

## ZÜMI A KERTBEN

Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.
<b>ÁGAZAT</b>	<b>ÁGAZATI ALAPOKTATÁS</b>	<b>SZAKMA</b>	<b>TANULÁSI TERÜLET</b>
<b>ALAPADATOK</b>			
<b>SZERZŐ(K) NEVE</b>			
Mészárosné Ádám Andrea			
<b>ÖSSZEFOGLALÁS</b>			
<i>(A projekt rövid, 3-5 mondatos leírása, rövid, lényegre törő összefoglalása.)</i>			
A projekt célja, hogy kis méhecskénk, Zümi eljusson a fejlődő növényekhez, virágokhoz és beporzással elérje a fejlődést az algoritmikus gondolkodást is fejlesztve autista gyermekek körében. A projektben az óvoda autista csoportja vesz részt, de integrálás során bármely más csoport tagja is kipróbálhatja, hogyan lehet Zümit irányítani. A robotpályát az autista kisgyermek alkotta, bár a videón lehet nem derül ki más számára, hogy autista gyermekek szerepelnek a videón, és örömmel segítik Zümit, hogy elérje célját.			
<b>TANTÁRGYAK KÖRE</b>			
ÓVODA: • Külső világ tevékeny megismerése környezeti és matematikai tartalommal			
<b>SZAKKÉPZÉSI INTÉZMÉNY ESETÉN</b>			
<b>ÉVFOLYAM</b>			
Óvoda vegyes csoport (3-6 évesek), Kis-középső és nagycsoportosok (3-7 éves korig)			
<b>A PROJEKT IDŐTARTAMA (MIN. 5 ÓRA)</b>		5 óra	
<b>A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI</b>			
<b>TARTALMI KÖVETELMÉNYEK</b>			
<i>(Itt jelennek meg a kerettantervi követelmények alapján kitűzött tartalmi célok. A követelmények felsorolása egy fontossági sorrendbe állított lista olyan tudáselemekkel, témakörökkel, amelyeket a tanulóknak a projekt végére teljesíteniük kell.)</i>			
Kitűzött képességfejlesztést szolgáló céljaink: • Problémamegoldó gondolkodás, problémaérzékenység fejlesztése. • Közösségi tulajdonságok, szociális magatartás fejlesztése. • Beszédkedv fokozása, szókincsbővítés, nyelvi kifejezőképesség fejlesztése. • Kreatív gondolkodás fejlesztése. • Alkotóképeség, díszítőérzék, vizuális gondolkodási képesség, szem-kéz koordináció fejlesztése. • Önbizalom fejlesztése. • Önállóság fejlődése. • Szabálykövető magatartás gyakorlása. • Tudatos és biztonságos digitális eszközhasználat			
<b>TANULÁSI CÉLOK/KÖVETELMÉNYEK</b>			
<i>(Itt jelennek meg a készségfejlesztés céljai fontosságisorrendben 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.)</i>			
Értelmi nevelés: Figyelem, emlékezet, koncentráció, logikus gondolkodás, találékonyság, problémamegoldó készség, fantázia, képi kifejezőképesség 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, kompromisszumképesség 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.

### 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.)*

Miért nő ilyen lassan a virág?

#### 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 - hős-e János vitéz? Milyen hőstetteket hajtott végre? Mi az, ami a valóságban is megtörténhet? Ma milyen hősökre, hőstetkekre van szüksége a világnak? Te milyen hős lennél, mi lenne a hőstetted?)*

MI TÖRTÉNIK A MAGOKKAL MIUTÁN ELVETJÜK? MENNYI IDŐ ALATT LESZ GYÖKERE ÉS SZÁRA, LEVELE A VIRÁGUNKNAK? SZOKTATOK OTTHON KERTÉSZKEDNI? MILYEN NÖVÉNYT ÜLTETTÉL MÁR? MIRE VAN SZÜKSÉGE EGY NÖVÉNYNEK HOGY ÉJEN? MIÉRT KELL LOCSOLNI? ELJUT A VIRÁGHOZ A ROBOTMÉHECSKE? MILYEN GYORSAN NŐ MEG EGY NÖVÉNY?

#### TARTALMI KÉRDÉSEK

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

A projekt előtt elmondjuk a gyermekeknek, hogy a kertecskénkben kialakított pályán Zümi fog végighaladni a mi irányításunkkal és előzetes tudásunkkal a megfelelő irányba kell küldeni Zümit, hogy megérkezzen a virágokhoz. Melyik irányba induljak? Szerinted ebből a kis magból mi fog kikelni? Megnézem nőtt-e már a virágom? Örülsz, hogy már levelem is van? Hogy vagy bimbó? De jó kinyíltál, nagyon szép vagy!

### ÉRTÉKELÉSI TERV

#### AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE

A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
Előkészítés: Beszélgetőkör a gyermekekkel a Föld napjáról, kertészkedésről, megfigyelés, a projekt kiválasztása. Gyerekek bevonása, felkészítése.	Autonómia biztosítása életkornak, egyéni sajátosságnak megfelelően. • Ismeretbővítő játékok alkalmazása. • Matematikai és környezeti ismereteket bővítő játékok gyakorlása. • Produktumok elkészítése a gyermekekkel, melynek a gyermekek fantáziája szab határt. Kellékek előkészítése a robotpályához.	Pedagógus részéről: gyermekek aktivitásának elemzése, projekt értékelése, csoport értékelése. Honlapunkon a projekt bemutatása. Beszélgetés a gyermekekkel a megszerezett új ismeretekről • Újságcikk a digitális témahétről a helyi újságban a projektet követően

### AZ ÉRTÉKELÉS ÖSSZEFOGLALÁSA

*(Írja le az értékelési módszereket, amelyeket ön és tanulói használnak a tanulói igényfelmérésére, a célok kitűzésére, a fejlődés nyomon követésére, a visszacsatolásra, a gondolkodás és a folyamatok értékelésére és a tanulásra való reflektálásra a projekt során! Használhat grafikus összefoglalást, naplóbejegyzéseket, szöveges 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 nyuszi csoportos autista gyermekek egy része nem beszél, egy része pedig olyan okos, hogy számol, olvas. A Föld napjához közeledve sokat beszélgettünk a tavaszról, a növények fejlődéséről, az oviban alakuló kiskertről és megfogalmazódott bennünk, hogy közelebből is szemléltessük a fejlődési folyamatot. Autista gyermekeink egy része nem érti, hogy milyen sok időbe telik, míg a mag elvetésétől, vagy a virághagyma elültetésétől eljutunk a virágzásig, ezért Zümi segít nekünk a folyamatot megérteni. Papírt, ollót, ragasztót ragadtunk és vágtunk, tekertünk, közösen gondolkodtunk, hogy a robotpálya elkészüljön. Nagyon segítőkészek voltak a gyermekek, várták, hogy a pálya életre keljen és birtokba vehessék. Külső világ tevékeny megismerése környezeti és matematikai tartalommal volt a projektünk célja, és hogy elirányítsák Zümit a virághagymától a virágzó növényekig. Útközben szemlélni kellett, hogy merre forduljon, és közben megdicsérje a bimbót és a kinyíló virágot. A bátrabbak szóval is köszöntötték a bimbózó virágot és szép szóval illették a virágokat. A gyermekek algoritmikus gondolkodását Bee-bot méhecskével fejlesztjük, hogy apró lépésekben is szemléltessük a növény fejlődési fázisait. Számukra az idő egy varázslat, sokszor azt gondolják, hogy a következő pillanatban már kinő a növény és terem, nehéz számukra megérteni, hogy várni kell, és türelemmel lenni. A folyamatos motiváció fenntartása az óvónők feladata: Javító, orvosló eljárások – segítségnyújtás, ötletadás elakadás, bizonytalanság esetén; Kompenzáló eljárások – az esetlegesen rosszkedvű, szorongó gyermek lelkesítése; Preferáló eljárás – pozitív személyiségjegyek, többlettudás előtérbe helyezése; Differenciált értékelés – megerősítés, visszacsatolás, motiválás, informálás; Autonomia biztosítása életkornak, egyéni sajátosságnak megfelelően – eszközhasználat, ötletek megvalósítása, önálló ténykedés; A projekt ideje alatt kezdő kérdőívezést hoztunk létre. A sikereket nap mint nap látjuk, hiszen az udvaron is láthatják a növények növekedésének fázisait, és a méhecské munkáját. Megbeszéljük a nehézségeket, a sikereket. A projektnek gyakorlatilag nincs vége, csak lesznek nyugalmasabb napok pl. télen a kertben. A projekt alatt készült fényképeket a projekt során folyamatosan megosztjuk a szülőkkel a csoportok zárt facebook csoportjában, hiszen a többi csoport is kertészkedik és bármikor kipróbálhatja Zümikét. Célunk, hogy - a szülők is ismerjék meg, hogy gyermekeik milyen eszközökkel ismerkedhetnek 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. A projekt megvalósítása alatt a gyermekek folyamatos visszajelzést kaptak leginkább a pedagógusok által. Igyekeztünk példát mutatni az építő jellegű értékelések megfogalmazásával. A projekt megvalósítása alatt, minden pedagógus, pedagógiai asszisztens, dajkák, konyhásnénik is aktívan részt vettek a rájuk bízott feladatokban a folyamatos visszajelzés és felügyelet érdekében. A Bee-bot 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 bemutatás, Dicséret, Hibajavítás, Gyakoroltatás, Önértékelés. A gyerekek előzetes tudásának felmérése és megfigyelése alkalmas arra, 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, rajzod, ügyesen használod a padlórobotot). 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 lassabban nyomd meg az irányokat, előtte gondolkodj). Az ismeretek bővülését beszélgetéssel, játékkal is lehet ellenőrizni. Megjelennek-e az új ismeretek a gyermekek szabad játéktevékenységében. A projekt közben a kert látványa, a sok mosolygó arc, a napközbeni élmények minden résztvevő részéről is értékkel bír. A tanulási folyamat kézzel fogható bizonyítékai: aktívan alkottak (békát, virágot mely a faliújságunkon látható). A családok visszajelzése pozitív volt számunkra, csodálták, hogy ennyi mindent, változatos, színes foglalkozásokat tartunk az óvodában és mennyi mindent mesélnek, s ezáltal nagyon sokat tanulnak gyermekeik.

## 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 tanulási 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 nyolc részt vevő csoport a következő feladatokból válogathatott: **Külső világ tevékeny megismerése – környezeti és matematikai tartalommal:** (napi 1 óra – hetente 5 óra) • Kertészkedés, növények számlálása, majd elültetése (8 csoport) Autista integráló csoportunk: Robotméchekével jobb-bal, előre-hátra irányok gyakorlása, hangunk hallása Bee bot robottal

**A rajzolás, barkácsolás, kézimunka (60 perc) tevékenység keretében** a gyerekeknek lehetőséget biztosítottunk a közös alkotásra, hajtogatásra, barkácsolásra minden csoportban, és ezzel párhuzamosan zajlik a külső világ tevékeny megismerése környezeti tartalommal (béka, virág készítése hajtogatással, ragasztással) • **Differenciálás:** • Mindenki mindent kipróbálhatott, ami a készségi szintjének, kedvének való volt. Azok a gyerekek, akik élvezettel vettek részt a digitális tevékenységekben, azok az év során többször is választhattak a feladatok közül. (számítógép, interaktív tábla, Bee-bot) Akiknek nehezebben ment, ők a könnyebb, gyorsabban elkészíthető játékokat kapták meg. Egyes esetekben a gyerekek együtt, kisebb csoportokban is dolgozhattak. • A digitális témahét hónapjában, 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 • Bekapcsoltuk 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) Az óvodapedagógus saját notebook- mobiltelefon- kamerája, Bee-bot padlórobot

Online oldalak:

- Facebook
- Google úrlap/drive/gmail
- <https://www.kerdoivem.hu/kerdoiv/1188864315/>
- [www.napovoda.hu](http://www.napovoda.hu)
- Power Point (videószerkesztéshez)
- Youtube
- Movavi videószerkesztő program

Kreatív eszközök: • színes papír, rajzlap • kartonpapír, • ceruza, • ragasztó, • olló.

**Animáció, videó szerkesztések, pályázati anyag szerkesztése, vágás, zene:** Mészárosné Ádám Andrea (Nyuszi csoport), óvodapedagógus, óvodavezető-helyettes

Közreműködő csoportok a projektben: **Nyuszi csoport** (Juhász Jánosné, Mészárosné Ádám Andrea óvodapedagógusok, Kemenes Rita gyógypedagógus) és **Maci csoport** a Padlórobot használatban és kertészkedésben, **Szivárvány csoport**, **Pillangó csoport**, **Csigabiga csoport**, **Cica csoport**, **Kisvakond csoport** a kertészkedésben.

Közreműködés a honlap szerkesztésében:

Vanczák Csilla óvoda-igazgató, Tomcsányi Emese óvodatitkár

**ELLENŐRZŐ 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.