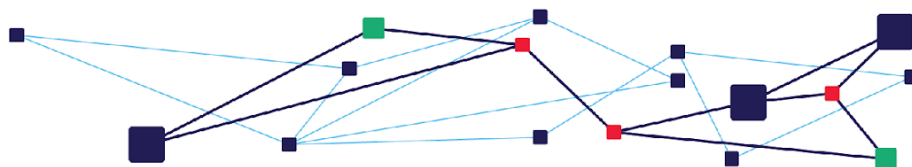




digitális jólét
nonprofit kft.

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



DIGITÁLIS PEDAGÓGIAI GYAKORLAT PÁLYÁZAT LEÍRÁSA

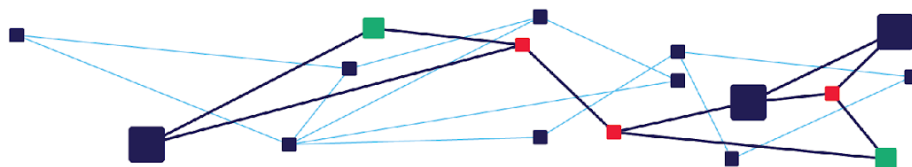
Csipkerózsika

*

2022.



Digitális
Témahét



ALAPADATOK

SZERZŐ(K) NEVE:

SEBÁLY ZSUZSANNA

A DIGITÁLIS PEDAGÓGIAI GYAKORLAT ÖSSZEFOGLALÁSA

A három foglalkozás alatt egy társasjátékot hoznak létre, amelyben a Csipkerózsika c. mese szereplőit kell eljuttatni a feladatkártyákon, szereplő módon a megfelelő helyre.

Érzelmi neveléshez kapcsolódó projekt utolsó fázisa ez a 3 órát felölelő részprojekt. Célja a digitális kompetenciák közül az algoritmikus gondolkodás különböző szintjeinek fejlesztése, problémamegoldó képesség, csoportmunka, kommunikációs készség, együttműködő-képesség, alkotóképesség fejlesztése. A gyermekek gyakorolják a térben és síkban való tájékozódást (irányok), a térből síkba való leképezést, a számlálást, törekednek a legkevesebb lépéssel megoldható feladatmegoldásra. A páros munka során fejlődik a hallási figyelem, a verbális utasítások követése, feladattartás. Egyéni feladatmegoldásban a vizuálisan megjelenő problémahelyzet önálló megoldása fejlődik.

Ezekben a feladatokban elsősorban az eszközhasználatot megelőző kompetenciafejlesztés történik azzal a céllal, hogy a valódi eszközhasználatkor a gyermekek már rendelkezzenek a megfelelő készségekkel.

TANTÁRGY(AK)

Irodalom, matematika, informatika, erkölcsi nevelés

ÉVFOLYAM

Óvodások 5-6 évesek csoportja

A DIGITÁLIS PEDAGÓGIAI GYAKORLAT TÉMÁJA

Társasjáték készítése a Csipkerózsika c. mese alapján

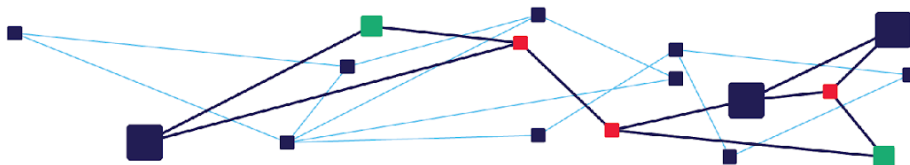
A DIGITÁLIS PEDAGÓGIAI GYAKORLAT IDŐTARTAMA (MIN. 3 ÓRA)

4 x 45 perc

FEJLESZTENDŐ KÉSZSÉGEK, KÉPESSÉGEK, ATTITÜDÖK

A gyermekek gyakorolják a térben és síkban való tájékozódást (irányok), a térből síkba való leképezést, a számlálást. A páros munka során fejlődik a hallási figyelem, feladattartás. Egyéni feladatmegoldásban a vizuálisan megjelenő problémahelyzet önálló megoldása fejlődik.

- **Anyanyelvi kommunikáció** – feladatmegoldás közben történő megbeszéléseken, a feladatban az utasítások adásával és végrehajtásával egyaránt, csoportmunkában a tagok közötti kommunikációval, páros feladatmegoldáskor a verbális utasítások megfogalmazása, követése. Alakilag, tartalmilag helyes kommunikáció. Gondolatok, tapasztalatok megfogalmazása. Ok-okozati összefüggések megfogalmazása egész mondatban, indoklás.
- **Matematikai kompetencia** – lépések számlálásával, az összesen fogalmának gyakorlásával.
- **Digitális kompetencia** – Az informatikai kompetenciák komponensei közül: Algoritmikus gondolkodás: Algoritmus (tevékenységsorozat) felismerése, megértése, végrehajtása, elemzése, alkotása, megvalósítása, módosítása, átalakítása. Analógiás gondolkodás. Problémamegoldás, Kommunikációs képesség, Csoportmunka, Együttműködő-képesség, Alkotó képesség.
- **Információs tájékozódási és tájékoztatási képesség** – a feladatok átadásával, részfeladatok közlésével.
- **A hatékony, önálló tanulás** – a problémahelyzetek megoldásával, legkevesebb lépéssel való feladatmegoldással.
- **Szociális és állampolgári kompetencia** – Csoportban való együttműködéssel, közös feladatmegoldásra törekvéssel, Csoportszerepek felvállalásával



- **Kezdeményezőképeség** és vállalkozói kompetencia – Saját megoldási elképzelések ismertetése a csoporttagokkal, elfogadtatása.
- **Észtétikai-művészeti kifejezőképeség** – eszközkészítéskor az igényességre törekvéssel

SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

A fő feladat nyomtatott, illetve a gyerekek által készített kártyákkal oldhatók meg. Kiegészítő feladatként a gyermekek létszámától függően tableten, vagy okostelefonon dolgozhatnak. (Androidos készülékek álltak rendelkezésre)

- Tiny Roads - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tabtale.kidsflow&hl=hu&gl=US>
Ingyenesen telepíthető játék, melyet a foglalkozás előkészítési folyamatában használtam. Egyre nehezedő pályán kell a járműveket a célba juttatni. A foglalkozáson differenciált foglalkoztatásra alkalmas.
- Évszakok irányok - <https://edukinclusiva.pt/2020/11/13/estacoes-do-ano-orientacao-espacial/>
Nyomtatva, laminálva használható játék. Az előkészítésben is használtam, illetve a jelen foglalkozás feladatának megoldása ennek analógiájára készül.
- Ceruzák - <https://edukinclusiva.pt/2021/07/20/paus-de-gelado-coloridos-nivel-1/>
Kiegészítő feladat nyomtatva, laminálva az irányok és a több szempontú megfeleltetés gyakorlására
- Szekvencia Macis - <https://edukinclusiva.pt/2020/10/30/sequencia-logica-com-ursos-cor/>
Előkészítésre és a szekvenciák felismerésének gyakorlására, kiegészítő feladatként is, nyomtatva, laminálva.
- Számok szomszédai - <https://edukinclusiva.pt/2021/10/09/antecessor-e-sucessor-de-um-numero-estrelas/>
Differenciált foglalkoztatásra, kiegészítő feladatként.
- Online játék: Interaktív számolós – számképes - <https://es.liveworksheets.com/bj2347593jy>
- Online játék: Interaktív számos számképes 5-ig - <https://www.liveworksheets.com/ih1621061dc>
- Online játék: Irányok állatok egyszerű - <https://edukinclusiva.pt/wp-content/uploads/2020/09/orientacao-espacial.pdf>

Az online játékokat kiegészítésként és differenciáláshoz használtam.

Egyéb felhasznált anyagok, eszközök:

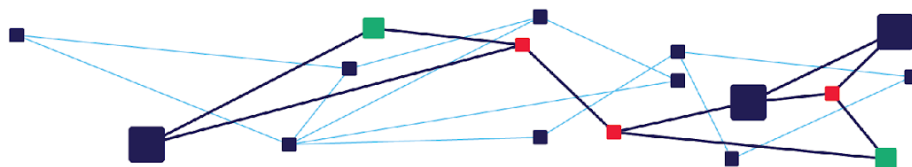
Nyomtató, lamináló gép,

Bee-Bot Gyakorlópálya, négyzetrácsos, 100x100 cm;

Bee-Bot Gyakorlópálya, négyzetrácsos, 190x100 cm

Vizuális tevékenységek eszközei

Részprojekt értékelő eszközei



ÉRTÉKELÉSI ÖSSZEFOGLALÓ

Az értékelés időrendje		
Munka megkezdése előtt	Mialatt a tanulók, feladatot hajtanak végre	Projektmunka végén
Előkészítés: Ötlebörze. A projekt kiválasztása, megbeszélése. A várhatóan rendelkezésre álló eszközök feltérképezése Gyerekek bevonása, felkészítése.	Megbeszélések, Munkanapló, •A folyamatos motiváció fenntartása: • Javító, orvosló eljárások • Kompenzáló eljárások • Preferáló eljárás • Differenciált értékelés (szóbeli) •Autonómia életkor, egyéni sajátosság szerint	o <u>Gyerekek részéről:</u> Értékelőlapon jelzik, hogyan érezték magukat a feladatokban. o <u>Pedagógus részéről:</u> projekt értékelése csoportok értékelése o Szülői interjú a projektet követően

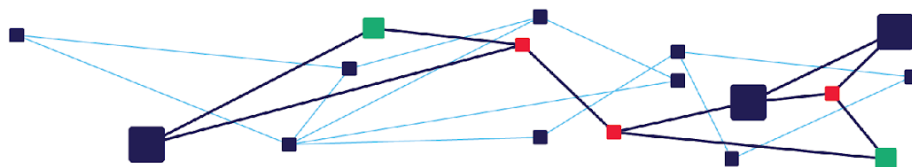
- A teljes projekt megkezdésekor ötlebörzén beszélgettünk a gyerekek által ismert táblás játékokról, és arról, hogyan tudnánk ezt a projektet egy saját társasjátékkal lezárni. A felmerülő ötletek közül néhányat felhasználtunk a nagy projekt végső szakaszában.
- A folyamatos motiváció fenntartása különböző eljárásokkal a pedagógus feladata:
Javító, orvosló eljárások – segítségnyújtás, ötletadás elakadás, bizonytalanság esetén;
Kompenzáló eljárások – az esetlegesen rosszkedvű, szorongó gyermek aktuális munkájának körülmények értékelése;
Preferáló eljárás – pozitív személyiségjegy, többlettudás előtérbe helyezése;
Differenciált értékelés – megerősítés, visszacsatolás, motiválás, informálás;
Autonómia biztosítása életkornak, egyéni sajátosságnak megfelelően – eszközhasználat, ötletek megvalósítása, önálló ténykedés;

A projekt teljes ideje alatt munkanaplót, 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 teljes projekt végén, az értékelőlapon a gyerekek egy mosolykával jelölik, melyik napon érezték a legjobban magukat, melyik tevékenység tetszett nekik a legjobban. Ennek a részprojektnek az egyes napjain egy egyszerűsített értékelő módszert használtunk. Három, érzelmet kifejező emoji (mérges, közömbös, vidám) fejre saját jelükkel ellátott csipeszűket helyezték el a gyerekek attól függően, hogyan érezték magukat a játékokban.



A Csipkerózsika projekt utolsó fázisa a társasjáték elkészítése volt. Külön részprojektként kezeltem, mert bár témájában illeszkedik a heti projekthez, mégis a digitális készségek fejlesztése volt a kiemelt célja. A kódolás előkészítése, az alapkészségek kialakítása már folyamatban van a csoportban. Fokozatosan nehezedő játékos rávezető feladatok után tervezzük a tényleges kódolással foglalkozó játékok bevezetését. Ez a részprojekt az átlagos képességű, átlagosan tájékozott gyermekek számára készült. A gyakorlatok nyomán érnek el a kódolás alapjainak megismeréséhez és a célkitűzésként megjelenő játék elkészítéséhez. A kész játéktáblákat kinyomtatjuk, lamináljuk, és a csoport mindennapos játékvá válhat.



ALKALMAZOTT DIGITÁLIS ESZKÖZÖK KIVÁLASZTÁSÁNAK ÉS ALKALMAZÁSÁNAK SZEMPONTJAI

A folyamatban alkalmazott eszközök egy része nyomtatott, laminált játék, melyekkel azokat a készségeket kívántam erősíteni, melyek a későbbiekben szükséges kompetenciákat fejlesztik. Mindenképpen szempont volt a fokozatosság elvének betartása, a játékok egymásra épülése. Az évszakai és a ceruzás játék a síkban való tájékozódást gyakoroltatja. Az **évszakai** az irányok felismerését, a lépések követését feltételezi, a **ceruzás** játékokban több szempontnak kell megfelelni és kirakni a kártyákon megjelenő alakzatot. Figyelembe kell venni a ceruzák színét, irányát, elhelyezkedését, stb. A **számok** szomszédai egyszerű csipeszelős játék, de a számképek, és a szomszédok gyakorlására kiválóan alkalmas. A **macis** szekvenciára épülő játékban a ritmikus sor szabályának felismerésével, a sor kirakásával tovább lehet lépni az ismétlődések felismeréséhez. Az online játékok közül azért esett a választásom éppen ezekre, mert különböző szintű differenciálást tesz lehetővé, melyek a kompetenciák fejlődését szolgálják, azonnali visszajelzést adnak a gyermekeknek, így sikerélményt is biztosít.

AZ DIGITÁLIS PEDAGÓGIAI GYAKORLATRA VONATKOZÓ PEDAGÓGIAI REFLEXIÓI

DTH 2022.	1. nap	2. nap	3. nap	4. nap
Közös munka	Drámajáték: Csipkerózsika a várban	Mozgásos játék: Akadálypálya	Közös játék (óriás sakk mintájára)	Az elkészült játékok véglegesítése
	Egyéni feladatok: Vizuális tevékenységek: Szereplők megrajzolása, Feladatártyák elkészítése	Csoportalkítás (2) Pálya megtervezése, akadályok kitűzése	A 2 csoport táblát cserél, kipróbálják egymás játékát.	Részprojekt és teljes projekt értékelése

Kiegészítő feladatok, tehetséggondozás, felzárkóztatás

- Tiny Roads - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tabtale.kidsflow&hl=hu&gl=US>
 - Évszakai irányok - <https://edukinclusiva.pt/2020/11/13/estacoes-do-ano-orientacao-espacial/>
 - Ceruzák - <https://edukinclusiva.pt/2021/07/20/paus-de-gelado-coloridos-nivel-1/>
 - Szekvencia Macis - <https://edukinclusiva.pt/2020/10/30/sequencia-logica-com-ursos-cor/>
 - Számok szomszédai - <https://edukinclusiva.pt/2021/10/09/antecessor-e-sucessor-de-um-numero-estrelas/>
- Differenciált foglalkoztatásra, kiegészítő feladatként.
- Online játék: Interaktív számolós – számképes - <https://es.liveworksheets.com/bj2347593jy>
 - Online játék: Interaktív számos számképes 5-ig - <https://www.liveworksheets.com/ih1621061dc>
 - Online játék: Irányok állatok egyszerű - <https://edukinclusiva.pt/wp-content/uploads/2020/09/orientacao-espacial.pdf>

A napi munka jellemzője, hogy egy rövid közös munka (ráhangolódás, új ismeret átadása, ismétlés) után egyéni, páros vagy csoportmunkában dolgoznak a gyerekek. Ezt a ritmust a gyermekek már megszokták, gördülékenyen követhetik egymást a feladatok. A csoportalkítás különböző formáit is ismerik már a gyerekek, a felelősök rendszere sem idegen tőlük. A feladatok kiválasztásával arra törekedtem, hogy a nagy projekt részeként a digitális készségek fejlesztéséhez hozzájárulhassak, differenciálni is legyen lehetőség. Csoportunkban rendszeres az ilyen jellegű munka, a gyerekek szeretik, érdeklődők, szívesen vesznek részt a tevékenységekben.

Ebben a projektben szándékosan kapott kisebb hangsúlyt a digitális eszközök használata. Az éppen csak elmúlt járvány időszakában gyakran ellenőrizetlenül, és túl sok időt töltöttek gyermekeink a digitális eszközök varázsában. Most a szándékom az volt, hogy a digitális kompetenciákat digitális eszközök nélkül fejlesszem, elsősorban a problémamegoldó képességet, a gyermekek együttműködését támogassam, a térbeli és síkban való tájékozódásukat fejlesszem.



digitális jólét
nonprofit kft.

1016 Budapest, Naphegy tér 8.

www.digitalisjoletprogram.hu

