

02.2022

ERASMUS+ KA1

PROJEKTKIDOLGOZÁS

DIGITÁLIS

KOMPETENCIA

FEJLESZTÉSE

LIKE az életre Egyesület

MAGYARORSZÁG

<https://www.likeavaltozasra.hu>

E-mail: info@likeavaltozasra.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

MEGVALÓSÍTANI TERVEZETT PROJEKT:

Elsősorban azon fiatalok digitális ismeretszintjének fejlesztése LEGO robot alkalmazásával, akik számára a modern digitális eszközök elérése korlátozott. A csereprogram során a fiatalok számos modern IKT eszközzel ismerkednek meg. A digitális kompetenciák fejlesztését első sorban LEGO robotok építésével, programozásával valósítjuk meg. Célunk a kompetencia fejlesztésével a pályaválasztás, majd ezen túl a munkaerőpiaci elhelyezkedés támogatása. A tábor keretében meglátogatjuk a székesfehérvári Titkok Háza digitális élményközpontot és Székesfehérvár nevezetességeit egy városnézés keretében. Tekintettel arra, hogy a programban olasz és magyar fiatalok vesznek részt, az oktatás angol nyelven zajlik majd, ezzel kívánjuk támogatni a nyelvi felkészítést is. Fordítás biztosított.

A CSEREPROGRAM IDŐTARTAMA:

2022.08.24-09.02.

CÉLCSOPORT:

16-20 éves fiatalok, hátrányos helyzetű fiatalok, akik számára a modern digitális eszközök elérésének lehetősége korlátozott.

A CSEREPROGRAM HELYSZÍNE:

Balatonszemes, Pillangó Üdülő

<https://www.pillangoudulo.hu>

ELLÁTÁS:

A programban résztvevő fiatalok részére teljes ellátást biztosítunk (reggeli, ebéd, vacsora)

RÉSZTVEVŐK:

9 fő magyar és 10 fő olasz fiatal

HÁTTÉR

A szociális jogok európai pillérének első alapelve értelmében mindenkinek joga van a minőségi és inkluzív oktatáshoz, képzéshez és egész életen át tartó tanuláshoz annak érdekében, hogy olyan készségeket tartson fenn, illetve szerezzen meg, amelyek lehetővé teszik a társadalomban való teljes részvételt és a munkaerőpiaci változásokhoz való sikeres alkalmazkodást. Az Európai Parlament és az Európai Unió Tanácsa 2006-ban elfogadott egy, az egész életen át tartó tanuláshoz szükséges kulcskompetenciákról szóló ajánlást. Ebben az ajánlásban a tagállamokat arra kérték, hogy „fejlesszék a kulcsfontosságú kompetenciák mindenki számára való biztosítását az egész életen át tartó tanulási stratégiák részeként. A digitális kompetencia ma már nélkülözhetetlen a pályaválasztáshoz, munkavégzéshez vagy a tanuláshoz. Ez a kompetencia nem csupán az internethasználatot foglalja magában, hanem számos további szűkebb részterület összességéből épül fel.

Az infokommunikációs világban való zavartalan mozgás, az alapvető digitális készségek elsajátítása ma már pedig nélkülözhetetlen: nemcsak a siker kulcsa, hanem a mindennapi boldogulásunk feltétele is. A digitális átmenet, a digitális technológiai alkalmazások, az automatizáció, a robottechnológiák, a mesterséges intelligencia az élet szinte minden területére kihatnak és alapjaiban alakítják át a gazdaságot, a munkaerőpiacot és az emberek életkörülményeit. A digitális gazdaságban jelentősen átalakul az egyes foglalkozások, illetve készségek iránti kereslet. Mindezen tevékenységek tárgyi feltételeit számos esetben az iskolák nem tudják kielégíteni, így elengedhetetlen az általános képzés kiegészítése egy a mai kor elvárásainak megfelelő technikai háttér biztosításával (különös tekintettel olyan nehéz helyzetű gyermekek esetében, akiknél nem hogy a korszerű, de az alapvető feltételek sem állnak rendelkezésre). A program keretében ezt a szakadékot kívánjuk áthidalni olyan eszközök elérhetővé tételével, melyek ismeretének elsajátítása támogatni tudja ezen célok megvalósulását.

CÉL

A COVID helyzet hatásait is vizsgáló felmérés szerint a túlnyomórészt hátrányos helyzetű gyerekek harmada - vagy infrastruktúra, vagy megfelelő készség hiányában - a digitális oktatásba nem tudott bekapcsolódni. Az eredmények azt mutatják, hogy a gyerekek hátrányos társadalmi helyzete miatt a jövőben várhatóan így tovább nő majd a tudásbéli szakadék. A program keretében a digitális kompetenciák fejlesztésén keresztül a munkaerőpiaci elhelyezkedés lehetőségét tűztük ki célul első sorban olyan gyermekek számára, akik részére ezen kompetenciák fejlesztésére minimális az esély.

A gyermekek, fiatalok részére a digitális ismeretek bővítését egy 8-10 napos program keretében tervezzük végrehajtani, melyen a partnerországokból 8-8 fő fiatal vesz részt. A képzés során a fiatalok megismerkednek az alapvető informatikai ismeretekkel, majd mélyebb betekintést nyernek a LEGO robotok világába.

A csereprogram során a fiatalok megtanulnak csapatban dolgozni, közös célokat kitűzni, tervezni, külföldi kortársaikkal együttműködni. Olyan IKT eszközöket és munkaköröket ismerhetnek meg, melyre korábban nem volt lehetőségük. Informatikai és angol nyelvi felkészítésben részesítjük őket, ezzel is támogatva a projekt eredményes megvalósulását. Mind az eszközök, mind az elméleti felkészítés és gyárlátogatás során szélesítjük a látómezejüket, eszközt adva ezzel a pályaválasztásukhoz, majd a későbbi munkaerőpiaci elhelyezkedésükhöz. A Lego programozható robot megoldása olyan eszközkészlet, amely tanórai, szakköri keretben egyaránt használható és motiválja a tanulókat a feladatmegoldásra, ugyanakkor a kompetenciafejlesztésben (különös tekintettel a logikus-algoritmikus gondolkodás, a problémamegoldás, a magasabb rendű gondolkodási készségek fejlesztésére) is eredményesen alkalmazható. A Lego programozható robotok egyidejűleg több, a Nemzeti alaptantervben nevesített kulcskompetencia és készség fejlesztését elősegítik (matematikai kompetencia, problémamegoldókészség, egyéni- és csoportos tanulás, kreativitás készségének fejlődését a robot alkalmazásával kapcsolatban). A pedagógiai fejlesztés szempontjából a LEGO Mindstorms EV3 gyakorlatok alkalmasak többek között a problémamegoldás, a logikus-algoritmikus gondolkodás, ismeretszerző készség, a kreativitás, az együttműködés, a magasabb rendű gondolkodási készségek fejlesztésére.