



Szakmai beszámoló az

NTP-INNOV-21-0048

azonosítószámú

**„Tud a Tolnai! – Tudományos
tehetségfejlesztés a JEGYMIÁI-ban”**

című pályázathoz





Beszámoló a „Tud a Tolnai!” – Tudományos tehetségfejlesztés a JEGYMIÁI-ban pályázatunkról

A Miniszterelnökség megbízásából az Emberi Erőforrás Támogatáskezelő a Nemzeti Tehetség Program végrehajtásának 2021-2022. évi cselekvési programja alapján nyílt pályázatot hirdetett az innovatív tanulási környezet kialakítása és komplex tehetségsegítő programok megvalósításának támogatására. A Józsefvárosi Egységes Gyógypedagógiai Módszertani Intézmény és Általános Iskola NTP-INNOV-21-0048 kódjelű „Tud a Tolnai! – Tudományos tehetségfejlesztés a JEGYMIÁI-ban” című pályázata 1.120.000 millió forintot támogatásban részesült.

Programunk célja az volt, hogy az ép intellektus, autizmus spektrum-, magatartás- vagy figyelemzavarral küzdő tanulóink számára egy élmény- és felfedezésközpontú tehetségfejlesztő programot valósítsunk meg, mely során természettudományos és digitális kompetenciáik komplex módon, akadálymentesített környezetben fejlődhetnek. További célunk volt, hogy a tehetségfejlesztő tanórán kívüli foglalkozások során jártasságot szerezzenek a különböző technológiákban. Mivel egyre nagyobb igény mutatkozik a természettudományos és digitális érintettségű munkakörökre, különösen fontos számunkra, hogy tanulóinkat felkészítsük az ilyen típusú pályaaorientációs lehetőségekre. Emellett egy hagyományteremtő programot is megvalósítottunk, mellyel bővítettük tehetséggondozó műhelyfoglalkozásaink palettáját. A programokat úgy terveztük, hogy a tehetségterületeken mutakozó fejlődésen túl tanulóink intra- és interperszonális képességeik is fejlődtek.

A tehetségműhelyek foglalkozásai és a programok 2022. január és 2022 június közötti időszakban valósultak meg.

A következőkben képes beszámoló segítségével szeretnénk bemutatni az egyes műhelyfoglalkozások és a pályázathoz kapcsolódó rendezvények történéseit.

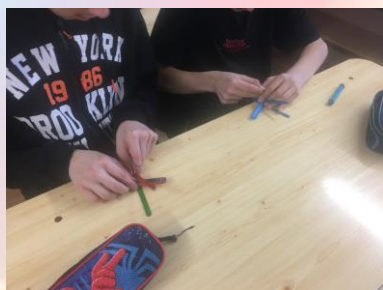


Természettudományos tehetségműhely Tudóspalánta modul

Célja: A Tudóspalánta modul során a tanulók fizikai és kémiai kifejezésekkel ismerkedhettek meg, és kísérleteket is végeztek.

Műhelyvezető: Fekete Dóra, Vigh Laura

A műhelyben a munka február 1-jén kezdődött. Az első alkalommal a gyerekek megismerkedtek a biztonsági szabályokkal. Ezt követően fapálcikákból építettek katapultot, amit aztán ki is próbáltak. A második alkalommal szintén ez volt a téma, csak ekkor már műanyagból és fémből készültek a szerkezetek. Így nemcsak az eltérő anyagok tulajdonságait, hanem az erő, ellenállás, sebesség különböző fizikai aspektusait is megfigyelhették. És még egy barátságos „csatát” is vívhattak a teremben.



A harmadik alkalommal a gravitációs erő, a közegellenállás és a légellenállás fizikai jelenségének megismerése volt a cél. Ehhez üveggolyókat tettek különböző folyadékokba.



A tanulóink számára az egyik legizgalmasabb kísérlet a tojás-törésteszt volt. Hogyan és milyen anyagok felhasználásával készítsünk biztonságos „szerkezetet”, mely megakadályozza a tojás törését? Ehhez ismerni kell az ellenállás, a gravitáció, az erő és a súly fizikai tulajdonságait, valamint a különböző anyagok jellemzőit. Bár nem sikerült minden tojásnak épségben landolnia, a végére akadt néhány, mely sikeresen földet ért.



Az ötödik és hatodik alkalommal diákjaink az ecetsavval ismerkedtek és kísérleteztek. Nem csak azt tanulták meg, hogy az ecet jó ízt ad a salátának, hanem hogy milyen egyéb felhasználási lehetőségei, jellemzői vannak. Miután áttanulmányozták ezeket, majd röviden megismerkedtek a vulkánok működési mechanizmusával is, kísérletet tettek, hogy szemléltessék, milyen is egy vulkánkitörés ecetsav, szódabikarbóna és ételfesték felhasználásával.



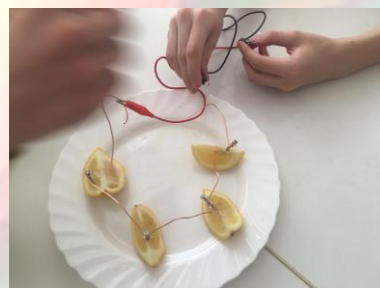
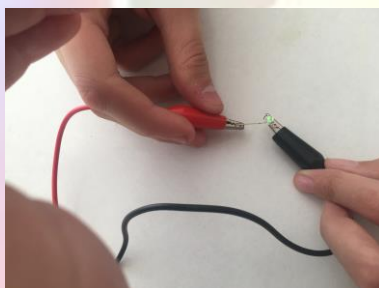
Nemcsak a folyadék megy mindenfelé, ha kiömlik, de egy golyó is. Ahhoz, hogy arra menjen, amerre diákjaink szeretnék, nem árt, ha mutatjuk számára az utat. Az sem baj, ha építünk számára egyet, vagy akár többet, néhány zsákutcával, hogy izgalmasabb legyen. Diákjaink hidraulikus prést és labirintust terveztek, majd néhányat meg is építettek belőle.



Mint tudjuk a kémiában, az ásványtanban és az anyagtudományban kristályoknak olyan szilárd halmazállapotú anyagokat neveznek, amelyekben az atomok, molekulák vagy ionok szabályos rendben, a tér mindhárom irányában ismétlődő minta szerint helyezkednek el. Ezek kialakulásának és egyéb tulajdonságainak megfigyelését segítette elő az a kémiai kísérlet, mely során mesterségesen hoztak létre kristályokat zseníliadrót és bórax, valamint tojáshéj és timsó felhasználásával. Az eredmény igazán szép, érdekes képződmények.



Mi az áram? Hogyan keletkezik? Miből tudunk áramot nyerni? Ezekre a kérdésekre keresték a választ diákjaink. A kísérletek során kipróbálták, hogy mennyi citromra van szükségük, hogy a kis lámpájuk világítson.



Az utolsó alkalommal a résztvevők közül kettő kiválasztott tanuló felkészült a családi- és projektnappal egybekötött zárórendezvényre. Ennek a napnak a keretében ők ketten tartották az előadásokat, meséltek a műhelyekben zajlott munkákról, valamint ők mutatták be az elkészítendő darabot lépésről lépésre.



A foglalkozásokat kicsik és nagyok egyformán szerették. Rengeteggel élménnyel gazdagodtak, valamint ismereteik természettudományos és egyéb más területen is gazdagodott.

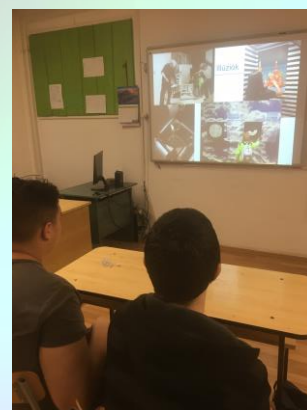


Természettudományos tehetségműhely Műszaki-szaki modul

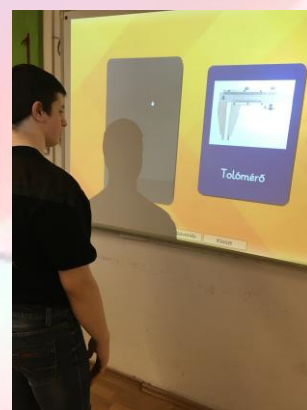
Célja: A Műszaki-szaki modul során a 10 tanuló műszaki ismeretei bővíülhetnek.

Műhelyvezető: Domiter Anita

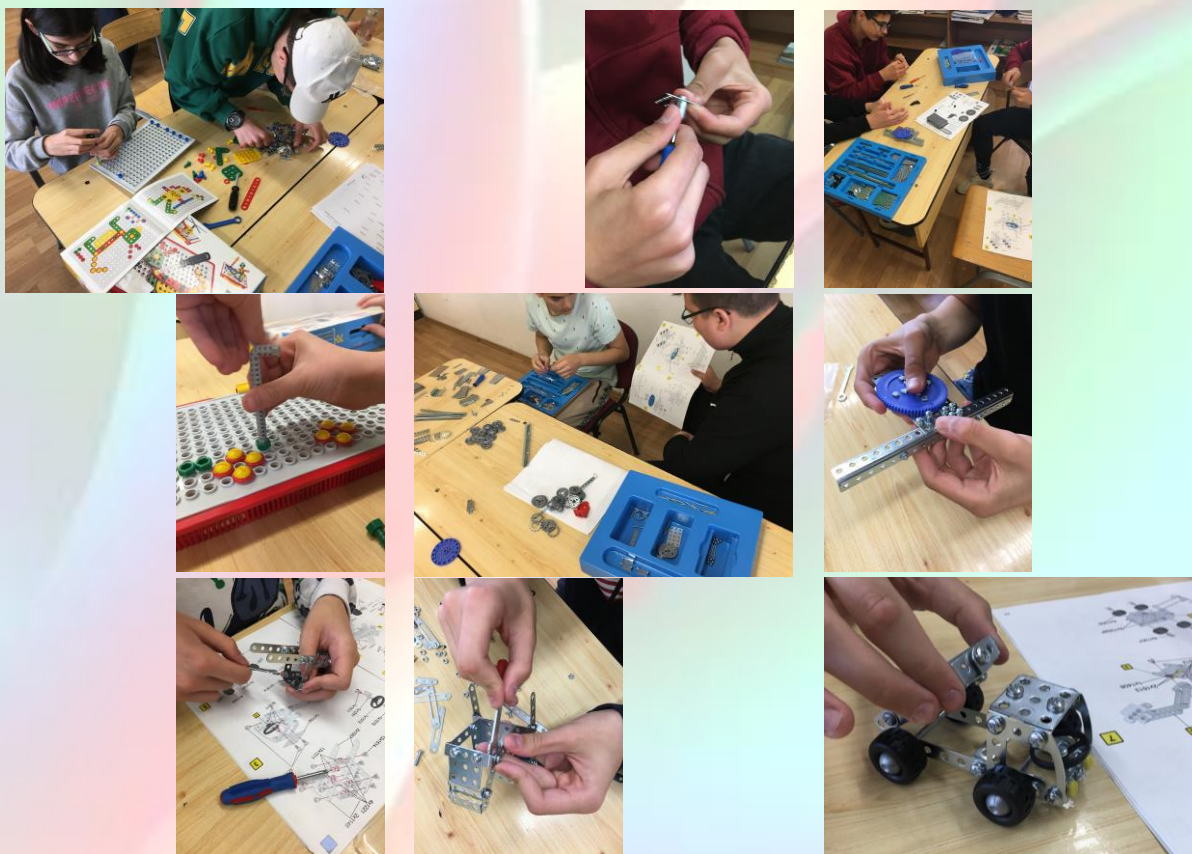
A két természettudományos modul foglalkozásai között a tanulók ellátogattak a Csodák Palotájába. Az itt tett látogatás élményeit, tapasztalatait szedték össze és beszéltek meg első alkalommal a Műszaki-szaki modul foglalkozása során. Ezután kezdődött a munka.



Második alkalommal megismerkedtek a legfőbb biztonsági szabályokkal, valamint a későbbi foglalkozások során használt eszközökkel és anyagokkal.



A következő foglalkozásokon fém építőjátékokkal foglalkoztak. Különböző formákat kellett megépíteniük, összeszerelniük a tanulóknak. Bár a feladat egyszerűnek tűnik, mégsem az, hiszen a csomagolásokban a fém építőelemeken kívül találunk anyákat, csavarokat, valamint egy csavarhúzó és egy villáskulcsot is. Miközben a gyerekek játszottak a készletekkel, a technikai tudás megszerzése mellett bővült anyag és használati eszköz készletük, valamint fejlődött a kézügyességük, az összeszerelő tudásuk, kreativitásuk is.



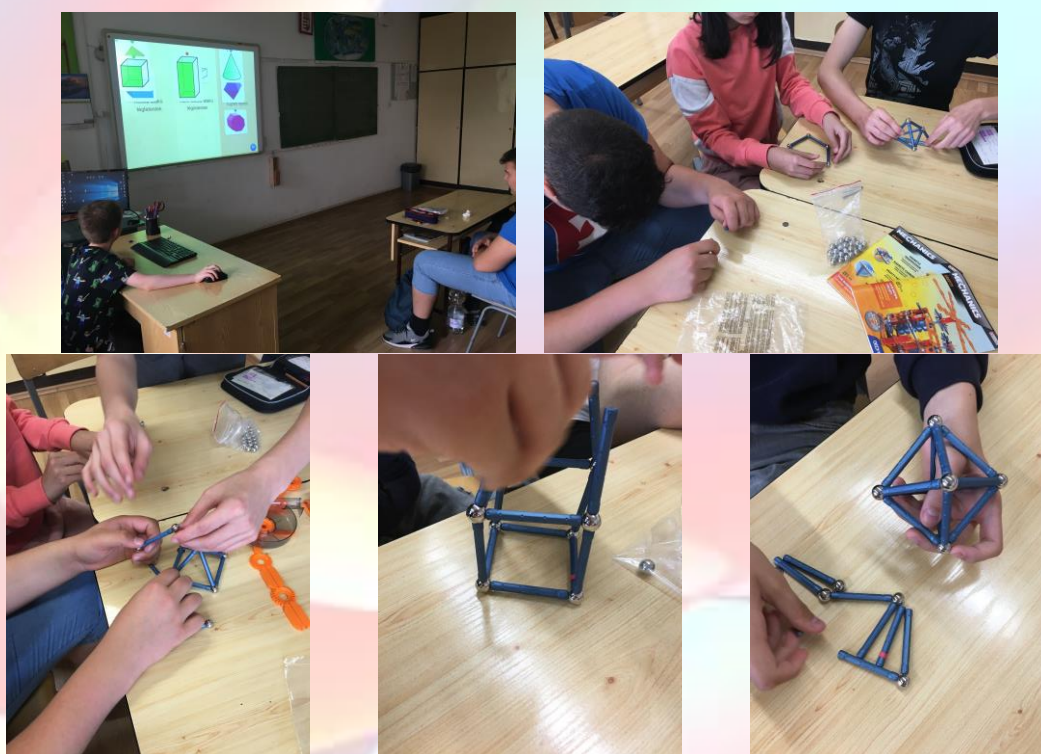
Ahogy a Verdák című mesében Villám McQueen mondja: „sebesség... én a sebesség”. Ezt a mondatot mindenki érti, viszont kevesebben vannak, akik a mögötte lévő fizikai jelenségeket is értik. Mi kell ahhoz, hogy egy tárgy elérje a kívánt sebességet? Egyáltalán mi az? Ezek és ehhez hasonló kérdésekre keresték tanulóink a választ. Ahhoz, hogy minél érthetőbb legyen, golyópályát építettek és mérték a golyók sebességét különböző helyzetekben, így kapva választ arra, hogy melyik a leggyorsabb út.



Mint tudjuk, a gravitáció, más néven tömegvonzás egy kölcsönhatás, amely bármilyen két, tömeggel bíró test között fennáll, és a testek tömegközéppontjainak egymás felé ható gyorsulását okozza. A múltban rengeteg híres tudós bizonyította különböző eszközök, szerkezetek segítségével a létezését, fizikai „erejét”. A foglalkozások során tanulóink is megfigyelték a jelenséget, miközben különböző pályákat építettek.



Az utolsó nagy témakör, amivel foglalkoztak a természettudományos műhelyben, az a mágnesesség. Hogyan működik egy mágnes? Mikor vonz és mikor taszít? Mit vonz egyáltalán? A GeoMag játék segítségével diákjaink megfigyelhették és megtapasztalhatták a mágnes tulajdonságait, törvényszerűségeit. Miután tisztázták az alapvető fogalmakat, a játék segítségével különböző térbeli alakzatokat alkottak törekedve arra, hogy minél stabilabb legyen és önmagában is megálljon. Miután ezzel végeztek, egy mágneses golyópályát is építettek.



Az utolsó alkalommal a résztvevők közül kettő kiválasztott tanuló felkészült a családi- és projektnappal egybekötött zárórendezvényre. Ennek a napnak a keretében ők ketten tartották az előadásokat, meséltek a műhelyekben zajlott munkákról, valamint ők mutatták be a különböző eszközöket, amit a résztvevők ki is próbálhattak.



A diákok nagyon élvezték a foglalkozásokat. Miközben elsajátították a tudás anyagot, sokat mókáztak és nevettek, rengeteg élménnyel gazdagodtak.

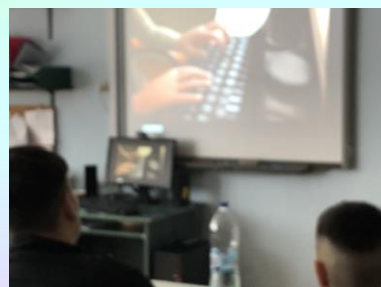


Digitális tehetségműhely LEGO-mester modul

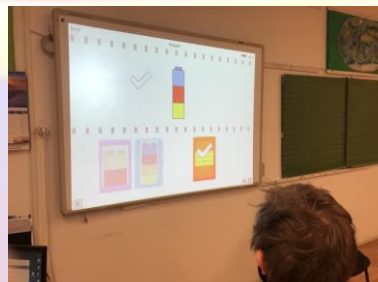
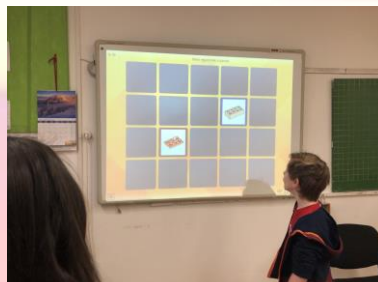
Célja: A LEGO-mester modul során a 10 tanuló kiélhette fantáziáját és kreativitását a tervezések és alkotások során. A csapat LEGO robotokat terveztek, majd közösen meg is építették azokat.

Műhelyvezetők: Pálfi Rita, Kovács Ádám

Mikor azt mondjuk lego, mindenkinek a színes építőköcek jutnak az eszükbe. A lego a mai világban egy igazi fogalomvá vált. De honnan származik? Ki találta fel? Hogyan vált népszerűvé? A LEGO-mester modul első néhány foglalkozásán a tanulók ezekre a kérdésekre kaptak választ. Megismerkedtek a feltalálóval, a lego történetével és sok más érdekességgel. Fontos volt mindenkinek, hogy nagyon figyeljen, hiszen a végén kvíz formájában versenyeztek a gyerekek, hogy ki jegyzett meg többet.

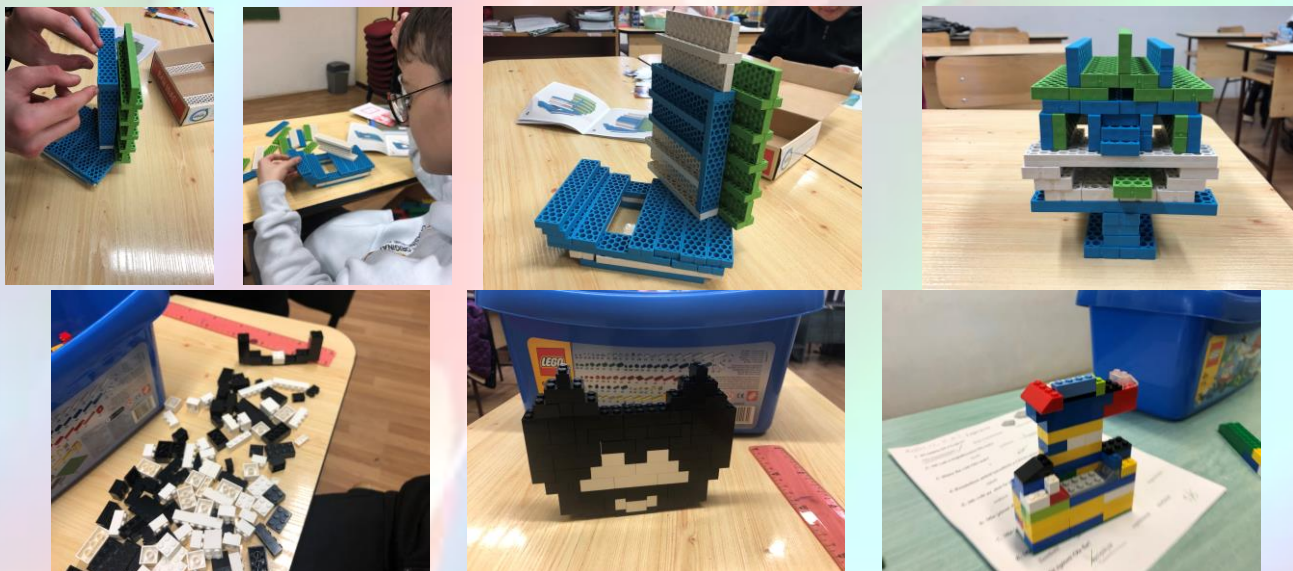


Ahhoz, hogy valamit alkossunk, megépítsünk, birtokában kell lennünk bizonyos képességeknek. a harmadik és negyedik alkalommal olyan puzzle-eket és interaktív táblás játékokat játszottak tanulóink, melyek elősegítették a különböző képességeik – térbeli orientáció, Gestalt-látás, koncentráció stb. – fejlesztését.





Az építészek jól tudják, hogy mielőtt neki állnak az épületnek, előbb meg kell tervezni. Időnként az sem olyan egyszerű, főleg, ha megadott szempontokat is figyelembe kell vennünk. Tanulóink azonban jól vették az akadályokat, és jobbnál jobb „szerkezeteket” tettek az asztalra.

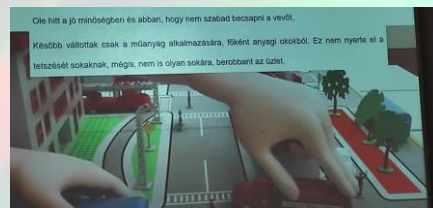


Miután a diákok bebizonyították, hogy mennyire ügyesen tudnak tervezni és építeni, így emelni kellett a tétet. Igazi kihívás elé lettek állítva, amikor azt a feladatot kapták, hogy rakjanak össze kettő robotot legóból. Ami elsőre nagyon könnyűnek bizonyult, a végére kiderült, hogy nem is olyan egyszerű. Mindkét szerkezet, a LEGO Boost és LEGO Mindstorms is tartogat meglepetéseket, és nagyon nem mindegy melyik darab hova került. Tanulóink nem adták fel, és hosszú órák kemény munkájának eredményeként sikerült mindkét robotot összerakniuk.





Az utolsó alkalommal a résztvevők közül kettő kiválasztott tanuló felkészült a családi- és projektnappal egybekötött zárórendezvényre. Ennek a napnak a keretében ők ketten tartották az előadásokat, meséltek a műhelyekben zajlott munkákról. Röviden összefoglalták a lego történetét, melyből egy csoportok közötti versenyt rendeztek, valamint lehetőséget adtak a résztvevőknek, hogy kipróbálják milyen is, amikor megadott szempontok szerint kell valamit összerakni.



A foglalkozásokat kicsik és nagyok egyformán élvezték. Rengeteg élménnyel gazdagodtak, valamint ismereteik nemcsak a lego, hanem egyéb más területen is gazdagodott.



Digitális tehetségműhely Prog-bot modul

Célja: A Prog-bot modul során a 10 tanuló a programozás rejtelseibe nyert betekintést, valamint megkíséreltek egy LEGO-robotot is beprogramozni.

Műhelyvezető: Kozma Kitti

A két digitális modul foglalkozásai között a tanulók ellátogattak a Campona Kockapark kiállításra. Az itt tett látogatás élményeit, tapasztalatait szedték össze és beszéltek meg első alkalommal a foglalkozás során. Ezután kezdődött a munka.



Manapság az algoritmusok és programnyelvek ismerete nem kötelező, de a logikus gondolkodás és az ok-okozati összefüggések megértése nélkülözhetetlen alapkészség már gyerekkorban is. Ennek elsajátítása érdekében szereztük be intézményünk számára a Scottie Go! nevű játékot, mely egy olyan, logikus gondolkodást fejlesztő, élvezhető játék, amely észrevétlenül ismerteti meg az érdeklődőkkel a programozás alapelveit.



A játék történetének főszereplője Scottie, a robot, aki űrhajójával a Földre zuhant, a hajó alkatrészei pedig szétszóródtak. A játékosoknak segíteniük kell Scottie-nak, hogy megjavíthassa hajóját és hazatérhessen. Lépj! Fordulj jobbra! Vedd fel! – ilyen és ehhez hasonló egyszerű utasítások megfelelő sorrendben történő végrehajtásával szerezheti meg Scottie a hiányzó alkatrészeket. Az utasításokat a játékos, vagy játékosok adják a dobozban



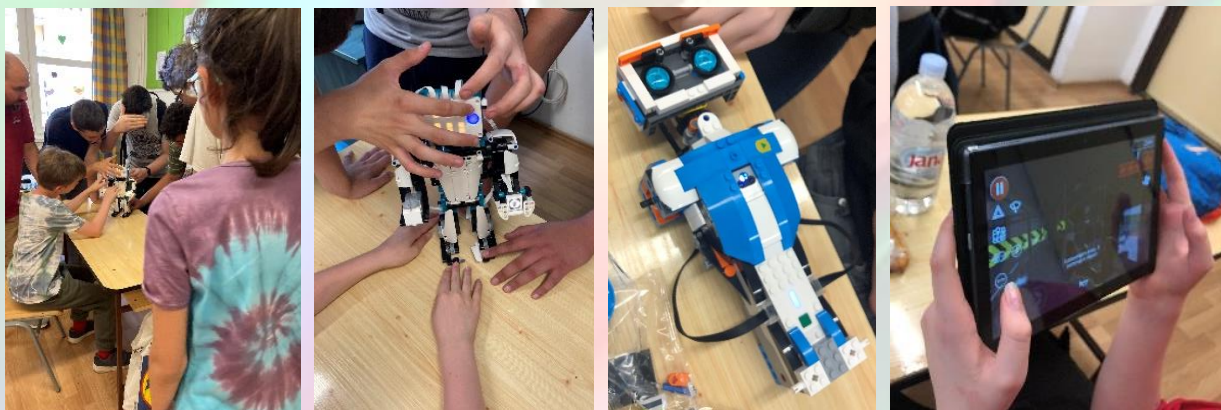
található puzzle elemek megfelelő összeillesztésével és az így karton elemekből felépített "kódot" olvassák be egy alkalmazás segítségével. A sikeres beolvasás után Scottie végrehajtja az utasításokat, a játékosok pedig ellenőrizhetik, hogy helyesen oldották-e meg a feladatot. ([Scottie Go! termékcsalád \(klett.hu\)](http://scottiego.com))



Diákjaink több foglalkozáson keresztül ismerkedtek a Scottie Go! társasjátékkal, így a programozás alapjaival is. Többféle sorrendet is kipróbáltak, hogy sikeresen eljuttassák a kis robotot a célba.



Miután a Scottie nevű kisrobotot sikeresen eljuttatták a célig, a diákok egy másik robottal is megismerkedtek. A LEGO-mester modul során összerakott LEGO Boost és LEGO Mindstorms robotokat programozták be és vették rá a mozgásra mindazzal a tudással, amit a társasjáték során megtanultak a programozásról.



Az utolsó alkalommal a résztvevők közül kettő kiválasztott tanuló felkészült a családi- és projektnappal egybekötött zárórendezvényre. Ennek a napnak a keretében ők ketten tartották az előadásokat, meséltek a műhelyekben zajlott munkákról, valamint ők magyarázták el kisebbeknek és nagyobbaknak a programozás legalapvetőbb lépéseit. Ehhez segítségül hívták Scottie-t és a BeeBot-okat is.



Az eszközök és játékok segítségével a foglalkozások során tanulóink egy másik dimenzióba nyerhettek betekintést, mely során digitális ismereteik és eszköztáruk élményszerűen bővült.

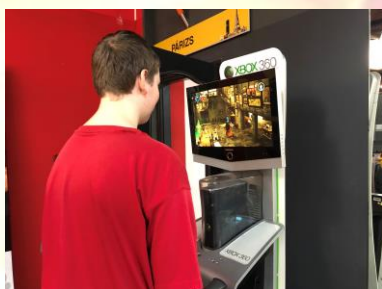
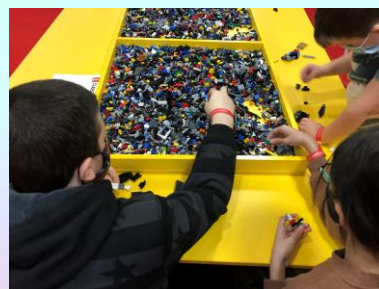


Külsős programjaink

A pályázat keretén belül két külsős programot valósítottunk meg. Mindkét program legfőbb célja az volt, hogy a tehetségműhelyek moduljainak munkáit összekösse és kiegészítse.

Campona Kockapark

2022. március 4-én a digitális tehetségműhely tanulói a Campona Kockaparkba látogattak, ahol profi hazai építők lenyűgöző kreációit tekinthették meg. A LEGO-elemekből valósághű épületek, működő járművek, filmjelenetek, diorámák, életképek épültek meg, és tárultak a szemük elé. A kiállítás annyira inspirálta diákjainkat, hogy megpróbálták a tengernyi szabadon felhasználható kockából közösen alkotni valamit. A legnépszerűbb tevékenység a LEGO online játékok kipróbálása volt.



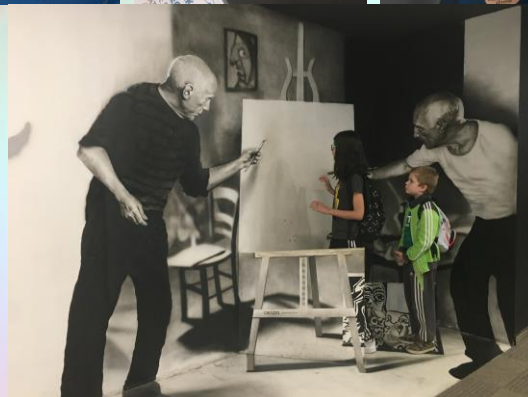
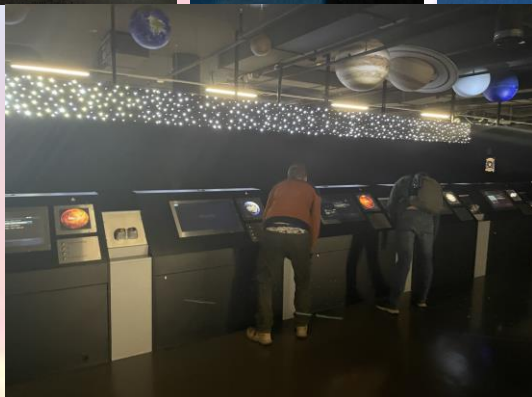
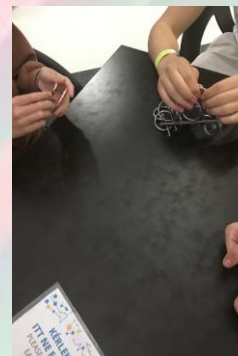
Csodák Palotája

A természettudományos tehetségműhely tanulói 2022. március 31-én ellátogattak a Csodák Palotájába. Különböző tudományos termekbe kukkanthattak be és próbálhatták ki a játékokat, eszközöket. Körülnéztek A természet műhelyében, a Tudósok termébe. A legtöbb időt a Playbar-ban és az Űrállomáson töltötték, ahol regisztrálva pontokat gyűjthettek a különböző



virtuális játékok során. Az Öveges színpadon különböző, érdekes kísérleteket mutattak. Volt alkoholos rakéta, égő mécsesek eloltása légágyúval és a kiáramló levegő irányának és kör alakú mintázatának szemléltetése füst segítségével.

Kicsik és nagyok egyformán jól érezték magukat, mindenki megtalálta az érdeklődésének megfelelő tevékenységet.





Zárórendezvény

Hagyományainkhoz híven pályázatunkat egy projekt- és családi nappal egybekötött zárórendezvénnyel zártuk. A rendezvényre meghívót, plakátot és szórólapot is készítettünk.

Meghívó:



Plakát:



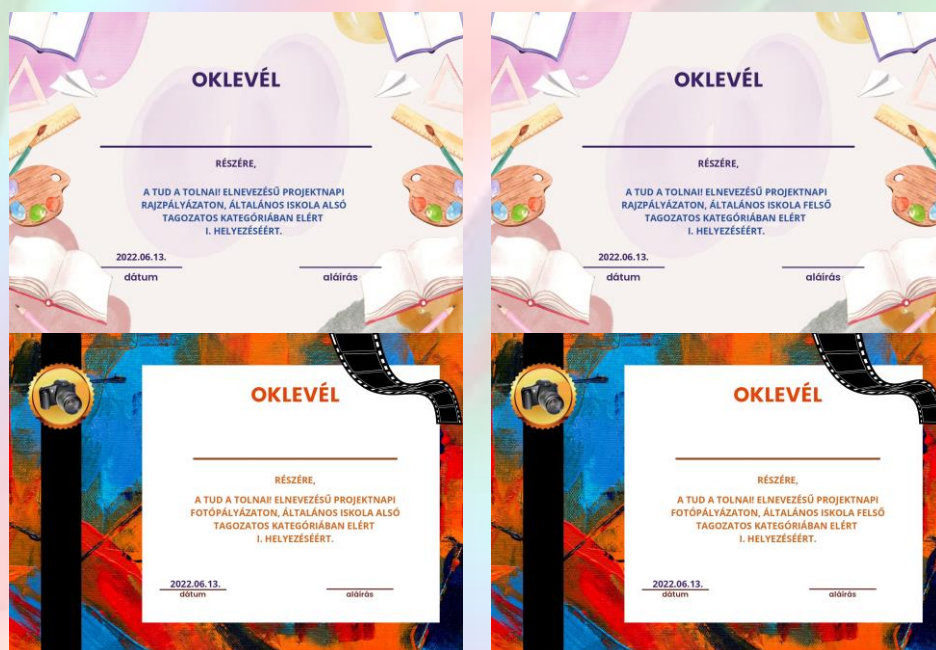
Szórólap:





Intézményünk tanulói számára Rajz- és fotó pályázatot hirdettünk tudományos témakörben. A beérkezett művekből kiállítást szerveztünk. A zárórendezvényen résztvevő tanulók, szülők és kollégák lehetőséget kaptak, hogy szavazással eldöntsék, mely alkotások a legjobbak. A nyertesek számára okleveleket készítettünk.

Oklevél:



2022. június 13-án rendeztük meg az NTP-INNOV-21-0048 kódjelű „Tud a Tolnai! - Tudományos tehetségfejlesztés a JEGYMIÁI-ban” című pályázatunk zárórendezvényét. A családi- és projekt nap keretében diákjaink és vendégeink természettudományos és digitális foglalkozásokon vehettek részt. A program során a négy modul műhelyfoglalkozásain a résztvevő tanulók elmesélték és bemutatták, hogy milyen tevékenységeket végeztek, majd a jelenlévők ki is próbálhattak néhány feladatot, kísérletet.

- A Tudóspalánta modulban a kisebbek katapultot készítettek kupakokból és pálcikákból, majd összemérték, hogy kinek mekkorát lő a szerkezete. A nagyobbak ételfesték, szódabikarbóna és ecet felhasználásával vulkánkitörést imitáltak.
- A Műszaki-szaki modulban műanyag és fém építőelemek összeszerelésével különböző alakzatokat készíthettek. Golyópályát építhettek, valamint a mágneses Geomag-gal játszhattak kicsik és nagyok egyaránt.
- A LEGO-mesternél könnyebb és nehezebb figurákat alakzatokat raktak össze „mesterfokon” a látogatók.
- A Prog-bot modulban a Scotie GO! társasjátékkal és a programozás alapjaival ismerkedett a társaság. A kicsik a BeeBot robotokat is beprogramozhatták és irányíthatták. A nagyok pedig a foglalkozások során kirakott LEGO-robotot mozgathatták.



A pályázat témáival kapcsolatban rajz- és fotópályázatot hirdettünk tanulóink részére, melyből a zárórendezvényen kiállítást tartottunk. A vendégeknek lehetőségük nyílt szavazni az alkotásokra a projektnap időtartama alatt.

A zárórendezvényen az iskola Szín-kör-játék és Furulya tehetségműhelyei által, Séverine Vidal – Farkas doktor című közös produkcióját tekinthették meg, majd a közönség szavazás eredményhirdetését is meghallgattuk.

A program végén állófogadás keretében megvendégeltük diákjainkat sajtburgerrel és sültkrumplival.





Egyéb kiegészítő tevékenységeink

Legalább 2 perces rövid film

A „Tud a Tolnai! – Tudományos tehetségfejlesztés a JEGYMIÁI-ban” című pályázat bemutatását célzó kisfilmet készítettünk. A rövidfilm fókuszba helyezi a program tematikáján keresztül (fizikai-kémiai kísérletek, műszaki ismeretek, robotika, programozás) a hatékony tehetséggondozást és fejlesztést, az ismeretek komplex bővítését, elmélyítését, tehetséges és tehetségesnek ígérkező tanulóink sokoldalú fejlesztését.

A kisfilm a következő linken tekinthető meg: [NTP INNOV 2021 2022 - YouTube](#)

A szülők, hozzátartozók bevonásával történő legalább 4 órás interaktív, élmény alapú csoportos foglalkozás megtartása

2022. június 13-án, a JEGYMIÁI-ban megrendezésre került projektnap keretében a tehetségműhelyek moduljai forgószínpad-szerűen mutatkoztak be, melyet a tehetségműhelyek vezetői, valamint a résztvevő tanulók közül kettő-kettő koordinált. A rendezvényen részt vett intézményünk összes tanulója és a nevelőtestület tagjai, mely során megismerkedhettek a projekt minden szegmensével, valamint a szülők, hozzátartozók betekintést nyerhettek gyermekeik tevékenységeibe. Ez az alkalom lehetőséget nyújtott, hogy a szülők képet kapjanak gyermekük tehetségéről, képességeiről, fejlődési irányáról. A tanulóktól, kollégáktól és szülőktől kapott visszajelzések alapján mind a természettudományos és digitális tehetségműhelyek moduljai, mind a zárórendezvény nagy sikert aratott.

Hagyományos vagy online kiállítás szervezése

A pályázat foglalkozásain, programjain mindössze 10 kiválasztott tanuló vett részt. Azonban azt tapasztaltuk, hogy többeknek felkeltette az érdeklődését, és ők is szívesen részt vettek volna. Azért, hogy valamilyen szinten ők is részesei lehessenek az élményeknek, intézményünk diákjai részére Rajz- és fotópályázatot hirdettünk természettudományos és digitális témakörben. A beérkezett alkotásokból kiállítást szerveztünk, melyet a zárórendezvényen mindenki megtekinthetett. Ezen felül a közönség szavazhatott, hogy melyiket ítéli a legjobbnak. A szülők, gyerekek és kollégák visszajelzései alapján nem volt egyszerű eldönteni, melyikre is adják a voksukat.



A Belső-Pesti Tankerületi Központ honlapján megjelenő cikk

„Tud a Tolnai!” – Tudományos tehetségfejlesztés a JEGYMIÁI-ban

A Nemzeti Tehetség Program és a Miniszterelnökség által meghirdetett nyílt, NTP-INNOV-21 kódjelű pályázaton a Józsefvárosi Egységes Gyógypedagógiai Módszertani Intézmény és Általános Iskola 1.120.000 forintos támogatásban részesült. A pályázat neve „Tud a Tolnai! - Tudományos tehetségfejlesztés a JEGYMIÁI-ban”. A Nemzeti Tehetség Program végrehajtásának 2021-2022. évi cselekvési programja alapján közzétett nyílt pályázat célja az innovatív tanulási környezet kialakítása és komplex tehetségsegítő programok támogatása. Ezáltal két új kezdeményezésű – egy természettudományos és egy digitális kompetenciákat elmélyítő – legalább 60-60 órás, élmény-, felfedezés- és alkotásközpontú, komplex tehetséggondozó programot valósítottunk meg.

A tanév során 10 tanuló a tehetségműhelyek két-két moduljában sajátították el és bővítették általános természettudományos és digitális ismereteiket.

A Tudóspalánta nevű modulban fizikai és kémiai kísérleteket végeztek és figyeltek meg. A Műszaki-szaki modulban műszaki ismereteiket bővítették, valamint különböző anyagokból készítettek modelleket. A digitális tehetségműhely LEGO-mester moduljában az építésen volt a fő hangsúly: különböző formákat alkottak, valamint egy robotot is építettek a diákok közösen. A Prog-bot modulban a programozás lépéseinek elsajátítása után a megépült robotot programozták be.

A pályázat programsorozatát egy rajz- és fotó kiállítással egybekötött családi- és projektnappal zártuk június 13-án. A gyerekek és felnőttek a délelőtti folyamán kipróbálhatták a különböző kísérleteket, eszközöket, technikákat a pályázatban résztvevő tehetséges fiatalok irányítása és útmutatása mellett. Kicsik és nagyon egyformán jól érezték magukat és rengeteg új élménnyel és tapasztalattal tértek haza.

Vigh Laura
gyógypedagógus

A cikk az alábbi linken megtalálható:

[Belső-Pesti Tankerületi Központ \(gov.hu\)](https://gov.hu)