

Online készségfejlesztő verseny LEGO® eszközökkel

A jó gyakorlat létrehozója és működtetője: Nyíregyházi Egyetem

Helyszín

Magyarország*

Nyíregyháza*

Online felület*

Cél

A LEGO Education módszertanán keresztül életpálya-tervezési kompetenciák fejlesztése, továbbá a kreativitás fejlesztése.

A jó gyakorlat részletes leírása

A LEGO Education módszertana 1980 világszerte jelen van az oktatásban és fejlesztésben, legújabbán innovatív módon a pályaaorientáció területén is. A módszertan használata által fejlődik a gyermekek kommunikációs, kollaborációs, prezentációs készsége, valamint a kreativitás és a logikus algoritmikus gondolkodás, hozzájárulva az életpálya-tervezési kompetencia fejlesztésükhöz is.

A program sikeres megvalósítása miatt fontos, hogy a hazai és a határon túli magyar nyelvű oktatási intézményekből tudjanak jelentkezni tanulók, minél több fiatal szólítson meg. Mivel nincs utazási költség, és nincs a versenyben megkötött eszközhasználat, így mindenki számára elérhetővé válik a részvétel.

Versenyszabályzat: korosztályhoz kötött kötelező irodalmi mű megépítése és bemutatása LEGO elemek segítségével. A kész műről video dokumentációt kell készíteni, amely videót narrálással lehetséges kiegészíteni, kiemelve milyen módon kapcsolódik az alkotás a pályaválasztásukhoz.

Az értékelésnél figyelembe vesszük az épített produktum részletességét, annak a műhöz való hűségét, valamint a bemutatás módját.

Jelentkezés feltételei: maximum 6 fő, életkor szerinti besorolással. A LEGO elemek mellett megjelenhetnek más oktatástechnológiai eszközök is. A video amelyet készítenek nem lehet hosszabb 3 percnél. A beküldésnél csak és kizárólag a video linkjét küldhetik el, magát a fájlt nem.

Értékelés: a programon általánosságban elmondható, hogy az első három helyezetten kívül minden résztvevő csapat egyedi oklevélben részesül, valamint szponzortól függően ajándékokban is.

A verseny során általánosságban 150 fő szokott részt venni. A korosztályi besorolás óvodától az egyetemig lehetséges, mivel mindegyiknek megvan az egyedi témaköre. A verseny számos témakörben megvalósítható, például matematika, irodalom, történelem, biológia, informatika, földrajz stb.



Ágazatok

valamennyi KIM
ágazatot lefed

ágazatok*

Együttműködő
partnerek

Nyíregyházi Egyetem, LEGO Education Innovation Studio

Célcsoportok

óvodások*

középiskolások*

szülők

☐ alsó tagozatos
általános iskolások*☐ felsőoktatásban
tanulók*☐ tanárok/oktatók☐ felső tagozatos
általános iskolások*
☐ felnőttek*

Eredmények, indikátorok	Az ország számos intézményének, korosztályainak megszólítása óvodától az egyetemig, adott témakörök elmélyítése. A programba bevont tanulók száma 150 fő.
Egyediség, kiemelt értéke	A Nyíregyházi Egyetem LEGO Education Innovation Studiojának rendszeres versenysorozata, amely korlátlan témakörben alkalmazható. A feladatok elvégzése során fejlődik az IKT eszközök használatának mértéke, az együttműködés és a projekt alapú feladatmegoldás.
Fejlesztés erőforrásai	A Nyíregyházi Egyetem LEGO Education Innovation Studio és együttműködő gazdasági szereplőinek erőforrásai
Módszertan	LEGO Education módszertan, élmény alapú, játékpédagógiára koncentrááló módszertannal kiegészítve.
Digitalizáltság	Video vágás, stopmotion szerkesztés, digitális eszközök használata, online térben való eligazodás
Az adaptálás feltételei (anyagi/humán erőforrás)	Személyi költségek; online felület biztosítása; online marketing tevékenység, video anyagok vágása; online közvetítések biztosítása; szponzorok biztosítása; LEGO Education trénerek
Információk	https://nye.hu/ https://www.leis.hu/ittvanazosz/ https://www.leis.hu/dijatado_kallay/ https://www.leis.hu/a-kallay-gyujtemeny-es-a-nyiregyhazi-egyetm-lego-education-innovation-studio-online-versenye/