

KITÁRULÓ VILÁG

Az informatika óvodai említésekor, mint minden új kérdésben, megoszlanak a vélemények, előttünk óvodapedagógusok előtt is **többféle út** áll.

Leggyakrabban a bejárt, ismert utakat választjuk, amelyek az új kihívásokra a bevált, sikeres módszerekkel válaszolnak. Egyre többen választunk azonban olyan utakat is, amelyek során **saját ötleteinkre, tapasztalatainkra** is merünk építeni.

Az új eredmények, megoldások feltérképezése, megismerése mai feladat, mert holnap már meglehet, hogy az út - a pedagógiai kihívások útja - olyan szövevényes lesz, hogy nem tudunk eligazodni az „egymás alatt, fölött elágazó, több irányba haladó, széles és kivilágított sztrádákon”.

Szakmai munkánk során a **holnap kihívásaira kell figyelniük**. El kell gondolkodnunk az „egész életre szóló tanulás”, és az „egész életen át tartó tanulás” különbségein. Mit sugall a második? Tanuld meg, hogyan kell tanulnod... Tanulj úgy, hogy meglásd az utakat, amin haladva helyt tudsz állni... Tanulj úgy, hogy a **folyamatosan változó világban is képes legyél elsajátítani a kiegészülő, változó tudástartalmakat**.

Itt kerül előtérbe életünkben az informatika, és a gondolatsornak ezen a pontján válik aktuálissá **az informatikai nevelés óvodai feladatainak és módszereinek átgondolása**. Azt jelenti ez számunkra, hogy fel kell készülnünk, mert óvodásaink közül felnőtt korukban azok fognak érvényesülni, akik ismerik az **önálló és folyamatos tanulás módszereit**, akik **képesek lesznek kommunikálni térben és időben**, akik **hatékonyan tudnak együttműködni a különböző rendszerekben**. Ezt pedig ma kell elkezdniük elsajátítani, nekünk pedig ma kell elkezdni felkészíteni erre őket.

Óvodánkban 2010/2011-es nevelési évben került bevezetésre az informatikai nevelés, részben osztott középső- és nagycsoportunkban. Célunk olyan **kulcskompetenciák kialakítása** melynek során:

- a 4-7 éves korú gyermekek **megismerkednek a számítástechnika alapjaival, megtanulják kezelni az eszközöket**, képesek lesznek **használni** az óvodások számára készített **programokat, szoftvereket**,
- az informatikai eszközök alkalmazásával történik az **informatikai műveltség megalapozása**, a felnőtt világban való tájékozódás előkészítése, az információszerzés és -kezelés technikáinak kipróbálása, a kommunikáció különböző formáinak gyakorlása,
- **az egyéni képességek kibontakoztatása** által a gyerekek a folyamatosan változó világban is képesek lesznek elsajátítani az állandóan kiegészülő, változó tudástartalmakat,

- az új pedagógiai környezet kialakításával nagyobb lehetőség nyílik a gyermekek közti **esélyegyenlőség** megteremtésének,
- az óvodapedagógusok részéről erősödik az **ökológiai szemléletváltás**, amely az óvodai dokumentumok digitalizálásával és digitális vezetésével járul hozzá a környezettudatos magatartás gyakorlati megvalósításához.

A bevezetést gondos előkészítő munka, valamint a **személyi és tárgyi feltételek megteremtése** előzte meg. Csoportunkban mindkét óvodapedagógus elvégezte a felhasználói szintű **alapfokú számítástechnikai ismereteket nyújtó tanfolyamot** 60, illetve 120 órában. Az óvoda alapítványa a 2008/2009-es nevelési évben minden csoport számára **fényképezőgépet** ajándékozott az események megörökítése, dokumentálása céljából. Szülői segítséggel készült el **csoportunk honlapja**, amelyre folyamatosan kerültek/kerülnek feltöltésre a csoportunk mindennapjaival és programjaival kapcsolatos fényképek, videofelvételek (www.patakpartimicimacko.multiply.com). A következő évben mindkét óvodapedagógus tudatosan készült a számítógép-használat gyermekek körében történő bevezetésére, **tanulmányoztuk az óvodai számítógép-használat elméletét és módszertanát**. A szülőkkel **szülői értekezlet** keretében ismertettük terveinket, bemutattuk a számítógép sokoldalú fejlesztő hatását, megkérdeztük véleményüket. A szülők egyetértettek terveinkkel és pozitívan viszonyultak az informatikai nevelés és számítógép-használat lehetőségéhez.

Mivel a 2010/2011-es nevelési évtől vállaltuk, hogy a csoport életével kapcsolatosan vezetendő **dokumentumainkat digitalizáljuk és digitálisan vezetjük**, az óvoda informatikai fejlesztésre szánt keretéből **kaptunk egy lap-topot**.

Az informatikai nevelés bevezetésének előkészítéseként az **információk létrehozásával, közlésével, továbbításával, tárolásával, átalakításával kapcsolatos játékokat** játszottunk a gyermekekkel. A játékok során **megismerkedtek** az informatikában használatos **alapvető kódokkal és szimbólumokkal**, majd fokozatosan az **informatikai eszközökkel, programokkal**, elnevezésükkel, használatukkal is.

Elsőként a **Paint program** alkalmazásával gyakorolták az egér használatát, felfedezték a program nyújtotta lehetőségeket: különböző színek, vonalvastagság, kitöltés választása stb. A legjobban sikerült alkotásokat pendrive-ra mentve ki is nyomtattuk és kiállítást rendeztünk a csoportban. Ma már a legtöbb kisgyermek a **rajzolás, festés mellett ismeri és alkalmazza a beilleszthető alakzatokat, a forgatás, átméretezés, egyéni színek létrehozásának lehetőségeit is**.



A szülők segítségével valósult meg az óvodások életkori sajátosságainak megfelelő, **képességfejlesztő programok gyűjtése és telepítése**. Az otthonról hozott játékokat a gyermekek egymásnak mutatják be, társaiknak tanítják meg használatukat.

Közel másfél éves alkalmazás során a számítógép adta lehetőségek **beépültek a gyermekek napi játéktevékenységébe, képességfejlesztésbe**, biztosítva az újszerű, modern játék-technika megjelenését. A számítógép a délelőtti és délutáni szabad játék ideje alatt a többi játék mellett van jelen a csoportszobában, **önként, szabadon választott játékeszköz**. A gyermekek megtanulták és gyakorolják az eszközök rendeltetésszerű használatát és napi szinten használják az érdeklődésüknek megfelelő szoftvereket. A gép használata a közösen kialakított **szabályok betartása mellett** történik:

- A számítógéppel az kezd játszani, **aki elkéri** azt a jelen lévő óvodapedagógustól.
- A számítógép körül **5-6 fő tartózkodhat** mindaddig, míg nem zavarják az éppen játszó társukat.
- A lap-tophoz, egérhez csak **az nyúlhat, aki a gépen tevékenykedik**, csak szóban vagy a játszó gyerekekkel megbeszélve segíthetnek egymásnak.
- Egy kisgyermek kb. **10 percig játszhat**, amit a csoportban található faliorán a gyermekek maguk is nyomon követhetnek, ellenőriznek. Az elkezdett játékot, pályát, feladatot mindig befejezhetik, majd ezután cserélnek helyet egymással. Rajzok készítésének nincs időkorlátja.
- Az otthonról hozott **új játékot**, annak alkalmazását **az a kisgyermek** mutatja be a többieknek, **aki hozta**.

Óvodai csoportunkban 10%-os a **hátrányos helyzetű, ill. halmozottan hátrányos helyzetű** gyermekek aránya, akiknek otthoni körülményeik miatt nincs lehetőségük kapcsolatba kerülni az informatikával. Az ő számukra is biztosítjuk az óvodáskorú gyerekek egységes fejlődését és felkészítését a jelen és jövő technológiájának hatékony használatára, a változó otthoni körülmények vagy esetleges hátrányok leküzdése, a többször emlegetett **digitális szakadék csökkentése** érdekében.

Fejlesztőpedagógusként eredményesen használom a számítógép által nyújtott lehetőségeket az egyes **részképessegek területén elmaradt gyermekek** egyéni ütemben történő **fejlesztésére**, hátrányaik csökkentésére is. Újszerűségének köszönhetően **minden más eszköznél jobban felkelti a gyermekek érdeklődését**. Szívesen játszanak vele olyan speciális, képességfejlesztő játékokat is, amelyeket más eszközökkel nem szívesen tesznek. Ilyenkor mint fejlesztőpedagógus **irányítom a játék kiválasztását** a gyermek saját fejlettségi szintjének megfelelően, és páros interakcióban **nyomon követem a „feladatmegoldást”**. A gyermek **tapasztalati úton**, játékos helyzetben szerzi meg az ismereteket, aminek helyességét **önmaga is ellenőrizheti, javíthatja. Többször visszatérünk** egy-egy játékhoz, **megerősítve** ezzel az adott **képességterületet**. A multimédia segítségével - amely kép + hang + szöveg + animáció együttes alkalmazása - a gyerekek figyelmé maximumra van kötve. A képességfejlesztés játékos formában történik, észre sem veszik, hogy most éppen tanulnak. A rész-képesség-zavarok fejlesztése mellett **lehetőség nyílik a tehetséggondozásra** éppúgy, mint az **SNI**, a **nemzeti és kisebbséghez tartozó** gyermekek speciális igényeinek kielégítésére is.



A szervezett tanulási tevékenység színesítésére, az **ismeretek sokoldalú bemutatására** is alkalmazzuk csoportunkban a számítógépet. Az egyes témakörökhöz kapcsolódóan az internetről letöltött anyagokat, meséket projektor alkalmazásával mutatjuk be a gyerekeknek. A projektorral **vetített kép hatásában nyújt kiemelkedő élményt**, magával ragadó, emlékezetes perceket szerezve a gyerekeknek. Mivel tagintézményünk nem rendelkezik ilyen eszközzel és a központi óvodából kell azt kölcsön kérnünk, erre viszonylag ritkábban nyílik lehetőségünk. A bemutatott PowerPoint prezentációkat a gyerekek **játékidőben is szabadon megnyithatják, nézegethetik**, újra átélve kellemes élményeiket, bővítve, elmélyítve tudásukat.

A gyermekek által nagyon kedvelt tanulási tevékenység a **drámajáték**. A számítógép és projektor alkalmazása a helyszínek, tevékenységek kivetítésével gazdagítja, színesíti, **életközelibbé, átélhetőbbé**, varázsolja a játékot.



Az IKT eszközök használatát az óvodai csoportban a **gyermekek érdeklődése, kíváncsisága** alapozza meg. A programok használata **gyorsan és könnyen elsajátítható**, színes képeivel **figyelemfelkeltő, vizuális és auditív tapasztalásra épít** játékos formában. A számítógép motiváló erejét kihasználva, játékos formában **gyakoroltatja a különböző képességek fejlődését**. Megtanít az információk **szerezésére, válogatására, értő felhasználására**. A programok az életkori sajátosságoknak megfelelőek, alkalmazásukkal **gazdagítjuk a gyermekek játéktevékenységét**, kielégítjük nyitottságukat és érdeklődésüket. A játék élménye mellett **fejlesztik a gyermekek személyes kompetenciáit**, bővítik ismereteit, **megmozgatják a fantáziát**. Elősegítik az észlelés, az értelmi képességek, az

algoritmikus, problémamegoldó gondolkodás, téri orientáció, arányérzék, finommotorika, szem-kéz koordináció, kreativitás fejlődését. A megtapasztalás, a cselekedtetés az azonnali visszajelzés erősíti a tudástartalom elmélyülését, miközben fejlődik a gyermekek figyelme, megfigyelőképessége, összpontosításra való képessége, emlékezete, kitartása, önállósága, erősödnek a gyermekek kommunikációs kapcsolatai, fejlődik beszéd- és kifejezőképességük, bővül passzív és aktív szókincsük.



A számítógép használatával kapcsolatban kialakított szabályrendszer alkalmazásával nyílik lehetőség a gyermekek közti **társas kapcsolatok és együttműködés** pozitív fejlesztésére.

Az óvodapedagógusok **digitális kompetenciái** fejlődnek dokumentumaik digitális vezetésével, pozitív mintát nyújtanak az **ökológiai szemléletformálásban**.

A számítógép-használat a nevelő és oktató munkába való beépítésének **várt eredményei**:

- A gyermekek **képesek lesznek használni** bemeneti és kimeneti egységeket a számítógépek és más technikai eszközök sikeres kezelése érdekében!
- **Megismernek informatikai fogalmakat** és ezeket életkoruknak megfelelően használják kommunikációjukban!
- **Használják** a fejlettségüknek megfelelő **multimédia-forrásokat** (például oktatási szoftverek)!
- **Kooperatív és kollaboratív módon tudnak dolgozni** az óvodapedagógusokkal és a társaikkal a technika használata során!
- **Pozitív szociális és etikai megnyilvánulásokat mutatnak** az IKT használatakor.
- **Felelősségteljesen alkalmazzák** a technikát, vigyáznak az eszközök épségére!

- **Használják a technikai lehetőségeket** (például puzzle, logikai gondolkodtató program, digitális rajzeszközök) problémamegoldásra, kommunikációra, valamint gondolataik, ötleteik és meséik illusztrálására!

A szülőkkel **folyamatosan ismertettük** a csoportunkban alkalmazott „jó gyakorlatot”, nyílt nap formájában bármikor betekintheznek csoportunk életébe. Az elméleti alapok bemutatása mellett beszélgetést szerveztünk a **számítógép használat előnyeiről és buktatóiról**, tudatosítva a számítógép előtt eltöltött idő kontrollálásának fontosságát, a megfelelő – óvodás korosztálynak készített – programok használatát, a szülői segítségnyújtás, együtt tevékenykedés, kommunikáció szerepét.

Év végére tervezzük a gyermekek (szeret - nem szeret módszerrel) és a szülők (kérdőíves módszerrel) körében az IKT-eszközök használatával kapcsolatos **partneri elégedettség-mérést**.

Mivel az informatika és az információ társadalmi szerepe jelentősen felértékelődött, és az infokommunikációs eszközök szédületes gyorsasággal fejlődnek, - költségvetési helyzetünket ismerve - igyekszünk **minden pályázati lehetőséget megragadni eszközállományunk bővítésére, modernizálására**.

Pauer Magdolna
a Városi Patakparti Óvoda (Ajka)