„Valóra váló álmok” – élmény fókuszú interdiszciplináris tehetséggondozó program

A Tehetségműhely Közhasznú Alapítvány **Nemzeti Tehetség Program támogatásával** 2021/2022-ben megtartott **„Valóra váló álmok”** elnevezésű programban 9-13 éves kisiskolás tehetségeknek kínálunk komplex tehetségfejlesztést. Ennek elemei az egyéni fejlesztés és a gyermekek szocializációja érdekében csoportban megvalósuló kiscsoportos foglalkozás, a nyolc gardneri intelligencia-terület szimultán fejlesztése és a szülők bevonódásának támogatása.

2021. szeptemberétől a komplex élményalapú tudásközvetítést és képességfejlesztést különleges és egyedülálló kalandokat rejtő projekteken keresztül valósítjuk meg. Idén 3 különálló, de mégis egymáshoz ezer szállal kötődő projektben vettek részt a gyerekek.

A Föld külső szomszédja régóta izgatja az emberiség fantáziáját, így idén a **MARScassonne projektben** nem kevesebbre vállalkoztunk, minthogy a gyerekek kreativitása és a meghívott szakemberektől kapott ismeretek nyomán életre keltsük a római hadisten bolygóját. A képzeletbeli kaland során 3D modellek és digitálisan vezérelhető eszközök révén egy elképzelt marsi világ terepasztalát építjük meg. A **MARScassone** nemcsak azért volt népszerű a gyermekek körében, mert fókuszát egy általuk kedvelt tevékenység, a digitális tervezés és építés jelentette, hanem mert a témaválasztás, egy távoli bolygó megismerése, és annak saját tudás és fantázia vezérelte modellezése önmagában is élénk csillogást csal a gyermekek szemében. Benyomásokat szerezhettek egy tudományos kérdés történeti vonatkozásairól, nemzetközi kutatási együttműködésekről, alapvető csillagászati, fizikai, földrajzi jelenségekről, törvényekről.

Az Időutazás Művészete projekt, mint ahogy a neve is jelzi, egy korokon átívelő művészettörténeti kalandozás volt. Izgalmas felfedezéseket tettünk különböző korok művészeti világában és a kincseket átmentve a jelenbe magunk is próbát tettünk különböző érdekesnek ígérkező művészeti feladatok, stílusgyakorlatok kivitelezésében.

A **Mesterségem címere projekt** vállalása az volt, hogy közkedvelt szakterületeket, a tudomány és művészet különböző ágait interaktívan testközelből mutatjuk be a gyerekeknek. A gyerekek egy-egy szakma karizmatikus képviselőinek szemüvegén keresztül képet festhetnek a foglalkozási területek működéséről, hangulatáról, kulisszatitkairól.

A projektek tehát olyan izgalmas témákat dolgoztak fel, amelyek nagyon testhezállóak az Alkotónapokra járó gyerekek részére, kellő kihívást és motiváltságot ébresztve ezzel bennük az egész évet átívelő közös munkához. A projektek mindegyike több diszciplínát –

természettudományok, társadalomtudományok, képzőművészeti területek, IT - dolgoz fel és megvalósulásukat minden esetben alkotói és digitális kompetenciákat megmozgató tevékenységek támogatták.

Hogyan dolgoztunk és hogy mi lett a projektek eredménye?

A **MARScassone-ban** a gyerekek szakmai irányítással támogatva digitális kompetenciájú tervező, építő és alkotó tevékenységek hosszú láncolatán keresztül életre keltették a vörös bolygó egy elképzelt világát. Az elején még csak papírra felskiccelt tervrajz hétről hétre elevenedett meg és gazdagodott újabb és újabb tereptárgyakkal; pl. szálláshellyel, kutatóállomással, marsi terepjáróval.

A **MARScassone** jövőbeli Mars bázisa a felszín alatt két szinten épült, ahol az alsó szinten laboratóriumok, tesztelő egységek, raktárak helyezkednek el, a felső szinten a lakóterület található hálószobákkal, fürdővel, konyhával, étkezővel és közösségi térrel. A két szintet és a felszínt hatszög alakú működő lifttel szerelték fel. A közlekedési eszközt egy robotvezérelt marsjáró jelentette. Ezután az elektronikát segítségül hívva vezérlőprogramok megírásával és minimotorok beépítésével a terepasztal tárgyai mozgásba lendültek, pl. világító ledek, motorosan nyíló ajtók, forgó növénykeltetők kerültek beépítésre. Egyes használati tárgyak, pl. üvegház, dóm, mikroszkóp a gyerekek tervei alapján 3D nyomtatóval készültek. A felszínt papírmasé technikával formázott marsi sziklák tarkították, az ikonikus vörös homokot porrá tört pasztell segítségével idéztük meg.

A **Mesterségem címere** projektben igencsak inspiráló, szemléletformáló találkozásoknak lehettünk szemtanúi. Sok-sok szakma képviselője megfordult nálunk, mind a tudomány, mind a művészet területéről. Járt nálunk költő, űrkutató, fizikus és fejlesztőmérnök, építész, tanár, pszichológus, kutyaterapeuta, műsorvezető és mozaikművész.

Amikor a gyerekek egy szakma karizmatikus, szaktekintélyénél, személyiségénél fogva mintaként is szolgáló képviselőjével találkozhattak, újfajta viszonyítási ponttal, gondolkodási keretrendszerrel gazdagodtak. Olyan fogalmak, mint elhivatottság, szakmai alázat, élethosszig való tanulás, vezető típusú egyéniség – kerültek terítékre. Hisszük, hogy a feltárt gondolatok, bölcsességek, rávezető jellegű irányadó eszmék hozzásegíthetik a gyerekeket életük egyik legfontosabb döntésének – „Mi legyek, ha felnövök?” Milyen tevékenység, munka fog örömet szerezni?” - könnyebb megválaszolásához. A rácsodálkozó, komplex látásmód kialakítása mellett azt gondoljuk, hogy a program egyfajta motivációs löketet is adott a tanulási attitűdjükhöz, a kemény és kitartó munkához.

Emellett a **Mesterségem címere** programban készítettünk egy **„Activity Plus” elnevezésű játékot**, amelynek újdonsága abban rejlik, hogy a foglalkozások világának tágan értelmezett szókincs

készletére építve az eredeti játékban ismerős feladatok nehezített, kicsit megcsavarintott változatával kell megbirkózni. Minden gyermek maga illusztrálta a játéktábláját, amelyet nyomdai minőségben, könyvkötészeti eljárással támogatva ki is nyomtattunk a hozzá tartozó 100 darabos feladvány-kártyacsomaggal együtt. A szórakoztató partyjáték kifejezésmód fejlesztő, szókincsbővítő és a gyerekek, észrevétlen tanulják meg és értelmezik a magyar nyelvi hagyományokat magukban rejtő közmondásokat, szólásokat, kifejezéseket.

Az **Időutazás Művészete program**ban rengeteg képzőművészeti alkotás került ki a kis művészek kezei alól. Változatos ábrázolástechnikákkal és sokoldalú alkotómunkával idéztük meg a régmúlt művészetét és emeltük át a jelenbe. Az őskor barlangrajzai nyomán közös graffitit készítettünk cricut géppel kivágott stencilekkel és festék sprayvel, az egyiptomi hieroglifák képírását a mai emojikhoz kapcsoltuk, görög labirintust terveztünk kézi rajzzal és számítógépen, mozaikképet készítettünk, saját iniciálét festettünk az arany főszereplésével, parafrázist készítettünk montázs technikával egy reneszánsz festményhez és üvegablakot kreáltunk a szecesszió stílusában, melynek varázsát a Róth Miksa emlékházban tett látogatásunk során a mester műveit szemlélve élhettük át. Az elkészült kreatív művészeti alkotásokból év végére egy a történelmi korokon átívelő, rendkívül gazdag, eklektikus kiállításanyag gyűlt össze.

Egyfajta összegzésként a gyerekek készítettek egy **„ArtMemory" elnevezésű memóriajátékot**, ahol az egyes kapcsolódó párokat egy ismert múltbéli művészeti alkotás és ennek az alkotásnak a „kortárs", gyerekek által feldolgozott és megalkotott vetülete adja. A kártya nyomdai minőségben készült, és év végén minden gyermek egy-egy kártyacsomagot kapott ajándékba. A kártyacsomag bármikor bővíthető további eredeti és egy saját fantázia által megszülető, kortárs ábrázolás alkotta párokkal.

A program zárásaként mindhárom megvalósuló projekt bemutatásra került év végén egy közös családi délután keretében, ahová a hozzánk járó gyermekek szülei, nagyszülei és korábban idejáró diákok kaptak meghívást. A szakmai projektvezetők és a gyerekek közösen mutatták be éves munkájukat:

- egy a művészeti alkotásokat felsorakoztató tárlatvezetéssel,
- az élő terepasztal bemutatásával, ahol a gyerekek meséltek a modell elkészítési folyamatairól és elmagyaráztak, hogy mi hogyan működik
- a saját készítésű játékok közös kipróbálásával és
- fényképek, videók vetítésével, a Tehetségműhelybeli mindennapok hangulatának megélése érdekében

A könnyed hangulatú, de mégis feszes, sok-sok programot kínáló rendezvény óriási sikert aratott. A szülők fellelkesülten, rácsodálkozva a feldolgozott témák, tevékenységterületek és a gyermekeik által elsajátított ismeretanyag komplexitására büszkén búcsúztak.

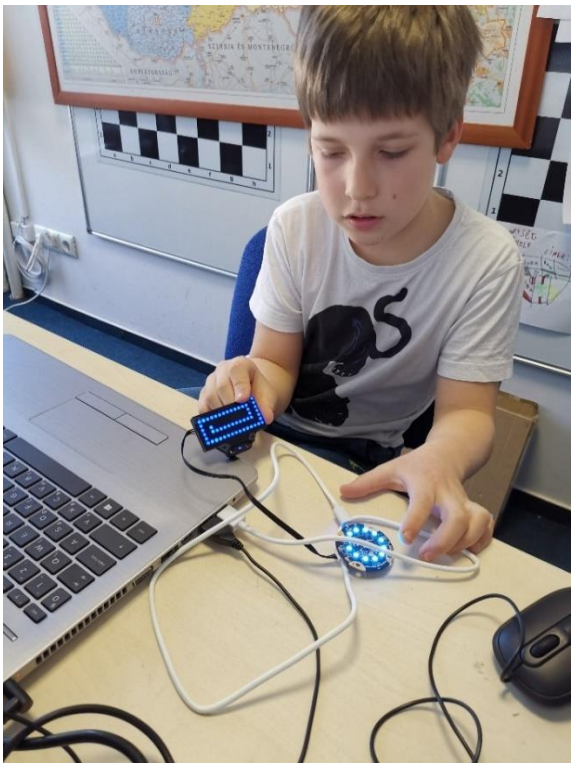
Nemzeti Tehetség Program

Tehetségműhely Alapítvány

EMBERI ERŐFORRÁS TÁMOGATÁSKEZELŐ

EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTÉRIUMA

MARScassonne

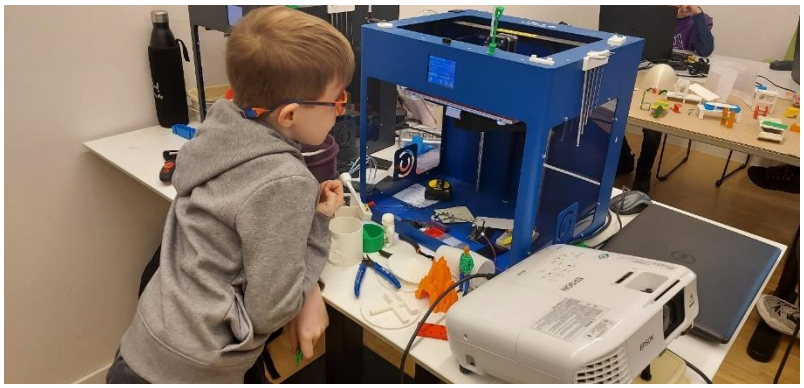


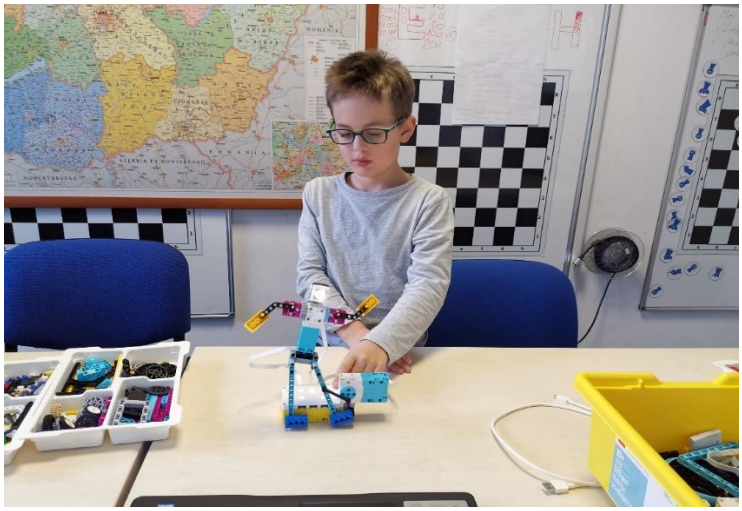
Nemzeti Tehetség Program

Tehetségműhely Alapítvány

EMBERI ERŐFORRÁS TÁMOGATÁSKEZELŐ

EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTÉRIUMA





Nemzeti Tehetség Program

Tehetségműhely Alapítvány

EMBERI ERŐFORRÁS TÁMOGATÁSKEZELŐ

EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTÉRIUMA

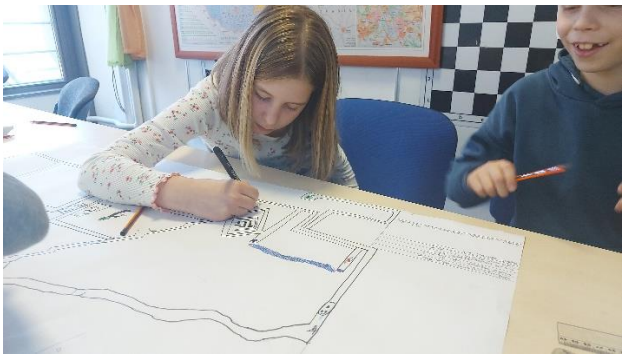
Nemzeti Tehetség Program

Tehetségműhely Alapítvány

EMBERI ERŐFORRÁS TÁMOGATÁSKEZELŐ

EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTÉRIUMA

Időutazás Művészete

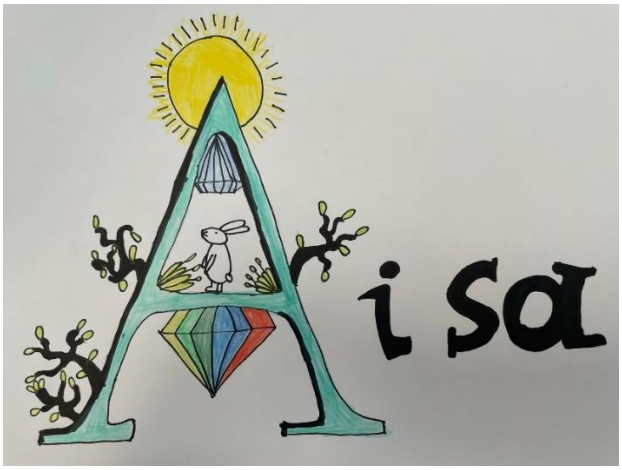


Nemzeti Tehetség Program

Tehetségműhely Alapítvány

EMBERI ERŐFORRÁS TÁMOGATÁSKEZELŐ

EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTÉRIUMA



Nemzeti Tehetség Program

Tehetségműhely Alapítvány

EMBERI ERŐFORRÁS TÁMOGATÁSKEZELŐ

EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTÉRIUMA

Nemzeti Tehetség Program

Tehetségműhely Alapítvány

EMBERI ERŐFORRÁS TÁMOGATÁSKEZELŐ

EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTÉRIUMA

Mesterségem címere

Nemzeti Tehetség Program

Tehetségműhely Alapítvány

EMBERI ERŐFORRÁS TÁMOGATÁSKEZELŐ

EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTÉRIUMA

Nemzeti Tehetség Program

Tehetségműhely Alapítvány

EMBERI ERŐFORRÁS TÁMOGATÁSKEZELŐ

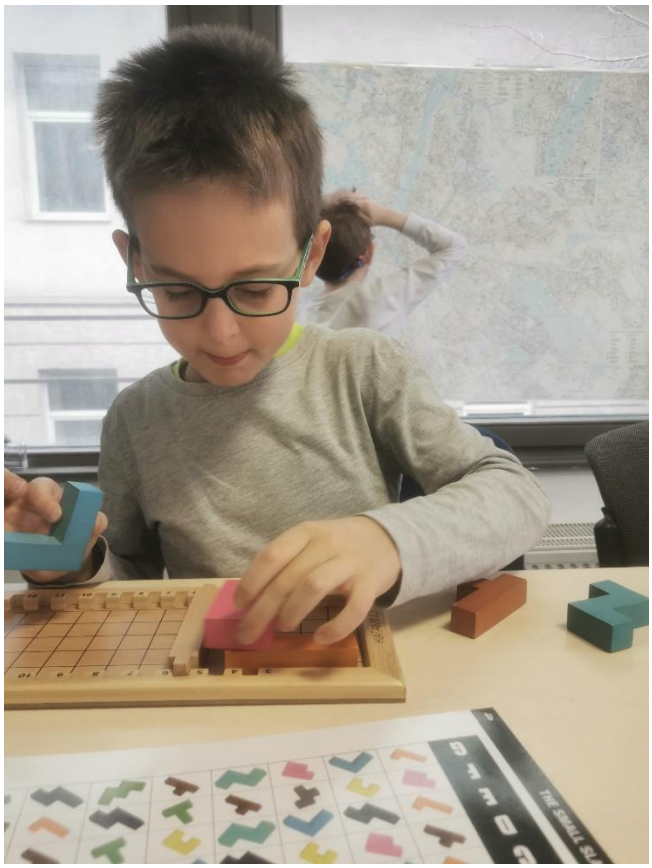
EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTÉRIUMA

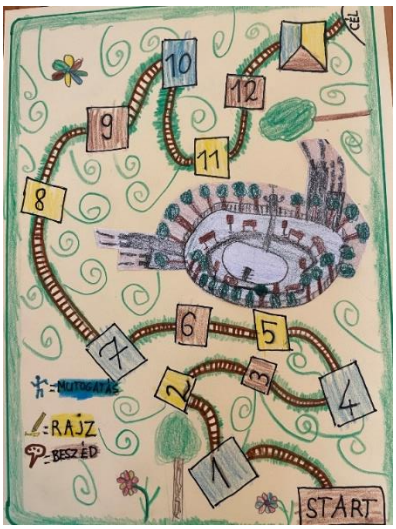
Nemzeti Tehetség Program

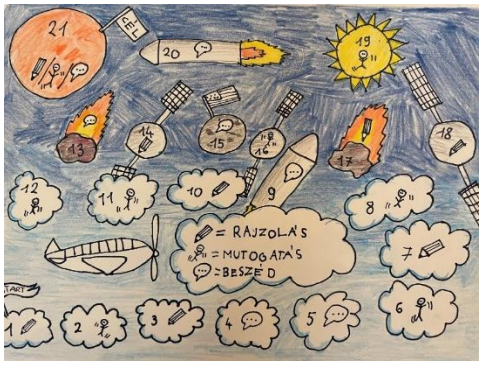
Tehetségműhely Alapítvány

EMBERI ERŐFORRÁS TÁMOGATÁSKEZELŐ

EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTÉRIUMA







Nemzeti Tehetség Program

Tehetségműhely Alapítvány

EMBERI ERŐFORRÁS TÁMOGATÁSKEZELŐ

EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTÉRIUMA