

A Katica elveszett pöttyei

2025.

Pedagóguspályázat

DTH

Sebály Zsuzsanna

Cinkotai Huncutka Óvoda

034612 003

A Katica elveszett pöttyei

Alapadatok	
Szerző neve	
Sebály Zsuzsanna	
Összefoglalás	
Az öt napos projekt 4-5 éves óvodás gyermekek számára készült. Keretét Hermann Marika: A katica elveszett pöttyei című meséje adja, amit a csoport már előzetesen megismert. A projekt feladatai elsősorban a térben és síkban való tájékozódást, valamint a programozás alapjaival való ismerkedést érintik. A gyerekek már rutinosan mozognak az egyéni a páros és a csoportos munkaszervezési formákban. A feladatok végrehajtása után a gyermekek létrehoznak egy olyan játékot, amelyben megszerzett tudásukat, tapasztalataikat felhasználhatják, illetve amelyhez közös élmények fűzik.	
Tantárgyak köre	
○ Informatika - digitális írástudás alapjai, 21. századi készségek, ○ Programozás alapjai ○ Irodalom ○ Anyanyelvi nevelés ○ Drámajáték ○ Környezetismeret ○ Matematika ○ Vizuális kultúra ○ Erkölcsei nevelés ○ Zenei nevelés ○ Természetesen a foglalkozások számos más területet is érintenek (pl: erkölcsi nevelés, közösségi nevelés stb)	
Évfolyam	
Középső csoportos óvodások (4-5 évesek) csoportja	
A projekt időtartama (min. 5 óra)	5 x 45 perc/csoport

A projekt pedagógiai alapjai

Tartalmi követelmények

Informatika

A telepített programok használata tableten:

- Tiny Roads
- Quiver – 3D Coloring App
- Brain Games Kids
- Line Puzzle: Pipe Art
- Educational Games 4 Kids
- Lightbot: Code Hour

Perifériák használata (nyomtató)

Etikai kérdések – személyiségi jogok

Matematika

- tájékozódás síkban, térben (irányok)
- algoritmikus gondolkodás
- számlálás, becslés
- relációk
- kombinációs készség, logika
- ok- okozati összefüggések

Irodalom

- Hermann Marika: A katica elveszett pöttyei

Vizuális kultúra

- vizuális kommunikáció – kifejezés síkban, térben
- színek, formák, vonalak, irányok

Erkölcsei nevelés

- együttérzés, segítőkészség alakítása

Környezetismeret

- Növények – állatok

Anyanyelvi nevelés

- Alakilag, tartalmilag helyes kommunikáció
- Gondolatok, tapasztalatok megfogalmazása
- Ok-okozati összefüggések megfogalmazása egész mondatban, indoklás

Tanulási célok/követelmények

Digitális kompetenciák:

- A megismert IKT eszközök magabiztos használata
- A megismert szoftverek önálló használata
- Kódolás első lépései

21. századi készségek:

- kommunikáció
- kreativitás,
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- együttműködés
- személyiségi jogok tiszteletben tartása

Vizuális kultúra:

- Térlátás (forma, irányok)
- Kommunikációs képességek szóban, ábrázolásban, befogadásban.
- Finommotorika: eszközhasználat (érintőképernyő használata)
- Téri helyzetek, időbeli folyamatok értelmezése
- Alkotó kifejezés

Anyanyelvi nevelés:

- Alakilag, tartalmilag helyes beszéd, aktív bekapcsolódás a tevékenységekbe, a csoport munkájába.
- Gondolatok, tapasztalatok megfogalmazása
- Ok-okozati összefüggések megfogalmazása egész mondatban, indoklás

Ének-Zene:

- Gryllus: Katicabogár közös éneklés (gitárkísérettel)

Közösségi nevelés:

- Közös munka, együttműködés; eszköz- és feladatmegosztás, társas kapcsolatok erősödése; aktív bekapcsolódás a tevékenységekbe, a csoport munkájába.

Szükséges készségek	
A projekt megkezdéséhez szükséges előzetes fogalmi tudás és készségek: – Vizuális és auditív észlelés, érzékelés – Képzelet – Figyelem (megfigyelési készség) – Emlékezet – Gondolkodás (analitikus, szintetikus, algoritmikus és logikus gondolkodás) – kombinációs készség – ok- okozati összefüggések meglátása – problémamegoldás – grafomotorika – kommunikáció – tájékozódás síkban, térben (irányok) – számlálás, becslés, relációk – szociális képességek: együttműködési szándék, kommunikációs készség	
A tananyag célrendszerét kifejtő kérdések	
Alapkérdés	
Mi történt a nagy Katicával?	
Projektszintű kérdés	
Hol keresi a pöttyeit? Hogyan jut el oda?	
Tartalmi kérdések	
– Kik a mese szereplői? – Hányan vannak? – Ki segít a nagy Katicának? – Mivel téveszti össze a pöttyöket a nagy Katica?	– Merre induljanak? – Csak egy útvonal lehetséges? – Hogyan tudunk segíteni? – Hogyan érhetnének oda gyorsabban?

Értékelési terv		
Az értékelés időrendje		
A projektmunka megkezdése előtt	Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak és feladatokat hajtanak végre	A projektmunka befejeztével
Előkészítés: ○ Ötletbörze. ○ A projekt kiválasztása, megbeszélése. ○ Szülők bevonása. ○ A várhatóan rendelkezésre álló eszközök feltérképezése ○ Gyerekek bevonása, felkészítése	<u>Megbeszélések,</u> <u>Munkanapló</u> ○ A folyamatos motiváció fenntartása: ○ Javító, orvosló eljárások ○ Kompenzáló eljárások ○ Preferáló eljárás ○ Differenciált értékelés (szóbeli) ○ Autonómia biztosítása életkornak, egyéni sajátosságnak megfelelően	<u>Gyerekek részéről:</u> ○ Értékelőlapra jelzik, hogy melyik tevékenységben érezték a legjobban magukat. <u>Pedagógus részéről:</u> ○ Projekt értékelése ○ Csoportok értékelése ○ Szülői interjú a projektet követően
Az értékelés összefoglalása		
a) A projekt megkezdése előtt ötletbörzén beszéljük meg, hogy milyen táblás játékokat ismerünk, illetve, hogy tudnánk-e hasonlót készíteni, vagy az elkészítésére van lehetőségünk. A felmerülő ötleteket lehetőség szerint felhasználjuk a projektben. b) A folyamatos motiváció fenntartása az óvónők feladata: – Javító, orvosló eljárások – segítségnyújtás, ötletadás elakadás, bizonytalanság esetén; – Kompenzáló eljárások – az esetlegesen rosszkedvű, szorongó gyermek aktuális munkájának körütekintő értékelése; – Preferáló eljárás – pozitív személyiségjegy, többlettudás előtérbe helyezése; – Differenciált értékelés – Megerősítés, visszacsatolás, motiválás, informálás; – Autonómia biztosítása életkornak, egyéni sajátosságnak megfelelően – eszközhasználat, ötletek megvalósítása, önálló ténykedés; c) A projekt végén, az értékelőlapra a gyerekek egy mosolykával jelölik, melyik napon érezték a legjobban magukat, melyik tevékenység tetszett nekik a legjobban. A csoportban		

kialakulóban lévő szokás szerint megnézzük az elkészült műveket, gyerekek elmondhatják, melyik miért tetszik nekik.

A projekt ideje alatt munkanaplót, vezetünk, melyben minden nap végén jelöljük, hogy melyik gyermek melyik feladattal foglalkozott, így folyamatosan nyomon követhető ki melyiket teljesítette már; megbeszéljük a nehézségeket, a sikereket.

Értékelőtábla

2025. DTH				
 scoutiesgo.hu	 play.google.com/store/apps		 crayoncalendars.com/ANIMALS	 mediamarkt.hu/hu/product_leveletab
		              		

A gyermekek fokozatosan nehezedő játékos rávezető feladatok, gyakorlatok nyomán érnek el a kódolás alapjainak megismeréséhez és a célkitűzésként megjelenő játék elkészítéséhez. A projekt alatt készült fényképeket a projekt zárását követően szülői értekezleten használjuk fel.

Célom, hogy

- A szülők ismerjék meg, hogy gyermekeik milyen fokozatok útján ismerkednek meg a digitális világgal, jelen esetben a kódolással is.
- A szülők lássák meg, hogy a digitális eszközök megfelelően használva a gyermekek fejlesztését, oktatását szolgálják. Ehhez kapcsolódva szeretnék tanácsokat adni, ahhoz, hogy
 - otthoni környezetben a digitális eszközök használatát hogyan lehet megfelelő mederben tartani
 - megismerjék az egyes játékokban, programokban rejlő fejlesztési lehetőségeket.
 - szeretném a szülői / pedagógusi felelősség fontosságát kiemelni

Az elkészült játéktáblákat kinyomtatjuk, lamináljuk, a csoport játékkészletét gazdagítja.

A projekt menete

Módszertani eljárások

Szülők tájékoztatása a tervezett projektről, egyben annak feltérképezése, milyen segítségre számíthatunk (eszközök, támogató részvétel)

- A téma bevezetése, előzmények: Ismerkedés táblás játékokkal, tájékozódás a játékok felületén. Projekt kezdetén: Lépegetős társasjátékok szabályaiban az azonosságok megbeszélése. A gyermekek már ismerik Hermann Marika: A Katica elveszett pöttyei című meséjét.
- Ötletbörze: A projekt megkezdése előtt megbeszéljük, hogy milyen táblás játékokat ismerünk, illetve, hogy tudnánk-e hasonlót készíteni, vagy az elkészítésére van lehetőségünk.
- A feladat megjelölése, célkitűzés: Nézzük meg, mi minden történik a Katicával és barátaival!
- A heti feladat/részfeladatok pontosítása. Lesznek olyan feladatok, amiket mindenkinek el kell végezni, illetve lesznek szabadon választható tevékenységek is. Mindenki vegyen részt csapatának a munkájában. A felelősök (segítők) ne feledkezzenek el tisztségükről.
- Felelősök: Időfelelős minden csapatban 1 fő, Csapatkapitány minden csapatban 1 fő. Minden nap új felelősöket választunk.
- Csoportok kialakítása: a rendelkezésre álló tabletek, laptopok számától függően azonos létszámú csoportok alakítása színes karkötők segítségével (Az első napon az első csoportalakításhoz, és a nyomon követéshez is szükséges. Ahány csoport szervezhető, annyi különböző színű karkötőre lesz szükség.

Közös szabályok megfogalmazása a balesetek elkerülése, a készülékek védelme és a gördülékeny munkavégzés érdekében:

- a) a Fényképezés: Csak azt lehet lefényképezni, aki azt megengedi. A fényképezőgépekre vigyázni kell, egymás vagy felnőtt kezébe kell adni, ha már nem használják.
- b) Laptopot, tabletet a csoport tagjai közösen használják.
- c) A nyomtató csak felnőttel együtt használható.
- d) A nem használt tableteket az előzetesen megbeszélt helyre, a kosárba kell tenni.
- e) Más játékot csak akkor lehet megnyitni, amikor az aktuális feladatot már az együtt dolgozó csoport minden tagja elvégezte.

*

1. nap:

Hermann Marika: A katica elveszett pöttyei című meséjének felidézése, szereplők, fordulópontok rögzítése.

2 színű habszivacs lapokból 4x4 játéktér megépítése. Szabály: azonos színű lapok nem kerülhetnek egymás mellé.

Katica pöttyeit keresi Játék 1. variáció: Kellék: a szereplők képei laminálva 2 méretben. A játéktéren a megfigyelők véletlenszerűen elhelyezik a nagyobb méretű képeket. Egyszerre 2 játékos játszik: egyikük a kis képekből húz egyet, ide kell majd eljutnia (valódi léptekkel) utasítások alapján. Az indulás helyét mosolygós mágnessel jelöltem, ebben a játékban a start helye állandó. Másik gyermek feladata: szóbeli utasítással társ eljuttatása a megfelelő helyre.

Megfigyelők: Figyelemmel kísérik a játékot, az utasításokat és a végrehajtást is. Segítenek, ha kérdést kapnak (Fordulj balra! Erre?) vagy, ha hibát vesznek észre.

A szerepeket folyamatosan cseréljük.

Kellékek:

- 4x4 méretű játéktér habszivacs lapokból építve. Ez elég nagy méretű ahhoz, hogy a gyermekek valóban lelépjék a kapott utasítás szerinti lépésszámot.
- Mese szereplői nyomtatva, laminálva 2 méretben
- Start jelöléséhez 1 db mosolygó mágnes

Fontos, hogy az utasítások egyértelműek, pontosak legyenek.

(lépj kettőt előre, fordulj jobbra stb)

Szerepek a játékban: 1: Aki az utasítást adja 2: Aki az utasítást követi 3: Megfigyelők.

Ekkora méretű játéktéren a 4-5 éves gyermekek számára ideális a játékidő, a szerepek jól válthatók, az érdeklődés fenntartható.

Katicabáb készítése (7 fős csoportban): Piros és fekete körlapok (Ø7,5 cm), fekete kicsi körlapok (Ø 0,8 cm), hurkapálcák, ollók, ragasztók. Feladat: Katicabáb összeállítása, a pöttyeinek száma mindenkien különböző legyen. Az elkészült bábokat a pöttyök száma szerint sorba rendezzük. Kiegészítő kérdések, differenciálás: Mennyit kell ráragasztani még, hogy összesen 7 pöttye legyen?

Line Puzzle: Pipe Art – Feladat: Színes csövek vezetése egyre nehezedő pályákon. Ismerkedés a játékfelülettel, alapvető funkciók használata.

Eszköz: Tablet.

GameKids4: Feladat: Rajz készítése „Katicák”

Ismerkedés az új szoftver felületével, alapvető funkciókkal: szín, vonalvastagság változtatása, elrontott rajzok törlése a felületen. (Szempont a differenciálásban az együttműködési készség, grafomotoros készség stb. lehet)

Ehhez a feladathoz a rendelkezésre álló legnagyobb tabletet használjuk.

*

2. nap:

Katica pötyteit keresi Játék 2. variáció: Kellék: a szereplők képei laminálva 2 méretben. A játéktéren a megfigyelők véletlenszerűen elhelyezik a nagyobb méretű képeket. Egyszerre 2 játékos játszik: egyikük a kis képekből húz egyet, **meg kell mondania, hogy a mesében ki az utána következő szereplő.** Oda kell majd eljutnia (valódi léptekkel) utasítások alapján. Az indulás helyét mosolygós mágnessel jelöltem, ebben a játékban a start helye **változó** differenciálás céljától függően. Másik gyermek feladata: szóbeli utasítással társ eljuttatása a megfelelő helyre.

A szerepek, kellékek megegyeznek az 1. variációval.

Scottie Go! Ismerkedés a játékkal, tablet használatával. Feladat: a játékban található utasításkártyákkal kirakni, hogyan jut el Scottie az aktuális pályán a céljához, tablettel beolvasni a parancssort.

Fokozatosan nehező pályákat ad a program, melyeket olykor újabb parancsok használatával lehet teljesíteni.

Kellékek: Scottie Go! basic játék, tablet, letöltött alkalmazás és a készülék aktiválása a játék dobozában lévő kóddal.

FÊTE DES ANIMAUX Feladatkártyákon lévő nyilak segítenek egyik kisállattól el kell jutni a másikhoz. A feladatot játéktáblán kell végrehajtani.

Kellékek: nyomtatott, laminált feladatkártyák és a játéktábla

A játékot lehet egyénileg és párban is játszani. Ha párban játszanak, akkor az egyik játékos „olvassa” a nyilakat, a másik játékos hallás után teljesíti a feladatot a játéktáblán. Ilyen módon más a fejlesztő hatása a játéknak.

Educational Games4 Kids: Feladat: Egyre nehezedő labirintusban golyó mozgatása (tablet tényleges mozgatásával), kijuttatása a labirintusból. Eszköz: tablet.

*

3. nap

Katica pöttyeit keresi Játék 3. variáció: Az első játékhoz képest **nagyobb játéktéren**, akadályokkal nehezítve játszanak a játékosok. **A feladat is más:** A mese szereplőit az általuk használt eszközökhöz kell eljuttatni. A start helyét a mosolygós mágnes mutatja, mindig változó helyen a differenciálástól függően. Kellékek: Játéktér mérete: 5x8; Mese szereplői és az eszközeik nyomtatva, laminálva. Akadályok: DUPLO vár, sorompó, játékállatok a mezőn.

Tiny Roads: Feladat: útvonal tervezése; autó eljuttatása a parkolóba egyre nehezedő körülmények között: akadályok, hidak, több autó. Az utak nem keresztezhetik egymást.

Egy vagy két aktív játékos részvételével egy tableten.

Scottie Go! Ismerkedés az újabb parancskártyákkal. (Ugrás, vedd fel) Feladat: a játékban található utasításkártyákkal kirakni Scottie útját; A parancssor egyszerűsítése, + és – irányú parancsok használata; Hiba keresés, javítás.

Kellékek: Scottie Go! basic játék, tablet, letöltött alkalmazás és a készülék aktiválása a játék dobozában lévő kóddal.

Drámajáték: Szomorú Katica – Feladat1: Katicává válunk, észreveesszük, hogy elvesztettük a pöttyeinket. Kérjünk segítséget! (meglepődés, ijedtség, szomorúság – érzelmek, mozgás, mimika.)

Boldog Katica - Feladat2: Barátok segítségével eljutottunk a tündérhez, aki visszaadta a pöttyeinket Köszönjük meg a segítséget! (öröm, hála, boldogság – érzelmek, mozgás, mimika.)

Quiver 3D Coloring App: Feladat: Színezők kiválasztása, kinyomtatása, majd elkészítése papíron; a telepített programmal 3D-s mozgás létrehozása; Ismerkedés a nyomtatással (kiválasztás, nyomtatás) Quiver program használata, üzenetek értelmezése (távolság változtatása)

*

4. nap

Játékkészítés1. fázis: Mesekártya készítése: A3 méretű táblához mesekártya készítése a Katica elveszett pöttyei című meséhez: Négyzetlapokra 1-1 szereplő és „akadályok” lerajzolása. Kellékek: Négyzethálós kartonlapok (A3) és illeszkedő méretű kártyák, a rajzoláshoz filctollak.

Scottie Go! gyakorlás: A megismert parancsok használata; a beolvasás pontosságának javítása; A parancssor egyszerűsítése; + és – irányú parancsok használata; Hiba keresés, javítás.

Kellékek: Scottie Go! játék, tabletre telepített alkalmazás, regisztrált készülék.

Quiver 3D Coloring App: Feladat: Színezők kiválasztása, kinyomtatása, majd elkészítése papíron; a telepített programmal 3D-s mozgás létrehozása; Ismerkedés a nyomtatással (kiválasztás, nyomtatás) Quiver program használata, üzenetek értelmezése (távolság változtatása)

Match Animal – Match Game Feladat: 3 egyforma kisállat megkeresése egyre nehezebb táblákon.

*

5.nap

Játékkészítés 2. fázis: A3 méretű játéktábla és mesekártyák véglegesítése, laminálása, a játék kipróbálása.

Szabadon választott játék a hét folyamán használt alkalmazásokkal, játékokkal.

Projekt értékelése, lezárása

Közös ének gitárkísérettel: Gryllus: Katicabogár

Kiegészítő feladatok és differenciált fejlesztés, tehetséggondozás:

- Gears logic puzzles: Fogaskerekék rendezése. Cél, hogy minden fogaskerék forogjon. Gondolkodtató, egyre nehezebb logikai feladat.
- Educational Games 4 Kids: Labirintus játék egyre nehezebb pályákkal, térbeli mozgatás.
- Connect The Dots: programozás alapjai. Forma „megrajzolásának” útvonalát kell kódolni.
- Linedoku - One Stroke: Pontok összekötése egy vonallal. Egyre nehezebb formák, kijelölt irányok.
- LightBot: Programozás. Ismétlődő ciklusok megírása, alkalmazása egyre nehezebb pályákra.

2025. DTH	1. nap	2. nap	3. nap	4. nap	5. nap
Közös munka	Katica pöttyeit keresi 1. variáció	Katica pöttyeit keresi 2. variáció	Drámajáték		Játékkészítés 2. fázis; Értékelés
	Egyéni feladatok Line Puzzle: Pipe Art GameKids4: rajz	Csoportmunka Scottie Go! Páros feladatok Fête des animaux Quiver	Csoportmunka Scottie Go! Katica pöttyeit keresi 3. variáció Páros feladatok Fête des animaux	Csoportmunka Scottie Go! Quiver Match Animal – Match Game Egyéni feladat Játékkészítés 1. fázis: Mesekártya készítése	Páros és egyéni feladatok Szabadon választott játék a héten használt játékokkal
	Kiegészítő feladatok, felzárkóztatás és tehetséggondozás: Educational Games 4 Kids; Lightbot: Code Hour; Gears logic puzzles; Connect The Dots; Linedoku - One Stroke;				A projektben készült játék véglegesítése; Értékelések; Projekt zárása

A napi munka jellemzője, hogy egy rövid közös munka (ráhangolódás, új ismeret átadása, ismételés) után egyéni, páros vagy csoportmunkában dolgoznak a gyerekek. Az időfelelősöknek fontos szerepük van abban, hogy csapatuk időben végezzen a feladattal és így a csapatok rotációja létrejöhessen, mindenki részt vegyen az összes feladatban.

Szükséges pedagógusi háttérmunka:

- Nagyméretű, 5x5 négyzetet tartalmazó játéktáblák elkészítése
- Csoportalakításokhoz a szükséges színes karkötők beszerzése
- Munkanaplóban a teljesített feladatok követése
- Quiver – az alkalmas színezők kiválogatása a programból
- Projektzáráshoz „oklevél” elkészítése minden gyermeknek
- Értékelő tábla elkészítése
- Projekt zárása után a kisfilm és a kapcsolódó szakmai anyag elkészítése a szülői értekezlethez.

A projekthez szükséges anyagok és eszközök

TECHNOLÓGIA – HARDVER: tablet, laptop, színes nyomtató, lamináló gép

TECHNOLÓGIA – SZOFTVER:

Ingyenesen letölthető alkalmazások a Play Áruházból Android készülékekre:

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ Tiny Roads ○ Quiver – 3D Coloring App ○ Brain Games Kids ○ Line Puzzle: Pipe Art ○ Educational Games 4 Kids | <ul style="list-style-type: none"> ○ Lightbot: Code Hour ○ Gears logic puzzles ○ Connect The Dots ○ Linedoku - One Stroke ○ Match Animal – Match Game |
|---|--|

INTERNETES FORRÁSOK, ALKALMAZÁSOK

Ingyenesen letölthető alkalmazások a Play Áruházból Android készülékekre:

- Tiny Roads <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tabtale.kidsflow>
- Quiver – 3D Coloring App
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.puteko.colarmix>
- Brain Games Kids
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pescapps.BrainGames>
- Line Puzzle: Pipe Art
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bitmango.go.linepuzzlepipeart>

- Educational Games 4 Kids
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pescapps.game4kids>
- Lightbot: Code Hour
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lightbot.lightbothoc>
- Gears logic puzzles
<https://play.google.com/store/apps/details?id=org.stropin.gearslogicpuzzles>
- Connect The Dots
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.indiestudio.connectdots>
- Linedoku - One Stroke
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gamestart.online>
- Match Animal – Match Game
<https://play.google.com/store/apps/details?id=free.puzzle.game.mahjong.brain.tilemaster>

Egyéb források:

- Hermann Marika – A katica elveszett pöttyei (mese) <https://www.anyameselj.hu/a-katica-elveszett-pottyei/>
- Fête des animaux: <https://www.crayonscahierssourires.com/ANIMAUX>

Összefoglaló kisfilm készítéséhez:

- Zene: Dan "Lebo" Lebowitz, Tone Seeker: Come Along szabadon felhasználható a YouTube hangkönyvtárból: <https://studio.youtube.com/channel/UCztTNCRtlyuLfvce3QPXEyg/music>
- PowerPoint