

Erdei iskola mint fenntarthatósági és digitális projekthét

A Szigetszentmiklósi Batthyány Kázmér Gimnáziumban 1999 óta alkalmazzuk az oktatás színesítésére és gyakorlatiasabbá tételére az Erdei iskolát mint a kiterjesztett osztályterem egyik formáját. Az ötödik és a kilencedik évfolyamos tanulóink vesznek részt a többnapos programsorozaton. Most a kilencedikes programot ismertetjük, amelyen három osztály 93 diákja vett részt idén.



Ebben a tanévben az erdei iskolát új formában valósítottuk meg:

- néhány év kihagyás után visszatértünk a Csattogó-völgybe
- nemcsak a helyszínen, hanem a tábori programok koncepcióján is változtattunk
- az erdei iskolát **fenntarthatósági és digitális projekthétté** alakítottuk
- az egészet egy kerettörténet köré szerveztük
- az osztályok két-két csoportban, klánokban dolgoztak
- a diákcsoportoknak egy komplex projektfeladatot kellett elvégezniük a négy nap alatt
- a motiváció növelése érdekében gamifikált értékelést vezettünk be
- a csoportok között pontverseny zajlott, egyéni és klánpontok gyűjtése folyt
- a klántagok különböző szerepek közül választhattak, melyekhez feladatok kapcsolódtak (pl. klánvezér, szóvivő, időfelelős, krónikás stb.)
- minden programot dokumentálniuk kellett (fotók, posztok magyarul, angolul, németül, harci nyelven)
- az elkészült anyagokat naponta fel kellett tölteniük egy Sutori idővonalra
- a „termék” (közös alkotás) elkészítéséhez digitális eszközöket (tablet, laptop, okostelefon) használtak
- XXI. századi tanulásszervezési módszereket alkalmaztunk (együttműködés, tudásfejlesztés, önszabályozás, valós problémamegoldás és újítások, infokommunikációs technikák használata, minőségi kommunikáció).

1. Kerettörténet:

Hat klán határvidékén van egy felfedezetlen terület, amelyet mindegyik klán meg szeretne szerezni. Ez a terület még érintetlen. A Klánok tanácsa úgy döntött, hogy versennyel dönti el, melyik kláné lesz a terület. A klánok felderítőket küldenek a célterületre, akiknek fel kell mérni, meg kell ismerni a terület erőforrásait, majd javaslatokat kell tenniük a terület fenntartható használatára. Közben tapasztalati pontokat (TP-eket) gyűjtenek. A legtöbb pontot gyűjtő kláné lesz a terület.

2. Gamifikáció:

A klánoknak (15-17 fős csoportok) előzetes feladatként ki kellett találniuk a klánjuk nevét, címerét, jelmondatát, eredettörténetét, valamint minden résztvevő avatárnevet és képet választott, készített magának. Mindenki kapott egy személyi információs kártyát, mely tartalmazta az avatárnevet, képét, szerepének leírását, a tábor programját és a szükséges térképeket.



Az általunk meghatározott szerepekről is maguk döntöttek (önszabályozás, együttműködés, minőségi kommunikáció). Ezeket az előkészítő feladatokat Teams-en keresztül adtuk ki előző héten, hogy a csapatok fel-, a személyi kártyák elkészülhessenek, mert az első tanítási napon már indult is a küldetés (infokommunikációs technikák használata).



A programok elvégzése során a klánok TP-eket kaptak (pontos érkezés, részvétel, aktivitás). Az egyénileg kimagasló teljesítmények is pontot értek, valamint TP-t kaptak a klán-szerepek elvégzéséért, a tiszta szobáért, szelektív hulladékgyűjtésért. A diákok az egyénileg szerzett pontjaikat átválthatják egyes tantárgyakból ötoszókra. A pontszerzésnél voltak opcionális lehetőségek is: pl. virtuális gombavadászat a túra alatt, kilátó megtekintése, hosszabb táv gyalog megtétele a túrán.



A pontokat naponta összegyűjtöttük és regisztráltuk. Minden nap kihirdettük az aznap legjobban teljesítő és az addigi legeredményesebb csapatot. A csapatok a cím mellé karzalagot kaptak. A legeredményesebb csapat szalagja vándorszalag volt.



A klánok teljesítményét a program végeztével a Bölcsék tanácsa (osztályban tanító, itthon maradt kollégák) is értékelte TP-vel, valamint a projektmunkákra a klánoknak facebook lájkokat kellett gyűjteniük.

3. Projektmunka:

Az egyik szülő segítségével biztosítottuk a táborban a klánoknak az internetelérést, így a feladatmegoldásaikat digitális formában egy Sutori idővonalra helyezték el a diákok. A programokról, programelemekről posztokat kellett írniuk magyar, angol, német és harci nyelven (ez utóbbi a klán saját kommunikációs nyelve, amelyet ők találtak ki). A projekt zárásaként egy összegző jelentést kellett készíteniük megadott szempontok szerint a területről (hangsúlyozva a fenntartható módon történő használatot), a foglalkozásokon tanult felhasználásával (valós problémamegoldás és újítások, tudásfejlesztés).



A napot reggeli tornával kezdtük, amit Dóri tartott.

We've started the day with some morning exercise held by Dóri.

Wir haben den Tag mit morgendlicher Gymnastik begonnen, was Dóri behalten hat.

11 14543435 64124242123413 3534641421161143

33125661356533, 11631235 61346413

35116435343535.

4. A programok:

Célunk olyan természettudományos programok megszervezése volt, amelyekhez a téma a lábunk előtt hevert (az erdő, a patak), és amelyeken a részvétel tanulói aktivitást, mozgást, alkotást igényelt. Ezek két részre oszlottak:

- **Szakmai programok:** térképészet, vízvizsgálat, erdő életközössége, fenntarthatóság a mindennapokban, túra, portya (terepi taktikai és problémamegoldó játék). A foglalkozások egy részét külső partnercég oktatói tartották. A velük való egyeztetések eredményeként a foglalkozásokon a fenntarthatóság elemei is megjelentek.



- **Közösségi programok:** csapatépítés, maguk által kiválasztott szabadprogram, a záróestre színdarab készítése előre megadott téma feldolgozásával (ez utóbbi is egy projektermék volt).



5. Összegzés:

- A programok megvalósítását igyekeztünk minél kevesebb és **újrahasznosítható anyagokból** megoldani (pl. a karszalagok újrahasznosított PET palackból készültek), a hulladékot szelektíven gyűjteni.
- Az erdei iskola projektet **nem hagyományos tantermi környezetben és időkeretben** valósítottuk meg.

- Az újszerű **koncepció lényege a tantárgyközi integráció, a tartalmi komplexitás, a környezettudatos szemléletformálás és az élményszerű megismerés** volt.
- A tanulók érdeklődésére, eddigi ismereteire és tapasztalatára, kreativitására és problémamegoldó képességére építettünk. A foglalkozások során **az ismeretanyag feldolgozása interaktív módon, csoportokban** történt. A gyakorlati feladatok elvégzése közben a diákok új ismereteket szereztek, összefüggéseket tártak fel, egymással kommunikáltak és együttműködtek a közös alkotás során. Mindez **nagyfokú önállóságot** tett lehetővé a tanulói munkában, módot adott az iskolán kívüli világ megismerésére, a környezettudatos szemlélet beépítésére a gyerekek értékrendjébe, az ismeretek integrálására, új kapcsolatok kialakítására, a közösség formálására.