

Zümi a Micimackó-csoportban - Digitális Témahét - eTwinning

Az óvodás gyermekek életében az internet, a technikai digitális eszközök természetesen vannak jelen. Olyan érzésünk támadhat, hogy a mai gyerekek tablettel és telefonnal a kezükben születtek: ezért nagyon fontos, hogy megtanítsuk őket a modern informatikai eszközök helyes használatára. Fontos lenne tudatosan, tervszerűen felkészíteni, bevezetni a gyerekek életébe a digitális eszközöket, tehát a hogyan az, ami meghatározó.

Hangsúlyozzuk, hogy az óvodás gyermek legfontosabb és legfejlesztőbb tevékenysége a játék, ezért óvodai mindennapjainkba ennek figyelembevétel vezettjük be egy lehetséges játékeszközként a **Bee-Bot robotméhecske** használatát, ill. az egyéb digitális eszközöket, alkalmazásokat. Azaz az informatikai eszközök használatával nem felváltjuk, hanem - korunk változó igényeihez igazodva - kiegészítjük a hagyományos nevelési módszereinket.

Ma már természetes, sőt, szülői elvárás, hogy tevékenységeinket megörökítjük fényképezőgéppel, videokamerával, okostelefonnal. A Bee-Bot robotméhecskével még színesebbé és változatosabbá igyekszünk tenni gyermekeink óvodai hétköznapjait. Ez az eszköz az óvoda játékos környezetébe beilleszthető, gyermekeink számára játék, mely segíti őket a tapasztalatszerzésben, az értelmi képességek fejlesztésében, kreativitásuk fejlődésében, a közösségi nevelésben, tehát segítségével komplex személyiségfejlesztést valósíthatunk meg.

A robotméhecske óvodai fejlesztési, felhasználási lehetőségeiről **közös projektet indítottunk egy svéd óvodával** (Kättillsmåla Förskola, Karlskrona, Svédország) az eTwinning felületen. Csatlakozott a programhoz lengyel, román és török óvoda is.

Csatlakoztunk a Digitális Témahét 2019–hez projektünkkel. Tevékenységeink:

- Szülőket bevonva gyűjtőmunka a méhekről, beszélgettünk a gyerekekkel a méhek jellemzőikről, életükről, hasznukról a gyűjtött képek, könyvek, dalok, versek, mondókák, mesék, játékok kapcsán.
- Pályázatot nyújtottunk be a Stiefel Eurocart Kft. által felajánlott Bee-Bot robotok egyikére - eredményesen - megkaptuk a méhecskét!
- Beszélgettünk a gyerekekkel arról, hogy mi is az a robot. Mit tudnak a robotokról? Megismerkedtünk a Bee-Bot robotméhecskével. Megnéztük, hogy mit látunk rajta. Mit jelentenek a gombok? Mi történik, ha többször nyomunk meg egy gombot? Hogy tud fordulni a robot? Egyszerű lépéseket végeztünk vele.
- Utasításkártyákat használtunk, amik segítségével előbb meghatároztuk az utasítások sorrendjét, majd azokat betápláltuk a padlórobotba. Hiba esetén megkerestük annak okát és helyét, javítottuk.
- Zümi-mesék - a digitális történetmesélés módszerének elemeivel - ismert rövid mesét nézünk meg (A kiskakas gyémánt félkrajcárja), majd Zümi segítségével a meséhez készített pályán kellett sorrendben bejárniuk a történet egyes állomásait.

A projekt összefoglalója: <https://sway.office.com/kXbJzxGZx1Lq9EBv?ref=Link> .

Terveink: a következő nevelési években a gyerekek korának megfelelően a robotméhecskében, a hozzá kapcsolódó játéktáblákban rejlő fejlesztési lehetőségek kihasználása, részvétel az Országos Méh-Ész Logikai versenyen, egyéb, a koruknak megfelelő digitális alkalmazások, eszközök, játékok megismerése. Fontos feladatunknak tekintjük a szülőkkel való konzultációt a digitális eszközök otthoni használatával kapcsolatban, hiszen az előnyök mellett a veszélyekről is beszélünk kell!

Micimackó-csoport