

NAGYKANIZSA KÖZPONTI ÓVODA KOSSUTH TÉRI TAGÓVODA

AZ ELVESZETT VILÁG



Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.	Szöveg beírásához kattintson vagy koppintson ide.
ÁGAZAT	ÁGAZATI ALAPOKTATÁS	SZAKMA	TANULÁSI TERÜLET
ALAPADATOK			
SZERZŐ(K) NEVE			
Molnárné Király Cintia, Geröly Krisztina, Vellák Alexandra			
ÖSSZEFOGLALÁS			
<i>(A projekt rövid, 3-5 mondatos leírása, rövid, lényegre törő összefoglalása.)</i>			
<p>A dinoszauruszok, ősszallatok témája az óvodás gyermekek számára nagyon érdekes, titokzatos, rengeteg lehetőséget rejt a képességfejlesztésre, társas kapcsolatok alakítására. Projektünkben a gyermekek kíváncsiságára, előzetes ismereteire építkezve dolgoztuk fel a témát a dínók születésétől a kihalásukig. Változatos tevékenységek biztosításával olyan ösztönző környezetet alakítottunk ki, ahol képzeletük, kreativitásuk, gondolkodásuk nagymértékben fejlődött. Célunk volt, hogy az elveszett világról élményeket, ismereteket szerezzenek, melyben a digitális pedagógiai módszerek, infokommunikációs eszközök is hangsúlyos szerepet kaptak.</p>			
TANTÁRGYAK KÖRE			
<ul style="list-style-type: none"> -verselés, mesélés; -éneke, zene, énekes játék, gyermektánc; -külső világ tevékeny megismerése, matematikai tartalmak; -rajzolás, festés, mintázás, kézimunka; -mozgás 			
SZAKKÉPZÉSI INTÉZMÉNY ESETÉN			
ÉVFOLYAM			
nagy csoportosok			
A PROJEKT IDŐTARTAMA (MIN. 5 ÓRA)		2024.04.08-04.15.	
A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI			
TARTALMI KÖVETELMÉNYEK			
<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>			
<p>Környezeti tartalmakkal ismeretbővítés, fenntarthatóságra nevelés. Földünk történetek megismertetése, a gyerekek életkori sajátosságaihoz igazítottan. Az állatok élőhelyéről, szaporodásukról, életmódjukról tudástartalmak átadása. Zenei tartalmakkal motiválás, vidám hangulat megalapozása. Az alkotókedv, vizuális kultúra fejlesztése az ábrázoló, barkácsoló tevékenységek során. Gyermekek kommunikációs kedvének fenntartása, beszédöröm biztosítása a tevékenységek során. Vidám, mozgásos játékok szervezése a társas kapcsolatok pozitív alakítása érdekében. A gyermekek digitális eszközhasználatának helyes irányban tartása: okos eszközök okos használata. Robotika, kódolás - Bee-Bot robotok készség szintű használata. Szülők, kollégák folyamatos tájékoztatásával aktív részvétel, háttértámogatás.</p>			

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.)

A gyermekek kíváncsiságára, cselekvő aktivitására építkezve célunk volt a tevékenységek által a gyermekek kognitív képességeinek a fejlesztése. A különböző IKT eszközök bevonása, sokszínű alkalmazása jól szolgálta a résztvevők digitális kompetenciafejlesztését. A modern pedagógiai módszerek, eszközök célzott beépítésével sokoldalú képességfejlesztést tudtunk megvalósítani, szemléletesebbé, élménytelibbé tettük nevelő-oktató munkánkat. Támogató tanulási környezet kialakításával az egyéni értékek hangsúlyozásával, az esélyegyenlőséget biztosítva végeztünk komplex személyiségfejlesztést. Fejlesztettük a gyermekek matematikai készségeit, problémamegoldó gondolkodását, téri látásmódját. A kreatív ábrázoló tevékenységek hozzájárultak a gyermekek belső képlátásához, kreativitásuk fejlődéséhez, vizuális élmény-nyújtáshoz. A Bee-Bot robotok segítségével gyakoroltuk a kódolást, fejlesztettük a gyermekek algoritmikus gondolkodását. Az együttműködés során a szociális kompetenciák, a kooperatív együttműködés, az anyanyelvi fejlesztés, kulturált kommunikáció alakítása, gazdagítása is szempont volt. A zenével, tánccal nemcsak az érdeklődést, hangulatot fokoztuk, hanem zenei hallásfejlesztést, mozgást is fejlesztettünk. Kísérletekkel a természettudományok iránti érdeklődést fokoztuk. A fenntarthatósági tartalmak beépítésével a környezetvédelem, természeti, társadalmi környezetünk megóvására neveltünk.

SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK

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

Építünk a gyermekek meglévő ismereteire, élményeire a témával kapcsolatosan. Figyelembe vesszük a gyermekek aktuális személyes, szociális és érzelmi, valamint értelmi fejlettségét, a kommunikációs, az anyanyelvi, a matematikai készségeiket és képességeiket. Finommotoros képességek fejlettsége a rajzolás, festés, vágás, ragasztás tevékenysége során. Jelenlegi informatikai képességüket felmérve tudatos eszközhasználattal támogatjuk digitális érettségüket. A kialakult társas kapcsolatok, közösségi élet, a kooperatív technikák segítik az egymástól tanulást, mely a képességfejlesztés hatékony módja. A megfelelő állóképességet, kondíciót, melyet a mozgásos játékokkal értünk el.

A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK

ALAPKÉRDÉS

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

HOVA TÚNTEK A DINOSZÁURUSZOK?

PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS

(A projekt alapkérdését kibontó, a tanulási-tanítási folyamat során érintett nagyobb témakörök kérdései. Pl.: Mit jelent a hős 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, hőstettekre van szüksége a világnak? Te milyen hős lennél, mi lenne a hőstetted?)

MILYEN VOLT AZ ŐSÁLLATOK VILÁGA?

MILYEN ÁLLATOK VOLTAK A DÍNÓK?

TARTALMI KÉRDÉSEK

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

Hogyan szaporodtak a dínók?

Miben különböztek a ragadozók a növényevő állatoktól?

Okosak voltak-e dínók?

Miért haltak ki a dinoszauruszok?
Mit mutatnak meg a fosszíliák?

ÉRTÉKELÉSI TERV

AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE

A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
<p>Ötlebtörze segítségével feltérképeztük az értékelés, visszacsatolás lehetséges formáit, módszereit. Építkeztünk korábbi tapasztalatainkra, bevált gyakorlatainkra. A projekt megkezdése előtt kidolgoztuk a gyermekek projekt értékelő tevékenységét, és hogy a szülők, kollégák hogy értékelhetik majd a projektünk megvalósulását. Óvodai szintű értékelést is terveztünk.</p>	<p>5-7 éves korosztályról lévén szó, folyamatosan visszajelzést adunk a gyermekeknek a tevékenységek végzése során. Alkalmazzuk a szóbeli és a tevőleges értékelést is. Fontosnak tartjuk a pozitív megerősítést, és a jó megoldások kiemelését, mely mindig személyre szóló és konkrét kell, hogy legyen. Értékelő táblát terveztünk, ahol a gyermekek a napi tevékenységeket személyesen értékelhetik online felületen, vagy mobil táblán. A gyerekek jelüket a mosolygós vagy szomorú archoz rendelhetik.</p>	<p>A projekt zárásaként megkérdezzük a gyermekeket, mi tetszett nekik leginkább a tevékenységek közül, és miért. Válaszaik az értékelő táblákon általuk berajzolt mosolygós szimbólumokkal szinkronban vannak. A szülőket a zárt óvodai csoportunkon keresztül érjük el, padletet alkalmazásban, dokumentáltuk a projekt megvalósulását, képekkel illusztrálva. Itt lehetőségük van hozzászólni, értékelni a látottakat, vagy a gyermekektől hallottakat. A szülők éltek a hozzászólással, a személyes értékelés lehetőségével. A projektet megvalósító óvónők is értékelték a tervek megvalósulását, a gyermekek aktivitását. Tagintézmény-igazgatói szinten a kollégák szakmai munkáját értékeltük.</p>

AZ ÉRTÉKELÉS ÖSSZEFOGLALÁSA

(Írja le az értékelési módszereket, amelyeket ön és tanulói használnak a tanulói igény felmérésére, 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 fejlesztő értékelést részesítettük előnyben, önkontrollos hatásvizsgálatot végeztünk a projekt megvalósítása során, mely a gyermekek fejlődésének és tudásának gyakori, interaktív módon történő értékelését jelenti. Ennek során az értékelés folyamatosan követte, és támogatta a tanulási folyamatokat, s ezáltal lehetővé vált, hogy a gyermekekhez igazítva tervezzük a továbblépés folyamatait, lehetőségeit, a differenciálás formáit, eszközrendszerét. Ebben az értékelési folyamatban az óvodásaink is tevékenyen vettek részt, aminek eredményeként hatékonyan fejleszthető az önértékelés, a reflektív szemlélet kialakítása. Az értékelés az óvodában nem csupán az ismeretek reprodukív „számonkérését” jelenti, hanem lehetővé teszi számunkra a fejlesztendő kompetenciák felismerését is. A már meglévő, értékelő módszereink

mellett kreatívan alkalmaztuk a rendelkezésünkre álló digitális eszközeinket, a tudatosság és sokszínűség mellett fontos volt, hogy a gyermekek érzelmileg is érintettek legyenek. Az értékelés a projekt során több szinten is megvalósult, gyermek, óvodapedagógus, szülő, intézmény.

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 majdnem kéthetes projekt tervezése, megvalósítása a gyerekek aktív bevonásával valósult meg. A közös tevékenységek, a projekt eredményeként elkészült kisfilm, az okos eszközök célzott beépítése, a digitális kompetencia fejlesztés számos lehetőségét hordozta. Igazodott az információs társadalom elvárásaihoz, a korszerű óvodai neveléshez. A csatolt projektterv részletezi a megvalósítás folyamatát, módszereit, eszközeit, a képességfejlesztés lehetőségeit. A projekt rengeteg vidám percet, élményt, differenciált képességfejlesztést biztosított. Lehetővé tette az SNI gyermekek támogatását a kooperatív tevékenységek révén. A tehetséges gyermekek aktívan jelen voltak a kisfilm készítésénél. Az óvodai közösségünk és a szülők számára bemutatott kisfilm erősítette partnerkapcsolatunkat, felhívta a szülők figyelmét az okos eszközök okos használatára, a virtuális világ előnyeire, de veszélyeire is. Ösztönzően hatott a pedagógusok körében a digitális pedagógiai módszerek alkalmazására, a Digitális Témahéten való részvételre.

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!)

Digitális eszközök: Laptop, padlórobotok (Beebot), pályák, digitális fényképezőgép, zenelejátszó, nyomtató, okos kijelző (ClassBord), okostelefon, pendrive, ipad.

Szoftverek: prezentációs szoftverek, PowerPoint, online oktatási segédanyagok, interaktív feladatok, játékok, levelező szoftverek, digitális tankönyv, Windows fénykép szerkesztő/nézegető, google.com google Drive, wordwall.net jigsawplanet.com learningapps.org, youtube.com, Audacity

Felhasznált szakirodalom: Én, az ONLINE?! pedagógus – avagy, hogyan igazodjunk el az információs technológiák rengetegében Dancs Gábor Ernő, Netedukáció, Modern pedagógus sorozat

Játékos IKT az Óvodában Nagy Ildikó Mária, Netedukáció

Az óvodapedagógusok nagykönyve Bakonyi Anna-Karczewicz Ágnes, Netedukáció, Modern Pedagógus sorozat

Az algoritmikus gondolkodás fejlesztése padlórobotok segítségével – dr. Lénárd András, Stiefel Eurocart Kft. Bp.

Kütyük és az online világ – Ablak zsiráf könyvek, Képes gyermeklexikon, Lénárd András, Móra 2017.

Kulcs az új generációhoz – Kiss Szilvia Piroska, Neteducatio,

A 21. századi óvoda – Nagy Mária Ildikó, Neteducatio

Kalandozások robotméchekével-Problémamegoldás, gondolkodásfejlesztés padlórobotokkal Aknai Dóra Orsolya-Fehér Péter, DU Press-IKT MasterMinds 2019.

Linkek gyűjteménye:

<https://wordwall.net/hu/resource/71379676/csoportos%3%adtsd-a-dinoszauruszokat-t%3%a1pl%3%a1koz%3%a1suk-szerint>

<https://wordwall.net/hu/resource/71139092/tudom%c3%a1ny/din%c3%b3-kalandok-tal%c3%a1ld-meg-a-hanghoz-tartoz%c3%b3-k%c3%a9pet>

<https://wordwall.net/hu/resource/71139650/kv%c3%adz-mit-tudunk-a-dinoszaurosokr%c3%b3l>

https://www.youtube.com/watch?v=qSkVgH-4PKw&ab_channel=DannyGo%21

https://www.youtube.com/watch?v=qPG0Blta73U&t=69s&ab_channel=Prehistoricdatabase-Din%C3%B3sdokumagyarul

https://www.youtube.com/watch?v=lwvpvkdDeGw&ab_channel=JackHartmannKidsMusicChannel

<https://padlet.com/nkkossuthovi/az-elveszett-vil-g-projekt-4y1m09hpkodpi6a>

<https://view.genial.ly/660da2279a86c40014629973/interactive-image-az-elveszett-vilag>

<https://quivervision.com/coloring-packs/Celebrate-Dot-Day>

<https://youtu.be/t75zR31oDh8>

https://www.canva.com/design/DAGB_nZaMZg/n0CKkbNvQO5OTqd-x4QIng/edit?utm_content=DAGB_nZaMZg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

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.



TEVÉKENYSÉGEK-KÉPESSÉGFEJLESZTÉS

	Tevékenységek	Képességfejlesztés	Módszerek	Digitális tartalom
Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka	<ul style="list-style-type: none"> Plakát készítés Canva programban Dinócsontok, fossziliák lisztgyurmából Papírmásé technikával tojások készítése, festése 	<ul style="list-style-type: none"> finommotorika szem-kéz koordináció formaészlelés kreativitás 	<ul style="list-style-type: none"> motiváció beszélgetés magyarázat játékos tevékenykedtetés szemléltetés megfigyelés segítségnyújtás beszélgetés értékelés kooperáció dicséret buzdítás 	<ul style="list-style-type: none"> Digitális térkép megtekintése tableten: geniallyeducation.com Okoskijelzőn "Az én dinoszauruszom" lerajzolása. Színezők QR kódjának beolvasása: quivervision.com
Külső világ tevékeny megismerése	<ul style="list-style-type: none"> Az őslények világa- szaporodás Filmvetítés- Az elveszett világ Digitális térképen helyszin keresése A dinók táplálkozása, fajtái-wordwall csoportosító játék Kísérletek- aprók tudománya vulkánkitörés Paleontológia-leletek felfedezése az udvari homokozóban robotika 	<ul style="list-style-type: none"> kognitív képességek fejlesztése digitális kompetenciafejlesztés algoritmikus gondolkodás fejlesztése robotpályán anyanyelvi és verbális képességek fejlesztése, szókincsbővítés téri tájékozódás 	<ul style="list-style-type: none"> motiváció beszélgetés magyarázat játékos tevékenykedtetés szemléltetés megfigyelés segítségnyújtás beszélgetés értékelés kooperáció dicséret buzdítás 	<ul style="list-style-type: none"> Digitális térkép megtekintése tableten. Dokumentumfilm megtekintése projektoros kivetítéssel: youtube.com Okoskijelzőn csoportosító játék: wordwall.net Kvíz: wordwall.net Fényképek készítése az ásatásról.
Verselés, mesélés	<ul style="list-style-type: none"> Hermann Marika: Dinó világ Kommunikáció fejlesztése beszélgetőkörben Élmények megfogalmazása 	<ul style="list-style-type: none"> Anyanyelvi és verbális képességek fejlesztése: szókincsbővítés. Kommunikációs készség fejlesztése. Kifejezőkészség fejlesztése. 	<ul style="list-style-type: none"> motiváció beszélgetés magyarázat játékos tevékenykedtetés beszélgetés értékelés bátorítás 	<ul style="list-style-type: none"> Digitális térkép megtekintése tableten. Hangfelvétel Fényképezés
Mozgás	<p>Mozgásos játékok</p> <ul style="list-style-type: none"> Állatok mozgásának utánzása Szökdelések, futások Járások adott ütemre, lábnyomokra Fogójátékok 	<ul style="list-style-type: none"> Motoros képességek fejlesztése: szem-kéz koordináció, testséma Érzékelés - észlelés fejlesztése: formaészlelés 	<ul style="list-style-type: none"> motiváció utánzás bemutató magyarázat játékos tevékenykedtetés beszélgetés értékelés buzdítás dicséret 	<ul style="list-style-type: none"> Digitális térkép megtekintése tableten. Videófelvétel készítése. Projektoros kivetítéssel a dinók mozgásának utánzása: youtube.com. Hangfalon történő zene hallgatás, lépés a dinó lábnyomokra: youtube.com Okoskijelzőn párosító játék: hang-kép: wordwall.net
Ének-zene, énekes játék, gyermektánc	<p>"Az elveszett világ" hangjainak felismerése, megkülönböztetése:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dinók mozgásának utánzása zenére: mozgás és ritmus összekapcsolása. 	<ul style="list-style-type: none"> Hallásfejlesztés Mozgás fejlesztés Ritmuserkésztés 	<ul style="list-style-type: none"> motiváció utánzás bemutató magyarázat játékos tevékenykedtetés beszélgetés értékelés buzdítás dicséret 	<ul style="list-style-type: none"> Digitális térkép megtekintése tableten. Videófelvétel készítése. Projektoros kivetítéssel a dinók mozgásának utánzása: youtube.com. Hangfalon történő zene hallgatás, lépés a dinó lábnyomokra: youtube.com Okoskijelzőn párosító játék: hang-kép: wordwall.net

PROJEKT ZÁRÁSA

Rendszerezés projektzáró rendezvény

A projekt során szerzett ismeretek összefoglalása, rendszerezése. Robotika, saját készítésű pályán. Önállóan alkotott kódsorral kellett összegyűjteni a tudástartalmakat jelképező dinókat.

Az óvoda közössége számára az elkészült kisfilm bemutatása. Élmények megosztása. A projekt értékelése
<https://youtu.be/t75zR31oDh8>



Ellenőrzés, értékelés

A projekt egész folyamatában a reális, egyéni értékelésre fektettük a hangsúlyt. A differenciált feladatvégzés, hátránykompenzáció, tehetségfejlesztés végig kísérte a projektet. A tevékenységek során a gyerekek önkontrollós hatásvizsgálat során fejezték ki érzéseiket, húzták jelüket a mosolygós fejcskéhez. A projektzáró rendezvényen a pedagógusuk, gyerekek, tagintézmény-igazgató is elmondhatták véleményüket a projektről. A célok és a megvalósulás összevetése, módosító javaslatok megfogalmazása.

Produktumok

- Tájékoztató plakát a szülők, kollégák részére.

https://www.canva.com/design/DAGB_nZaMZg/n0CKkbNvQO50Tqd-x4Qing/edit?utm_content=DAGB_nZaMZg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- Padlet készítése, folyamatos aktualizálása, szülők tájékoztatására.

<https://padlet.com/nkkossuthovi/az-elveszett-vil-g-projekt-4y1m09hpkodpi6a>

- Fényképek, videó felvételek rögzítése okos eszközökön.
- Rajzok, lisztgyurma fossziliák.
- Digitális feladatok
- Kisfilm összeállítása

