

BIZTONSÁGOS INTERNET ÉS DIGITÁLIS ESZKÖZHASZNÁLAT MEGALAPOZÁSA AZ ÓVODÁBAN

Tematikus terv: Kalandozás a világhálón biztonságosan

Időpont: az év bármely időszakában, 3-4 hetes idővallumban

A külső világ tevékeny megismerése	Informatika	Verselés, mesélés	Ének, zene, énekes játék, tánc	Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka	Mozgás
<p>Érzelmek: - felismerése - kifejezése - konfliktuskezelés</p> <p>Veszélyhelyzetek és segítőinek megismertetése: (tűz, betegség, baleset, víz) Fontos telefonszámok; tűzoltó, rendőr, mentős munkája; Segítségkérés és segítségnyújtás formái Rendőr, tűzoltó, mentős meghívása az óvodába Helyszíni foglalkozás: látogatás pl. a rendőrségre, tűzoltóságra, mentőállomásra</p>	<p>Internethasználattal kapcsolatos igaz – hamis játék (pl.: Bármennyit internetezhetek, játszhatok. Minden igaz, amit az interneten és a játékokban látok. Az internetről tanulni is tudok. stb.)</p> <p>Lapodamese (meseillusztráció) (érzelmek kifejezése képalkotással)</p> <p>Fényképezés: a vizuális manipuláció megismerése, kipróbálása (méret, távolság, színek)</p>	<p>Versek: Lackfi János: Titok-vers Várfalvy Emőke: Rendőrkondóka Tűzoltókondóka Mentőkondóka</p> <p>Mesék: Mese a kislányról, aki belepottyant a sárba (francia népmese) A három őrző (segítő mesék) Milán a rém, avagy rossz gyerekből szuperhős (Avarfalvi mesék)</p> <p>Anyanyelvi nevelés: - érzelmek kifejezése szavakban, metakommunikációban</p>	<p>Mondóka: Húzz, húzz engemet... Cserebere fogadom... Búzavirág koszorú... Két kis kakas...</p> <p>Ének: Koszorú, koszorú... Ennek a kislánynak... Elvesztettem zsebkendőmet... Tűzet viszek... Ácsorogjunk...</p> <p>Zenehallgatás: Kedvenc reklámzenéink De jó a dió... Sárkány paripán hangszereken kísérve</p>	<p>Festés: „Fess érzéssel!” (zenehallgatás közben) Bach: Air ("on the G string", string orchestra) Mozart: Kis éji zene</p> <p>Legkedvesebb mesehősöm (montázs technikával)</p> <p>Kivel osztanád meg a titkaidat? (vegyes technika)</p>	<p>Feszültség levezetése mozgáson keresztül: - Csapj a párnára! - Dobbants nagyot! - Fúj egyet! - gumiember</p> <p>Játékok: - rendőrös játék - Tűz, víz, repülő - Adj király, katonát! - szobros játék - párkereső játék -labirintus játék -térirány-és -- robotjátékok</p>

<p>Idegenekkel való viselkedés (kinek köszönünk; kivel beszélgetünk; kitől mit fogadhatunk el; elmehetünk-e idegenekkel; mit tegyünk, ha elveszünk)</p> <p>Titkaink (fogalma, megosztása, megtartása, bizalom, jelszó stb.)</p> <p>Digitális eszközhasználat (számítógép, tablet, telefon, fényképezőgép, diktafon, nyomtató, fénymásoló, BeeBot) megismertetése, szabályok kialakítása, beillesztése a napirendbe (időkorlát, rendeltetésszerű használat, felnőtt jelenléte – együttműködése stb.)</p>	<p>Tablet: Alfi (fejlesztő játék és mese óvodásoknak – applikáció csomag)</p> <p>Insafe: Játékos tanulás - az internet használata (játékos munkafüzet)</p> <p>Játék az interneten használatos hangulatjegyekkel Üzenetküldés különbéle formában (hang, kép, rajz, szöveg)</p> <p>Kids Paint (rajzoló program)</p> <p>Puzzle készítése saját rajzból puzzle készítő programmal (pl. https://www.jigsawplanet.com/ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.jigsaw.puzzles.kids&hl</p>	<p>- történeteszöveg (félelem, harag, agresszió stb.) - legális szitokszavak - Interneten használatos kifejezések (pl. kukac, érintőképernyő, kurzor, alkalmazás, csatlakozás az internethez; a reklám, jelszó) Szókincs bővítés: kártyák, puzzlek felhasználásával</p> <p>Bábozás, dramatizálás az idegenekkel való találkozással kapcsolatosan</p> <p>Szituációs játék:pl. elvesztem, megbántott a barátom, megbántottam a szüleimet, csúfolnak a társaim, elvették a játékom)</p> <p>Papírszínház: Fenyőlegenda Holle Anyó</p>	<p>Bach: Air ("on the G string", string orchestra) Mozart: Kis éji zene</p> <p>Képesség fejlesztés: Hangfelismerés diktafon használatával (járművek, állatok, természet hangjai, gépi hangok, érzelmek) Milyen érzelmeket váltanak ki?</p> <p>Dallambújtatás Halk-hangos zenén, zörejeket keresztül</p>	<p>Folyamatábra készítése az óvodai digitális eszközhasználat szabályaihoz (számítógép, tablet, fényképezőgép, Bee-Bot)</p> <p>Plakát készítése a vészhelyzet témakörében</p> <p>Puzzle készítése saját rajzból</p>	
--	---	--	--	--	--

<p>Médiatudatosság: - médiahasználat élményei, tapasztalatai (reklámok a tévében, interneten, nyomtatott formában) - döntést befolyásoló tényezők felismerése (elhíhetünk-e mindent, amit látunk, hallunk... mi a reklámok célja, stb.)</p> <p>Látogatás a Csodák Palotájába</p> <p>Matematikai tapasztalatok: - halmazképzés (helyes helytelen viselkedés képei) - sorba rendezés (képek) - érzelem számolás (ha dühös vagy, számolj vissza 10-től)</p>	<p>=en_US) Bee-Bot játék saját készítésű pályákon</p> <p>Robot-és térirányjátékok (Téri tájékozódás fejlesztése saját testen, és a saját testből kiindulva Téri tájékozódás fejlesztése a térben apró tárgyakkal Téri irányok felismerése a síkban)</p>				
--	---	--	--	--	--

Cél:

Biztonságos internet és digitális eszközhasználat megalapozása az óvodában

Kiemelt fejlesztési terület:21. századi készségek:

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

Kulcskompetenciák fejlesztése:

- Matematikai kompetencia;
- Digitális kompetencia;
- Szociális kompetencia;
- Anyanyelvi kommunikáció.

Módszerek:

példamutatás, utánzás, beszélgetés, pozitív megerősítés, élménynyújtás, gyakorlás, biztatás, kooperatív módszerek, előadás, páros munka

Eszközök:

számítógép, fényképezőgép, tablet, diktafon, képkártyák, Bee-Bot, bábok, papírszínház, ecsetek, festékek, zsírkréták, színes ceruzák, filctollak, különféle papírok, kinyomtatott munkafüzet

Megjegyzés, egyéb tevékenységek:

Játékbővítés:

Drámajátékok: „Játsszuk el, mit érzünk!”

Tükör előtti játékok

Képkártyák: Iskola, média, kommunikáció

Tolerancia, együttműködés

Megelőzés és biztonság

Ellentétek

Érzelmek és hangjaik

Arckifejezések

Képes történetek: Hogyan tehetném jóvá?

Problémás esetek

Erőszak? Ne!

Érzelmek

Meséld el!-vészhelyzetek

Tréfás esetek

Egy nap Flóval (napirend)

Napi tevékenységek

Puzzlék: napirend, érzelmek

Kockák: arckifejezése

Dixit kártyák: álmodozások

Viselkedéskultúra:

A konfliktuskezelés adekvát alkalmazása

Egymással, másokkal való helyes kommunikáció formáinak gyakorlása

Empátia, alkalmazkodóképesség fejlesztése

Segítségkérés lehetőségeinek megismertetése

Az internet tudatosabb használata, szabálykövetés megalapozása

Szülők bevonása:

Fórum a biztonságos internethasználatról
Biztonságos és életkornak megfelelő játékok, alkalmazások ajánlása
Közös játék nyílt napon
Eszközgyűjtés

Produktum:

montázs,
„érzelem kép”
profilkép
„titok – rajz”
folyamatábra
plakát
puzzle
meseillusztráció
történetek
üzenetek
fényképek
kitöltött munkafüzet

Felhasznált Irodalom:

Forrai Katalin: Ének az óvodában (Zeneműkiadó Budapest, 1974)
Népmese gyűjtemény sorozat: Itt vagyok, ragyogok! Bajzáth Mária válogatása (Kolibri Kiadó)
Papírszínház: Grimm: Holle anyó, Thierry Chapeau: Fenyőlegenda (Csimota Kiadó)
HOR Zrt katalógus
In safe: Játékos tanulás-az internet használata c. munkafüzet
Digitális Jólét Program: A Magyarország Digitális Gyermekvédelmi Stratégiája
Avarfalvi mesék (<https://avarfalvimesek.blog.hu/>)

Választott projektünkben olyan témát dolgozunk fel, mely kevésbé ismert az óvodák körében. Tettük ezt azért, mert a nagycsoportos korú gyermekek többsége használja a mobil eszközöket. A tartalmakhoz való hozzáférés azonban számos veszélyt rejt magában. Az óvodapedagógusok jelentős szerepet játszanak a gyermekek életében, így hatékonyan segíthetik a kockázatok csökkentését, irányt mutathatnak a szülők számára a szokások kialakításában. A tematikus terv készítése során konzultáltunk a Digitális Jólét Nonprofit Kft. digitális gyermekvédelmi stratégiával foglalkozó szakembereivel is. A feldolgozandó tartalmakat integráltuk a különböző óvodai tevékenységi területekbe, a gyermekek személyiségfejlesztését komplex módon terveztük.

Összeállította: Nagyné Szabó Etelka és Szépné Vinczencz Katalin (Rákosmenti Csicsergő Óvoda, 1173 Budapest, Kaszáló u. 48.)