



BESZÁMOLÓ

A konferencia 2021 szeptember 16-19 napokon zajlott, partnereink részvételével, a Kassai Magyar Tanítási Nyelvű Óvodában a Zsizska utcán és annak Turgenyev utcai tagóvodájában.

Óvodánkban az IKT eszközök mindennapi életünk szerves részévé váltak, a munka világához hasonlóan, az elmúlt évtizedekben az oktatásban is új lehetőséget nyitottak a tanítás-tanulás folyamatának megújításában, valamint a kulcsfontosságú IKT kompetencia elsajátításához szükséges háttér kialakításában.

2021.09.16 – Módszertani nap a Zsizska utcai óvodában

A konferencia során óvodánk bemutatta az IKT tárgyi és személyi feltételeit, a számítógéppel, internethozzáféréssel rendelkező csoportszobákat, az informatikai képesítéssel, ismeretekkel rendelkező óvodapedagógusokat.

Az első módszertani nap alkalmával Szegedy Erika tartott foglalkozást, mely az interaktív tábla felhasználását mutatta be a reggeli játék során. A matematika és információkezelés művelődési terület feladatait oldotta meg a nagycsoportos gyermekekkel a reggeli kreatív szabadfoglalkozás során.

Délután az óvónő kiértékelte a délelőtti tevékenységet, a saját és a gyermekek munkáját. Ismertette a kitűzött célt és a feladatokat, melyek elérése alapul szolgál a digitális kompetenciák későbbi teljes kialakulásához.

A látottakat partneróvodáink is kiértékeltek, véleményezték a jógyakorlatot, elmondták észrevételeiket. A délután közös eszmecserevel ért véget.

Egyeztettük az előttünk álló feladatokat, mintegy felkészülve a következő rövidtávú képzésre, meghatároztuk a felelősöket.

2021.09.17 – Nyílt nap

A konferencia nyílt napján elsőként RNDr. Tomolya Róbert, PhD. - a füleki Gimnázium tanára, Akkreditált interaktív tábla tanfolyam oktatója – tartott előadást. Előadásainak témája és címe:

1. Az interaktív tábla használata, a kezeléshez szükséges alapfogalmak
2. Didaktikai játékok az oktatási folyamatban

Megismertük az interaktív táblák nyújtotta lehetőségeket, táblaszoftverek fajtáit, tartozékait. A lektor bemutatta a Smart notebook oktatói szoftvert mint pedagógiai módszert és segédeszközt az oktató-nevelői munkában. Kiemelte a Bee-Bot segédeszközt, mely kiválóan alkalmas az algoritmikus gondolkodás fejlesztésére, az óvodában a padlórobotot a digitális kompetenciák megalapozására használjuk.

Beszélt továbbá a jövő digitális szakemberéről, a jelenleg óvodába és iskolába járó gyermekekről, felvázolta a jelen oktatási rendszert, az ország közoktatásának lehetőségeit, az iskolarendszer minőségét, milyen a sikeres gyerek.

Szlovákiában az oktatási reform fontos elemeként határozták meg a hatékony IKT használat oktató-nevelői folyamatba történő beillesztését.

Harangozó Katalin az Óvodai Nevelés helyi Állami Oktatási Programját mutatta be, a témánkhoz kapcsolódó Információkezelés művelődési terület által meghatározott feladatokat.

Megtudtuk, hogy az információkezelés bevezető a digitális eszközök és játékok használatába. A fő célok elérése érdekében a művelődési területhez kapcsolódóan az óvodapedagógus:

- A művelődési tevékenységet játékos formában, dramatizálva, különféle játékok, egyszerű vetélkedők formájában szervezi,
- Megteremti annak a feltételeit, hogy a gyermekek a mindennapi helyzetek és tevékenységek során egyszerű feladatokkal találkozzanak,
- Megismerteti a gyermekeket a művelődési terület elemi szakkifejezéseivel és szimbólumaival, lehetővé teszi, hogy a rendszeres ismétlések, tevékenységek és beszélgetések segítségével megértsék és megfelelően alkalmazzák azokat,
- A gyermekeknek olyan feladatokat is kínál, amelyeknek nincs vagy több megoldásuk van,
- A feladatok megoldása során kérdéseket és utasításokat tartalmazó irányított beszélgetéseket alkalmaz, támogatja a gyermekeket abban, hogy kölcsönösen meghallgassák egymást, kérdéseket tegyenek fel és válaszoljanak,
- Elegendő alkalmat biztosít a gyermekeknek figyelemmel kísérni a megoldás menetét és az eredményeket,
- Teret ad a gyermekek saját eljárásaik és eredményeik kifejtésére.

A harmadik előadónk, programunk koordinátora - Fóris Marietta család Konzulensi minőségében adott elő.

A pozitív hatások mellett az IKT használat gátló hatása is megjelenik. Meghallgathattuk a Digitális világ hatása a gyermekekre, gyermekvédelem az online térben című előadását. Óvodánk a tanulságos előadás családokra vonatkozó részét le fogja vetíteni a szülőértekezleten.

2021.09.18 – Módszertani nap a Turgenyev utcai tagóvodában

A második módszertani nap alkalmával Kristóf Zsuzsa óvónő mutatta be munkáját a gyermekekkel a Bee bot padlórobot felhasználásával. A matematika és információkezelés művelődési terület feladatait oldotta meg a nagycsoportos gyermekekkel csoportos foglalkozás

során, melynek célja a téri tájékozódás Bee bot digitális segédeszköz beprogramozásával a négyzethálós pályán.

Kiértékelte a tevékenységet, ismertette a feladatokat, melyek elérése alapul szolgál a digitális kompetenciák későbbi teljes kialakulásához. Elmondta, hogy a gyermekek ismerik az IKT eszközökkel való tevékenység alapjait, tudják használni az életkoruknak megfelelő digitális játékokat vagy animációs programokat.

A jogyakorlatok bemutatásával szerettük volna megmutatni, hogy óvodánknak milyen mértékben sikerült a technológiát az oktatás folyamatába beépíteni.

Az aktív IKT felhasználó királyhalmeci óvodával tapasztalatot cseréltünk, elmondták, hogy óvodájukban milyen hatást gyakorol az IKT a tanítás-tanulás folyamatára, az oktatás formáira, módszereire, mennyire hatékony az oktató-nevelői munkában.

2021.09.19 – Műhelymunka

Az IKT használat már egész kicsi korban tanítható. Erre építkezve, bármilyen hardver és szoftver használata, alkalmazkodik a tanított, bemutatott anyaghoz. Az IKT eszköz alkalmas a gyermekek technológiai kompetenciájának fejlesztésére. Az eszköz technikai elsajátítása után, az IKT eszközök már különböző kognitív folyamatok fejlesztésére is alkalmas.

A mai műhelymunka ennek bemutatására és megtapasztalására fókuszált a gyermek és a pedagógus szemszögéből megfigyelve. Alkalom nyílt arra, hogy a kassai és királyhalmeci óvodapedagógusok útmutatása alapján a székelyudvarhelyi és budapesti partnereink kipróbálják az interaktív tábla programját és annak grafikai változatát. Megtapasztalhatták az „Ember és természet“, „Ember és társadalom“, „Ember és a munka világa“ művelődési területek feladatainak megvalósításánál használt oktatói szoftver működését.

Kipróbálták a Bee bot padlórobotot, beprogramozták a digitális játékot úgy, hogy végigmenjen az akadályokkal és megállókkal teli útvonalon, előírás és utasítás alapján.