

ADVENTI HÍRNÖK - KARÁCSONY

ALAPADATOK	
SZERZŐ(K) NEVE	
Kéri Zoltánné	
A DIGITÁLIS PEDAGÓGIAI GYAKORLAT ÖSSZEFOGLALÁSA <i>(Foglalja össze 5-6 mondatban a tanulási-tanítási folyamat cél és feladatrendszerét, térjen ki a digitális eszközhasználat legfontosabb jellemzőire, emelje ki innovatív módszertani megoldásait!)</i>	
<p>A komplex tevékenységek során a gyermekek a kooperatív munkaformát alkalmazva együttműködve, egymást segítve, közösen oldják meg a feladatot. Az anyanyelvi fejlesztésen túl a cél a problémamegoldó képesség fejlesztése, a logikus gondolkodás és az algoritmikus gondolkodókészségek kialakítása valamint a digitális eszközhasználat irányított gyakorlása. A hagyományos mátrix játékot a robotika eszközével (Bee-bot) ötvözve a gyerekek már óvodás korban elsajátíthatják a programozás alapjait. A téma feldolgozásának zárópontja pedig a digitális képalkotás, saját produktum létrehozása a Genially program segítségével.</p>	
TANTÁRGY(AK)	
Külső világ tevékeny megismerése matematika tartalommal Anyanyelvi nevelés Vizuális nevelés (rajzolás, festés, mintázás, kézimunka)	
ÉVFOLYAM	
Vegyes csoport	
A DIGITÁLIS PEDAGÓGIAI GYAKORLAT TÉMÁJA Karácsony	
A DIGITÁLIS PEDAGÓGIAI GYAKORLAT IDŐTARTAMA (MIN. 3 ÓRA)	3 foglalkozás
FEJLESZTENDŐ KÉSZSÉGEK, KÉPESSÉGEK, ATTITŰDÖK	
A téma fő fogalom alá rendezése Algoritmikus gondolkodás fejlesztése Anyanyelvi készségek fejlesztése Asszociációs készségek fejlesztése Audiovizuális észlelés fejlesztése Beszédértés fejlesztése Beszédészlelés fejlesztése Digitális eszközhasználati kultúra fejlesztése Együttműködési készség fejlesztése Esztétikai érzék fejlesztése Figyelem fejlesztése Finommotorika fejlesztése Hipotézisállítási készségek gyakorlása Jobb-bal oldaliság fejlesztése Kooperatív feladatmegoldó képességek fejlesztése Kreativitás fejlesztése Lateralitás fejlesztése	

Logikai készségek fejlesztése
Logikus gondolkodás fejlesztése
Matematikai gondolkodó készségek fejlesztése
Megfigyelőkészség fejlesztése
Önálló cselekedtetés
Síkbeli tájékozódás fejlesztése
Szabálykövetés gyakorlása
Szem-kéz koordináció fejlesztése
Szókincsbővítés
Térbeli tájékozódás fejlesztése
Térlátás fejlesztése
Térpercepció fejlesztése
Testséma fejlesztése
Vizuális észlelés fejlesztése

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!)

Genially - <https://view.genial.ly/639a1fa27562a80012ab97d8/interactive-content-karacsonyfa-diszites>
Társasjátékhoz a pálya - <https://sniikt.wordpress.com/2019/11/18/karacsonyi-padlorobot-palya/>
A Bee-bot pályához használt képek forrása: <https://www.creativefabrica.com/>
A sorrend megállapításához használt alkalmazás: <https://pickerwheel.com/>
Eszközök: Bee-bot, kupak méhecskék, laptop, egér, tablet, nyomtatott kártyák, okostelefon, érintőtollak

ÉRTÉKELÉSI ÖSSZEFOGLALÓ

(Írja le az értékelési módszereket, amelyeket ön és tanulói használnak a tanulói előzetes tudás és igények felmérésére, a célok kitűzésére, a fejlődés nyomon követésére, a visszacsatolásra, a gondolkodás és a folyamatok értékelésére és a tanulásra való reflektálásra. 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.)

Az óvodás korú gyerekek értékelése a szóbeli értékelésen alapszik. A gyerekek a munkafolyamat közben és a foglalkozás végén is pozitív megerősítést kapnak a pedagógus által a tevékenységükkel kapcsolatban. Azok a gyerekek, akik részt vettek a Bee-bot, robotméhecske foglalkozáson jutalmul méhecske pecsétet kaptak a bal kézfejükre.

A Genially alkalmazás segítségével elkészített virtuális karácsonyfákat a gyerekek egymás között szóban értékelték, valamint a munkafolyamat során a pedagógustól is pozitív visszacsatolást kaptak. Az elkészített műveket a szülők is értékelhették, a zárt facebook csoportban megosztott alkotásokat kedvük szerint reagálhatták le.

ALKALMAZOTT DIGITÁLIS ESZKÖZÖK KIVÁLASZTÁSÁNAK ÉS ALKALMAZÁSÁNAK SZEMPONTJAI

(Röviden foglalja össze, hogy milyen szempontok mentén és milyen célokkal döntött a tanulási-tanítási folyamatban alkalmazott digitális eszközök használata mellett! Ismertesse, milyen mértékben támogatták a kiválasztott digitális eszközök a pedagógiai céljainak megvalósulását!)

Bee-bot robotméhecske: Az oktatási célú robotok segítségével a gyermekek olyan készségeit is fejleszthetjük, melyeket a hagyományos óvodai nevelés-oktatás során kevésbé. Ilyen például az induktív gondolkodás, az elemi rendszerezőképesség vagy az algoritmikus gondolkodás. A gyerekek könnyen megbarátkoznak „Mézivel” a méhecskével. A hátán található gombok segítségével pedig gyorsan és egyszerűen tudják irányítani őt. A térpercepció kialakításában motiváló hatással bír az eszköz, mellyel játékosan, észrevehetetlenül sajátítanak el STEM képességeket és készségeket. A méhecske használata során a gyerekek olyan gyakorlati tapasztalatokat szereznek, amelyek segítik megérteni számukra a programozás alapelveit.

Genially: Az ingyenes web 2.0 szoftver segítségével a pedagógusok könnyen készíthetnek a foglalkozásaikhoz egyedi, virtuális tartalmat. A szoftver segítségével vizuális készségeket fejlesztő, motiváló hatású, kreativitást fejlesztő alkotó játékot készítettem el, mely során a fő feladat a saját karácsonyfa feldíszítése volt. A gyerekek a játék során ráhangolódhattak a közelgő ünnepekre, s a díszítés során differenciált megoldásokkal a szerialitásukat is fejleszthették. Az alkalmazás kiválasztásának fő szempontja az volt, hogy a gyerekek több digitális eszközön is elérhessék az adott interaktív játékot (esetünkben tableten és lapon is), valamint a feladat megoldás során szabad teret adjak a gyerekeknek a kreativitásuk megéléséhez.

Picker Wheel: A hagyományos kiszámoló mondókák helyett az úgynevezett „random generátorok” digitális lehetőséget biztosítanak arra, hogy egy társasjátékban vagy mikrocsoportos cselekedtetés alkalmával eldönthessük, milyen sorrendben következzenek a gyerekek. A digitális generátor által kiválasztott sorrendet a gyerekek könnyebben elfogadják, hiszen nem tudnak esetleges személyi hiba miatt téveszteni a kiválasztási folyamat során. (Pl. rosszul ritmizált mondóka a kiszámolás során.)

AZ DIGITÁLIS PEDAGÓGIAI GYAKORLATRA VONATKOZÓ PEDAGÓGIAI REFLEXIÓI

(Röviden foglalja össze, milyen szempontok mentén tervezte meg, gondolta át az online tanulási-tanítási folyamatokat! Mi okoz, okozott nehézséget, kihívást az Ön számára? Milyen erősségeire mutatott rá a digitális tanulás? Hogyan tudta motiválni a tanulóit? Miben látja az ismertetett jó gyakorlat erősségeit, és milyen továbbfejlesztési lehetőségek hozhatnak még hatékonyabb pedagógiai tevékenységet a jó gyakorlat felhasználásával?)

A foglalkozásokat a projektszemléletet figyelembe véve terveztem meg. Az óvodai nevelésben a gyermekek számára a projekt módszer a legalkalmasabb egy-egy téma feldolgozásához, hiszen a gyermekek játékba ágyazva a különböző foglalkozások keretein belül tudnak a leghatékonyabban tanulni. A foglalkozásokon a megismerés, rendszerezés és végül a tanultak alkalmazása volt a fő feladat. A digitális eszközök megsegítésével a célom az volt, hogy a hagyományos feldolgozást kiegészítsék az IKT eszközök és alkalmazások nyújtotta lehetőségek is, ezáltal a gyerekek több, újabb megismerési formát alkalmazhattak a téma feldolgozása során. A gyerekek minden tevékenységben motiváltak voltak. A robotméhecske önmagában ösztönző erő a gyermekek számára. A mátrix feladat megoldása során a gyerekek önmagukat és társaikat is ellenőrizhették, figyelhették. Kritikai gondolkodásuk és logikai készségeik fejlesztésére a legkiválóbb módszernek tartom az ilyen típusú játékokat. A gyerekek mikrocsoportos formában, egymással kooperálva oldottak meg egy-egy, a játék során felvetett problémát. Az általam feltett kérdésekre önállóan, vagy egymást segítve tudtak válaszolni. A „tantárgyak” közötti összekapcsolás tökéletes eleme a Bee-bot, hiszen esetünkben az anyanyelvi nevelés, logopédiai fejlesztés is megvalósult a matematikai tapasztalatszerzés, algoritmikus gondolkodás, térpercepció és a logikai gondolkodással párhuzamosan. A gyerekek között akadt olyan, akiknek térirány fejlesztés javasolt és akadt közöttük olyan is, akiknek a síkban való tájékozódás okoz gondot. A csoportban ugyanakkor megtalálhatóak azok a gyerekek is, akik matematikai készségeik és képességeik alapján kiemelkednek a társaik közül. Az ő feladatuk különösképpen fontos volt a robotméhecskével feldolgozott feladatok megoldása során, hiszen ezeknek a gyerekeknek külön szerepet (ellenőr) tudtam

adni, s ez által én már csak a facilitátor voltam a feladat végrehajtása során. Ez különösen fontos a gyermeki szabadjáték, a megtapasztalás folyamatában.

A sorrendiség megállapítása során játékos módon, online történt a kiválasztás. A random generátorba a gyerekekkel közösen választottuk ki a jelüket tartalmazó képeket, a google képkeresőjének segítségével. A gyerekeknek tetszett az újfajta kiválasztási folyamat, s könnyen elfogadták a gép által sorsolt sorrendet. Amíg a kiszámoló során a nagyobb gyerekek már fejben kiszámolják, hogy mire fog esni a választás, addig az online generátor random választását nem tudják befolyásolni. Ennek folyománya képpen a nagyobb gyerekek is végig izgatottan várták, hogy melyikük mikor következhet a feladatmegoldás során. Természetesen a feladatokat, az irányok kijelölését kooperálva, közösen végezték el. A sorsolással azt döntöttük el, hogy ki fogja a méhecske hátán megnyomni a gombokat.

Az anyanyelvi nevelésnél elsősorban a nagycsoportosok beszédészlelése és beszédképességének fejlesztése volt a fő cél. A feladat a P, B, D, T hangok audiovizuális megkülönböztetése és felismerése, majd vizuális felismerése volt a kártyák alapján. Itt a nagyoknak kellett felismerniük a halmazokhoz tartozó képeket (vagyis Peti, Berni, Dóri és Tomi játékaikat, akik a kezdőbetűjüknek megfelelő játékokat kapták Mézitől).

A kisebbeknek is könnyen játszható, a csoportunkban nagy népszerűségnek örvendő Pictureka társasjáték földre helyezett, robotméhecskével irányított feladatát készítettem el. A feladat során a gyerekek vizuális észlelését, figyelmét, koncentrációját és gyorsaságát fejlesztettem. A földre helyezett karácsony témájú képek közül a gyerekeknek Mézit elkeltett vezetniük ahhoz a képhez, amit az általam feltett kérdés alapján megfelelőnek tartottak. Ilyen kérdés volt például: Mutass valamit, ami hangos! Mutass valamit, ami csillog! Mutass valamit, ami törekeny! Mutass valamit, ami meleg/hideg! Aki először rámutatott a feltételeknek megfelelő képre, oda vezethette Mézit. A játékot az nyerte, akinek a legtöbb kártyát sikerült megszereznie.

A digitális alkotáshoz a Genially programot a könnyű kezelhetősége miatt választottam. A differenciálás az eszközhasználat során is megvalósult. A kisebbeknek (3-4 évesek) elsősorban azt kellett megmutatni, azt kellett velük begyakoroltatni, hogy az ujjaikkal finoman, kevesebb nyomatékkal mozogjanak a képernyőn. Többször megtapasztalták azt, hogy ha erősebben nyúltak egy-egy díszhez, az esetlegesen kijelölődött, vagy felnagyítódott. A nagyobbak már ügyesen, önállóan használták az eszközt. Több gyermek rendelkezik saját eszközzel otthon, így nekik csak a felületen való interakciókat kellett megmutatni. Ugyanakkor fontosnak tartottam megemlíteni azt is, hogy az eszközökön csak a már megnyitott alkalmazást használhatják. Ezt a gyerekekkel közösen beszéltük meg. A vizuális nevelés fő eleme az esztétikai érzék fejlesztése is volt. A kicsik kedvük szerint, ömlesztve pakolhatták a fenyődíszeket a karácsonyfára. A nagyobbaknál már „elvárás” volt, hogy a fájuk esztétikus, díszes vagy rendszerezett legyen. Az elkészült karácsonyfákról ezt pontosan meg lehet állapítani, hogy mely korosztály tagjai készítették el. Az eszközön való alkotáshoz érintőceruzákat is biztosítottam, de a gyerekek egy-két dísz felrakása után az ujjukat szívesebben használták, így a ceruzával való feladatvégzés meghíúsult. A differenciálás az eszközhasználatban is megvalósult, ugyanis a nagycsoportosok a laptop segítségével is elvégezheték a feladatot. Náluk egyértelműen az egér használata jelentette a gondot. Finommotorikájuk és szem-kéz koordinációjuk nagyban fejlődött a digitális alkotás közben. Az egér használatakor arra kellett a legnagyobb figyelmet fordítani, hogy a kattintás és a lenyomva tartás megfelelő ideig tartson. A nagyoknak az alkotás során ez okozta a legtöbb problémát. Amíg a tablettel önállóan tudtak tevékenykedni, a laptopon való játékban igényelték a jelenlétemet és a segítségemet is. Az elkészült karácsonyfákat egy albumba gyűjtve a szülői facebook csoportban osztottam meg a játék linkjével együtt. Ez által a gyerekek a karácsonyi szünet alatt kedvükre újra játszhatták azt.

ELLENŐRZŐ SZEMPONTOK A HATÉKONY DIGITÁLIS PEDAGÓGIAI GYAKORLAT MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ

A tanulási-tanítási folyamatot lehetőleg egy kiválasztott online tanulási környezetben szervezik.

A jó gyakorlat hangsúlyt fektet:

az önálló tudásépítésre,

<input type="checkbox"/> a kreatív és alkotó digitális eszközhasználatra,
<input type="checkbox"/> a tudatos és biztonságos internethasználatra,
<input type="checkbox"/> a munkaformák, tanulási környezet hatékony szervezésére,
<input type="checkbox"/> az értékelésre, különös tekintettel a formatív értékelésre.