

Az intézmény bemutatása

Négycsoportos óvodánk egy rendezett lakótelep közepén, Budapest XVII. kerületének szívében található. Tágas, füves udvarunk, biztonságos játékaink, virágos és veteményeskertünk, halastavunk, homokozónk, változatos lehetőségre és megfigyelésre ad lehetőséget. A csoportszobáink természetes alapanyagú bútorai, eszközei biztosítják a gyermekek kényelmét, fejlesztik ízlésvilágukat.

Az óvoda családias, biztonságos légkörének megteremtéséről a 18 főből álló lelkes, magas szintű szakmai felkészültséggel rendelkező, gyermekszerető alkalmazotti közösség gondoskodik. Óvónőink fele szakvizsgával rendelkezik, de élen járunk továbbképzésekben, innovációkban. Dajkáink szakképzettek, elengedhetetlen nevelőpartnereink, szinte egész nap a gyermekcsoportban segítik az óvónők munkáját. A gyermekek személyiségfejlesztésében figyelembe vesszük az egyéni sajátosságokat, a különbözőségeket. Az óvónő feladatát a gyermeki szükségletek, a fejlődésük törvényszerűségei szabják meg. A gyermekek egyéni érésének, fejlettségének figyelembevételének érdekében folyamatos napirenddel dolgozunk. Vegyes, illetve részben osztott csoportszervezésünk tudatos, egyrészt igazodunk a szülők igényeihez, másrészt a differenciált, egyéni bánásmódot valósítjuk meg. Elismerjük a család elsődleges nevelői szerepét, értékeink közvetítése mellett a közös együttműködésre törekszünk.

Óvodánk nevelőtestülete a múlt tiszteletéből táplálkozva igyekszik megfelelni a jövő elvárásainak. Olyan értékeket igyekszünk közvetíteni, amely a társadalom és az egyén későbbi életvitele céljából hasznosak.

Nevelésünkben a játékot tekintjük legfontosabb eszközünknek. Mindemellett törekszünk az ismeretek, eszközök folyamatos korszerűsítésére, az információáramlás sokszínűségének biztosítása.

Nevelési programunk kiemelt feladatai:

- a tevékenységközpontú szemlélet és fejlesztés megvalósítása,
- személyre szabott fejlesztés,
- az erkölcsi értékek átadása, a gyermeki személyiség pozitív formálása,
- a változatos mozgás- és informatikai nevelés lehetőségeinek biztosítása.

Helyi nevelési programunk célja: hogy óvodánkban a felnövekvő gyermekek sokszínű egyénisége harmonikusan fejlődjön, s illeszkedjék a magyar és az európai uniós értékrendhez.

Küldetésünk: „A gyermekek egyéni képességeit felfedezve, és megismerve, az eltérő fejlődés ütemét figyelembe véve, meleg elfogadó légkörben, változatos tevékenységek biztosításával, korszerű szemlélettel, a szülőkkel együttműködve, a személyiségük kibontakoztatása, fejlesztése.”

Óvodánk specialitása az informatikai nevelés, melynek kezdete 1995-re vezethető vissza.

- 1995 FPI továbbképzés
- 1996 Egyéni foglalkozások nagyobb gyermekek számára számítógépes gyerekprogramokkal

- 1996 Nevelési értekezlet (előadó: Kőrösné Mikis Márta)
- 1997 Számítógép a Harkály csoportban
- 1998 HOP: informatikai nevelés adaptálása
- 1999 Kölcsönös hospitálások, bemutatók
- 1999 Számítógép minden csoportban
- 2000 Fővárosi Bemutató
- 2003 ISZE, Microsoft Konferencia
- 2004 Cikkek: Óvodai Nevelés, helyi újság, napilap
- 2007 Együttműködés az Alap Pedagógiai Központtal
- 2009 TÁMOP 3.1.4
- 2010 Referencia intézményi cím megpályázása (Az infokommunikációs technológiák alkalmazásában példaértékű intézmény, referenciahely valamint Új típusú felsőoktatási gyakorlóhely.)

Célunk: a tágabb és szűkebb környezetében való magabiztosan eligazodó, az információszerezés- és kezelés technikáit ismerő, az infokommunikáció különböző formáiban jártas gyermek nevelése.

Helyi Óvodai Nevelési Programunkban az informatikai nevelés önálló fejezetként jelenik meg.

Óvodánk nevelőközössége az informatikai nevelést széleskörűen, az életkori sajátosságokat figyelembe véve, a gyermekek érdeklődése szerint, a mindennapokba beépítve, sokadik játéktevékenységként értelmezi.

Játékok sokaságával bevezetjük gyermekeinket az információs és kommunikációs kultúra rejtelmeibe. A játékok formái is változatosak, egyéni, páros, csoportos és egész csoportot érintő is lehet. A gyermekek kíváncsiságára, alkotókedvére, ismereteire építünk.

Az informatikai nevelést a gyermekcsoportban mindig közvetlen tapasztalatszerzéssel, játékkal kezdjük! Ezt segíti elő informatikai játékgyűjteményünk, melyet óvodánk nevelőtestülete állított össze.

Az informatikai nevelés jelenlegi megvalósulása intézményünkben

1. Az informatikai nevelés feltételeinek megteremtése:

Az informatika, mint óvodai specialitásunk már az óvoda, csoportszoba arculatán is tükröződik:

- a folyosón elhelyeztük az óvoda térképét, amely segít eligazodni az épületben
- **(1.sz. kép),**
- korszerűsítettük az óvoda logóját,
- van saját zászlónk, indulónk,
- piktogramokkal láttuk el a csoportszoba tevékenységközpontjait, illetve a játékeszközök helyét,
- könyvtársarkot alakítottunk ki,
- időjárás és egyéb jeles táblát készítettünk,
- gyűjteményeket készítettünk **(4.sz. kép),**

- informatikai tevékenységközpontot alakítottunk ki minden csoportban, ahol a számítógép is helyet kapott **(2.sz. kép)**

2. Érzékelés, észlelés által sokrétű ismeretszerzés biztosítása:

Udvaron, séták során megfigyeljük a virágok, a levelek színét, megszagoljuk illatát, meghallgatjuk a fák susogását, az állatok hangját. Beazonosítjuk a környezet zajait. Csoportosítjuk a növényeket, gyümölcsöket színük, formájuk, illatuk szerint. Megfigyeljük és értelmezzük érzelmeinket, játszunk a mimikánkkal.

Megfigyeljük a környezetben található piktogramokat: az óvodában, a csoportszobában, a buszvégállomáson, az utcán, a környező intézményeken. Megfigyeljük az időjárás változásait.

3. Információk feldolgozása változatos tevékenységek során:

Gyűjteményeket készítünk különféle témákkal, az óvodai nevelési területek bevonásával (pl.: gyümölcsök, dalok, mesék, versek) hívóképek felhasználásával. Az óvoda napi tevékenységeit fázisokra bontjuk, a sorrendiséget piktogramokkal jelöljük (étkezés, fogmosás, WC-használat, öltözködés **(6.sz. kép)**). Időjárásnaptárt készítünk, megbeszéljük a meteorológiai jeleket. Könyvtári látogatásaink során megismerkedünk a könyvtár használatával, régi könyveket, folyóiratokat nézegetünk. Elolvassuk, hogyan alakult ki az írás, a papírkészítés. "Kutakodunk" a titkosírási formák között. Értelmezzük a fényképek, rajzok, épületek üzenetét. Régi szavakat, mondákat, közmondásokat keresünk. Ismerkedünk országok zászlajával, címereivel. Megbeszéljük és eljátsszuk, hogyan kommunikálnak egymással az emberek, állatok. Készítünk mesekönyvet, plakátot, meghívót, digitális mesét.

4. Térben, síkban való tájékozódás fejlesztése:

Sokféle labirintust hozunk létre, majd az általunk kialakított szabályoknak megfelelően játszunk velük. Terepasztalt, térképet készítünk, jelek, iránytű segítségével tájékozódunk.

Eljátsszuk a bolygók mozgását, beszélgetünk a csillagokról. Tárgyakat rajzolunk, majd nagyítunk, kicsinyítünk. Ezek a tevékenységek az udvaron, a homok-víz asztalban és síkban is megjelennek **(7.-8.sz. kép)**. Az óvónők a tanév során sok társasjátékot **(3.sz. kép)**, puzzle-t, dominót, egyéb játékot készítenek a gyerekekkel közösen, illetve a vásárlás során a célnak megfelelően válogatunk.

5. A számítógép használatának megismertetése az érdeklődő gyermekekkel

A számítógépet az informatikai központban helyezzük el, ahol az érdeklődő gyerekek megismerkedhetnek a használatával és az ehhez kapcsolódó szabályokkal. A számítógép működését a gyakorlatban is megismertetjük. A bútorok a gyermekek méretéhez igazodnak. Az egér vásárlásánál figyelembe vesszük a gyermekek kézméretét.

A monitor beszerzésekor a gyermekek szemének védelme érdekében tanácsot kérünk. Jelenleg a sík képernyőt részesítjük előnybe.

A gyakorlati használattal kapcsolatosan szabályokat alakítottunk ki:

A számítógépet reggel 8 órától, a kezdeményezés megkezdéséig illetve délután az ébredés után 15 órától 17 óráig használhatják a gyermekek.

A számítógép mellett a gyermekek jelét táblán helyezzük el, amelyen, nyomon követhetik ki, mikor következik. Szintén itt található az a piktogram sorozat, melyről leolvashatják a számítógép használatának betartandó szabályait.

Egyszerre két gyermek van a számítógép előtt, az egyik játszik, a másik figyel, illetve megbeszéljük élményeiket, problémáikat. Egy-egy kisgyermek 10 percig játszhat, de a

megkezdett játékot ezen túl is befejezheti. A számítógép használatának idejét óracsörgés jelzi.

A számítógépet csak óvónő kapcsolhatja be és ki. Ha valamilyen technikai probléma adódik, szólnak az óvónőnek. A billentyűzetet csak a megbeszéltek szerint lehet használni **(5.sz. kép)**.

6. Tehetséggondozás, részképesség zavarok megelőzése:

A számítógépes játékokat úgy válogatjuk össze, hogy alkalmas a tehetséggondozásra, valamint a részképesség zavarok korrekciójára. Alapelv, hogy minden gyermek a maga szükséglete és igénye alapján tevékenykedik. A számítógép kreativitásra, logikus gondolkodásra sarkall. A tehetséges gyermek szereti a kihívást, itt lehetősége van az egyéni feladatadásra. A nehézségi fokozatokat önállóan választhatja meg.

A számítógépes programok érdekesek, maga a tevékenység lehetőséget ad a nyitottság, a felfedezőkedv kiélésére, a gazdag tapasztalatcserére. A nehézségi fokozat megválasztása önkéntessége miatt sikerélményt, ezáltal önbizalmat ad. A vidám játékok, a kellemes zene által a gyermek biztonságba, nyugodt légkörben van. Az egerhasználat során fejlődik szem-kéz koordinációja, kézügyessége, térbeli tapasztalatokra tesz szert. A gyermeknek megadatik a tévedés lehetősége, de törekszik a helyes megoldásokra. A játékok által nő a figyelem tartóssága, a türelem, a szabálytudat. A sokféle játéktípus (pl.: memória, puzzle, labirintuszjáték) segíti a téri tájékozódást, a formafelismerést, a vizuális motoros képességet. A szocializációs szerepe megfigyelhető az internetes játékokban, a feladatok megbeszélésében, egymás segítése folyamán.

A testi fogyatékos gyermekek esetében az érzékelés, észlelés fejlesztésére külön figyelmet fordítunk. A programok megismertetésére hosszabb időt szánunk. Folyamatos segítséget nyújtunk, de buzdítjuk a gyermekeket az önálló feladatmegoldásra.

7. Az interneten való kommunikáció lehetőségének megteremtése

A kisgyermek részére az interneten sokféle játék található. Az óvodás korosztály számára ajánlott a Lapoda Mese **(9.sz. kép)**, a Comenius Logo, Egyszervolt, Pöttyös kapitány. Ezek a játékok szakemberek által kidolgozottak, figyelembe veszik a gyermekek életkorát. Kirakó, kifestő, rajzoló, elemekből állnak. Az internet minden csoportban lehetőséget nyújt az ismeretszerzés bővítésére pl.: növények képei, állatok, természeti jelenségek, járművek, gépek hangjai, tárgyak készítésének folyamatai, tematikus játékok, stb. A nyomtatást egy központi nyomtatóval oldjuk meg.

8. A szülők informatikai szemléletének formálása:

A mai társadalom mindennapjaiban jelen van a számítógép. A családok többsége otthon is használja, de nem mindegy, hogy hogyan. Célunknak tekintjük, hogy tiltás helyett - a gyerekek életkori sajátosságait figyelembe véve – a helyes használat alapjait és lehetőségeit mutassuk meg a családoknak.

A család bevonásának lehetőségei:

Segítséget kérünk a szülőktől:

- honlap gondozásában,
- projektekkal kapcsolatos képek gyűjtésében,
- fényképek, videó felvételek készítésében az óvodai életről.

Az óvoda javasol a szülőknél:

- gyermek programokat,
- gyermek honlapok böngészésének módszereit,
- közös játékok készítését játszóház keretén belül **(10.sz. kép)**.

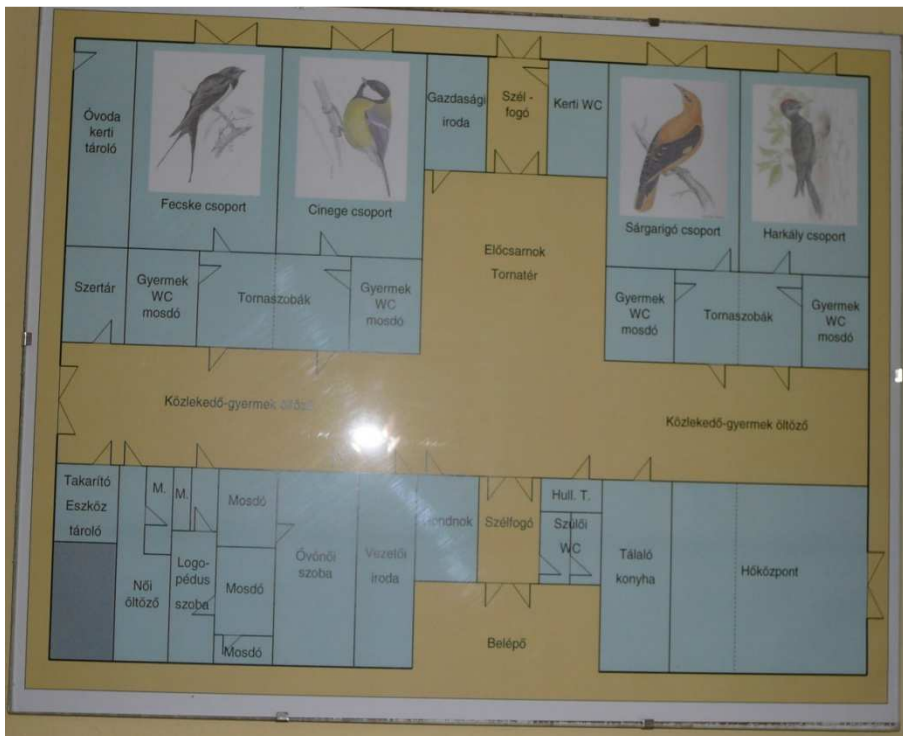
Célunk, hogy az óvodáskor végére a sokféle tevékenység által az óvodánkba járó gyerekek:

- A közvetlen környezet jeleit ismerik, megértik.
- Biztosan mozognak a térben.
- Szívesen vesznek részt informatikai játékokban.
- Óvónői segítséggel készítenek informatikával kapcsolatos eszközöket.
- A számítógép használatának szabályait betartják.
- A számítógépet alapszinten kezelik.
- Játékprogramokat ismernek, alkalmaznak.
- Megkapják azokat az alapokat, amelyek segítségével tudatosabb számítógép használók lesznek

Céljaink megvalósítása érdekében nevelőtestületünk folyamatosan képi magát, hogy a gyerekeknek minél korszerűbb ismereteket adjunk át.

- Rendelkezünk ECDL bizonyítvánnyal
- A pedagógusok a dokumentációikat szövegszerkesztővel készítik el.
- Minden pedagógus használja az internetet a foglalkozások, játékok színesítésére.
- A szülői értekezleteket Powerpoint-os előadással szeretnénk színesíteni.
- Az óvoda honlapja változatos, aktuális tájékoztatást nyújt.
- A pedagógusok folyamatosan, belső indíttatásból gyűjtik és bővítik az informatikai játékokat, önmaguk is kitalálnak újakat.
- A pedagógusok folyamatosan keresik az új szakirodalmat, cikkeket, a foglalkozásokhoz alkalmas programokat, képeket, hangokat.
- Minden csoportszobában van számítógép, magnó.
- Szakmai kapcsolatainkat folyamatosan építjük: partneróvoda, szakértők, szakmai szervezet.
- **Az IKT lehetőségeit szeretnénk bővíteni pl.: fényképező, videokamera használata, animáció készítése, valamint új informatikai eszközök alkalmazása, melyeket pályázat útján szeretnénk beszerezni.**

FOTÓMELLÉKLET



1.sz. kép



2. sz. kép



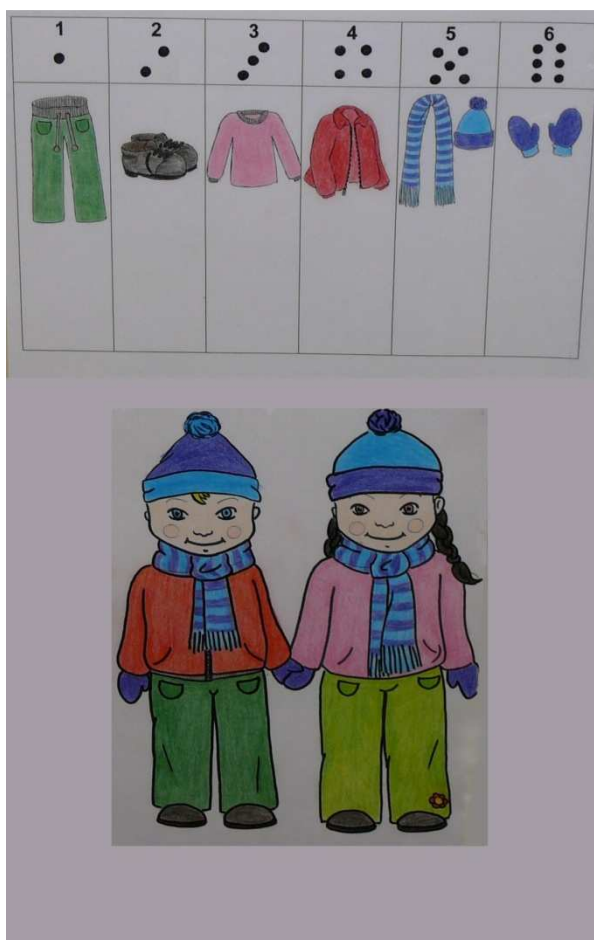
3. sz. kép



4. sz. kép



5. sz. kép



6. sz. kép



7. sz. kép



8. sz. kép



9. sz. kép



10. sz. kép