

MI VAN A KAPUN TÚL? ÚJPEST PROJEKT

ALAPADATOK	
SZERZŐ(K) NEVE	
Domak-Horváth Viktória, Tóthné Podhorszky Csilla	
ÖSSZEFOGLALÁS <i>(A projekt rövid, 3-5 mondatos leírása, rövid, lényegre törő összefoglalása.)</i>	
<p>A projekt a 2009-ben készült Mi van a kapun túl? óvodai projekt alapján készült, digitális eszközök kiegészítésével. A program nagycsoportos korosztály számára készült, viszont az átdolgozott tervben az óvoda többi gyermekét is bevontuk különböző digitális játékok során.</p> <p>Fontos szempont volt az előkészületek során, hogy a korábbi projektbe úgy építsük be az IKT eszközöket, hogy a korábban megfogalmazott célok teljes mértékben megvalósuljanak. Kiemelten ügyeltünk arra, hogy a hagyományos módszerek és a digitális eszközök közti egyensúly megmaradjon.</p> <p>Célként tűztük ki, hogy az egész intézményt mellett, a szüleiket is bevonjuk a projektbe ezzel is színesítve az egészet.</p>	
TANTÁRGYAK KÖRE	
Külső világ tevékeny megismerése, matematikai tartalmak, -mese, vers, -rajzolás, festés, mintázás, kézimunka	
ÉVFOLYAM	
Nagycsoportos korosztály (3 csoport + intézményi szintű tevékenységek)	
A PROJEKT IDŐTARTAMA (MIN. 5 ÓRA)	3 hét
A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI	
TARTALMI KÖVETELMÉNYEK	
<p>Óvodánk Újpest közontjában, lakótelepi környezetben épült. Óvodásaink többnyire a környező lakótelepen laknak, de a kertvárosi és az új építésű lakóparkokból is érkeznek. Reggelente célirányosan indulnak az óvodába a szülők a gyermekeikkel. A közelben lakók "beszaladnak", a távolabb lakók autóval érkeznek a legrövidebb útvonalon a centrumot elkerülve.</p> <p>Óvodás éveik alatt többször kiléptünk már az óvoda kapuján azzal a céllal, hogy vásároljunk a piacon, a közeli boltokban, gyakoroljuk a gyalogos közlekedés szabályait, megismerjük a járműveket, miközben különböző programokra igyekeztünk.</p> <p>De vajon ismerjük-e közvetlen környezetünket ahol élünk? Adott a kérdés. Újpest utcái, terei, szobrai, középületei, templomai sokféle rácsodálkozni valót rejtenek a gyerekeknek és a felnőttek számára is, melyek mellett valljuk be, nap mint nap elsietünk.</p>	

Projekt módszert alkalmazunk a témák feldolgozására. Fontosnak tartjuk, hogy a gyermekeket élményekhez, sokoldalú tapasztalatszerzéshez juttassuk, miközben együttműködésre, a problémahelyzetek és konfliktusok önálló megoldására neveljük őket. A projekt tervezésénél is ezeket a szempontokat tartottuk szem előtt, vagyis a mindennapi életből indultunk ki. A projekt tervezésekor szem előtt tartottuk a gyermekek életkori sajátosságait, és hogy elsődleges tevékenysége a gyermekeknek a szabad játék. A digitális világ térhódításával az óvodai nevelésben is megjelentek az informatikai eszközök. Óvodánkban bevezettük a robotikát a Bee-bot robotméhcskével, okosasztalunkon a gyermekek különböző játékokat játszhatnak digitálisan, laptopon, tableten, okostelefonon képeket, videókat nézhetnek. Ezek az eszközök mind az innovatív, hatékony tanulást támogatják.

TANULÁSI CÉLOK/KÖVETELMÉNYEK

Szeretnénk, ha óvodásaink, és általuk szüleik is jobban megismernék az óvoda közvetlen környezetében működő intézményeket, szobrokat, középületeket, játszótereket, utcákat, tereket, Újpest címerét, zászlóját. Felhívni a gyermekek és szüleik figyelmét is lakókörnyezetük színességére, értékeire, kihangsúlyozva fontosságát annak szeretetére, közös megóvására. Gondolkodási műveletek, megfigyelőképesség, képzelet, emlékezet, figyelem fejlesztése. Azonosságok, különbözőségek felismerése a szobrok, épületek, járművek, középületek összehasonlításával, ok-okozati összefüggések felismerése. Lokálpatrióta érzés, Újpesthez való kötődés kialakítása a gyermekekben. A témával kapcsolatban az ismeretek bővítése, elmélyítése. Séták, játszóterek használata során a mozgásigény erősítése. Játékos tapasztalatszerzéssel az ismeretek bővítése. Az óvodai nevelés folyamatában elérhető digitális eszközök játéktevékenységbe ágyazottan, biztonságosan, mértéket tartóan gazdagítják mindennapjainkat. Új lehetőséget kínálunk a gyermekeknek tapasztalatszerzésre, szocializációjuk fejlesztésére, valamint kreativitásuk és kognitív képességeik fejlesztésére. Az infokommunikációs eszközöket játéktevékenységre is használhatjuk, ezáltal fejlesztve a gyermekek képességeit, természetesen a szabad játék mellett. Szórakoztató informatikai oktatás keretében fejlesztjük az óvodások digitális készségeit és használjuk a szabályszerű okoseszközöket. A különböző digitális alkalmazások nemcsak a kommunikációs és szociális készségeket erősítik, hanem erőteljesen támogatják a kognitív készségek, a problémamegoldó képességek és a kreativitás fejlesztését is. Célunk a digitális technológia kreatív felhasználásának bemutatása és a médiatudatosság fejlesztése a gyermekeknél. Fontosnak tartjuk a szülők bevonását is, mert a család hatása a legfontosabb a kisgyermekre. A gyerekek szüleik

segítségével “Újpesti kockák gyerekszemmel” címmel képeket készítettek kedvenc újpesti helyükről, nevezetességeiről. Úgy gondoljuk, hogy az együttműködés fontos a családdal az oktatási célok eléréséhez.

SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK

A tervezés során tudatosan építettünk a gyermekek meglévő ismereteire, külső világ iránti nyitottságukra, kíváncsiságukra, mintakövető magatartásukra. Figyelembe vettük a gyermekek aktuális, személyes, szociális és érzelmi, valamint értelmi fejlettségét, a kommunikációs, az anyanyelvi, a matematikai készségeit és képességeit. A digitális eszközöket használó tevékenységek során a gyermekek meglévő matematikai tapasztalatai bővültek, tapasztalatokat szereztek az őket körülvevő világról. Nem fordíthatunk háttér az információs technológia létezése előtt, nem félhetünk eszközeitől, de törekednünk kell ezek megértésére és evolúciós felhasználására.

A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK

ALAPKÉRDÉS

MI VAN A KAPUN TÚL?

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?)

ISMERED-E KÖRNYEZETED AHOL ÉLSZ? ISMERED ÚJPESTET AHOL LAKSZ?

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.)

Mennyi Újpest címert és zászlót láttál és hol? Milyen típusú épületeket láttál? Milyen szobrokat ismersz Újpesten? Mennyi templomot láttál? Mennyi helyen láttál virágoskertet? Milyen színű virágokat láttál? Milyen tömegközlekedési eszközöket láttál? Milyen munkagépeket láttál? Mennyi iskolát láttál? Milyen iskolákat ismersz? A Városháza tetszik neked? Te milyen házban laksz? Milyen épületeket ismersz Újpesten? Melyik a kedvenc játszótered Újpesten? Melyik a kedvenc helyed Újpesten? Melyik óvodába jársz Újpesten?

ÉRTÉKELÉSI TERV

AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE

A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
A projekt ismertetése, ráhangolódás, a projekt megvalósításának feltérképezése. A projektbe bevont	A meglátogatandó épületek, intézmények, szobrok, utcák megnevezése a gyermekekkel	A csoportszabában a 3 hét folyamán beszélgettünk a sétán látottakról. Mindenki elmondhatta az

<p>személyek kiválasztása, infokommunikációs eszközeink számbavétele.(Okosasztal,BeeBot,laptop, projektor,okostelefon,digitális fényképezőgép. Helyszínek meghatározása. A feladatok meghatározása, felosztása. A sikerkritériumok számbavétele. A kompetencia alapjai programcsomagban szereplő négy modul közül április, május, június hónapokban a Földről szereznek élményeket, tapasztalatokat a gyermekek játékos tevékenység közben. Így az általunk választott téma jól illeszkedett ebbe a modulba.</p>	<p>közösen.A feladatok meghatározása, önálló felosztása a gyermekek között.A séták során fényképeket készítenek a gyermekek a szobrokról, épületekről, utcákról, intézményekről okostelefonnal, digitális fényképezőgéppel.Séta közben a címerek, zászlók megfigyelése, Beszélgetés a lakókörnyezetünkről. Régi és új épületek megfigyelése. Lakókörnyezetünk Újpest nevezetességeinek megismertetése séta közben. Városháza, Piac, Víztorony, Szobrok - Tavasz, Nyár, Ősz, Tél, Lebegés, gróf Károlyi István, Teknős, Kisgyermeket nevelők szobra, Gimnáziumok, Óvodák, Iskolák , Játsszóterek, Parkok. Járművek - autók, villamos, metró, autóbusz, vonat megfigyelése. A közlekedési szabályok , szokások felelevenítése, gyakoroltatása, rögzítése. A gyalogos közlekedés gyakorlása, a járművek megfigyelése. Séta közben beszélgetés a lakókörnyezetünkről, ki hol lakik, milyen házban. Fényképek készítése az okostelefonnal a különböző lakóházakról.Figyelemfelkeltés a környezettudatos magatartásra. A séták helyszínei közel vannak óvodánkhoz, így lehetőséget adnak különböző jellegű tapasztalatok szerzésére, auditív és vizuális élményekre, összehasonlításokra, irányok meghatározására. Csoportszobában játékok, tevékenységek hagyományos és digitális eszközökkel, melyek során a sétákon látott, érzékelt tapasztalatokat, feladatokat közösen megbeszéljük. Újpest város építése a közösen kiválasztott építőelemekből és ezek kombinációjából - építőkockák,</p>	<p>általa választott szempont alapján tapasztalatait, megfigyeléseit. Fontos, hogy türelmesen hallgassák végig egymást. Az elhangzott megfigyeléseket az előre megbeszélte módon rögzítettük, értékeltük. A sétákon szerzett tapasztalatok meghallgatásán kívül a gyermekeket bevontuk a témával kapcsolatos közös játékokba, párhuzamos és alkotó jellegű tevékenységekbe, éneklésbe, verselésbe, melyek együttesen érzelmileg még jobban elmélyítették, kedvesebbé tették az egyre inkább megismert és egyre tágv környezetüket. Elmodhatták, hogy szerintük hogyan lehetne még szebb környezetünk, mit tehetnek ezért a felnőttek és mit tehetnek a gyermekek.Kértük a gyermekeket, hogy ezután is sétáljanak Újpesten, egyre távolabbi dolgokat, nevezetességeket megismerve. Kötdjenek lakókörnyezetükhöz, szeressék és védjék azt. A projekt befejezésével az IKT munkaközösségnek, a nevelőtestületnek elmondtuk tapasztalatainkat, nehézségeinket, az arra talált megoldásokat, a még megvalósításra váró feladatokat, ötleteket. A projekt kezdetétől és a projekthetek alatt folyamatosan tartottuk a kapcsolatot óvodavezetőnkkel, az IKT munkaközösséggel.Ezek és a visszajelzések alapján értékeltük munkánkat és saját magunkat. Előtérbe helyeztük, hogy a jövő nevelési évben a többi csoport is (életkorának megfelelő szinten és tevékenységekkel) szintén gazdagodjon Újpest értékeiben rejlő élmények által.</p>
--	--	--

	<p>dobozok, fák, vasúti színek, házak, autók. Közös terepasztal készítése a megismert épületek, intézmények, szobrok építésével.</p> <p>Képek, rövid kisfilmek nézegetése a csoportszobában laptopról. Beszélgetés a képekről, kisfilmekről. A gyermekek élményeinek, gondolatainak meghallgatása, a tapasztalataik összegyűjtése.</p> <p>Kivetítő segítségével kisfilmek megnézése Újpestről. A látottak megbeszélése, élmények, történetek meghallgatása.</p> <p>Játék az okosasztalon. A gyermekek az okosasztalon saját készítésű játékokkal - Újpest memória, Újpest kirakó, Újpest totó.</p> <p>Játék a Bee-Bot robotméhecskevel.</p> <p>A gyermekeknek a padlórobot segítségével Újpest nevezetességeit kell megtalálni, felfedezni, bizonyos szobrokhoz, épületekhez eljutatni a robotméhecskeket.</p> <p>Újpesti kockák gyermekszemmel-fotókiállítás a gyermekek által készített Újpest nevezetes épületeiről, helyszíneiről, szobrairól, közösségi tereiről. A gyermekek saját maguk készítenek fényképeket szüleik segítségével kedvenc újpesti helyszíneikről. Fotókiállítás az elkészült fényképekből az óvoda folyósóján. A képekhez QR kódokat készítettünk, amelyekből további ismereteket szerezhettünk a képen látható épületekről, szobrokról, hírességekről.</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!)

Fontosnak tartjuk, hogy gyermekeinket élményekhez, sokoldalú tapasztalatszerzéshez juttassuk, miközben együttműködésre, a problémahelyzetek és konfliktusok önálló megoldására neveljük őket. A projekt tervezésénél is ezeket a szempontokat tartottuk szem előtt. Vagyis a mindennapi életből indultunk ki. Óvodánk az idei évben csatlakozott először a Digitális Témahét programhoz. A hagyományos óvodai eszközöket, módszereket színesebbé tesszük az IKT adta lehetőségekkel. A projekt keretein belül a gyermekeket digitális eszközök is segítették ismereteik bővítésében, ezáltal a digitális kompetenciájuk is fejlődött. A projekten belül lehetőséget adtunk a témában való spontán tapasztalatszerzés lehetőségére, a tevékenységbe ágyazott tanulásra. A komplex elemekkel a tanulás támogatását sokoldalúan igyekeztünk megvalósítani. A spontán lehetőségeket egyéni képességeik fejlesztésére is felhasználtuk. A tevékenységek közben kötetlen beszélgetések formájában felelevenítettük a környezeti, irodalmi és zenei tartalmú ismereteket is. Itt is megteremtettük a tantárgyi komplexitást. A társadalmi környezet megismerésén belül ismerkedtek az otthon, a család, az óvoda, a város, az ország fogalmával és az ezzel kapcsolatos pozitív közösségi érzelmekkel. A szimbólumokkal (zászló, címer) való ismerkedés közben a nemzeti öntudatot és a hazafias érzelmeket alapoztuk meg.

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 projekt tervezése közben megőriztük a hagyományos óvodai tevékenységeket, beépítve a digitális tevékenységeket is, ezzel segítve a párhuzamos tevékenységeket. Fontosnak tartottuk azt, hogy az óvodában a gyermekeket nem informatikára és a digitális eszközök használatára tanítjuk, hanem oktatási eszközként használjuk azokat, természetesen játékosan az életkori sajátosságoknak megfelelően. Óvodánkban egyre nagyobb az IKT eszköztár, aminek bővítése még most is folyamatos, célunk, hogy a gyermekek közé ezeket minél több alkalommal bevigyük, ezzel is változatossá tenni a mindennapi tevékenységeiket és kihasználni változatos fejlesztő hatásukat. A projekt tervezésekor a magunk elé kitűzött célokat sikerült elérni, gyermekeink saját tapasztalatokat gyűjthettek a séták alatt és a tevékenységben megvalósuló tanulás közben. Sok új ismerethez, élményhez jutottak a gyermekek, miközben elmélyültek és erősödtek az egymás közötti érzelmek, új barátságok születtek. A játékos tevékenységeket - mint a hagyományos, mint a digitális módon - örömmel végezték, megtanulták még jobban kezelni a váratlan felmerülő problémákat. A projektmunka tárgyi eredménye a fotókiállítás és az újpesti Városháza megalkotása volt. Számtalan pozitív megerősítést kaptunk ez idő alatt óvodavezetőinktől, a kolleganőiktől, az IKT munkaközösségünktől, a szülőktől, a gyermekektől. Szerettük ezt a projektet és a mai napig felidézzük egy-egy pillanatát.

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: Projektor, vetítővászon, laptop, Bee-bot (padlórobot), pályák, okostelefon, nyomtató, digitális fényképezőgép, hangfal, pendrive

Szoftverek: Wordwall, LearninApps, Google Drive, Google, QR kód olvasó, Online oktatási segédanyagok, Fényképnézegető, Youtube

Felhasznált irodalom:

Nagy Ildikó Mária: Játékos IKT az óvodában (Neteducatio)

Dr.Lénárd András: Az algoritmikus gondolkodás fejlesztése padlórobotok segítségével (Stiefel Eurocart)

Kendrella Ágnes Klára: IKT az óvodában (Novum)

Dr. Bakóné Kovács Nóra: Óvodai projektervek- IKT-eszközök használata az óvodai projektervekben hétről hétre (Novum)

Nagy Ildikó Mária: A 21. századi óvoda (Neteducatio)

Kiss Szilvia Piroska: Kulcs az új generációhoz (Neteducatio)

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.