

# **Digitális Témahét**

## **FENTARTHATÓSÁGI TÉMAHÉT – HOGY A SZEMÉT NE CSAK SZEMÉT LEGYEN**

2024-ben április 8 és április 12 között került megrendezésre, melyre idén első alkalommal óvodánk Berkenye csoportja is csatlakozott.

A projekt fő célja, hogy a gyermekek megtanulják, hogy milyen fontos a környezetünk megóvása, mit tudunk mi emberek tenni a Földért. Megismerkedtek Berta Kati: A Föld meséje című mesével, mely rámutat, hogy mi emberek hogyan viselkedünk a bolygónkkal és mit kell tennünk, hogy megóvjuk azt. A gyermekek megtanulták a szelektív hulladékgyűjtés szabályait, megismerkedtek az újrahasznosítással. IKT eszközökkel különféle feladatokat hajtottak végre és ismerkedtek meg új eszközökkel. A projekt végére a gyermekek az újrahasznosítás gyakorlásával létrehoztak egy robotot és egy krokodilt, melyet a gyermeknap kiállításunkon a település lakossága számára is megtekinthető lesz.

### **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
  - Scottie go!
- Internetes fejlesztő játékok
  - Bee-bot
- Bee-bot robotméhecske
- Robotgér

#### **2. Külső világ tevékeny megismerése**

- Szelektív hulladékgyűjtés
- Újrahasznosítás

#### **3. Külső világ tevékeny megismerése matematikai tartalommal**

- Tájékozódás térben, síkban, irányok gyakorlása

- Algoritmikus gondolkodást
  - Számlálás
  - Ok-okozati összefüggések
4. Verselés, mesélés
- Berta Kati: A Föld meséje
  - Hétfári Andrea: Szelektív kuka dal
5. Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka
- Színek, formák, vonalak
6. Anyanyelvi nevelés
- Összefüggések észlelése, megfogalmazása
  - 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 meghozatala
  - 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 meglátása
- Érzelmi intelligencia fejlesztése
- Szóbeli kommunikáció továbbfejlesztése szituációk során
- Beszédaktivitás 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.

#### **1. nap (Hétfő) Beszélgetés kezdeményezése, téma bevezetése, fényképek készítése**

A gyermekekkel beszélgetést kezdeményezek, melyben elmesélem nekik, hogy mi az, amit a héten szeretnék, ha közösen megvalósítanánk.

A projekt témája a Földünk megóvása, a szelektív hulladékgyűjtés. Megbeszéltük, hogy mi emberek, hogyan viszonyulunk a bolygónkhoz.

A ráhangolódáshoz, érzelmi megnyilvánuláshoz színes képeket nyomtattam, melyet a gyermekek helyeztek fel a mágnes táblára, hogy az általuk választott kép, jó-e a bolygónak. Ha igen, miért? Ha nem, akkor miért nem? Laptop és projektor használatával megnéztük a KUKASULI - TÖHÖTÖM ÉS BORSÓ ÖKOKALANDJAI – ismeretterjesztő rajzfilmet (Forrás: <https://www.youtube.com/watch?v=ezb3XwHfd54&t=242s>). A gyermekek egy kosárból képeket húztak. A képek megnézése után el kellett mondaniuk, hogy mi látható a

képen és azt melyik színű szelektív gyűjtőbe kell dobni. Az általam készített szelektív hulladékgyűjtőbe minden gyermeknek bele kellett dobni az általuk kihúzott képet.

Közös szabályokat alkottunk a saját és a digitális eszközeink védelme érdekében.

Élményszerző sétát szerveztem, melyre magunkkal vittünk mobiltelefonokat és a tableteket. A feladat az volt, hogy a településen járva a gyermekek fényképeket és videókat készítsenek azokról a számukra fontos dolgokról, amely befolyásolhatja a Földünk egészségét/betegségét. Ez a tevékenység segítette a kreativitást, az egyéni érzelmek megnyilvánulását, a gondolkodást, a környezethez fűződő érzelmi viszony kibontakozását, az ok-okozati összefüggések feltárását.

## **2. nap (Kedd) Az elkészült képek közös megnézése, bolygó készítése, Scottie Go**

A keddi napon a gyerekek laptop és projektor használatával együtt megnézik a képeket, melyeket hétfőn, ők maguk készítettek. A képek megnézése után megbeszéltük, hogy miket láttunk a képeken, az miért lehetett fontos a kép készítőjének.

A mai napon a gyermekeknek elmeséltem Berta Kati: A Föld meséje című mesét, majd megbeszéltük, hogy miről szólt a történet, mi az, amit mi tudunk tenni a környezetünkért. Ezután a gyerekek krepp papír és papírtányér segítségével elkészítették a bolygójukat. A gyermekek a mai napon megismerkedtek a Scottie go! logikai játékkal. Az új játék hamar és könnyen felkeltette a gyermekek érdeklődését. Kezdetben még bizonytalanul irányították Scottie-t, ismeretlen volt nekik, hogy az elkészült pályát le kell fotózniuk ahhoz, hogy tudjanak a küldetéssel tovább halani. De nagyon hamar elsajátították a játékhoz szükséges ismereteket, szabályokat.

## **3. nap (Szerda) A Bee-bot irányítása**

A Digitális Témahét harmadik napján a fő téma a robotika, a Bee-bot használata. A gyerekek már korábban megismerkedtek a robotméhecske használatával. Első lépésként a gyermekek elkészítették a saját elképzelésük alapján az emberi robotpályát, melyhez a csoportszobában lévő négyzetrácsos szőnyeget használtuk pályaként. Bevezető játékként páros játék keretei között egymás irányítása volt a feladat, valamint az, hogy a pályán lévő hulladékot a megfelelő szelektív kukába helyezték. A gyermekek párba rendeződtek és úgy kellett irányítaniuk egymást, mint ahogy a méhecskét irányítjuk. Először a gyerekek kiválasztották, hogy melyik kukához szeretnének elérni, majd megbeszéltük, hogy ebben az esetben melyik hulladékot kell

összegyűjteni. A feladat elvégzése után előkerül a robotméhecske, ahol a feladat hasonlóan alakult. Az otthonról összegyűjtött tárgyakból a gyermekek elkészítették a pályát. A gyermekeknek a méhecskét úgy kellett irányítani, hogy a tolólappal a méhecske a szelektív kukáig tolja a hulladékot.

#### **4. nap (Csütörtök) Ismerkedés a robotgérrrel, újrahasznosított anyagból krokodil készítése**

A hét negyedik napján a gyermekek a korábban kiválasztottak alapján Papír tojástartóból elkészítették a krokodilt. A tojástartókat a gyermekek megfestették, majd száradás után összeállították az általuk kiválasztott állatot. Ezután a gyerekek megismerkedtek a robotgérrrel, amit a Bee-bot használata után már nagyon könnyen kezeltek. A feladat az volt, hogy mindenki egy társának építse meg az útvonalat, melyen az egeret el kell juttatni a célig.

#### **5. nap (Péntek) Robot készítése újrahasznosított anyagból, mesterséges intelligenciával zene készítése, értékelés**

A Digitális Témahét utolsó napján a gyermekekkel papírdobozból és papírgurigából gyermek nagyságú robotot készítettünk.

A gyermekekkel összegyűjtöttük azokat a szavakat, amelyek leginkább jellemzik az újrahasznosítást, a fenntarthatóságot és természetesen rólunk, a mi óvodánkról szól. Ehhez segítségül hívtuk a mesterséges intelligenciát, mely a kulcsszavakból elkészítette nekünk a dalunk szövegét, egy másik oldal pedig megalkotta a szövegünkhöz a zenét, mely az elkészült videó alatt hallható

A projekt zárásaként a gyermekek egy kis emlékmedált kaptak, és közös képet készítettünk a robottal és a krokodillal.

Az elkészült produktum jelenleg a csoportszobánk dísze, viszont a gyermeknap kiállításon mind a két alkotás kiállításra került, melyet a település lakossága is megtekinthet.

### **A projekthez szükséges anyagok és eszközök**

#### **Technológia**

1. Hardver
  - Laptop
  - Projektor
  - Tablet
  - Telefon

- Nyomtató
  - Lamináló
  - Bee-bot
  - Robotegér
2. Szoftver (ingyenesen letölthető alkalmazások)
- Scottie Go!  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.netictech.scottiego&hl=hu&gl=US>

### **Internetes források, alkalmazások**

Bee-bot online: <https://scratch.mit.edu/search/projects?q=bee-bot>

Krokodil ötlet: <https://hu.pinterest.com/pin/659284832978429919/>

Robot ötlet: <https://hu.pinterest.com/pin/102175485291955527/>

Képek: <https://hu.pinterest.com/>

Mese: Berta Kata – A Föld meséje <https://jatsszunk-egyutt.hu/mesek-versek-a-fold-napjara/>

KUKASULI - TÖHÖTÖM ÉS BORSÓ ÖKOKALANDJAI – ismeretterjesztő rajzfilm

<https://www.youtube.com/watch?v=ezb3XwHfd54&t=242s>

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

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

PowerPoint

Microsoft Clipchamp