

A VÍZ, AMI ÉLTET MINKET

2025-ben március 24 és március 28 között került megrendezésre, melyre a Kunmadarasi Összevont Óvoda Csemetekert óvodája második alkalommal csatlakozott, idén az Áfonya csoport vett részt rajta.

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

A projekt fő célja, hogy a gyerekek megtanulják, megtapasztalják, hogy milyen fontos szerepet tölt be a víz az életünkben. Beszélgetőkört alkottunk, ahol megbeszéltük, a víz körforgását, hogy mi mindenre használjuk a vizet, milyen fontos számunkra és hogyan tudjuk óvni, védeni a vizeinket. Papírszínház meseelőadást tartottunk a csoportban, ahol a gyerekek megismerkedtek Tasi Katalin Vízcepp című meséjével. IKT eszköz segítségével videót néztünk a víz körforgásáról. Lehetőségünk volt a szomszédos Berekfürdön megrendezésre kerülő „Kincsünk a Víz” alkotói pályázaton részt venni és az ünnepélyes átadót egy kirándulással kötöttük össze, ahol a gyerekek tablet, valamint papír és ceruza használatával egy kincskereső túrán vettek részt.

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
 - Bee-bot
 - Scottie Go!
 - Jigsaw Puzzle
- Internetes fejlesztő játékok
 - Wordwall

- Bee-bot robotméhecske
- 3D nyomtató
- Robotegér

2. Külső világ tevékeny megismerése

- Víz fontossága, vizeink megóvása
- Újrahasznosítás
- Egyéni, páros és mikrocsoportos tapasztalatok, ismeretszerzések és felfedezések biztosítása a témában
- Kísérletezés
- Szelektív hulladékgyűjtés

3. Külső világ tevékeny megismerése matematikai tartalommal

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

4. Verselés, mesélés

- Tasi Katalin: Vízcsepp
- Czeglédi Csilla: Az esőcsepp dala
- Weöres Sándor: Kacsaúszató

5. Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka

- Színek, formák, vonalak
- Újrahasznosított anyagok felhasználása

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
- Képkészítés megismerése
- 3 D nyomtató 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, szókincsbővítés

5. Érzelmi, erkölcsi, közösségi nevelés

- Környezettudatosság
- Társas kapcsolatok
- Együttműködés

1. nap Beszélgetés kezdeményezése, téma bevezetése, kísérletezés a vízzel

A gyermekekkel beszélgetést kezdeményeztünk, melyben elmeséltük nekik, hogy mi az, amit a héten szeretnénk, ha közösen megvalósítanánk.

A projekt témája a Víz, víz használata, védelme. Megbeszéltük, hogy mi emberek, mit tudunk tenni azért, hogy megóvjuk vizeink tisztaságát, felhívtuk a gyerekek figyelmét a vízpazarlás veszélyeire. A ráhangolódáshoz, érzelmi megnyilvánuláshoz színes képeket nyomtattunk, majd megnéztük a víz felhasználásának módjait. Laptop és projektor használatával megnéztük A VÍZ KÖRFORGÁSA - ismeretterjesztő rajzfilmet (Forrás: <https://www.youtube.com/watch?v=JdxvofRKjQs>) valamint AZ ÉLET KÚTJA - ismeretterjesztő filmjét (Forrás: <https://www.okosdoboz.hu/video?id=34>).

A videók megnézése után megbeszéltük, hogy a víznek milyen tulajdonságai vannak (szín, illat, halmazállapot), majd a vízzel kísérletezni kezdtünk. A gyerekek a sok ételfesték közül kiválasztottak 6 színt, amit szerettek volna kipróbálni. Langyos vízbe ételfestéket csepegtettünk, elkevertük, majd megnéztük, ahogy a víz színe hogyan változik meg. A gyerekek kíváncsiak voltak, hogy milyen színek keletkeznek, ha az általuk választott színeket összekeverjük. Az eredeti színekbe rizst raktunk, és megfigyeltük, hogy a rizst a víz hogyan színezi be. A következő kísérletben jégkockát készítettünk. A jégkocka tartóba sima vizet öntöttünk, de készítettünk olyan jégkockát is, amibe delfin és pingvin formájú gumicukrot raktunk. A vizet a fagyasztóba raktuk, megfagyás után kivettük és megfigyeltük a jégkocka állagát, hőmérsékletét és hogy mi történik vele, ha megfagyás után vízbe rakjuk.

2. nap Újrahasznosított anyagból alkotás készítése a pályázatra, ismerkedés a 3D nyomtatóval, Scottie Go!

A keddi napon a gyerekeknek elmeséltük Tasi Katalin Vízcsepp című meséjét, majd megbeszéltük a víz körforgását, hogy a vízcseppből hogyan lesz eső, ivóvíz. Kíváncsiak voltunk, hogy ki milyen vízi élőlényt ismer, majd megnéztük a FÖLDÜNK VÍZI ÉLŐLÉNYEI – ismeretterjesztő filmet (Forrás: <https://www.youtube.com/watch?v=PaN9F0woUCc>), majd a nap további része az alkotásról és a felfedezésről szólt. A Berekfürdői Csicsergő óvoda és mini bölcsőde kreatív pályázatot hirdetett 5-6 éves gyermekek számára újrahasznosított anyag használatával vízzel kapcsolatos témában. Erre a kiállításra gyermekeink is pályáztak. Többek között tojástartót festettek, melyből hal készült, valamint szintén tojástartóból teknősbéka készült. A gyerekek papírtányér, krepp papír és fecskendő használatával halat készítettek.

A digitális eszközök megfelelő használata érdekében a csoport tagjaival közös szabályokat alkottunk a saját és a digitális eszközeink védelme érdekében.

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.

Egy helyi vállalkozó lehetőséget biztosított arra, hogy a gyerekek megismerkedhessenek a 3D nyomtatással. A témánkhoz kapcsolódóan hal került nyomtatásra, melynek egy részét a gyerekek haza vihették, a maradék részét pedig a következő napokban tudtuk felhasználni.

3. nap Digitális eszközök, Bee-bot használata, unplugged kódolás, vízesés készítése

A Digitális Témahét harmadik napján a fő téma a robotika, a Bee-bot használata. A gyerekek egy része már korábban megismerkedtek a robotméhecske használatával. A gyerekek párhuzamosan három helyszínen tevékenykedtek. Az egyik helyszín a bee-bot robotpályája volt, a másik helyszín a padlóra ragasztott négyzetrácsos pálya. Ezen a két helyszínen a pálya kialakítása azonos volt. „A vízi állatok kikerültek a vízből a szárazföldre. Mentsd meg őket és segíts nekik visszajutni a vízbe. Gyűjtsd össze azokat az élőlényeket, melyek a vízben élnek. A méhecske a megjelölt helyről indul és a megjelölt irányba néz. Figyelj rá, hogy a pályáról ne lépjen le és kerülje el a veszélyes helyeket (nem vízi állatokat). A robotpályánál a gyerekek a méhecskét irányítják, míg a négyzetrácsos pályánál a gyerekek párban dolgoznak és egymást irányítják. Mind a két helyszínen a lépjen előre, lépjen hátra, forduljon jobbra, forduljon balra irányokat kell alkalmazni. A négyzetrácsos pályán a vízi állatokra lépve fel kellett venni a rajta található papír vagy plüss állatot és a gyermekeknek vinni kellett tovább magukkal, hogy a pálya végét jelző víz mezőre letelve végezzék a feladattal. A harmadik helyszínen a gyerekek laptop és tablet használatával kirakóztak, párosított, memória játékot és csoportosító játékot játszottak.

(Forrás: <https://wordwall.net/hu/resource/957424/v%C3%ADz-vil%C3%A1gnapja>; <https://wordwall.net/hu/resource/956955/v%C3%ADz-vil%C3%A1g-napja>; <https://wordwall.net/hu/resource/1840327/keresd-meg-a-p%C3%A1rj%C3%A1t-v%C3%ADz>)

A gyerekekkel közösen vízesést készítettünk, melyhez kék organza anyagot, valamint csoportszobai építő fakockát használtunk.

4. nap Vízesés vízének tisztítása, horgászat, ismerkedés a robotegérrel

A vízesés lábánál található tóba halakat raktunk és szemetet szórtunk. A gyerekek feladata az volt, hogy a vizet csipesz segítségével tisztítsák meg és a kiszedett szemetet a megfelelő szelektív gyűjtőbe rakják. Miután a víz megtisztult kezdődhetett a horgászat. A tóban papírból készült halak, melyeken gémkapocs volt, valamint a korábban 3D nyomtatóval készült halak, melyekre kulcstartókarikát helyeztünk így mágneses horgászbottal kezdetét vehette a verseny. Egy másik horgász hely is kialakításra került, hogy egyszerre minél több gyermek részese lehessen az élménynek. A horgászat befejeztével a gyerekek kérésére újra elő kerültek a digitális eszközök, hogy az előző nap játszott kirakót, párosítót, csoportosító játékot és memória játékot újra játszani tudják. Szintén a gyerekek kérésére újra előkerült a Bee-bot és a négyzetrácsos pálya is. A gyerekek megismerkedtek a robotegérrel. Mivel már a méhecskét jól kezelik, így ez sem okozott nekik nagy nehézséget. Nagyon élvezték, hogy az egérkének ők állították össze a pályát és raktak be alagutat, akadályt.

5. nap Kirándulás, kincskeresés

Lehetőségünk volt a szomszédos Berekfürdön megrendezésre kerülő „Kincsünk a Víz” alkotói pályázaton részt venni és az ünnepélyes átadót egy kirándulással kötöttük össze, ahol a gyerekek tablet, valamint papír és ceruza használatával egy kincskereső túrán vettek részt. A kincskereső térképen vízzel kapcsolatos elemek voltak feltüntetve, melyek megtalálása esetén jelölni kellett a papíron, tableten. A feladat akkor volt hibátlan, ha a felsoroltak közül az összeset megtalálták.

A gyermekekkel összegyűjtöttük azokat a szavakat, amelyek a VÍZ szó hallatán eszünkbe jutott 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 gyerekeke egy emléklapot kaptak, majd összeszámoltuk, hogy kinek hány vízcseppet sikerült összegyűjtenie az elmúlt időszakban. A legtöbb vízcseppet összegyűjtött gyermekek közül az első 3 helyezés került díjazásra.

Az elkészült produktumok a települési újrahasznosított alkotások kiállításán is helyet kapnak.

A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

Technológia

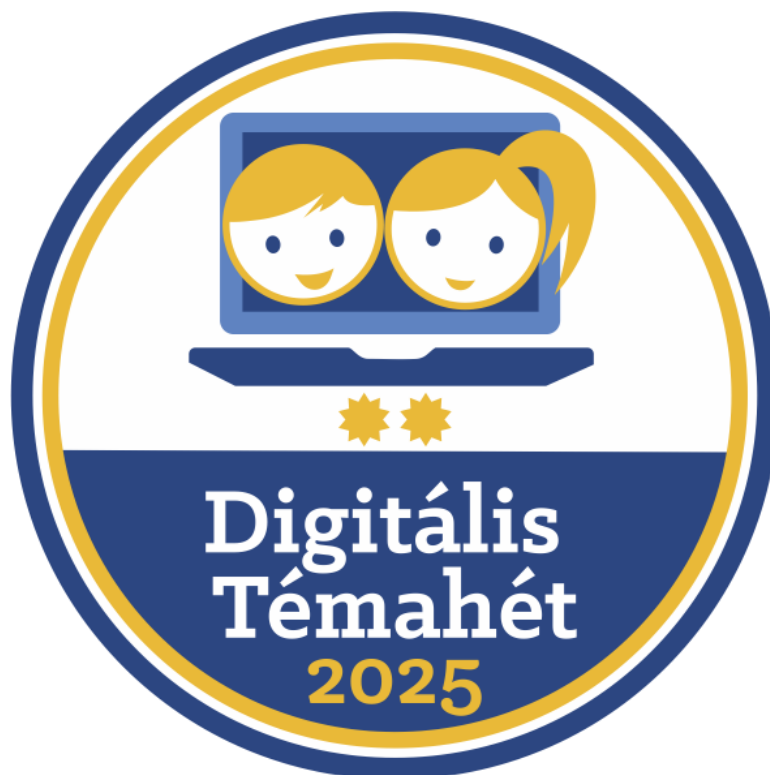
1. Hardver

- Laptop
- Projektor
- Tablet
- Telefon
- Nyomtató
- Lamináló
- Bee-bot
- Robotgér
- 3D nyomtató

2. Szoftver (ingyenesen letölthető alkalmazások)

- Scottie Go!
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.netictech.scottiego&hl=hu&gl=US>
- Bee-bot <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tts.beebot>

A témahéthez kapcsolódó videó az alábbi linken érhető el: <https://youtu.be/tQ5y-G3cYOw>













Internetes források, alkalmazások

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

Hal ötlet: <https://hu.pinterest.com/pin/78883430960607764/> ötlet alapján saját átdolgozás

Teknős ötlet: <https://hu.pinterest.com/pin/659284832985306852/>

Képek: <https://hu.pinterest.com/>

VÍZ KÖRFORGÁSA - ismeretterjesztő rajzfilm

<https://www.youtube.com/watch?v=JdxvofRKjQs>

AZ ÉLET KÚTJA - ismeretterjesztő film <https://www.okosdoboz.hu/video?id=34>

FÖLDÜNK VÍZI ÉLŐLÉNYEI – ismeretterjesztő filmet

<https://www.youtube.com/watch?v=PaN9F0woUCc>

Csoportosító játék <https://wordwall.net/hu/resource/957424/v%C3%ADz-vil%C3%A1g-napja>

Párosító játék <https://wordwall.net/hu/resource/956955/v%C3%ADz-vil%C3%A1g-napja>

Memória játék <https://wordwall.net/hu/resource/1840327/keresd-meg-a-p%C3%A1rj%C3%A1t-v%C3%ADz>

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

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

PowerPoint

VideoPad

Készítette:

Vadainé Varga Krisztina
óvodapedagógus

Rabatinné Szrenka Mária
pedagógiai asszisztens