

ÜZEN AZ ERDŐ

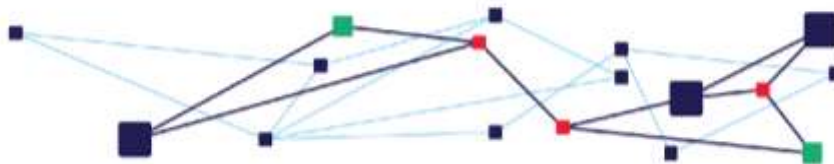


NAGYKANIZSA KÖZPONTI ÓVODA PIPITÉR TAGÓVODÁJA
NYUSZI CSOPORT

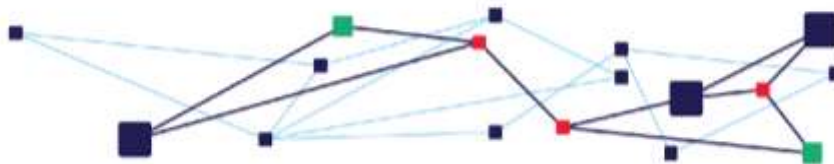
HORVÁTHNÉ BAA MÁRIA



Digitális
Témahét



ALAPADATOK	
SZERZŐ NEVE	
HORVÁTHNÉ BAA MÁRIA	
ÖSSZEFOGLALÁS	
A projekt megvalósításának folyamatában a legfontosabb céljaim: a gyermekek erdőről, erdei állatokról való ismereteinek bővítése, és elmélyítése, a környezettudatos magatartás alakítása, érzékenyítés a témával kapcsolatban. Mindezek mellett a gyermeki játékszükséglet kielégítése, aktivitás, motiváltság, kíváncsiság ébrentartása, a kreativitás előtérbe helyezése a digitális eszközök bevonásával, IKT kompetenciák fejlesztése, az egyensúly megtartása a hagyományos óvodai tevékenységek valamint a digitális eszközök alkalmazása között, az életkori sajátosságok figyelembe vételével. A sok közösen átélt élményen keresztül a csoportkohézió erősítése. A gyermeki tevékenységeken keresztül, valamint a workshopon keresztül a szülők szemléletformálása, a virtuális világ veszélyeire való figyelemfelhívás, digitális gyermekvédelem, médiatudatosságra nevelés.	
TANTÁRGYAK KÖRE	
-mese, vers, -ének, zene, énekes játék, gyermektánc, -mozgás, -külső világ tevékeny megismerése, matematikai tartalmak, -rajzolás, festés, mintázás, kézimunka	
ÉVFOLYAM	
KIS-, KÖZÉPSŐ-, NAGYCSOPORT (3-7 ÉVES KOROSZTÁLY)	
A PROJEKT IDŐTARTAMA (MIN. 5 ÓRA)	Két hét: 2022.02.28 – 03.11- ig
A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI	
TARTALMI KÖVETELMÉNYEK	
Óvodánk, a Nagykanizsa Központi Óvoda Pedagógiai Programjában a külső világ tevékeny megismerése témái közt az állatokkal való ismerkedés, az élőhelyükről szerzett tapasztalatok markánsan megjelennek. Tagóvodánk, egy, az állatvédelemmel kapcsolatos pályázat során, számba vette, a nevelési év folyamán, mikor mely állatos témákkal foglalkozhatunk az óvodában. Így egy rendszerező, módszertani kézikönyvet készítettünk, melyet jól tudunk alkalmazni. Ennek egyik fejezete foglalkozik az erdővel és annak élővilágával. A legjobb módszer arra, hogy az óvodás gyermek az erdővel, állatokkal közeli kapcsolatba kerüljön az élménynyújtás, tapasztalatszerzés, tevékenykedés, ezáltal kialakuljon bennük a szeretet, gondoskodás, védelem érzése. Szerezzenek ismereteket a vadvédelemmel, az állatok gondozásával kapcsolatban. Tudják megnevezni az erdei állatokat, azon belül megnevezni a hím, nőstény, és a kicsinyeket. Érezzék át az ember felelősségét az erdő védelmével kapcsolatban. Az állatokkal kapcsolatos ismeretek bővítése, mélyítése a komplex tevékenységek során. Projekt módszert alkalmazunk a témák feldolgozására. A gyermekeket is bevontam a tervezés szakaszába, csoportunkhoz közel állnak az erdei állatok, valamint lakóhelyünk környezetében található a festői szépségű Csónakázó-tó és az azt körülvevő erdő. Így élménypedagógiai megközelítéssel tudtam megvalósítani tevékenységközpontú,	



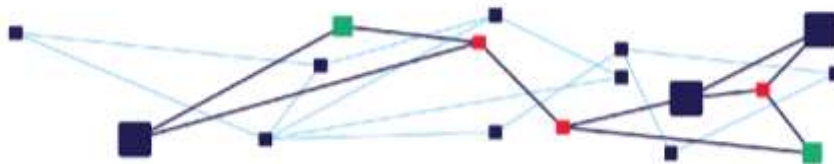
cselekvésbe ágyazott, tapasztalatokra épülő projektemet. Mindeközben szem előtt tartottam az óvodás gyermekek életkori sajátosságait, és hogy elsődleges tevékenység ebben az életkorban a szabad játék. Minden esetben ebből indultam ki tevékenységeim tervezésekor. Nem hagyhatjuk figyelmen kívül az online világ egyre nagyobb térfoglalását. Egy évvel ezelőtt vezettük be óvodánkban a robotikát, a kódolás, programozás, az algoritmikus gondolkodás támogatásának eszközét, Bee-botokat vásároltunk, és okos kijelzőt, mint innovatív, hatékony tanulást támogató eszközöket.

TANULÁSI CÉLOK/KÖVETELMÉNYEK

A gyermekek szenzitív módon gyűjtsenek tapasztalatot az erdő élővilágáról. Környezetvédelmi magatartásmód alakítása. A tevékenységek az óvodások életkori sajátosságainak megfelelő módon a gyermeki igényekhez igazodjon. Az óvodai nevelés folyamatában fellelhető digitális eszközök játékos tevékenységbe ágyazottan, a biztonságra és mértékletességre ügyelve tették változatosabbá a mindennapjainkat. Nem más játék helyett vettük igénybe, hanem új alternatívaként kínáltam fel az óvodás gyermekeim számára a tapasztalatszerzés, szocializációjuk, kreativitásuk és kognitív készségük fejlesztésére. Az óvodai nevelés a gyermekek szabad játéka mellett a képességfejlesztésre fókuszál, ami az infokommunikációs eszközökkel történő játékos tevékenységre is igaz. Játékos informatikai nevelés keretében valósítjuk meg óvodásaink digitális készségeinek fejlesztését, a kulturált, szabályokhoz kötött okos eszközök alkalmazását. A különböző applikációk nemcsak a kommunikációt, a szociális képességeket erősítik, hanem a kognitív képességek, problémamegoldó készségek és a kreativitás fejlesztését is erősen támogatják. Célunk a digitális technológia alkotó használatának bemutatása, a gyermekek médiatudatosságának fejlesztése. Fontosnak tartottam a szülők bevonását is, hiszen a családi hatás a lefontosabb a kisgyermekek számára. A gyerekek otthon állatos képeket gyűjtöttek, és az erdőbe a szülők hozták a gyermekeiket. Fontosnak tartom az együttműködést a nevelési céloknak megvalósítása érdekében.

SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK

A tervezés során tudatosan építettem a gyermekek meglévő ismereteire, külső világ iránti nyitottságára, kíváncsiságukra, mintakövető magatartására. Az erdő világát megfogható közelségbe hoztam a számukra, amit tapasztalás útján ismerhettek meg. Figyelembe vettem a gyermekek aktuális személyes, szociális és érzelmi, valamint értelmi fejlettségét, a kommunikációs, az anyanyelvi, a matematikai készségeiket és képességeiket. Csoportomba 3-7 éves korú gyermekek járnak, elkerülhetetlen a differenciálás, valamint a SNI kislánnyal való kiemelt bánásmód. Az óvoda gyógypedagógusával együttműködve egységes jelrendszert alkottunk, mely a padlórobotokkal való tevékenységet is segíti, valamint a differenciálást. A gyerekeknek a Bee- Bot pályán való tevékenység során bővültek meglévő matematikai tapasztalataik, fejlődik az algoritmikus gondolkodásuk, ismerkednek a kódolással. Jelenlegi informatikai képességüket felmérve tudatos eszközhasználatot támogattam digitális érettségüket. Nem hunyhatunk szemet az informatika jelenléte előtt, nem ijedhetünk meg eszközeitől, hanem inkább törekednünk kell azok megismerésére



és fejlesztő alkalmazására. Óvodánk célul tűzte ki, és feladatunknak tekintjük, hogy az információs és kommunikációs kultúra befogadásában, megalapozásában segítsük a ránk bízott gyermekeket.

A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK

ALAPKÉRDÉS

MIT ÜZEN AZ ERDŐ?

PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS

Miért fontos az erdők, erdei állatok védelme? Hogy óvhatjuk meg az erdőt?

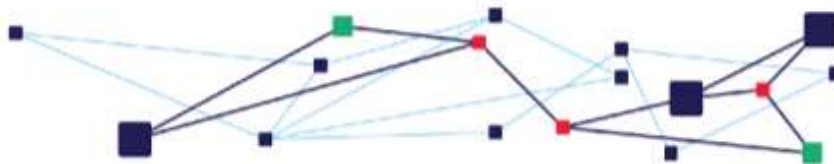
TARTALMI KÉRDÉSEK

Milyen Magyarországon élő állatokkal találkozhatunk az erdőben? Hogyan viselkedjünk az erdőben? Mit tehetünk az erdei állatokért?

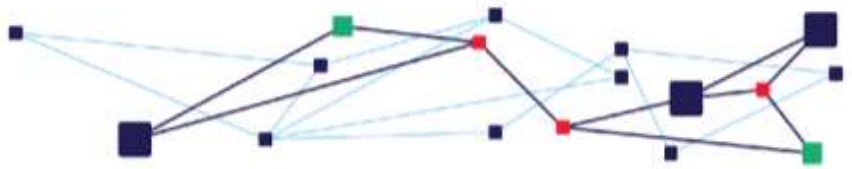
ÉRTÉKELÉSI TERV

AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE

A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT	MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK ÉS FELADATOKAT HAJTANAK VÉGRE	A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL
Tagóvoda-vezetőmmel a tavalyi DT pályázatot értékeltük, levontuk a tanulságokat, és átbeszéltük ezek függvényében az erdei projekt megvalósítási folyamatát. Feltérképeztük a bevonni kívánt személyeket, a digitális eszközparkunkat. Számba vettük a sikerkritériumokat.	A gyerekek a hét folyamán folyamatosan adtak visszajelzést az adott tevékenységről, hogy hogy érezték magukat aznap. Én, óvodapedagógusként a gyermekeket a napok folyamán folyamatosan, mind szóban mint pedig tevőlegesen értékeltem visszajelzést adtam, dicsértem, buzdítottam, ösztönöztem őket. Óvodás gyermekekről lévén szó, a szóbeli értékelés mellett a testi kontaktust is előnyben részesítettem, fontos a gyermekek számára az érintés, ölelés, és a pandémia ideje alatt a személyes jelenlét hiánya miatt ezekből kevesebb jutott a gyermekeknek.	A projekt zárásaként értékelő táblát készítettem a gyerekeknek a projekthét témájához kapcsolódóan. Mókus, harkály és sün szimbólumokkal értékelték a hetet a gyermekek, aszerint, az erdő mely szintjein élnek ezek az állatok. A mókus a fa tetejére kerül, ha a gyermek nagyon jól érezte magát, a harkály a fa törzsére, ha közepesen, a sün az avarba kerül, amennyiben rosszul érezte magát. A gyerekek többsége a mókust választotta, egy kislány a sünt választotta, mert: „jó volt a hét, de az erdőben a gumicsizma feltörte a lábát”. A projekt megvalósítás közben folyamatosan értékeltem a tervező, szervező munkámat, odafigyelve a gyermekek



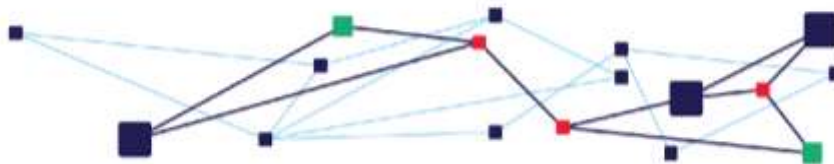
		visszajelzéseire, rugalmasan változtattam a tevékenységeken amennyiben szükség volt rá. Tagóvoda vezetőmmel a projekt kezdetétől folyamatosan tartottam személyesen és online is a kapcsolatot. Visszajelzések alapján valósítottam meg a projektet. A projektzáró rendezvényen a tagóvoda vezetőm értékelte a megvalósítás szakmai színvonalát, és a kollégák is adhattak visszajelzést, mit gondolnak a digitális témahét. Mit üzen a erdő című projekt megvalósításáról. A bevont szakemberek a projektzárón adtak visszajelzést a program megvalósulásáról. A gyerektől, a tagóvoda vezetőmtől, kollégáimtól, szülőktől és a bevont szakemberektől kapott visszajelzések alapján értékeltem önmagam és a munkám. A tanulságokat levonva, szem előtt tartom a jövőben óvodapedagógusi munkám során.
AZ ÉRTÉKEKLÉS ÖSSZEFOGLALÁSA		
Az ötletbörzét a szakemberekkel való egyeztetés követte, hol, a projekt mely szakaszában számítok rájuk. A feladatokat pontosan meghatároztam, a határidőket kijelöltem. A rendelkezésemre álló eszközöket számba véve terveztem meg a Digitális Témahét 2022 pályázatomat. Ebben az értékelésnek kiemelt szerep jutott, hiszen fontos számomra a gyermekek visszajelzése, kollégáim, a bevont szakemberek értékelése. Csak úgy végezhetek hatékony munkát, ha a folyamatokat folyamatosan ellenőrzöm, és közben levonom a következtetéseket, tanulságokat, adott esetben eltérek a tervtől a visszacsatolástól függően. Szerettem volna minél örömtelibb, élmény és tapasztalás központú hetet megvalósítani óvodásaimmal.		



Az erdei témához illeszkedő, egyben tudást is rendszerező önkontrollós hatásvizsgálatot készítettem a gyermekek számára. Az erdő különböző szintjein helyezhették el a gyermekek az állatokat, aszerint, hogy érezték magukat. Mókusz a lombkorona szinten, harkály cserjeszinten, süni avarszinten. Óvodai szinten tagóvoda-vezetővel, óvodapedagógus kollégákkal értékeltük a projekt megvalósulását. Valamint a bevont szakemberek is lehetőséget kaptak, hogy értékeljék a tevékenységet, saját szerepüket. Az óvoda gyógypedagógusával egyeztetve javaslatot tettem az SNI-s s gyermek Bee- Bot pályán való tevékenykedtetéséhez. A szakember ajánlotta, hogy nyilak segítségével irányítsuk az SNI-s gyermekeket a pályán, azonban a méhecske hátán lévő irányító panelek színének és formájának és mennyiségének ez még nem tett eleget. Elkészítettem a használandó nyilakat, az egységes színek alapján, aminek a gyógypedagógus nagyon örült, és adaptálta a saját módszertani gyakorlatába is. A Nagykanizsa Központi Óvoda minden Tagóvodájában ezentúl ez lesz a kódolás egységes jelrendszere a különleges bárány módot igénylő (SNI, BTMN) gyermekek körében. A szülők folyamatos tájékoztatást kaptak a csoport zárt közösségi oldalán, ahol a szervezésbe is be tudtam vonni őket, lehetőségük volt kérdezni, hozzászólni, értékelni a tevékenységeket.

Kedves Marcsi néni! Köszönjük
szépen ezt a mai erdei
kirándulást! Emma sokat mesélt,
és még talán nem is jutott
minden eszébe. 😊 Jó pihenést!
Niki





A PROJEKT MENETE

MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

Projekttervem a sablonhoz csatoltam, ebben látszik leginkább a tevékenységek megvalósításának egymásra épülése, eszközök használata, módszerek kiválasztása, valamint a gyermekek képesség, készségfejlesztése.

Óvodai tervezőmunkámban is ezt a formát alkalmazom, átlátható, folyamatában tartalmazza a tevékenységek leírását. Jól látszik, hogy megőriztem a hagyományos óvodai tevékenységek, élményszerzésre épülő megtapasztalás, valamint a digitális eszközök bevonásának mértéke közti egyensúlyt. Az óvodás korosztály életkori sajátosságait figyelembe véve ott és akkor használtam az infokommunikációs eszközöket, ahol arra más lehetőségem nem volt. Ezzel csak színesítettem a hagyományos tevékenységeket.

Tavalyi évben elnyertem a Digitális Óvodapedagógus díjat, és részt vettem a Neteducatio által meghirdetett 30 órás akkreditált „Jókor, jó helyen: IKT alkalmazása az óvodában” című online pedagógus továbbképzésen.

Óvodánk felkérését kapott, hogy előadóként vegyen részt az ELTE Tanító és Óvóképző által rendezett „Robotika, kódolás kisgyermekkorban” című konferencián. A Padlórobotok az óvodában szekcióban tagóvoda-vezetőmmel közösen tartottunk előadást „Robotika óvodára kódolva” címmel. Ebben a nálunk bevált módszertani gyakorlatot mutattuk be az érdeklődő pedagógusoknak.



A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK

Digitális eszközök:

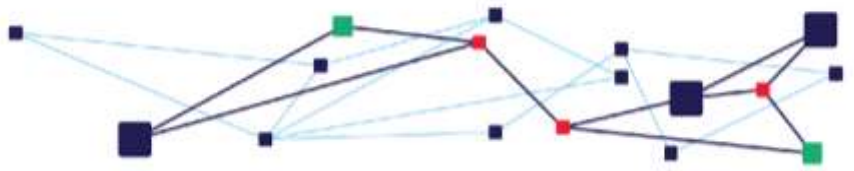
Projektor, vetítővászon, laptop, egér, Bee –Bot (padrobotok), pályák, okostelefon, nyomtató, pendrive, hangfal, USB kábel, fényképezőgép

Szoftverek:

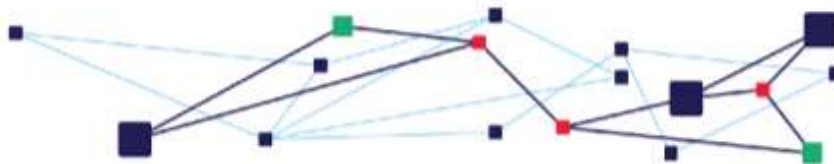
Google Drive, Wordwall, youtube, Fotojet fényképszerkesztő, online oktatási segédanyagok, QR kód olvasó, OpenShot Video Editor, fényképnézegető, Quiver

Felhasznált irodalom:

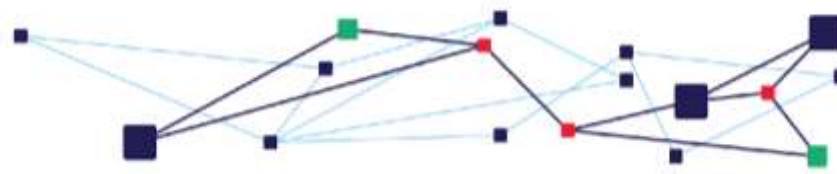
- **Az algoritmikus gondolkodás fejlesztése padlórobotok segítségével** – dr. Lénárd András, Stiefel Eurocart Kft. Bp.
- **Én, az ONLINE?! pedagógus** – avagy, hogyan igazodjunk el az információs technológiák rengetegében Dancs Gábor Ernő, Neteducatio, Modern pedagógus sorozat
- **Játékos IKT az óvodában** – Nagy Ildikó Mária, Neteducatio



- **Kulcs az új generációhoz** – Kiss Szilvia Piroska, Neteducatio,
- **Hetedhét tervezés** – Balogh Katalin Gabriella: Novum
- **Az óvodapedagógusok nagykönyve** Bakonyi Anna-Karczewicz Ágnes, Netedukáció, Modern Pedagógus sorozat
- **Kütyük és az online világ – Ablak zsiráf könyvek**, Képes gyermeklexikon, Lénárd András, Móra 2017.
- **A 21. századi óvoda** – Nagy Ildikó Mária, Neteducatio, Budapest, 2021



SZEMPONTOK A HATÉKONY PROJEKT TERVEZÉSÉHEZ ÉS MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ	
x A projekt megvalósítására legalább 5 tanóra áll rendelkezésre.	
x A projekt megvalósításában fontos szerepet játszik a digitális technológia eszközként való alkalmazása.	
x A tanulási folyamat középpontjában a tanulók állnak.	
x A projekt a tantervi követelményekkel összehangolt, fontos tanulási célokra összpontosít.	
x A projekt céljai között szerepel a tanulók digitális kompetenciájának fejlesztése.	
x A projekt során folyamatos, többféle típusú értékelés történik.	
x A projekt egymással összefüggő feladatokat és tevékenységeket tartalmaz, amelyeket adott időtartam alatt kell végrehajtani.	
x A projektre jellemző a multidiszciplináris megközelítés.	
x A projekt feladataiban legyen kihívás, problémamegoldás, kutatás, vizsgálódási lehetőség.	
x A tanulók a megszerzett tudást és készségeket bizonyítják a projekt produktumaiban, amelyek publikálhatók, előadhatók vagy bemutatathatók.	
x Az intézmény regisztrált a Digitális Témahét honlapon.	



ÜZEN AZ ERDŐ





A tevékenység ideje	A tevékenység tartalma	Helyszín	Módszerek	Eszközök	Képességfejlesztés
Előkészítés					
Február utolsó hete	Tervezés, szervezés, információgyűjtés, eszközök beszerzése, a projektben részt vevő külső szakemberekkel kapcsolatfelvétel. (Tagóvoda-vezető, óvodapedagógusok, dajkák, pedagógus asszisztens, gyógypedagógus, erdész, GDPR szakember,) Szülőknek rendezett workshopon informatikai manager segítségével hívtuk fel a szülők figyelmét az online világ veszélyeire, digitális gyermekvédelemre, médiatudatosságra. A résztvevők kipróbálhatták az óvodában alkalmazott infokommunikációs eszközeinket.	Óvoda	Megbeszélés, egyeztetés, szervezés, anyag és információgyűjtés eszközbeszerzés.	IKT eszközök Projekt dosszié	Család - óvoda kapcsolatának erősítése. Társadalmi szerepvállalás. Külső partnerekkel való kapcsolat erősítése.





Megvalósítás					
Február 28. (hétfő)	Játék: Állatok elhelyezése az erdő szintjeinek megfelelően Erdei állatos memória  Külső világ tevékeny megismerése: Ismeretek bővítése és megszilárdítása az erdei állatokról. (Magyarország mely területén jellemzőek, további állatfajokkal ismerkedés: muflon, aranybak, vadmacska, erdei szalonka. Különböztetés a gím- és a dámszarvas között.)	Csoportszoba	Beszélgetés, játékos tevékenykedtetés bemutatás, magyarázat, szemléltetés, értékelés, ellenőrzés, differentiálás	Erdei állatos képek, erdős rajz, okostelefon Laptop, kivetítő, vetítőtábla, agancsok, trófeák, vaddisznóagyar, preparátumok,	Megfigyelőképesség, emlékezet, figyelem fejlesztése. Fogalomalkotó gondolkodás fejlesztése. Logikus gondolkodás fejlesztése. Szabálytudat fejlesztése. Környezettudatos magatartás alakítása
Március 1. (kedd)	Játék: Lábnymköreső saját készítésű Bee-bot pályán. Különleges bánásmódot igénylő, SNI gyermek segítése, a gyógypedagógussal közös elvek alapján készített színes, irányító nyilak segítségével. 	Csoportszoba	Beszélgetés, bemutatás, magyarázat, szemléltetés, ellenőrzés, dicséret, értékelés.	Bee Bot, állatlábnymok, állatos képek, Bee – Bot pálya,	Figyelem, emlékezet, algoritmikus gondolkodás, megfigyelőképesség, beszédkészség, beszédkészség fejlesztése, szókincsfejlesztés.



	<u>Mese:</u> Kacor király <u>Vers:</u> Zelk Zoltán: Őzek, nyulak, szarvasok http://allatokvilagaforever.hupont.hu/7/ozek			könyv, diavetítő, dia, bábok	
Március 2. (szerda)	<u>Játék:</u> Erdei állatos puzzle Quiver – 3D erdei állatos színező <u>Ének, zene, énekes játék, gyermektánc:</u> <u>Mondóka:</u> Jön a róka, ne nézz hátra, tűzet viszen a markába. Meg ne fordulj, szépen állj, mert a róka közel jár! <u>Zenehallgatás:</u> Erdi állatok hangjainak felismerése	Csoportszoba, óvoda udvara	Játékos tevékenykedtetés, beszélgetés, ösztönzés, magyarázat, megfigyelés, értékelés.	Puzzle, nyomtató, színezők, színes ceruza, filc, laptop, hangszóró, okostelefon,	Tér-, és formaérzék, közösségi érzés, beszédkészség, beszédértés zenei hallás, ritmusérzék fejlesztése.
Március 3. (csütörtök)	<u>Játék:</u> Erdi terepasztal	Csoportszoba, óvoda udvar	Bemutató, buzdítás, ösztönzés, segítségnyújtás, hibajavítás, bátorítás, cselekedtetés, szemléltetés, értékelés.	erdei terepasztal, erdei állatok figurák,	Figyelem, szem – kéz koordináció, finommotorika, kézügyesség, szabálytudat, megfigyelőképesség fejlesztése, Környezettudatos magatartás alakítása. fejlesztése.



	<u>Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka:</u> Állatok mintázása magokból, az ábrázoló, és barkácsoló tevékenységeknél előnyben részesítem az újrahasznosított anyagok felhasználását. A fenntarthatóság és a környezettudatosság alapelveit szem előtt tartom a tevékenységek szervezésénél. 			Magok (lencse, vöröslencse, bab, rizs, kukorica, sárgaborsó, fekete szezámmag,) ragasztó, papírlap	
Március 4. (péntek)	<u>Játék:</u> Lábnym párosító 	Csoportszoba óvoda udvara	Bemutató, bemutattatás, gyakorlás, segítségnyújtás, bátorítás, utánzás, hibajavítás, ösztönzés, értékelés, differenciálás	Laptop, kivetítő, projektor.	Nagymozgások fejlesztése. Szem- kéz, szem láb koordináció fejlesztése. Térpercepció fejlesztése: (térirányok bemozgásával) Koncentráció képesség fejlesztése. Szabálytudat kialakítása játék során.



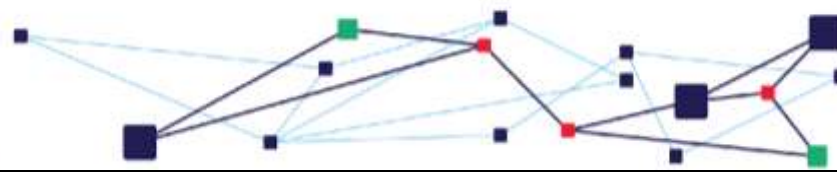
	<u>Mozgás:</u> Játék: Mókusok ki a házból, Hol vagy ravasz róka? Főgyakorlat: Nagymozgások gyakorlása (medve, őz, sánta róka) akadályok kerülgetésével. Mozgáskotta.			Karikák, padok, WESCO elemek, bóják, mozgáskotta, szőnyeg	Állóképesség fejlesztése. Figyelem fejlesztése. Feladattudat, feladattartás.
Március 7. (hétfő)	<u>Játék:</u> BINGO – játék <u>Külső világ tevékeny megismerése:</u> Erdő Ernő bácsi meséi: Hogyan kell az erdőben viselkedni? – megtekintése A gyermekek okostelefonnal leolvasták a QR kódot, mely elvezetett bennünket a videóhoz. 	Csoportszoba	Bemutató, beszélgetés, dicséret, ösztönzés,	BINGO játéktábla, laptop, kivetítő, projektor, okostelefon,	Figyelem, memória, gyorsaság,
Március 8. (kedd)	<u>Külső világ tevékeny megismerése:</u> Helyszíni megtapasztalás, terepgyakorlatok, élménypedagógia módszer alkalmazása. Ellátogatunk a közeli erdőbe, ahol a személyes tapasztalatokat szerezhetnek a múlt héten tanultakról. Fényképek készítése. <u>Játék:</u> Az erdőben – A madártanösvényen állomásokon kell végigmenni, ahol különböző feladatokat kell teljesíteni. 1. Hogyan viselkedünk az erdőben? 2. Múlt héten tanult vers elmondása	Csónakázótó: Madár - tanösvény	Gyakorlás, bátorítás, segítségadás, ösztönzés, értékelés, dicséret, motiváció, cselekedtetés, játékos tevékenykedtetés	Hátizsák, nagyító, távcső, okostelefon, fényképezőgép, állatképek, plüss állatok, WESCO rudak, fehér lepedő, toboz, fonott kosár, állatlábnymos papír, ceruza,	Vizuális és verbális memória fejlesztése: már látott, hallott, megtapasztalt dolgok felidézése. Gondolkodás fejlesztése: a kérdések által. Emlékezet fejlesztése: ismeretek felidézése során.



	3. Állatok felhelyezése az erdei térképre. 4. Állatok kimentése az „erdőtűzből” 5. Mókuskoknak segíteni – tobozokkal célba találni 6. Farönk átugrása 7. Állathangok felismerése (erdész mutatja be a különböző hangokat) 8. Állatlábnymok összekötése az állat képével 9. Kidőlt fatörzsön séta 10. Agancskeresés Az erdei pályán mindkét csapat az elvégzett feladatokért pecsétet, vagy matricát kapnak. A gyerekeket a nap végén egy állatos éremmel jutalmaztam.			erdész kellékei (állathangokat utánzó eszközök), agancsok, nyomda	Aktív és passzív szókincs bővítése. Figyelem fejlesztése. Megfigyelőképesség fejlesztése Kommunikációs készség fejlesztése. Szabálytudat fejlesztése. Alkalmazkodó képesség fejlesztése. Önállóságra nevelés.
Március 9. (szerda)	Játék: Állatos képek keresése Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka: Erdei állathatározó könyv elkészítése a gyerekekkel. Saját fényképek, újságokból képek kivágása, ragasztás. A hét tapasztalatainak, valamint a megszerzett tudás rendszerezése, egy olyan könyvformában, melyet könnyen lapozgathatnak a gyerekek, feleleveníthetik élményeiket a képek segítségével, egyszerre több érzékszervre is hat. A projekt alatt készült képekből videó készítése. https://drive.google.com/file/d/1pGBYHK9_148jS08lFfwNolkZ5TijWha/view?usp=sharing	Csoportszoba	Ösztönzés, segítségnyújtás,	Állatos képek, állathatározó könyv, fényképek, lábnymos képek, ragasztó, olló Laptop, videószerkesztő, okostelefon, fényképezőgép, USB kábel,	Finommotorika, szem-kéz koordináció, fejlesztése. Esztétikai érzék fejlesztése az elkészült munkával. Közösségi érzék fejlesztése a közös tevékenység során Figyelem fejlesztése a tevékenységre koncentráció során Kreativitás, képzelet fejlesztése. Gondolkodás fejlesztése.



Egyéb tevékenységek					
	Óvodánkkal csatlakoztunk a HAPPY –héthez: vízivást népszerűsítő kampányhoz. Csoportomban a gyerekek körében népszerűsítettem a vízivást, beszélgettünk a víz fontosságáról, egészségünkre gyakorolt hatásáról, és, hogy miért részesítjük előnyben a cukros üdítőkkel szemben. A programhoz tartozott egy videó pályázati felhívás, melyre saját ötlet alapján egy Bee- Bot pályát készítettem és ebből készült kisfilmmel csatlakoztam a pályázathoz. A kisfilm óvodánk mind a hat csoportjában levetítésre került a gyerekeknek. https://drive.google.com/file/d/17A2xIUspm-DZkijWiejpptLhP08GTyb/view?usp=sharing	Óvoda udvara, csoportszoba		Bee- Bot, Bee-Bot pálya, kockacukor, szénsavas üdítő, pohár, víz, okostelefon, okos kijelző, projektor, vetítövászón, laptop	Saját IKT kompetenciák bővítése.
Ellenőrzés, értékelés					
Március 10 - 11	Projektzáró rendezvény. Közös élményekről készített fotók, videó megtekintése, prezentáció bemutatása. Az elkészült munkákból kiállítás szemléltetése. A gyerekek a csoportszobában elhelyezett erdei képen értékelik az elmúlt másfél hetet.	Óvoda, csoportszoba	Élmények felelevenítése. Beszélgetés.	Laptop, kivetítő, vetítövászón, fotók, videó, állatos (mókus, sün, harkály) képek	Közösségi szellem alakítása, az egy csoportba tartozás pozitív élményének átélése.
	Óvónői konzultáció. A projekt elemzése, értékelése, összegzése.	Nevelői szoba	Elemzés, értékelés, összegzés, célok és megvalósulás összevetése, tanulságok levonása,	Reflexiók, szülői visszajelzések szóbeli és írásos dokumentumok. Projekt dosszié.	Csoporton belül dolgozók együttműködési készsége.



			megbeszélés, vita, következtetés, módosítási javaslatok megfogalmazása.		
--	--	--	---	--	--

