

EU CODE WEEK

ÁLLATI KALAND

A Csemetekert óvoda gyermekei 2025-ben csatlakoztak az EU Code Week kihíváshoz.

A projekt fő célja, hogy a gyerekek megismerkedjenek az őket körülvevő háziállatokkal, a vadonélő állatokkal. Beszélgetőkört alkottunk, ahol megbeszéltük, hogy milyen állatokat ismerünk, melyek a háziállatok, a vadonélő állatok. Papírszínház meseelőadást tartottunk a csoportban, ahol a gyerekek megismerkedtek A kiskakas gyémánt félkrajcárja című meséjével. Lehetőségünk volt ellátogatni a könyvtárba, ahol a könyvtáros készült nekünk előadással, videókkal. IKT eszköz használatával megnéztünk olyan állatokat is, amelyekkel közvetlenül nem találkozhatnak a gyerekek.

A gyerekekkel állatos fejdísz készítettünk és unplugged kódolással irányították egymást. Laptop és tablet használatával memóriajátékot játszottak, árnyék pároztatót, puzzlet, igaz-hamis játékos feladatot oldottak meg.

A témánk feldolgozásának lezárásaként a gyerekeket megkérdeztük, hogy mi az a szó, ami először eszükbe jut. Ezekből a szavakból zenét alkottunk, melyeket a gyerekek örömmel hallgattak.

A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI

A tartalmi követelmények a 363/2012 (XII.17.) Kormányrendelet az Óvodai nevelés országos alapprogramjáról céljait tartalmazzák.

1. Informatika

- Telefon, tablet használata fényképezésre
- Laptop kezeléséhez szükséges alapvető feltételek megismerése
- Biztonságos internethasználat
- Telepített programok használata tableten
 - Jigsaw Puzzle
- Internetes fejlesztő játékok
 - Wordwall
- Bee-bot robotméhecske

2. Külső világ tevékeny megismerése

- Állatok élete, hasznuk
- Állatvédelem
- Egyéni, páros és mikrocsoportos tapasztalatok, ismeretszerzések és felfedezések biztosítása a témában
- Megfigyelés

3. Külső világ tevékeny megismerése matematikai tartalommal

- Tájékozódás térben, síkban, irányok gyakorlása
- Algoritmikus gondolkodást
- Számlálás
- Ok-okozati összefüggések

4. Verselés, mesélés

Versek, mondókák

- Móricz Zsigmond: Török és a tehenek
- Nyuszi fülét hegyezi...
- Madarak voltunk...
- Weöres Sándor: Kacsaúsztató

Mesék:

- A hét kecskegida és a farkas
- A kiskakas gyémánt félkrajcárja

5. Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka

- Színek, formák, vonalak
- Fejdísz készítése

6. Anyanyelvi nevelés

- Összefüggések észlelése, megfogalmazása
- Szókincsbővítés
- Kerek, egész mondatokkal való megnyilvánulás
- Megfelelő beszédtempó

TANULÁSI CÉLOK/KÖVETELMÉNYEK

1. Digitális kompetencia

- Az IKT eszközök magabiztos használata
- A használt alkalmazások önálló, biztos felhasználói tudása
- Kódolás alapjainak biztos használata
- Kifejezőképesség fejlesztése
- Képzés megismerése

2. XXI. századi készségek

- Kreativitás
- Problémamegoldó képesség
- Önismeret
- Kooperáció
- Összefüggések megfogalmazása
- Logikus gondolkodás

3. Vizuális kultúra

- Megfigyelőképesség
- Síkbeli tájékozódás
- Irányérzék fejlesztése
- Türelem
- Kitartás
- Koncentrált figyelem
- Fantázia fejlesztése
- Időrendiség tudatosítása
- Alkotás öröme

4. Anyanyelvi nevelés

- Szándékos figyelem
- Ok-okozati összefüggések megfigyelése
- Érzelmi intelligencia fejlesztése
- Szóbeli kommunikáció továbbfejlesztése szituációk során
- Beszédkészség fejlesztése
- Szövegértés, szókincs bővítés

5. Érzelmi, erkölcsi, közösségi nevelés

- Környezettudatosság
- Társas kapcsolatok
- Együttműködés

A PROJEKT MENETE

A projekt megvalósítása előtt tájékoztattam a szülőket a tervezett projektről, egyben kértem a segítségüket, hogy ha tudják, támogassák a projekt megvalósítását.

Ebben az időszakban az állatoké volt a főszerep. Beszéltünk a háziállatokról és a vadon élő állatokról. Élményszerző sétákat szerveztünk, ahol lehetőségünk volt megfigyelni a háziállatokat és azok környezetét, táplálkozását. A gyerekekkel igyekeztünk az állatokat minél több szempont szerint csoportosítani. Legóból, fakockából állatkertet építettek, ahol a háziállatokat és a vadon élő állatokat külön építményben helyezték el.

Könyvtárlátogatást szerveztünk, ahol a könyvtáros néni készült nekünk érdekes könyvekkel, videókkal, előadással. Képeket, könyveket nézegettünk. IKT eszköz használatával megnéztük olyan háziállatokat is, amelyre személyesen nem volt lehetőségünk. Megfigyeltük az élőhelyüket, hogy mivel táplálkoznak. Videókat néztünk a vadon élő állatokról is.

Telefonos applikáció használatával gyakoroltuk az állathangok felismerését. Az állat megnevezése után a gyerekek utánózták az állatok hangjait, majd megnéztük a róla készült képeket.

A gyerekek tablet és laptop használatával a wordwall.net internetes oldalon párban pároztatót és memória játékot játszottak. Fontos volt itt is a szabályok betartása és egymás segítése, együttműködés.

A gyerekekkel állatos fejdísz készítettünk, melyet mindenki magának választott ki. Kiszínezték, vágták, ragasztották. A feladat elkezdése előtt közösen megbeszéltük, hogy ki milyen állatot választott, készített és melyik állatnak hol van az otthona.

A csoportszoba négyzetrácsos szőnyegét felhasználva a gyerekek kiválasztottak maguknak egy tetszőleges helyet. Mondókás kiszámolóval kiválasztottuk, hogy melyik gyermek lesz az irányító. A szőnyegen két képet helyeztem el. Az egyik a háziállatok lakóhelye volt, a másikon pedig a vadon élő állatok élőhelye.

A kiválasztott irányítónak az volt a feladata, hogy szóban irányítsa el társát a megfelelő élőhelyre. A kiindulási pont minden esetben a gyermekek által korábban kiválasztott hely és irány volt. Az irányító csak a „lép előre”, „lépj hátra”, „fordulj jobbra”, „fordulj balra” utasításokkal irányíthatta társát. Fontos szempont volt, hogy voltak akadályok, amelyeket ki kellett kerülni és azok kikerülésével érhetek el a lakóhelyükhöz.

A játékban résztvevő összes gyermek betöltötte az irányító szerepet.

Már csak egy feladatunk maradt. Közösén összegyűjtöttünk olyan kulcsszavakat, ami az állatokhoz kapcsolódik. A <https://suno.com> alkalmazás segítségével készítettünk egy dalt az állatok témakörét átölelve.

Csatlakozás az Országos Méh-Ész Logikai Verseny Code Week kihívásához is, mely tevékenységet a robotika tehetségműhely keretei között valósítottunk meg. A gyerekek az Áfonya és a Berkenye csoportból, egy korábbi szűrőrendszer alapján kerültek a tehetségműhelybe.

A gyerekek nagyon élvezték a közös játékot, és azt, hogy az ő segítségével sikerült valami újat alkotni. Azzal, hogy minden kisgyermek megkapta az irányító szerepet, növeltük a bátorságukat, az önbizalmukat. Fontos szempont volt az is, hogy a gyerekek bátran megmerjenek nyilvánulni, tudjanak egymással együtt dolgozni. A két csoport gyermekei között az esetleges gátlások oldódnak fel. Öröm volt látni, ahogy a gyermekek a bizonytalanabb társaikat akár szóval, akár csak egy „titkos kézmozdulattal” hogyan próbálták segíteni.

A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

Technológia

1. Hardver

- Laptop
- Projektor
- Tablet
- Telefon
- Nyomtató
- Lamináló
- Bee-bot

2. Szoftver (ingyenesen letölthető alkalmazások)

- Állatos puzzle:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.agedstudio.jigsaw.puzzles.game>
- Állathangok
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.premiumsoftware.animalsoundsandphotos>

Dalunk szövege:

Az állatok élete

A háziállatok hajnalban kelnek,
A kakas kukorékol, máris itt a reggel.
A kutya, macska jó barátságban él,
A boci szép zöld füvet remél.

A kacsák vígan lubickolnak a tóban,
A tyúkok addig arany tojást tojnak.
A malacka eközben a földet túrja.
Kukoricát várva fekszik a pocsolyában.

A ló nyerít, a bárányka béget,
A háziállatok egymás mellett szépen megférnek.
A baromfiudvartól a vadállatok messze élnek,
A háziállatok a vadaktól nagyon félnek.

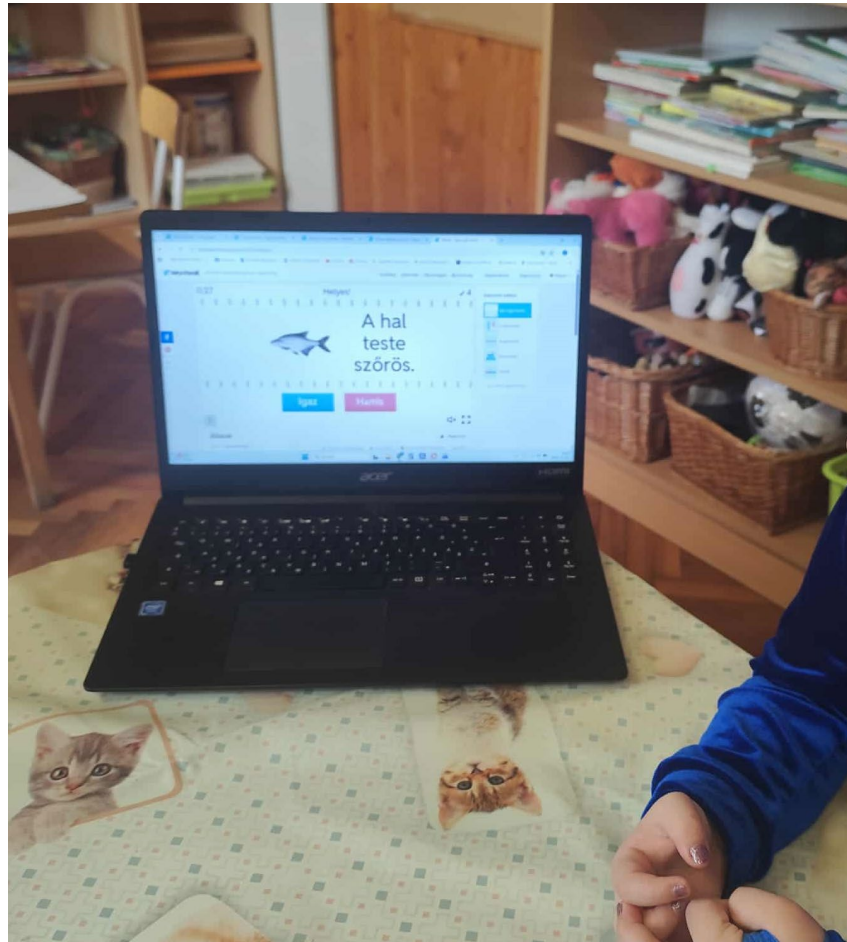
Őzek legelnek a réten
Bagoly huhog az éjben.
Medve brummog az erdő mélyén,
Tőle minden kisállat fél.
Oroszlán és elefánt,
zsiráf vagy papagáj
Egymáshoz közel vagy távol,
Élhet velünk a Földön bárhol.











Internetes források, alkalmazások

Állat árnyék pároztató: <https://wordwall.net/hu/resource/70261559/%C3%A1llat-%C3%A1rny%C3%A9k>

Egyező párok: <https://wordwall.net/hu/resource/13107961/%c3%a1llatok-tanul%c3%a1sa/%c3%b3voda-%c3%a1llatok>

Állatok és kicsinyei: <https://wordwall.net/hu/resource/945602/%C3%A1llatok-%C3%A9s-kicsinyeik>

Állatok csoportosítása: <https://wordwall.net/hu/resource/1022187/irodalom/%c3%a1llatok>

Igaz-hamis: <https://wordwall.net/hu/resource/927416/%C3%A1llatok>

Fedezzük fel az állatok csodálatos világát! Fejlesztő videó gyerekeknek: https://www.youtube.com/watch?v=5dUDdAl_OOE&t=42s

Zene szövege: <https://copilot.microsoft.com/?showntbk=1>

Szöveg megzenésítése: <https://suno.com/>

A zene meghallgatható: <C:\Users\User\Desktop\Állatok élete.mp3>

A zene meghallgatható: [Állatok élete.mp3](#)