, módszertani ismeretekre tesznek szert. Továbbá ilyen irányú célkitűzéseik elérését szavatoló, hatékonyságot és eredményességet növelő gyakorlati technikákat sajátítanak el. A program komplexitását az adja, hogy a módszertani ismeretek, gyakorlati

technikák mellett átadásra kerülnek azok a játékok, eszközök, amelyek a megismertetni kívánt jó gyakorlatok lebonyolításához szükségesek. A műhelymunkák időtartama előreláthatólag 2*8 óra. Egy műhelymunkacsoportban legfeljebb 10-12 szervezet vehet részt. A pályázó szervezetek legfeljebb 1 főt delegálhatnak az általuk kiválasztott műhelymunkára. A projekt keretében egy szervezet kizárólag egy műhelymunkára nyújthatja be pályázatát.

4.1 A megvalósítás helyszínei:

A *Módszertani tehetségfejlesztő jó gyakorlatok adaptálása – műhelymunkák* előreláthatólag a következő jó gyakorlatot bemutató helyszíneken valósulnak meg: *Budapest, Debrecen, Tiszadob, Berettyóújfalú, Kállósemjén.*

4.2 Célcsoport:

Olyan magyarországi Tehetségpontok, egyéb tehetséggondozással is foglalkozó szervezetek, intézmények pedagógusai, szakemberei, akik gyerekek, fiatalok, különösen a hátrányos helyzetű, sajátos nevelési igényű, valamint beilleszkedési, tanulási, magatartási problémákkal küzdő diákok esélyegyenlőségének előmozdítása, tehetség-kibontakoztatása és - gondozása kapcsán látnak el feladatokat.

5

5. Az igényelhető támogatás formája, mértéke

A felsorolt költségeket a MATEHETSZ finanszírozza:

- műhelymunka óradíjak,
- étkeztetési/bekészítési (catering) költségek,
- szállásköltségek,
- terembérlési költségek,
- eszköz- és anyagbeszerzési költségek.

A műhelymunka helyszíneire való eljutást minden résztvevőnek saját forrásból kell megoldania.

6. Támogatási időszak

2015. február – 2015. április

7. Beérkező pályázatok értékelésének szempontjai

7.1. Jelentkezési feltételek

- Kitöltött online jelentkezési lap.
- A delegáló szervezet által írt szakmai bemutatkozó levél, mely kitér a részvétel szakmai indoklására.
- A pályázó szervezet/intézmény legfeljebb 1 szakembert delegálhat.

7.2. Kiválasztási szempontok

- A delegáló intézmény/szervezet a szakmai bemutatkozó levele.
- A kiválasztás során előnyt élveznek azok a magyarországi Tehetségpontok, egyéb, tehetséggondozással kapcsolatban is szakmai feladatokat ellátó köznevelési intézmények, civil szervezetek, tanodák, amelyek hátrányos helyzetű, valamint a beilleszkedési, tanulási, viselkedési problémákkal küzdő gyermekek, fiatalok, tehetséggondozása, hátrányainak csökkentése, esélyegyenlőségének előmozdítása kapcsán látnak el feladatokat.

8. A pályázatok benyújtásának módja, helye és határideje

2015. január 27. 24.00 óráig várjuk a jelentkezéseket a www.tehetseg.hu weboldalon elérhető OPER pályázattási rendszerben.

1. számú melléklet

„Ki játszik ilyet?” Módszertani műhelymunka Gondolkodásfejlesztés táblajátékokkal, a mozgáskotta módszer alkalmazásával

A műhelymunka megvalósítója: **EMMI Debreceni Javítóintézet**

A műhelymunka megvalósításának helyszíne: **Debrecen**

A jó gyakorlat célcsoportja:

Az intézmény által kidolgozott jó gyakorlat célcsoportját alapvetően a halmozottan hátrányos helyzetű, magatartási, tanulási problémákkal küzdő, valamint a sajátos nevelési igényű gyerekek, fiatalok képezik.

A jó gyakorlat célja:

A táblajátékok valamint mozgáskotta alkalmazása révén, olyan speciális szakmai, módszertani ismeretek, gyakorlati technikák átadása, amelyek révén, a képzésen résztvevő szakemberek megfelelő fejlesztőpedagógiai támogatást kapnak diákjaik tehetségének méréshez, azonosításához, kibontakoztatásához, gondozásához valamint az érintett tanulók alapképességeinek és alapkészségeinek fejlesztéséhez, ez által pedig az esélyegyenlőtlenségük csökkentéséhez.

A jó gyakorlat bemutatása:

A jó gyakorlat két elemből épül fel. A táblajátékok alkalmazásával indirekt módon segíthető elő a diákok logikai készségének fejlesztése, türelemre, kooperációra, a szabályok betartására való ösztönzése, a siker- és kudarc élményeik adekvát kezelése, feldolgozása. A jó gyakorlat keretében kidolgozott táblajátékokban egyidejűleg több csoport vehet részt. Csoportonként egy-egy kiválasztott tanuló minden héten megismerkedik egy - egy táblajátékkal. Az előzetesen kiválasztott fiatalok csoportjukban továbbadják a megtanult játékot, annak szabályrendszerét. A játékokban résztvevő csoportok rendszeres időközönként versenyt rendeznek. Négy hét után a csoportok minden játékra egy - egy résztvevőt delegálnak az intézeti szintű versenyre, amelyen kiválaszthatóak a legtehetségesebb fiatalok. A jó gyakorlat nagy hangsúlyt helyez arra, hogy a játékokban olyan elemek is megjelenjenek, amelyek a kreatív gondolkodást, valamint a manuális készségek aktivizálását, fejlesztését ösztönzik.

Mozgáskotta alkalmazása új mozgásformák bemutatását, ezáltal a jobb és a bal agyfélteke működésének összehangolását, a diákok mozgáskoordinációjának és kultúrájának fejlesztését, egyensúlyérzékének javítását célozza. A bemutatni kívánt jó gyakorlatok módszertana ötvözi a sport, a zene, a logikai, a matematikai, valamint a drámajáték elemeit. A programban drámapedagógus és fejlesztőpedagógus irányításával a diákok 12 fős csoportokat alkotnak. A fiatalok új mozgáselemekkel megismerkednek meg. A fejlesztő foglalkozásokon az egyre nehezedő feladatok során a pedagógusok kiszűrik a tehetséges fiatalokat és kiválasztják azokat, akikkel egy mozgásszínvonalú előadást hoznak létre. Ebben a programelemben is megjelenik a kreativitás. Az előadáshoz a színvonalú dobogót, díszleteket, dekorációt, jelmezeket a fiatalok készítik el. A műhelymunkán résztvevő szakemberek részére olyan

eszközök kerülnek átadásra, amelyek garanciát nyújtanak a megismertetett jó gyakorlatok zökkenőmentes és eredményes adaptálására.

2. számú melléklet

„Tehetség - Prezi”

A műhelymunka megvalósítója: Igazgyöngy Alapfokú Művészetoktatási Intézmény

A műhelymunka megvalósításának helyszíne: Berettyóújfalú

A jó gyakorlat célcsoportja:

Halmazottan hátrányos helyzetű diákok, fiatalok.

A jó gyakorlat célja:

A „Tehetség - Prezi” a kiemelt hangsúlyt helyez a halmazottan hátrányos helyzetű gyerekek kommunikációs készségeinek, kognitív képességeinek és szociális kompetenciáinak fejlesztésére. A projekt legfőbb alapelve a gyermekközpontúság, az egyéni fejlesztéssel a legoptimálisabb pedagógiai helyzetek megteremtése. Fontos szempont, hogy a műhelymunkán megismertetett játékok révén előmozdítható a közösség tehetségmentő képességének erősítése, ezáltal pedig valós esély nyílik a diákok tehetségének kibontakoztatására, gondozására.

A jó gyakorlat bemutatása:

A projekt módszertani motívuma a vizuális kommunikáció. Az Igazgyöngy, AMI pedagógiai tapasztalatai szerint, a hátrányos helyzetű gyerekeknél egy - egy kérdés megértésében a vizuális megjelenítés jóval gyorsabb és hatékonyabb, mint pl. a szöveges értelmezés. Egy megfelelő rajzi feladat nem csupán a vizuális kommunikációt fejleszti, hanem információt ad és tudást mélyít el (rajzolni csak azt tudom, amiről ismeretem van), és a gondolkodási képességeket is bevonja (pl. megfigyelés, új rendszerbe illesztés), amit az alkotás érzelmi töltésével erősít meg. Amennyiben e módszertani elvek figyelembevételével mentén valósul meg az oktató-nevelő munka, sok olyan problémára is megoldást találhat, amely a hátrányos helyzetű gyerekekkel kapcsolatban gyakran felmerül, pl. motiváció, részképesség-kiesések, figyelemkoncentráció zavara). A projekt módszertanában meghatározó szerepet játszik az egyéni fejlesztés.

A „Tehetség - Prezi” projektben a résztvevő gyerekek a saját érdeklődési területüknek megfelelően választhatnak témákat, amit információgyűjtéssel, saját rajzolt ábrákkal, képanyaggal kell a számítógépes grafika eszközeivel, prezentáció formában elkészíteniük és bemutatniuk osztálytársaiknak, illetve a nagyobb közösségnek. A projekt tartalmi elemei: az információszerzés különféle módzatainak gyakorlása (internetes adatgyűjtés, újságcikk, riport, fotó, stb.), azok alkotással történő kiegészítése (saját értelmező ábra, vagy képalkotás, fogalmazás), új rendszerbe illesztése (prezentáció megtervezése), számítógépes grafikai eszközökkel történő gazdagítása (betűtípus, effektek, háttér), illetve ennek előadása (a verbális kommunikációval, metakommunikációval történő összekapcsolása). A gyerekek jegyzetei, vázlatai, rajzai és természetesen az elkészített prezentációk is mutatják a tudásmennyiséget, ami a projekt során létrejött. Az előadások értékeléséhez különféle megfigyelési szempontokat adhatóak, pontozással

ellátott értékeléssel készíthetők, melyeket használhatnak a pedagógusok, de a hallgatóság is. A prezentációk feltölthetők az iskola/szervezet honlapjára is, így egyrészt egy új tudástár jön létre, másrészt az egyre bővülő egységek összehasonlítási, értékelési, tematikus csoportosítási és fejlesztési lehetőséget is nyújtanak.

3. Számú melléklet

„Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal és informatikával”

A műhelymunka megvalósítója: **Informatika- és Számítástechnika Tanárok Egyesülete**
A műhelymunka helyszíne: **Budapest**

A jó gyakorlat célcsoportja:

Az általános iskola felső tagozatos osztályaiba, valamint a középiskolába járó diákok.

A jó gyakorlat célja:

A táblásjátékok és az informatika összekapcsolása révén, olyan jó gyakorlatok, módszertani tartalmak átadása, amelyek hatékony módon segítik a szakemberek tehetségfejlesztéssel kapcsolatos pedagógiai munkáját, valamint hozzájárulnak gyermekek, fiatalok, ezen belül a hátrányos helyzetű és sajátos nevelési igényű (SNI) tanulók tehetségének kibontakoztatásához, gondolkodásának, kreativitásának, valamint infokommunikációs kompetenciáinak fejlesztéséhez.

A jó gyakorlat bemutatása:

A jó gyakorlat keretében két korosztály, valamint sajátos nevelési igényű diákok számára szóló módszertani tartalmak ismerhetők meg, valamint azok keretében demonstrált innovatív fejlesztőpedagógiai technikák sajátíthatók el.

Az általános iskolai korosztály számára: egy 25 órás, informatikai ismeretek és infokommunikációs készségek gazdagítását célzó, szakköri keretek között játszható táblásjáték, továbbá egy 15 órás programozói ismeretekkel gazdagított, korszerű Információs és Kommunikációs Technológiai eszközök használatára hangsúlyt helyező, táblásjáték került kidolgozásra.

A középiskolai korosztályon belül, két célcsoport vonatkozásában került kidolgozásra tehetségfejlesztéssel kapcsolatos módszertani tartalom. A szakiskolai célcsoport számára egy 20 órás, tanórán kívüli, szakköri keretek között lebonyolítható program kerül kidolgozásra, amelynek célja, hogy a diákok átfogó, gyakorlati ismeretekre tegyenek szert a projektalapú feladat megvalósításról: cél, hogy a tervezéstől a végrehajtásig minden munkafázissal megismerkedhessenek.

A hallássérült tanulók részére került kidolgozásra egy 25 órás, szakköri keretek között lebonyolítható program került kidolgozásra, melynek hangsúlyos eleme az informatikai akadálymentesítés, olyan módszertani tartalmak, amelyek az érintett diákok esélyegyenlőségét hivatottak előmozdítani. A jó gyakorlat kiemelt feladatának tekinti, hogy a fejlesztésbe bevont tanulók környezete (szüleik, iskolai tanáraik, a téma iránt érdeklődő szakemberek, felsőoktatási diákmentorok) számára is módszertani támogatást nyújtson.

A szervezet gyakorlatorientált Műhelymunka foglalkozásokon betekintést nyújt a működő programjainkba. A műhelymunka főbb tematikai pontjai: infokommunikációs akadálymentesítés szemlélete az SNI mini pilot szakköreinken; KODU program és táblajáték az EGYMI-ben; gondolkodásfejlesztés

táblajátékkal interdiszciplináris kitekintéssel az általános iskola felső tagozatán; gondolkodásfejlesztés informatikával kooperatív tanulásszervezéssel a szakiskolákban. A szakiskolai program egyediségét az adja, hogy az alkalmas a középiskolák minden célcsoportjának tehetséggondozására.

4. számú melléklet

„Játszani is engedd”

„Gyermekeink úgy fognak holnap dolgozni, ahogyan ma játszanak: "alaposan és kitartóan" vagy figyelmetlenül és unottan.”
/Elisabeth Plattner/

A műhelymunka megvalósítója: Kállósemjéni Diákokért és Ifjakért Egyesület

A műhelymunka megvalósításának helyszíne: Tiszadob

A jó gyakorlat célcsoportja:

Az általános iskoláskorú, különösen a hátrányos helyzetűek tanulók.

A jó gyakorlat célja:

Olyan módszerek, technikák megismertetése, amelyek vezérmotívuma az indirekt ismeretszerzésen alapszik, illetőleg, amely a formális tanulás mellett, informális, ún. lazító - programok segítségével törekszik a diákok tehetségének kibontakoztatására, gondozására, a stratégiai gondolkodás, valamint az ahhoz kapcsolódó tervezés aktivizálására, a fontosabb társadalmi normák, szociális kompetenciák megismertetésére, a logikai- és problémamegoldó képességek fejlesztésére. Mindezek révén pedig a diákok tehetségének kibontakoztatására, gondozására.

A jó gyakorlat bemutatása:

A műhelyfoglalkozáson a szakembereknek lehetőségük nyílik arra, hogy elsajátítsák azokat a technikákat, amelyek segítségével megtervezhetőek, lebonyolíthatóak az olyan foglalkozások, amelyek módszertani tartalmaikat tekintve elsősorban az indirekt tanulás eszköztárát alkalmazzák. Továbbá megismerhetik azokat a módszereket, amelyek révén, hatékony módon lehet a játékfoglalkozások segítségével a formális tanulmányokat is támogató, fontos és hasznos ismereteket, mintákat átadni, valamint diák mentorokat felkészíteni és bevonni a foglalkozások lebonyolításába. A műhelymunka során bemutatni kívánt játékok, foglalkozások sokrétűek, azokban innovatív módon ötvöződnék a táblajátékok, csapatépítést előmozdító, valamint a nagymozgásokat és a fizikai állóképességet javító elemek.

A műhelymunka során az alábbi játékok megismerésére nyílik lehetőségük

Amőba, Pötyögtetés amőba, Malom, Kutya - Macska, Pentomino, Quoridor, Mancala, Set, Quarto, Goblett, Cascades, Pylos, Mastermind, Szókratesz, Reversi, Gommulo, Seega, Surakata.

5. számú melléklet

„Együttműködésre nevelés érdekes logikai és csillagászati játékokkal”

A műhelymunka megvalósítója: Vermes Miklós Általános Iskola
A műhelymunka megvalósításának helyszíne: Budapest

A jó gyakorlat célcsoportja:

Az óvodás- és általános iskoláskorú korú gyermekek, diákok.

A jó gyakorlat célja:

Fő célkitűzés a csillagászat közérthetővé, élményszerűvé, játékosá, szórakozatóvá tétele. A műhelymunka keretében olyan technikák, módszerek megismertetése, átadása, amelyek révén lehetőség nyílik diákok logikai gondolkodásának, együttműködésre való képességének fejlesztése, a gazdagító tevékenységek révén pedig érdeklődésük, motiváltságuk felébresztésére, fokozására. A műhelymunka keretében olyan technikák bemutatás, átadása, amelyek segítségével lehetőség nyílik a különböző korosztályokba tartozó diákok, fiatalok számára élményszerű, indirekt módon megvalósuló ismeret és tudás elsajátításra. További fontos cél, hogy átadott ismeretek segítségével hatékony és eredményes módon valósuljon meg a diákok tehetségének kibontakoztatása, gondozása.

A jó gyakorlat bemutatása:

A műhelymunka elnevezése Csillagnap (amikor a logika összefonódik más tudománnyal) Fő célkitűzés a csillagászat közérthetővé, élményszerűvé, játékosá, szórakozatóvá tétele.

Üstökös-főzés

Hogyan lehet szárazjégből üstököst „főzni”? Olyan interaktív előadás lehetőséget biztosít arra, hogy az óvodások és a nagyobb gyerekek is az életkoruknak megfelelő mennyiségű és minőségű új, e témával kapcsolatos, természettudományos információhoz jussanak.

Veszta kisbolygó

A gyerekek a hallottak alapján elkészítetik valamely égitest térbeli modelljét. A kisbolygó modelljét úgy kell előállítani, hogy felismerhető legyen.

Tejútrendszer

A játékok fontos eleme a mentordiókok felkészítése, foglalkozásokban történő bevonása. A mentordiókok a Tejútrendszer kialakulásával szóló mondákkal ismertetnek meg a tanulótársaikkal, melynek

során különböző élményjátékok lebonyolítására kerül sor, mint például: a kakaós csiga galaxisok kóstoltatása, valamint diavetítést követően a gyerekek kristálycukorból készíthették el a gyerekek saját galaxisukat.

Minden tevékenység a hatékonyabb és tartósabb ismeretszerzésre irányul. Az ész - kéz - szív egysége dominál a megismerő, alkalmazó tevékenységekben egyaránt.

6. számú melléklet

“Ügyes kéz - Fürge ész”

Műhelymunka megvalósítója: **Tiszadobi Volt Állami gondozottak Egyesület**

Műhelymunka helyszíne: **Tiszadob**

A program célcsoportja?

Halmazottan hátrányos helyzetű, állami gondoskodásban élő gyerekek, diákok.

A jó gyakorlat célja:

A műhelymunkán résztvevő szakemberek olyan módszertani tartalmakkal és fejlesztőpedagógiai technikákkal történő megismertetése, amelyek ösztönzőleg hatnak a diákok kreatív gondolkodására, kognitív, problémamegoldó, szociális és manuális készségeik fejlesztésére, tehetségük kibontakoztatására, gondozására. Mindezek révén pedig oktatási hátrányaik csökkentéséhez, esélyegyenlőségük előmozdításához.

A jó gyakorlat bemutatása:

A projekt két kiemelt területet érint, amelyek a kreatív- manuális-, valamint a kognitív készség fejlesztését célozzák. Mindezen célkitűzéseket táblajátékok, stratégiai játékok megismerésével, gyakorlati használatával lehet a leghatékonyabban előmozdítani.

A jó gyakorlat elvi kiindulópontja, hogy: *Minden ember tehetséges valamiben, csak kell hozzá egy másik tehetséges ember, aki felfedezi, és segíti kiteljesedni!”*

A műhelymunkát megvalósító szervezet szakmai hitvallása szerint az tehetség az,

-
- ha kiderül az, hogy valaki **szívesen foglalkozik** egy dologgal, tartósan és elmélyülten képes koncentrálni rá, akkor ez már jó alap, érdemes fokozottabb figyelmet fordítani rá.
- Amikor arra is fény derül, hogy az illető **képes a folyamatos fejlődésre**, kitartó és **másokat is magával tud ragadni**, akkor azt már nevezhetjük tehetségnek.
- Ez a tapasztalat egyaránt **igaz bármely** (zene, tánc, kreativitás, manuális, konstruktív, szociális stb.) **területen** felfedezhető kiemelkedő készségre.
- Nagyon fontos viszont, hogy az illető „tehetségcsíra” közelében **legyen egy jó szakember**, aki kibontja és a lehetőség szerint a legjobb szintre fejleszti!
-

A szervezet tehetséggondozással kapcsolatos elvi kiindulópontjának, valamint szakmai hitvallásának figyelemvételével került kidolgozásra a műhelymunka tematikája. A műhelymunka foglalkozásokon a résztvevő szakembereknek lehetőségük nyílik, hogy megismerjék azokat tábla- és stratégiai játékokat, amelyeket a szervezet a gyakorlatban sikeresen és eredményesen kipróbált. E mellett arra is lehetőségük nyílik, hogy megismerjék és elsajátítsák azokat a technikákat, amelyek segítségével a diákokat a táblajátékok megtervezésére, azon szabályrendszerének kidolgozására lehet ösztönözni.

7. számú melléklet

„Ébresztő Tehetségfejlesztés festéssel, társasjátékkal és tapasztalati tanulással”

Mottó: „Van-e rossz gyerek, és ha igen, miért nem?”

A műhelymunka megvalósítója: Presley Ridge Alapítvány Magyarország
Megvalósítójának helyszíne: Budapest

A jó gyakorlat célcsoportja:

A halmozottan hátrányos helyzetű, beilleszkedési, tanulási és magatartási problémákkal küzdő gyerekek, diákok.

A jó gyakorlat célja:

A műhelymunka egyik fő célkitűzése a viselkedési, magatartási problémákkal kapcsolatos ismeretek bővítése, a tudatformálás, melyet három hatékony módszer megismertetésével kívánnak elérni. A képzésen résztvevő szakemberek érzékenysége és megértése erősödik a „rossz”, zavaró magatartású, problémás gyerekek viselkedésének hátterével kapcsolatban. Eszköztáruk gazdagodik az élményfestés és a társasjáték tapasztalati tanulás alapú felhasználásának módszerével. Elsajátítják a tapasztalati tanulás alapú program összeállítását, ahol a gyerekek megtapasztalhatják a „jó vagyok benne” érzést és képessé válnak saját tanulási folyamatuk irányítására az iskolában és az életük más területein is.

A jó gyakorlat bemutatása:

A műhelymunka felépítése: 3 blokkból áll. A képzés alapvetően a résztvevők saját élményeire épít, lehetőségük biztosít a tehetséggondozással kapcsolatos új módszerek megismerésére, eszközök próbálására.

1. A viselkedés háttere: eszközt biztosítja a problémás, „rossz” viselkedés hátterének megértéséhez:

- *Jéghegy* modell, *Konfliktus kör*, *A krízis stressz* modelljének bemutatása.

2. Élményfestés: a résztvevő szakemberek megismerik és kipróbálják a különböző technikákat és a megszokottól eltérő megoldásokat. Például nagyméretű (A1,A2) felület, látszólag össze nem illő anyagok, technikák együttes alkalmazása, közös festés, stb.

- Cél: olyan élmény biztosítása, ahol a résztvevők és később a gyerekek átélhetik, hogy „mindenki tud rajzolni/festeni”. A részvételhez nem szükséges rajz/művészeti irányú képzettség/végzettség/ügyesség.
 - a *Tapasztalati tanulás ciklus* modelljének bemutatása, értelmezése
3. Társasjáték: három társasjáték eredeti változatát és azok különböző oktatási illetve készségfejlesztő célokra kidolgozott adaptációját (Quarto, Hanabi, Labirintus) bemutatása, a saját változatok kidolgozásának és konkrét készségfejlesztési, ismeretátadási célokhoz való adaptálási folyamat facilitálása, ötletek gyűjtése tetszőleges egyéb, már létező társas- vagy táblajáték hasonló célú és szemléletmódú átalakításához.