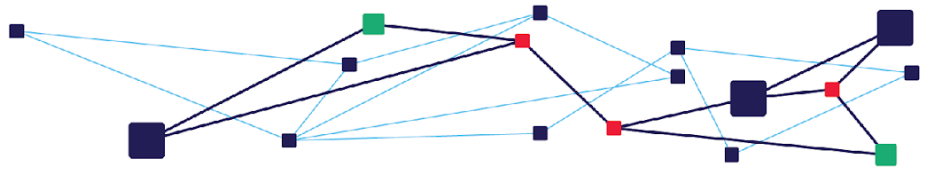


„KÖZLEKEDÉS ÉS DIGITALIZÁCIÓ” PROJEKT





ALAPADATOK

SZERZŐ(K) NEVE

Mészárosné Ádám Andrea, Pásztor Zsófia, Juhász Jánosné, Balázs Erzsébet, Tóth Attila Jánosné, Bodonyi Sándorné (óvodapedagógusok)

ÖSSZEFOGLALÁS

(A projekt rövid, 3-5 mondatos leírása, rövid, lényegre törő összefoglalása.)

Idén elnyertük a Biztonságos Óvoda címet, ezért projektünk a biztonságos közlekedés témája köré épül fel. Külön figyelmet szentelünk a mindennapokban a gyermekek biztonságos és gyalogos közlekedési ismereteinek elsajátítására, gyakoroltatására, ellenőrzésére. Évről – évre rendszerezzük és bővítjük a gyermekek tudását a szárazföldi, vízi, légi és űrhajós közlekedési eszközök témakörében. Változatos és játékos feladatok segítségével ismertetjük meg a gyerekeket különböző IKT eszközök és programok használatával. A digitális eszközök használatával fejlesztjük a gyermekek gondolkodását, problémamegoldó képességét és a digitális eszközök célszerű használatára nevelünk.

TANTÁRGYAK KÖRE

ÓVODA:

- Külső világ tevékeny megismerése környezeti és matematikai tartalommal,
- Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka,
- Ének, zene, énekes játék,
- Verselés, mesélés,
- Mozgás, testnevelés

SZAKKÉPZÉSI INTÉZMÉNY ESETÉN

ÁGAZAT	ÁGAZATI ALAPOKTATÁS	SZAKMA	TANULÁSI TERÜLET
Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.

ÉVFOLYAM

Óvoda középső-és nagycsoport (5-6 évesek)

A PROJEKT IDŐTARTAMA (MIN. 5 ÓRA)

Naponta 60 perc változatos tevékenységekkel

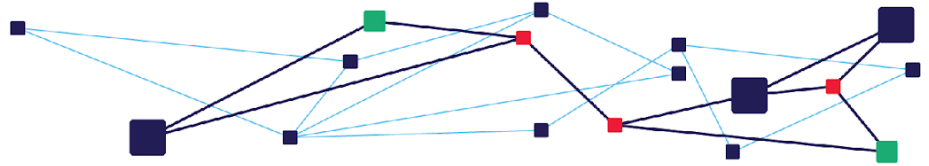
A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI

TARTALMI KÖVETELMÉNYEK

(Itt jelennek meg a kerettantervi követelmények alapján kitűzött tartalmi célok. A követelmények felsorolása egy fontossági sorrendbe állított lista olyan tudáselemekkel, témakörökkel, amelyeket a tanulónak a projekt végére teljesíteniük kell.)

Égész hétre kitűzött képességfejlesztést szolgáló céljaink:

- Ok-okozati összefüggések felfedezése a korábbi tapasztalatok újszerű helyzetben történő alkalmazásával.
- Problémamegoldó gondolkodás, problémaérzékenység fejlesztése.
- Közösségi tulajdonságok, szociális magatartás fejlesztése.
- Beszédkezdő fokozása, szókincsbővítés, nyelvi kifejezőképesség fejlesztése.



- Szép magyar beszédre nevelés, kreatív gondolkodás fejlesztése.
- Hallás és ritmusérzék és auditív memória fejlesztése.
- Alkotóképesség, díszítőérzék, vizuális gondolkodási képesség, szem-kéz koordináció fejlesztése.
- Önbizalom fejlesztése.
- Önállóság fejlődése.
- Keresztcsatornák fejlesztése.
- Nagymozgások fejlesztése.
- Szabálykövető magatartás gyakorlása.
- Tudatos és biztonságos digitális eszközhasználat.

TANULÁSI CÉLOK/KÖVETELMÉNYEK

(Itt jelennek meg a készségfejlesztés céljai fontossági sorrendben a Nat és a kerettantervek alapján. Különösen fontos a gondolkodás és a 21. századi készségek fejlesztése a digitális technológia támogatásával, illetve magának a digitális kompetenciának a fejlesztése.)

Értelmi nevelés: Figyelem, emlékezet, koncentráció, logikus gondolkodás, találékonyság, problémamegoldó készség, fantázia, képi kifejezőkészség fejlesztése. Vizuális percepció fejlesztése. Rész-egész viszonyának érzékelése. Tájékozódás térben és síkban. Ok-okozati összefüggések megláttatása. Digitális eszközök adta lehetőségek értelmezése. Információk rendszerezése.

Szociális nevelés: Feladattartás, feladattudat, türelem, együttműködés, segítőkészség, kompromisszumkészség fejlesztése. Egymás elfogadása. Felelősségtudat alapozása. Értékelések megfogalmazásának gyakorlása. Felelősségteljes digitális eszközhasználat. A technológia, mint eszköz alkalmazása. Feladatok közvetlen felügyelet nélküli végrehajtása.

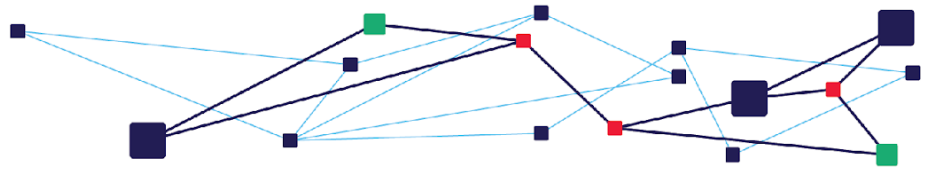
Kommunikációs nevelés: Szókincsbővítés. Téri irányok megnevezésének gyakorlása. Kulturált beszélgetés alakítása. Egymás meghallgatása. Szövegalkotás. Véleményformálás.

Testi nevelés: Szem-kéz koordináció fejlesztése. Nagymozgások, finommotorika, kitartás, erőnlét fejlesztése.

SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK

(A projekt megkezdéséhez szükséges előzetes ismeretek, fogalmi, tartalmi tudás és készségek listája.)

- Az életkornak megfelelő szókincs.
- Az életkornak megfelelő környezetismereti tudás.
- Minimális technológiai ismeret, de ennek hiánya nem befolyásolja a sikeres projekt elkészítését.
- Kialakulóban lévő együttműködő készség, türelem és empátia.
- Szem-kéz koordináció.
- Kreativitás.
- Nyitottság, érdeklődés az új dolgok, digitális technika felé.
- Minimális szándékos figyelem megléte



- Szociális érettség

A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK

ALAPKÉRDÉS

(A projekt alapjául szolgáló problémafelvetés nyitott kérdés formájában. Pl.: Miért van szükségünk hősökre? stb.)

MILYEN KÖZLEKEDÉSI ESZKÖZÖKET ISMERÜNK? TE MIVEL ÉRKEZEL AZ ÓVODÁBA? MIT KELL TUDNUNK A BIZTONSÁGOS KÖZLEKEDÉSRŐL?

PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS

(A projekt alapkérdését kibontó, a tanulási-tanítási folyamat során érintett nagyobb témakörök kérdései. Pl.: Mit jelent a hő fogalma? Kik a ti kedvenc hőseitek? Milyenek az irodalmi hősök - hő-s-e János vitéz? Milyen hőstetteket hajtott végre? Mi az, ami a valóságban is megtörténhet? Ma milyen hősökre, hőstettekre van szüksége a világnak? Te milyen hős lennél, mi lenne a hőstetted?)

MIT JELENT SZÁMODRA A BIZTONSÁGOS KÖZLEKEDÉS? TI MILYEN KÖZLEKEDÉSI SZABÁLYOKAT ISMERTEK? MIRE KELL FIGYELNI AMIKOR KÖZLEKEDÜNK A JÁRDÁN/UTCÁN, HA GYALOG/BICIKLIVEL/ROLLERREL KÖZLEKEDTEK? A GYALOGOS HOL KELHET ÁT BIZTONSÁGOSAN AZ ÚTTESTEN? (LÁMPÁS GYALOGÁTKELŐHELY; KIJELÖLT GYALOGÁTKELŐHELY) SZÜLEITEKKEL MILYEN SZABÁLYOKAT SZOKTATOK BETARTANI, HA KÖZLEKEDTEK? HA AUTÓBAN UTAZTOK MILYEN FONTOS SZABÁLYT KELL BETARTANI? MELYIK KÖZLEKEDÉSI ESZKÖZ HOL KÖZLEKEDIK? MILYEN KÖZLEKEDÉSI TÁBLÁKAT ISMERTEK? MILYEN A KÖZLEKEDÉSI TÁBLÁK ALAKJA? MIÉRT VAN SZÜKSÉGE AZ EMBEREKNEK JÁRMŰVEKRE? MIÉRT VAN SZÜKSÉG KÖZLEKEDÉSI SZABÁLYOKRA?

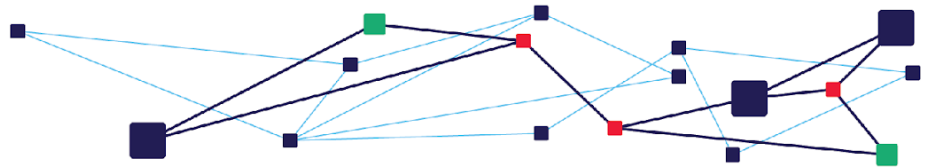
TARTALMI KÉRDÉSEK

(A projekt alapkérdését kibontó, a kapcsolódó tantárgyi követelményekre, ismeretekre vonatkozó kérdések. pl.: Hogyan készíthetünk digitális kollázst? Milyenek az irodalmi hősök? Mit jelent a jellem fogalma? Milyen János vitéz jelleme? stb.)

Mit jelent az a szó, hogy szabály? Milyen szabályokat ismertek? Közlekedéskor milyen szabályokat kell betartani? Milyen járműveket ismertek? Ezek a járművek hol közlekednek (szárazföldön, vízen, levegőben)? Milyen közlekedési táblákat ismertek? Milyen feladatokat oldottunk meg ezzel kapcsolatban a számítógépen? Milyen színük és formájuk van a közlekedési tábláknak? Milyen járművek szerepeltek a mesében/dalban/mondókában? Milyen eszközzel készítettetek fényképet a járművekről? Ti hogyan és mivel jöttök reggel oviba? Van otthon autótok? Ha van akkor milyen színű? Milyen színű buszok/vonatok közlekednek itt Maglódon? Hova lehet eljutni a Maglódon közlekedő vonatokkal/buszokkal? Ki ült már repülőgépen? – Hova utaztatok vele? Mamához mivel mentek, nyaralni mivel szoktatok utazni...? Hányan értek el egy kerékpáron, autóban, buszon, vonaton, repülőn, hajón, úrhajón? Miről beszélgettünk a rendőrnénikkel? Melyik feladat tetszett a legjobban? Melyik a kedvenc játékod az interaktív táblán/számítógépen/telefonon? A hangszerbemutatóra milyen közlekedési eszközzel utaztunk, emlékeztek rá? Ismered a drónokat? Szerinted mire való?

ÉRTÉKELÉSI TERV

AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDEJE



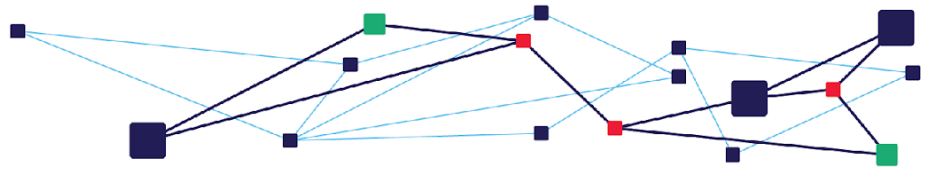
A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
<p><u>Előkészítés:</u> Közös játék, beszélgetőkör a gyermekekkel a közlekedési eszközökről, találós kérdések a járművekről, megfigyelés, a projekt kiválasztása, megbeszélése. Szülők bevonása. A várhatóan rendelkezésre álló eszközök feltérképezése Gyerekek bevonása, felkészítése.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Megbeszélések a kollégákkal, padlet készítése, informatikai eszközök előkészítése a projekthez. • A folyamatos motiváció fenntartása • Javító, orvosló eljárások • Kompenzáló eljárások • Preferáló eljárás • Differenciált értékelés (szóbeli) • Autonomia biztosítása életkornak, egyéni sajátosságoknak megfelelően. • Szókincs és ismeretbővítő játékok alkalmazása. • Matematikai és környezeti ismereteket bővítő játékok gyakorlása. • Produktumok elkészítése a gyermekekkel közösen melynek a gyermekek fantáziája szab határt. 	<p><u>Gyerekek részéről:</u> Értékelőlapon jelzik, hogy melyik tevékenységben hogyan érezték magukat.</p> <p><u>Pedagógus részéről:</u> elkészült alkotások, gyermekek munkáinak elemzése, projekt értékelése, csoportok értékelése. Honlapunkon a gyermekek munkáinak bemutatása. Beszélgetés a gyermekekkel a megszerzett új ismeretekről</p> <p>• Szülői-gyermeki kérdőív a projektet követően</p>

AZ ÉRTÉKELÉS ÖSSZEFOGLALÁSA

(Írja le az értékelési módszereket, amelyeket ön és tanulói használnak a tanulói igény felmérésére, a célok kitűzésére, a fejlődés nyomán követésére, a visszacsatolásra, a gondolkodás és a folyamatok értékelésére és a tanulásra való reflektálásra a projekt során! Használhat grafikus összefoglalást, naplóbejegyzéseket, szóveges jegyzeteket, ellenőrzőlistákat, közös megbeszéléseket, kérdéslistát és értékelő táblázatokat.

Írja le továbbá a tanulási folyamat kézzel fogható bizonyítékait (pl. prezentációk, fogalmazások vagy kiselőadások), valamint a hozzájuk tartozó értékelési rendszert! Részletezze az oktatási folyamatokat, írja le, ki készíti az értékelést és hogyan, illetve azt, hogy mikor!)

A projekt megkezdése előtt beszélgetőkörön beszéljük meg, hogy milyen számítógépes játékokat ismerünk, illetve, hogy tudnánk-e hasonlót készíteni, vagy az elkészítésére van-e lehetőségünk. A Pedagógus Oszkár díj középöntőjébe kerülve kaptam hozzáférést a DaVinci Kids telefonos applikációhoz 1 hónapos időtartamra, melynek a közlekedéssel



kapcsolatos játékaikat is kipróbáljuk. A felmerülő ötleteket lehetőség szerint felhasználjuk a projektben.

A folyamatos motiváció fenntartása az óvónők feladata:

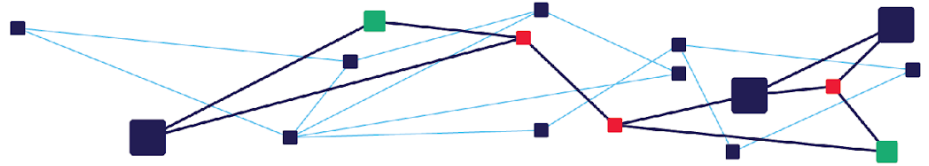
Javító, orvosló eljárások – segítségnyújtás, ötletadás elakadás, bizonytalanság esetén; Kompenzáló eljárások – az esetlegesen rosszkedvű, szorongó gyermek aktuális munkájának körütekintő értékelése; Preferáló eljárás – pozitív személyiségjegyek, többlettudás előtérbe helyezése; Differenciált értékelés – megerősítés, visszacsatolás, motiválás, informálás; Autonómia biztosítása életkornak, egyéni sajátosságnak megfelelően – eszközhasználat, ötletek megvalósítása, önálló ténykedés; A projekt ideje alatt értékelő lapot, vezetünk, melyben minden nap végén jelöljük, hogy melyik gyermek melyik feladattal foglalkozott, így folyamatosan nyomon követhető ki melyiket teljesítette már; megbeszéljük a nehézségeket, a sikereket. A projekt végén, az értékelőlapon a gyerekek egy mosolykával jelölik, melyik napon érezték a legjobban magukat, melyik tevékenység tetszett nekik a legjobban. A csoportban kialakulóban lévő szokás szerint megnézzük az elkészült műveket, gyerekek elmondhatják, melyik miért tetszik nekik. A gyermekek fokozatosan nehezedő játékos rávezető feladatokat kapnak, gyakorlással jutnak el az egyes nehézségi szintekre. A projekt alatt készült fényképeket a projekt során folyamatosan megosztjuk a szülőkkel a honlapon, padleten és a csoport zárt facebook csoportjában.

Célunk, hogy

- a szülők ismerjék meg, hogy gyermekeik milyen eszközökkel ismerkednek az óvodában és milyen fokozatok útján játékosan ismerkednek meg a digitális világgal
- a szülők lássák meg, hogy a digitális eszközök megfelelően használva a gyermekek fejlesztését, oktatását szolgálják. Ehhez kapcsolódva szeretnénk tanácsokat adni, ahhoz, hogy otthoni környezetben a digitális eszközök használatát hogyan lehet megfelelő mederben tartani
- megismerjék az egyes játékokban, programokban rejlő fejlesztési lehetőségeket.

Szeretnénk a szülői / pedagógusi felelősség fontosságát kiemelni, az elkészült produktumokat kinyomtatjuk, lamináljuk, mely a csoport faliújságját színesíti, majd később hazavihetik a gyermekek.

A projekt megvalósítása alatt a gyermekek folyamatos visszajelzést kaptak leginkább a pedagógusok által. Az elkészült munkákat a gyermekek egymás között is értékelni tudták. Igyekeztünk példát mutatni az építő jellegű értékelések megfogalmazásával. A projekt megvalósítása alatt, egy pedagógus és egy pedagógiai asszisztens vagy dajka egyidőben foglalkozott a gyermekekkel, a folyamatos visszajelzés és felügyelet érdekében. Az aktuális munkákat folyamatosan kivetítettük projektor segítségével a tevékenykedés ideje alatt, ezáltal is motiválva őket a további feladatvégzésre. Az elkészült alkotásokat közösen



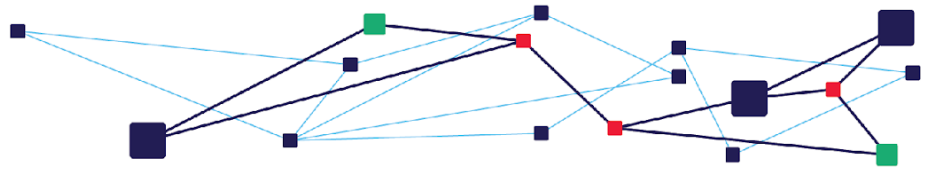
értékeltek és megbeszéltük a fejlesztési lehetőségeket. A laptop, számítógép, mobiltelefon, interaktív tábla használatánál a közös és az időre beosztott eszközhasználatot preferáltuk. Ezáltal tudták egymást segíteni és türelmet gyakorolni, hogy az egyes eszközöket más is ki tudja próbálni. Az együtt dolgozó gyermekeket a pedagógus tudta értékelni és irányítani.

Az értékelés módszerei: Beszélgetés, Megfigyelés, Elemzés, Online bemutató, Dicséret, Hibajavítás, Gyakoroltatás, Önértékelés. A gyerekek előzetes tudásának felmérése és megfigyelése alkalmat ad a pedagógusnak, hogy elő tudja készíteni a projektet. A feladatokat és játékokat a csoportokba járó gyermekek igényeihez és érdeklődési köréhez kell igazítani. Minden foglalkozáson konkrétumokat meghatározva kell megdicsérni a gyermekeket egyéni képességeik függvényében (pl. szép az alkotásod, mert sok színt, formát használtál, ügyes voltál és kreatív, mert odafigyeltél arra, hogy a kép amit készítesz élethű legyen és kapcsolódjon a biztonságos közlekedéshez, stb...).

A hibák javítása példamutatással, illetve konkrét javítással is járhat, de mindig az adott gyermek egyéni képességeiből kell, hogy kiinduljon. Fel lehet hívni a gyermek figyelmét arra, hogy legközelebb miként kerülheti el a hibát (Legközelebb óvatosabban húzd az ujjad, vagy az interaktív tollat a mobiltelefon, illetve az interaktív tábla képernyőjén, akkor könnyebben a helyére tudod illeszteni a puzzle darabokat)

Az ismeretek bővülését beszélgetéssel, játékkal is lehet ellenőrizni. Megjelennek-e az új ismeretek a gyermekek szabad játéktevékenységében, (pl. éneklük-e az új dalt, használnak-e új kifejezéseket, igénylik-e hogy a bátortalanoknak is megmutassák az interaktív játékok használatát, türelmet tudják-e gyakorolni társaikkal szemben). A gyermekeknek készíthetünk önértékelő kérdőívet, ahol önállóan ki tudják választani, hogy milyenek érezték magukat a feladatok megoldása közben, mennyi segítségre volt közben szükségük. Készíthetünk egy közös táblát, ahova a gyerek az adott napok után a jelük mellé kitehetnek egy mosolygó vagy egy szomorú fejet aszerint, hogy érezték magukat egy-egy tevékenység közben, vagy milyenek érezték a teljesítményüket. (pl. ma nem figyeltem oda arra, amit az óvó néni kért, türelmetlen voltam a társammal szemben, ezért sokszor rám kellett szólni az interaktív tábla használatánál, ma jól éreztem magam, mert a kedvenc játékkal is játszhattunk és a tangramban ügyes voltam, mert hallhattam a dudaszót).

A projekt lezárásakor a gyermekek produktumainak bemutatása is egyfajta értékelési értékkel bír - a szülők is betekinhetnek a munkába. A tanulási folyamat kézzel fogható bizonyítékai: a többi csoport rajzai Zsófi néni meséjéhez illusztrációkkal színesítve, gyerekek magabiztossága a MozaBook, daVinci Kids, Learningapps, Jigsawplanet, Wordwall, okosdoboz, wordart használata közben, tudásuk bővülése, elsajátított mondókák, dalok a gyermekek előadásában, a gyerekek által készített fotókból és a belőlük készített videóklip bemutató, a Pitypangos gyermekek magabiztossága a diavetítő használata közben.



A gyerekek önértékelése a következőket mutatta: A kérdőívünket kitöltő gyermekek 90 %-a úgy érezte, hogy „Nagyon tetszett, ügyesen megoldotta” a kapott feladatokat, a középsősök között akadtak olyanok, akik úgy érezték, hogy nehezek voltak neki a feladatok, de ettől függetlenül tetszettek neki az újfajta játékok, a nagycsoportosok között akadt egy gyermek, aki már inkább unalmasnak tartotta az általam készített játékokat. A családok visszajelzése pozitív volt számomra, csodálták, hogy ennyi mindent, változatos, színes foglalkozásokat tartunk az óvodában és ezáltal nagyon sokat tanulnak gyermekeik.

Tanulság volt számunkra, hogy intézményünkben még nem alakult ki egy egységes IKT eszköz használat, de mindenki, aki ebben a projektben részt vett, nyitottan állt az új lehetőségek és kihívások elé. Az intézményben kevés az IKT eszköz, ezért a részt vevő csoportok a pedagógusok saját eszközein tudtak gyakorolni, de az otthon lévő gyermekek nagy része ki tudta próbálni a feladatokat a szülők együttműködésének köszönhetően.

A Digitális témahéttel párhuzamosan belevágtunk az idei DM Nap gyermekei pályázat elkészítésébe is, melyben fejfedőket készített óvodánk a Nap káros sugarai ellen. Óvodánkba 182 gyermek jár, így minden csoport festette, ragasztotta a fejfedőket különböző színekben, melyeket a Csigabiga csoport tevékeny szülői segítettek megtervezni és kivágni irodai géppel, illetve egy kedves nagypapa támogatott meg bennünket a drónfotó elkészítésével, mivel óvodánk ilyen eszközökkel nem rendelkezik. Öröm volt látni, hogy szülői támogatással ilyen közösségi élménynek is részesei lehettünk, reméljük a jövőben is lesz lehetőségünk hasonló projektben részt venni.

A PROJEKT MENETE

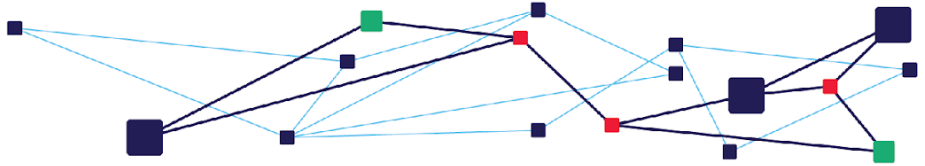
MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

(Az oktatási ciklus pontos leírása. Nevezze meg a projektszakaszok/-lépések célját, részletesen írja le a tanulói tevékenységek folyamatát, és adja meg az elvégzésükhöz szükséges időt, valamint fejtse ki, hogy a tanulók miként vesznek részt saját tanulásuk megtervezésében! Ismertesse, hogy az egyes projektszakaszokban milyen produktumokat/részproduktumokat hoztak létre a tanulók! Kérjük, térjen ki a differenciálás lehetőségeire is! Kérjük, mutassa be, hogyan támogatja a tanulókat a tudatos és biztonságos médiahasználatban!)

A gyerekek életkori sajátosságainak figyelembevételével öt részt vevő csoport a következő feladatokból válogatható:

Külső világ tevékeny megismerése – környezeti és matematikai tartalommal: (15-20 perc kiegészítve 40 perc interaktív játéktevékenységgel)

- Közlekedés földön, vízben, levegőben, űrben
- A gyerekek fényképeket készítenek különböző közlekedési eszközökről (pl. autó, roller, bicikli, busz, mentőhelikopter).
- A gyerekekkel videókat nézünk meg közösen a biztonságos gyalogos közlekedésről és a közlekedési táblákról.



- Ezután megbeszéljük a közlekedési szabályokat, játékos formában csoportosítjuk a járműveket a közlekedés helye szerint, melyhez számítógépen, laptopon és interaktív táblán játszható játékokat és feladatokat is készítettem.
- A matematikai tartalmat szintén megtöltöttük interaktív tartalommal, számlálás, halmazalkotós játékokat készítettünk.

Mese-vers tevékenység (15-20 perc, kiegészítve interaktív 40 perc játéktevékenységgel) keretén belül a kiscsoportos óvodapedagógus (Pásztor Zsófia) írt egy mesét, melyhez a Csigabiga, Kisvakond, Szivárvány, Pitypang és a Süni csoport rajzos illusztrációt készítettek. Ebből mesevideó készült, melyet lejátszottuk a gyermekeknek.

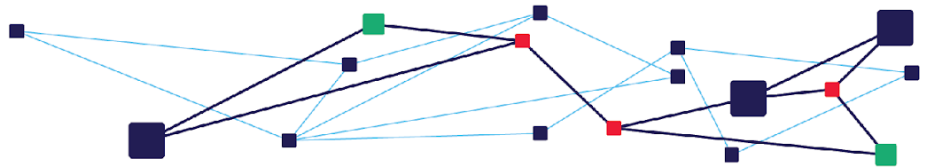
- Csoportunk kedvenc verse a Vasárnapi utazás és a Megy a hajó a Dunán, ezeket laptopon néztünk meg és együtt mondtuk a mesélővel. Még egy kedvencünk van, ez pedig Lackfi János: Legjobb autók című verse, melyhez járműveket kerestem az internet és a gyermekekkel közösen lelamináltuk.

Ének-zenei tevékenység (15-20 perc kiegészítve 40 perc interaktív játéktevékenységgel): Kedvenc dalaink közé tartoznak Gryllus Vilmos közlekedéssel kapcsolatos dalai, és a Jön a kocsis most érkezünk. Utóbbihoz írtam még pár versszakot, jelenleg mi jellemzi a közlekedési szokásainkat, hogy az udvarunk felújítás alatt áll. Sokat buszozunk már pár hónapja, melyet nagyon élveznek óvodásaink. A dalt gitárral kísérem. Készítettünk hozzá közösen egy videoklipet a gyerekek által készített alkotások felhasználásával.

- Saját dalunkon kívül különböző zenés videókat nézünk meg közösen, megbeszéljük tartalmukat, bővítjük a gyerekek ismereteit, szókincsét.
- További közlekedéssel kapcsolatos mondókák, dalok ismétlésével tesszük még változatosabbá a tevékenységeinket laptopon és vonatozva haladva (pl. Poros úton, Megy a hajó, ...) melyhez az interaktív táblán bekapcsoljuk a metronómot és hangfelismerő, hangszermegismerő játékokkal bővíttem tudásukat.

A rajzolás, barkácsolás, kézimunka (60 perc) tevékenység keretében a gyerekeknek lehetőséget biztosítunk a közösen írt mese illusztrálására több csoportban, és ezzel párhuzamosan zajlik a külső világ tevékeny megismerése matematikai tartalommal (tangram készítése papíron és számítógépen)

- Ezen kívül informatikai eszközökön való rajzolásra is lehetőséget adok. Rajzóprogramok segítségével a gyerekek kísérletezhetnek a számítógépen, laptopon, interaktív táblán (járműveket, közlekedési táblákat is rajzolhatnak).
- A legnagyobbak az óvó nénivel együtt közlekedési képeket, jelzőtáblákat, tangramot készítettek színespapírból kreatívan, melyet aztán lelamináltak, a jelzőtáblákat kupakba, spatulára ragasztottak. Sorvezető, számológép színezőket pedig a gyermekek választhattak a Bal Kincs Novumos kiadványunkból és lefénymásolhatták, megoldhatták. A digitális témahét kapcsán több pályázat is zajlik óvodánkban (Közlekedési rajzpályázat, mely kapcsán gyönyörű rajzok, alkotások születtek. Ebben a feladatban a gyerekek megismerték az irodai gépek funkcióit is.



- Az elkészült műveket galériába rendezzük, illetve közös videót is készítünk belőle, mely a Padleten, honlapunkon is megtekinthető.

Mozgásos játékokat (60 perc) is terveztünk a hétre. Közlekedéssel kapcsolatos feladatokat és zenés tornát készítettem elő számukra közlekedési dalokból, melyet mobiltelefonnal és JBL bluetooth hangszórával kapcsoltam be számukra. Ezen kívül a biztonságos óvoda program kapcsán tanult játékokat, feladatokat is ismételtük. A digitális témahét utolsó napján rendőrnénik is érkeztek óvodánkba, ők a gyalogos és kerékpáros közlekedés kapcsán interaktív és szituációs játékokat hoztak óvodásainknak.

Anyanyelvi fejlesztés (5-10 perc naponta) keretein belül ajak és légzőgyakorlatokkal tettük színesebbé a tevékenységeinket (pl. hangutánzás, fújó játékok).

Azok a gyermekek, akik betegség miatt személyesen nem tudtak részt venni a játékos feladatokban, azok otthon is el tudták végezni a feladatokat, ha a Padleten és honlapon tájékozódtak az eseményekről. Erre folyamatosan biztattam a szülőket a facebook zárt csoportunkban. A szülők segítségével a távollévő gyermekeink is kivehették részüket a játékos és interaktív tevékenységekből.

Differenciálás:

- A meghatározott feladatokat nehezedő sorrendben kínáltam fel a gyermekeknek. Azok a gyerekek, akik élvezettel vettek részt a digitális tevékenységekben, azok a hét folyamán többször is választhattak a feladatok közül. (számítógép, laptop, mobiltelefon, interaktív tábla) Akiknek nehezebben ment, ők a könnyebb, gyorsabban elkészíthető játékokat kapták meg. Amikor láttuk, hogy a gyermek segítségre szorul, ott megkapta a kellő felnőtt segítséget is. Egyes esetekben a gyerekek együtt, kisebb csoportokban is dolgozhattak.
- A digitális témahéten, illetve folyamatosan feltöltésre kerülnek az elkészült munkák, melyet a honlapunkon közzé is tettünk, hogy a szülők is megtekinthessék.

Tudatos és biztonságos médiahasználat:

- Digitális eszközök használatának megbeszélése, bemutatása, gyakoroltatása
- A használt weboldalakat körültekintően válogattuk meg
- Bekapcsolatuk a gyermekeket védő szolgáltatásokat, adatvédelmi beállításokat.
- Felhívtuk a gyerekek figyelmét arra, hogy milyen időkorlátokkal használhatták a bent lévő eszközöket, beszélgettünk velük arról, hogy milyen káros hatásai lehetnek annak, ha valaki túl sokat néz televíziót, túl sokat számítógépezik, tabletezik, mobiltelefont használ vagy Xboxozik.
- Minden esetben megbeszéltük a videókon látott tartalmakat.

A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

(Mutassa be a tanulási-tanítási folyamat során alkalmazott technológiát (hardver, szoftver), sorolja fel a felhasznált online tartalmak és források linkjeit, valamint adja meg amennyiben szükséges, a nyomtatott források és eszközök listáját is!)

Hardver, szoftver:

Óvodai számítógépek (2 db)

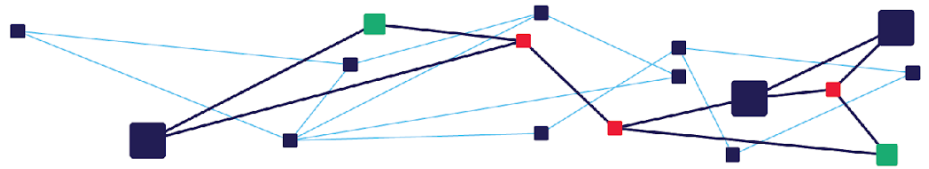
Interaktív tábla (1 db)

Projektor (1 db)



digitális jólét
nonprofit kft.

1016 Budapest, Naphegy tér 8.
www.digitalisjoletprogram.hu



Lamináló gép (1 db)
Fénymásoló gép (1 db)
JBL bluetooth hangszóró (1 db)
Diavetítő (1 db)

Az óvodapedagógus saját notebook- mobiltelefon- kamerája

DM pályázathoz drón és irodai vágóeszköz segítség szülőkötől

<https://1drv.ms/u/s!AnpV3hsl3gf7g9NsUPsfTjGjAZ2s8A?e=JWfBL5>

Online oldalak:

- <https://wordwall.net/>
- <https://learningapps.org/>
- <https://www.jigsawplanet.com/>
- www.okosdoboz.hu
- <https://www.youtube.com>
- <https://wordart.com/>
- <https://mozaweb.hu>
- Padlet.com
- Pinterest
- Facebook
- Google űrlap/drive/gmail

Számítógépes, telefonos programok, alkalmazások:

Learningapps.hu

<https://learningapps.org/watch?v=peqsk9ms222>

Jigsawplanet.com

<https://www.jigsawplanet.com/Andineni81/kozlekedesi-jarmuvek-ovisoknak>

Wordwall

<https://wordwall.net/hu/myactivities/folder/2292780/digit%C3%A1lis-t%C3%A9mah%C3%A9t-2022-magl%C3%B3di-napsug%C3%A1r-%C3%B3voda>

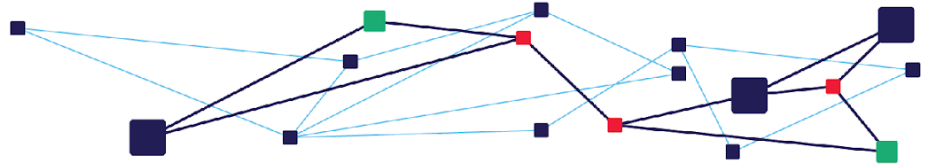
MozaWeb/MozaBook

https://www.mozaweb.hu/hu/mblite.php?cmd=open&uf_id=3511850&page=2

Padlet.com

<https://padlet.com/mneadamandrea/Bookmarks>

- DaVinciKids (1 hónapos hozzáférést kaptam a Pedagógus Oszkár díj középdöntőbe jutás kapcsán), ezért a mobiltelefonon közlekedési játékokat játszottak óvodásaim
- Movavi és Nero video szerkesztő program (saját)



- Google/ Google drive kérdőív/értékelőlap
<https://drive.google.com/file/d/15OylcrYnCGpbHdtPmpig3KiFRyrjFK9K/view?usp=sharing>
https://docs.google.com/forms/d/1aS2bKb_MHd8gpbjWFn4siWDGwhqCb6SM4CZ0-RB_bMU/edit?usp=sharing
- Power Point (videószerkesztéshez)
- Youtube
- Pinterest
- Okosdoboz

Nyomtatott források:

Bal–Kincs - Képességfejlesztő feladatok gyűjteménye bal- és jobbkezes óvodásoknak (136 szabadon másolható feladatlap)

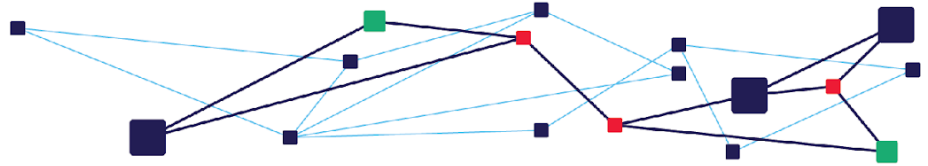
NOVUM szakkönyvek (Óvodai projektervek)

Kreatív eszközök:

- színes papír,
- kartonpapír,
- rajzlap,
- lamináló fólia,
- színes képek, sablonok,
- ceruza,
- filctoll,
- ragasztó,
- spatula,
- olló.
- Power Point,
- Padlet,

Források:

- Gryllus Vilmos: Traktor
<https://www.youtube.com/watch?v=F4au8sCLw1s>
- Gryllus Vilmos: Kis hajó
<https://www.youtube.com/watch?v=QuNxDNG6CY8>
- Gryllus Vilmos: Bicikli
<https://www.youtube.com/watch?v=KH7KTUb0aoY>
- Gryllus Vilmos: Sorompó
<https://www.youtube.com/watch?v=HkDXjPqANT8>

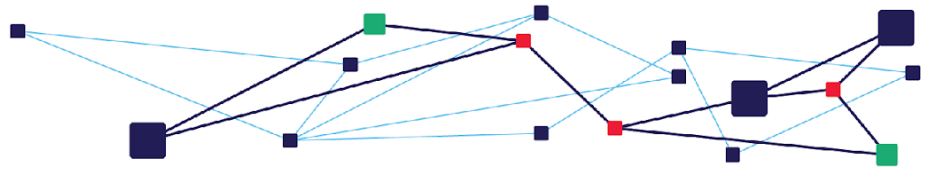


Versek, mondókák, zenehallgatás, videók:

- Lackfi János: Legjobb autók
<https://www.facebook.com/lackfi/photos/j%C3%B3-aut%C3%B3k-nem-csak-gyerekeknek-folytathat%C3%B3legjobb-aut%C3%B3kj%C3%B3-aut%C3%B3-a-porsesz%C3%A1guld%C3%A1s-a/402452209882941/>
- Megy a hajó a Dunán
<https://www.youtube.com/watch?v=VzHkM3EQ4tM>
- Sárgarépa ez a busz
<https://www.youtube.com/watch?v=aU-YJGv1dfs>
- Baj van a részeg tengerésszel
<https://www.youtube.com/watch?v=33A6kQWnwhE>
- Jön a kocsí most érkezünk (+átköltés)
<https://www.youtube.com/watch?v=9nNm1twWD6g>
- A busz kereke
<https://www.youtube.com/watch?v=6H4xFIHkrqA>
- Buborék együttes : Mire jók a jelzőtáblák
<https://www.youtube.com/watch?v=Gr58o6mL3Dw>
- Közlekedj okosan videó
<https://www.youtube.com/watch?v=kBOqG4ghG1U>
- Bence közlekedik: (17 perces) videó
<https://www.youtube.com/watch?v=1Cb2GIx-MMs>
- Kresz mese 1.
<https://www.youtube.com/watch?v=MywPRL05kx8>
- Kresz mese 2.
<https://www.youtube.com/channel/UCIyLvX5xxKjo1tZq-yL8rwA>

Az óvoda által készített digitális feladatok:

- Játékaink:
<https://wordwall.net/hu/resource/30962247>
- Memória játékok:
<https://learningapps.org/watch?v=peqsk9ms222>
- Közlekedési eszközök csoportosítása:
<https://learningapps.org/watch?v=prs2dye8a22>
- Közlekedési táblák:
<https://wordwall.net/hu/resource/30963344>
- Közlekedési eszközök hangja:
<https://learningapps.org/watch?v=p13k7ctpj22>

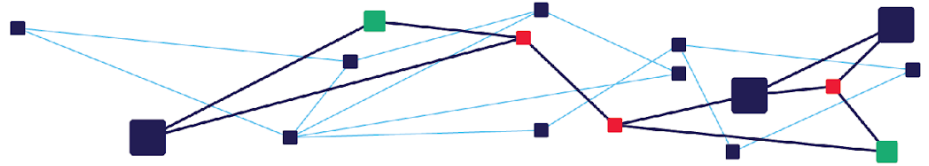


- Kirakók:
<https://www.jigsawplanet.com/Andineni81?rc=upuzzles&ts=k%C3%B6zleked%C3%A9s>
- Matematikai játék:
<https://wordwall.net/hu/resource/31281806>
- Fotóalbum
<https://youtu.be/OgPDSzDHajo>
- Fénymásol a csapat a digitális témahéten
<https://youtu.be/MfmwCPmZTHY>
- Számítógépes játékok a mindennapokban
<https://youtu.be/QpmcRG6IAIw>
- Rajzpályázat (Így közlekedtek Ti!) a digitális témahéten
<https://youtu.be/2eYNYzv-P2o>
- Torna JBL + biztonságos közlekedés gyakorlása a digitális témahéten
<https://youtu.be/Z9s4Q5Vj4AU>
- Vizuális tevékenységeink a digitális témahéten
<https://youtu.be/yleu8A0JbT4>
- Mobiltelefon és a DaVinci Kids alkalmazás a digitális témahéten
<https://youtu.be/XT-Ra2bjU2w>
- Interaktív tábla ovisokkal
<https://youtu.be/gFp520EKTqM>
- Ének-zene, rajzpályázat, mondóka és filmnézés a digitális témahéten
<https://youtu.be/sWbW2OxkUoU>
- Bori a városban mese, melyet Zsófi néni írt és a Napsugár ovisok illusztráltak
<https://youtu.be/s3sBnQNGFjQ>
- Rendőrnénik az oviban
<https://1drv.ms/u/s!AnpV3hsI3gf7g9M7bFS1LK3NUto75Q?e=dIV5vQ>



digitális jólét
nonprofit kft.

1016 Budapest, Naphegy tér 8.
www.digitalisjoletprogram.hu



Animáció, videó szerkesztések, Padlet szerkesztése, biztonságos közlekedés és digitalizáció foglalkozások vezetése, technikai anyag szerkesztése, vágás, zene: *Mészárosné Ádám Andrea (Csigabiga csoport), óvodapedagógus, óvodavezető-helyettes*
Mesét írta: *Pásztor Zsófia (Kutyus csoport) óvodapedagógus*
Közreműködő csoportok a rajzok készítése és diavetítkezés kapcsán:
Süni (Balázs Erzsébet), Kisvakond (Tóth Attila Jánosné), Pitypang (Juhász Jánosné), Szivárvány (Bodonyi Sándorné) óvodapedagógusok
DM pályázat kapcsán szülői segítség: *Csörnyei Ádám és Csörnyei-Kiss Borbála, Kalmár Attila*
Honlap szerkesztése: *Vanczák Csilla, óvodavezető*

SZEMPONTOK A HATÉKONY PROJEKT TERVEZÉSÉHEZ ÉS MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ

- x A projekt megvalósítására legalább 5 tanóra áll rendelkezésre.
- x A projekt megvalósításában fontos szerepet játszik a digitális technológia eszközként való alkalmazása.
- x A tanulási folyamat középpontjában a tanulók állnak.
- x A projekt a tantervi követelményekkel összehangolt, fontos tanulási célokra összpontosít.
- x A projekt céljai között szerepel a tanulók digitális kompetenciájának fejlesztése.
- x A projekt során folyamatos, többféle típusú értékelés történik.
- x A projekt egymással összefüggő feladatokat és tevékenységeket tartalmaz, amelyeket adott időtartam alatt kell végrehajtani.
- x A projektre jellemző a multidiszciplináris megközelítés.
- x A projekt feladataiban legyen kihívás, problémamegoldás, kutatás, vizsgálódási lehetőség.
- x A tanulók a megszerzett tudást és készségeket bizonyítják a projekt produktumaiban, amelyek publikálhatók, előadhatók vagy bemutathatók.
- x Az intézmény regisztrált a Digitális Témahét honlapon.