

Projektfeladat Összefoglaló

A projekt címe	<i>Mozdulj, Manó! Mozgásos játékgyűjtemény létrehozása</i>
Felhasználás ágazata a szakmai oktatásban	Oktatás ágazat
Melyik szakma oktatása során alkalmazható	Óvodai nevelő
Felhasználási területe a feladatellátás típusában	Technikum
Felhasználási időszak az oktatásban vagy vizsgán	szakirányú oktatás
A projekt összefoglalója	<i>A projekt célja egy olyan, az óvodai korosztály életkori sajátosságaihoz igazodó, mozgásos játékgyűjtemény létrehozása, amely elősegíti a gyermekek testi fejlődését, mozgáskoordinációját, együttműködését és egészséges életmódra nevelését. A projekt támogatja az óvodapedagógus-jelöltek módszertani megújulását, valamint a mindennapi mozgásos tevékenységek tudatos tervezését és megvalósítását.</i>
Várható projekttermék/produktum	<i>Egy strukturált, gyakorlatban jól alkalmazható mozgásos játékgyűjtemény digitális vagy nyomtatott formában</i>
Duális partner bevonásának lehetősége	- a projektfeladat véleményezése - szakmai konzultáció, tanácsadás - helyszín biztosítása (sportudvar, tornaszoba) - tanuló(k) fogadása gyakorlatra részfeladat elvégzése céljából - projektfeladat részleges megvalósítása a partnerrel - mentor kijelölése a tanuló mellé - részvétel az értékelésben (pl. zsűrizés, visszajelzés)
Tanulásszervezési forma	- kiscsoportos - egész osztályt foglalkoztató
Időtartam jellemzők	13 óra
Speciális eszközök / környezet	nincs
Kulcsszavak	<i>testi fejlődés, együttműködés, játékos tanulás, élménypedagógia, preventív nevelés, módszertani megújulás</i>

Ágazati alapoktatásban: oktatás ágazat

Szakirányú oktatásban: 5 0188 25 02 Óvodai nevelő

KKK érintett deskriptor sorai a szakirányú oktatás táblázatából:

3, 15, 20, 21, 26, 33

Projekt címe: <i>Mozdulj, Manó! Mozgásos játékgyűjtemény létrehozása</i>
Projekttermék/produktum: <i>Egy strukturált, gyakorlatban jól alkalmazható mozgásos játékgyűjtemény digitális vagy nyomtatott formában</i>
A projektcélok meghatározása (produktum, pedagógiai célok – dokumentáció, képek, ábrák, leírások) A cél egy olyan életkorhoz igazodó, strukturált mozgásos játékgyűjtemény kidolgozása, amely támogatja az óvodáskorú gyermekek harmonikus testi, szociális és mentális fejlődését. Pedagógiai célok: • A nagymozgások és finommotorika fejlesztése játékos tevékenységek segítségével. • A mozgáskoordináció, egyensúlyérzék és térbeli tájékozódás fejlesztése. • Az egészséges életmód iránti pozitív attitűd kialakítása már óvodáskorban. • A mozgáshoz kapcsolódó öröm és belső motiváció erősítése. • Az együttműködés, szabálykövetés és társas kapcsolatok fejlesztése mozgásos játékokon keresztül. • A mozgásos nevelés korszerű módszertani eszköztárának bővítése. • Innovatív, gyakorlatközpontú foglalkozástervek kidolgozása. • A tudatos tervezés és reflektív pedagógiai gyakorlat erősítése. • A differenciált fejlesztés lehetőségeinek megteremtése a mozgásos tevékenységekben. • A hallgatók kreativitásának és innovációs készségének ösztönzése. • Fenntartható, minőségi mozgásnevelési gyakorlat kialakítása az óvodákban. Dokumentáció: • projektnapló: a tanulók feljegyzéseket készítenek a projekt megvalósításáról. • fotók és videók készítése a munkafolyamat egyes szakaszairól, az akadálypálya felépítéséről, és kipróbálásáról
Javasolt/tervezett időtartam: 13 óra
Előzetes ismeretek: • Az óvodáskorú gyermekek testi, pszichés és szociális fejlődési jellemzőinek ismeretei • A játék szerepe a személyiségfejlődésben • Motiváció, figyelem és tanulási folyamatok sajátosságai kisgyermekkorban • Mozgáskoordináció, egyensúly, ritmusérzék fejlesztésének módszerei • Prevenció, tartásjavítás, balesetmegelőzés • Mozdulásos játékok tervezése és vezetése • Projekttervezés alapjai • Hatékony kommunikáció és együttműködés • Alapvető digitális kompetenciák
Tárgyi feltételek (rajzeszközök, szerszámok, alapanyag) Rendelkezésre álló feltételek: – irodaszerek, rajzeszközök

- számítógépek, nyomtatók, spirálozó, internet elérhetőség – a játékgyűjtemény tervezéséhez és létrehozásához
- Microsoft Word – a dokumentáció elkészítéséhez
- iskolai felhőtárhely – a projekt dokumentációinak tárolásához

Hiányzó feltételek:

- A kiválasztott mozgásos játékok levezetéséhez szükséges esetleges eszközök, sportszerek

A projekt tervezése során felhasznált források:

- KKK

Szakmai-pedagógiai források:

Dr. Tótszőllősné Varga Tünde – Mozgásfejlesztés az óvodában

Tótszőllősy Tünde – Mozgásfejlesztés Szabadon

Vígh Istvánné–Fraisz Ferencné–Peregi Györgyi – Játék a mozgás?

Gaál Sándorné – A mozgástevékenység sokoldalú fejlesztése az óvodában

Wolf Katalin: Mozgás és mozgásfejlesztés az óvodában

Dr. Bíró Melinda Juhász Imre Széles-Kovács Gyula Szombathy Kálmán Váczi Péter:
Mozgásos játékok

Óvodai pedagógiai programok

Debreceni Egyetem: Mozgásfejlesztés letölthető PDF

Internetes források:

<https://leukemias.hu/hirek-mozgasos-jatekok-gyerekeknek-gyakorlati-otletek-aktiv-idotoltesre/>

<http://www.retter.hu/tornatermi.html>

<https://www.scribd.com/document/659957673/Mozgasos-jatekgyujtemeny-Dobay-Beata>

<https://www.scribd.com/document/621062307/Mozgasos-jatekok-gy%C5%B1jtemenye>

Intézményi források:

- Oktató által biztosított tanórai anyagok és mintafeladatok
- A duális partnerként bevont óvoda munkatársainak visszajelzései, elvárásai
- A tanulók által készített projektnaplók, megfigyelések és reflexiók

Félkész termékek/produktumok tárolásának helye (ha releváns):

- osztályterem

Digitális produktumok tárolására szolgáló tárhely:

- iskolai felhő alapú tárhely (Google Classroom/Google Drive)

1. A projekt illeszkedése a KKK-hoz (deskriptorok a KKK-ból)

Sorszám	Készségek, képességek	Ismeretek	Elvárt viselkedésmódok, attitűdök	Önállóság és felelősség mértéke
3.	Felismeri a különböző életkorok, különösen az óvodáskor élettani, fejlődéslélektani sajátosságait és a fejlődésben jelentkező elmaradásokat, akadályozottságokat.	Ismeri a különböző életkori szakaszok, különösen az óvodáskor élettani, fejlődéslélektani jellemzőit, egészségügyi rizikóit és a prevenció, korrekció lehetőségeit.	Kész a közös munkára, másokkal megosztja szakmai elméleti és gyakorlati tudását, tapasztalatait.	Az óvodapedagógussal együttműködve felelős a gyermekek tipikus fejlődéstől eltérő sajátosságainak felismeréséért.
15.	Segíti a mozgás feltételeinek megteremtését szervezett keretben és a szabad játék idején. Segíti a szervezett és szabad játék keretében a mozgásfejlesztés megszervezését, lebonyolítását. Részt vesz a sporteszközök beszerzésében, előkészítésében, tisztántartásában.	Rendelkezik az óvodás gyermekek mozgásfejlesztéséhez szükséges ismeretekkel.	Felismeri és kezeli a mozgás közben előforduló konfliktusokat.	Felelősségteljesen, a baleset-, gyermekbaleset, munkavédelmi szabályok betartásával végzi munkáját.
20.	Szerepet vállal a gyermek egészséges fejlődéséhez szükséges feltételek, körülmények biztosításában, és figyelembe veszi az egyéni különbségeket.	Korszerű egészségfejlesztési, egészségvédelmi, életkor-specifikus higiénés nevelési és gondozási ismeretekkel rendelkezik.	Személyes példát mutat, keresi az új módszertani lehetőségeket a gyermek egészségneveléséhez. Együtt működik az egészségügyi és egészségvédelmi szakemberekkel, intézményekkel.	Segíti az egészségnevelésre irányuló tudat- és magatartásformálást.

21.	Alapvető elsősegélynyújtási technikákat alkalmaz	Ismeri az elsősegélynyújtás alapvető teendőit.	Ügyel a biztonságra, törekszik a balesetveszély elhárítására.	Szükség szerint elsősegélyt nyújt.
26.	Adekvát módon használja az IKT eszközöket.	Ismeri a munkájához szükséges IKT eszközöket és azok alkalmazását.	Kritikusan kezeli és használja az információforrásokat. A környezet terhelés elkerülése érdekében törekszik az eszközök megóvására és szakszerű használatára.	Képes önálló információgyűjtésre és tájékozódásra a digitális térben az adatvédelmi szabályok betartásával.
33.	A munkavégzés során betartja a munkavédelmi, tűzvédelmi, balesetvédelmi és környezetvédelmi szabályokat.	Ismeri a munkavégzéssel kapcsolatos munkavédelmi, tűzvédelmi, balesetvédelmi és környezetvédelmi szabályokat.	Elkötelezett a biztonságos munkavégzés mellett. A környezettudatos tevékenységeket előnyben részesíti.	Felelősséget vállal önmaga és munkatársai biztonságáért.

2. A projekt tartalmi felépítése és elvárt tanulási eredmények

Projektelelem (téma)	Készségek, képességek	Ismeretek	Elvárt viselkedésmódok, attitűdök	Önállóság és felelősség mértéke	Tevékenység	Munkaforma (egyéni, páros, csoportos)	Általános és szakmához kötődő digitális kompetenciák	Felelős	Időtartam
Projektindító beszélgetés, motiválás (irányított beszélgetés, képes inspirációs bemutató, csoportalakítás)	Képes a csoporttal, oktatóval való együttműködésre, a közös tervezésre.	Ismeri a projektalkotás folyamatát, szakaszait.	Nyitott a közös tevékenységre, együttműködésre.	Az előkészítés során figyelembe veszi a csoport tagjainak véleményét.	A projekt céljainak kitűzése	csoportos	Alapvető eszközhasználat	oktató	45 perc
A célcsoport meghatározása	Felismeri a különböző életkorok életkori, fejlődéslélektani sajátosságait. Pontosság, megbízhatóság, rugalmasság	Ismeri a különböző életkori szakaszok életkori, fejlődéslélektani jellemzőit.	Kész a közös munkára, másokkal megosztja szakmai elméleti és gyakorlati tudását, tapasztalatait.	Munkája során figyelembe veszi a gyermekek/tanulók személyiség- és fejlődésének jellemzőit.	Előkészítés	csoportos	Alapvető eszközhasználat	oktató	15 perc
A munka megszervezése	Képes együttműködni a pedagógussal a csoport szabadidős tevékenységeinek megszervezésében. Kiválasztja a pedagógiai helyzetnek megfelelő tevékenységeket.	A gyermek életkori sajátosságaihoz igazodva ismeri a szabadidő hasznos és tartalmas eltöltésének	Felelősséget vállal munkájáért és együttműködik a pedagógussal.	Önálló ötletei vannak, részt vesz az előkészítésben, szervezésben és megvalósításban.	Tervezési, szervezési feladatok elvégzése	csoportos	Alapvető eszközhasználat	oktató	30 perc

Projektem (téma)	Készségek, képességek	Ismeretek	Elvart viselkedésmódok, attitűdök	Önállóság és felelősség mértéke	Tevékenység	Munkaforma (egyéni, páros, csoportos)	Általános és szakmához kötődő digitális kompetenciák	Felelős	Időtartam
		szemléletformáló hatását.							
Gyűjtő- és tervezőmunka Mozgásos játékok gyűjtése szakirodalomból, pedagógusi tapasztalatból és jó gyakorlatokból. A játékok életkor, fejlesztési cél és helyszín szerinti kiválasztása.	Képes a játékokat szakirodalomból mozgásos játékokat válogatni a célközönség életkori sajátosságoknak megfelelően.	Ismer számos mozgásos játékot. Alapvető ismeretekkel rendelkezik a pedagógiai munkához kapcsolódó mozgáskulturális területről.	Elkötelezett a gyermekek mozgáskultúrájának mozgásos játékok által történő fejlesztése iránt.	Önálló ötletei felhasználásával segít a foglalkozások szervezésében, előkészítésében, megtartásában.	Játéklista készítése	csoportos	Általános eszközhasználat	oktató, tanuló	2 óra
Játékok kidolgozása A kiválasztott játékok egységes szempontok szerinti leírása. Differenciálási és biztonsági szempontok megfogalmazása.	Szerepet vállal a gyermek egészséges fejlődéséhez szükséges feltételek, körülmények biztosításában, és figyelembe veszi az egyéni különbségeket.	Korszerű egészségfejlesztési, egészségvédelmi, életkor-specifikus higiénés és nevelési gondozási ismeretekkel rendelkezik.	Személyes példát mutat, keresi az új módszertani lehetőségeket a gyermek egészségneveléséhez.	Segíti az egészségnevelésre irányuló tudat- és magatartásformálást.	Játékleírások készítése	csoportos	Általános eszközhasználat	tanuló	2 óra

Projektem (téma)	Készségek, képességek	Ismeretek	Elvart viselkedésmódok, attitűdök	Önállóság és felelősség mértéke	Tevékenység	Munkaforma (egyéni, páros, csoportos)	Általános és szakmához kötődő digitális kompetenciák	Felelős	Időtartam
Kipróbálás és tapasztalatszerzés A játékok kipróbálása a gyermekcsoportokban. A gyermekek reakcióinak, motiváltságának és fejlődésének megfigyelése.	Segíti a mozgás feltételeinek megteremtését szervezett keretben és a szabad játék idején. Segíti a szervezett és szabad játék keretében a mozgásfejlesztés megszervezését, lebonyolítását. A munkavégzés során betartja a munkavédelmi, tűzvédelmi, balesetvédelmi és környezetvédelmi szabályokat.	Rendelkezik az óvodás gyermekek mozgásfejlesztéséhez szükséges ismeretekkel. Ismeri a munkavégzéssel kapcsolatos munkavédelmi, tűzvédelmi, balesetvédelmi és környezetvédelmi szabályokat.	Felismeri és kezeli a mozgás közben előforduló konfliktusokat. Elkötelezett a biztonságos munkavégzés mellett.	Felelősségteljesen, a baleset-, gyermekbaleset, munkavédelmi szabályok betartásával végzi munkáját.	Játékos foglalkozások vezetése, a játékok kipróbálása	egyéni, csoportos	Általános eszközhasználat	oktató, tanulók	4 óra
Rendszerezés és összegzés A bevált játékok kiválasztása. A végleges mozgásos játékgyűjtemény összeállítása.	Adekvát módon használja az IKT eszközöket.	Ismeri a munkájához szükséges IKT eszközöket és azok alkalmazását	Kritikusan kezeli és használja az információforrásokat. A környezet terhelés elkerülése érdekében törekszik az eszközök megóvására és szakszerű használatára.	Képes önálló információgyűjtésre és tájékozódásra a digitális térben az adatvédelmi szabályok betartásával.	Játékgyűjtemény összeállítása, szerkesztése	egyéni, csoportos	Általános eszközhasználat Word dokumentum készítése, szerkesztése	oktató, tanulók	2 óra

Projektem (téma)	Készségek, képességek	Ismeretek	Elvart viselkedésmódok, attitűdök	Önállóság és felelősség mértéke	Tevékenység	Munkaforma (egyéni, páros, csoportos)	Általános és szakmához kötődő digitális kompetenciák	Felelős	Időtartam
A projekt értékelése- Reflexió-értékelés, a tapasztalatok megbeszélése	Pedagógiai helyzetekben egészséges önérvényesítéssel és ennek megfelelő kommunikációval vesz részt. Életkorának megfelelő önismerettel rendelkezik.	Ismeri saját erősségeit és szakmai kompetenciáinak fejlesztendő területeit.	Törekszik önismeretének fejlesztésére. A munkáját irányító oktatóval együttműködik, felelősséget vállal munkájáért.	Tisztában van kompetenciahatáraival. Saját munkáját, tevékenységét reálisan értékeli.	Összegzés, reflexió, visszacsatolás, megjegyzések készítése. Ön- és társértékelés megadott szempontok alapján.	egyéni, csoportos	Alapvető eszközhasználat	oktató, tanulók	1 óra

A projekt megvalósítás ütemezése

Időszak / óra	Tevékenység	Felelős
1. óra	Előkészítő megbeszélés	Oktató
2. óra	Tervezés, szervezés	Oktató
3-4. óra	Gyűjtő- és tervezőmunka	Oktató, tanulók
5-6. óra	Játékok kidolgozása ○ A kiválasztott játékok egységes szempontok szerinti leírása. ○ Differenciálási és biztonsági szempontok megfogalmazása.	Csoport
7-10. óra	Kipróbálás és tapasztalatszerzés ○ A játékok kipróbálása a gyermekcsoportokban. ○ A gyermekek reakcióinak, motiváltságának és fejlődésének megfigyelése.	Oktató, Csoport
11-12. óra	Rendszerezés és összegzés ○ A bevált játékok kiválasztása. ○ A végleges mozgásos játékgyűjtemény összeállítása.	Csoport
13. óra	A projekt értékelése- Reflexió- értékelés, a tapasztalatok megbeszélése	Oktató, tanulók, csoport

3. A projekt záró értékelése:

3.1.Külső értékelés: nem releváns

3.2.Belső értékelés

3.2.1. Tanulók önértékelése/önreflexió

Az értékelő megbeszélés hatékonyan alkalmazható a tanulói önértékelés fejlesztésének eszközeként. A reflexiós folyamat során kiemelt szerepet kap a tanulási folyamatban felmerülő nehézségek tudatosítása, valamint annak bemutatása, hogy a tanulók milyen stratégiák segítségével tudták ezeket leküzdeni. Az erősségek és fejlesztendő területek feltárása hozzájárul az egyéni teljesítmény értékeléséhez, továbbá rávilágít a csoportmunka eredményességére is. A folyamat kiegészíthető önreflexív írás készítésével, amely elősegíti a tanulók önismeretének és felelősségvállalásának fejlődését.

Az alábbi táblázat egyszerű és átlátható módon nyújt segítséget az együttműködés minőségének értékeléséhez a csoportos munka során:

Értékelési szempont	1 – egyáltalán nem jellemző	2 – kevéssé jellemző	3 – részben jellemző	4 – jellemző	5 – teljes mértékben jellemző
Aktívan részt vettem a közös munkában	☐	☐	☐	☐	☐
Együttműködtem a csoport tagjaival	☐	☐	☐	☐	☐
Elvégeztem a rám bízott feladatokat	☐	☐	☐	☐	☐
Konfliktushelyzetben igyekeztem megoldást találni	☐	☐	☐	☐	☐
Segítettem másokat, ha szükséges volt	☐	☐	☐	☐	☐

3.2.2. Társak értékelése

A projekt során a tanulók egymás munkáját is értékelik, amely érzelmi reakciókat válthat ki, ezért a pedagógus kiemelt figyelmet fordít egy biztonságos, támogató és konstruktív együttműködési környezet kialakítására. A hibázás a tanulási folyamat természetes részeként jelenik meg, így nem negatív megítélést, hanem fejlődési lehetőséget jelent. Az értékelés során hangsúlyt kap az együttműködés minősége, a csoporton belül felmerülő konfliktusok kezelése, valamint a közös munka során kialakult általános hangulat és munkalégkör, amelyek meghatározók a projekt eredményessége szempontjából.

Az alábbi értékelőlap egy lehetséges eszközt kínál a társak értékeléséhez.

Értékelési szempont	1 – egyáltalán nem jellemző	2 – kevéssé jellemző	3 – részben jellemző	4 – jellemző	5 – teljes mértékben jellemző
Aktívan részt vett a feladatokban	☐	☐	☐	☐	☐
Együttműködött a csoport tagjaival	☐	☐	☐	☐	☐
Segítette a társait	☐	☐	☐	☐	☐
Megosztotta az ötleteit	☐	☐	☐	☐	☐
Probléma esetén megoldást keresett	☐	☐	☐	☐	☐
Pontosan, időre dolgozott	☐	☐	☐	☐	☐

3.2.3. Oktatói értékelés

Az oktatói értékelés a tanulási eredmény alapú (TEA) megközelítés elvei szerint, a duális partner bevonásával valósul meg. Az értékelés folyamatosan zajlik a projekt megvalósítása során, az előre meghatározott tanulási eredmények teljesülésének nyomon követésével, valamint kiterjed a projekt végén létrehozott produktum minőségének vizsgálatára is.

Az értékelés minden területen érdemjeggyel történik. A három értékelési terület azonos súllyal kerül beszámításra a végső eredménybe, amely ennek megfelelően kerül rögzítésre a KRÉTA rendszerben.

Értékelési területek:

- a projekttevékenység során tanúsított munka és aktivitás,
- az elvárt tanulási eredmények teljesülése,
- az elkészült produktum minősége.

Ez a struktúra biztosítja az átlátható, objektív és fejlesztő jellegű értékelést.

3.3. Előre ismertetett értékelési kritériumok, megfigyelési szempontok:

Egy projekt értékelése során az **előre megadható értékelési szempontok** segítenek abban, hogy az elvárások egyértelműek, az értékelés pedig átlátható és objektív legyen. Az alábbi szempontok alkalmazhatók a projektre:

1. Munkafolyamat és együttműködés

- aktív részvétel a projektfeladat megvalósításában
- hatékony együttműködés a csoporttagokkal
- feladatvállalás, felelősségtudat, határidők betartása
- felmerülő problémák és konfliktusok konstruktív kezelése

2. Tanulási eredmények teljesülése

- az előzetesen meghatározott tanulási eredmények elérése
- szakmai ismeretek és készségek alkalmazása a gyakorlatban
- önálló munkavégzés és problémamegoldás
- a reflektív gondolkodás megjelenése a projekt során

3. Produktum minősége

- a produktum szakmai tartalmának megfelelőisége
- kidolgozottság, igényesség és pontosság
- a projektcéloknak való megfelelés
- kreativitás és gyakorlati alkalmazhatóság

Értékelési terület	Jeles (5)	Jó (4)	Közepes (3)	Elégséges (2)	Elégtelen (1)
1. Munka-	Aktív, konstruktív és	Aktív részvétel,	Hiányosságok az együtt-	Csak részben vesz részt a	Nem vesz részt; nem

Értékelési terület	Jeles (5)	Jó (4)	Közepes (3)	Elégséges (2)	Elégtelen (1)
folyamat és együttműködés	hatékony együttműködés, a feladatok határidőre elkészülnek	kisebb hiányosságok tapasztalhatók az együttműködésben vagy a határidőkkel kapcsolatosan	működésben vagy a feladat elvégzésében	feladat megoldásában, problémák tapasztalhatók az együttműködésben	működik együtt a csoporttal
2. Tanulási eredmények teljesülése	Minden előre meghatározott eredmény teljesül; önálló és kreatív tudás-alkalmazás	Több eredmény teljesül, kisebb hiányosságok	Néhány eredmény teljesül, több területen fejlődés szükséges	Kevés eredmény teljesül; jelentős fejlődés szükséges	Eredmények nem teljesülnek; nincs fejlődés
3. Produktum minősége	Szakmailag pontos, igényes, kreatív; a projekt-céloknak teljes mértékben megfelelő	Jó minőség, kisebb hiányosságok; a célokat nagyjából teljesíti	Átlagos minőség, több hiányosság; a célok részben teljesülnek	Gyenge minőség; a célok csak részben valósulnak meg	Nem megfelelő minőség; a projekt-célokat nem éri el

Függelék

1. Feladatkiírás a teljes projekt során megvalósuló tevékenységekről (diák számára)

Projektfeladat megnevezése: Mozdulj, Manó! Mozgásos játékgyűjtemény létrehozása

A projekt időtartama: 13 óra

Projektfeladat leírása:

Készítsetek az óvodai korosztály életkori sajátosságaihoz igazodó mozgásos játékgyűjteményt, amely elősegíti a gyermekek testi fejlődését, támogatja mozgáskoordinációját, együttműködő készségét és az egészséges életmódra nevelést.

Dolgozzatok **2-3 fős csoportokban!** A közös munka során működjete együtt, kommunikáljate hatékonyan, és oldjátok meg közösen a felmerülő problémákat!

A feladat megvalósítása során:

1. Tanulmányozzátok a mozgás szerepét az óvodai nevelésben, valamint az életkori sajátosságokat és a gyermekcsoport aktuális fejlettségi szintjét!
2. Gyűjtsetek mozgásos játékokat szakirodalomból, pedagógiai tapasztalatokból és jó gyakorlatokból! Csoportonként 10 db mozgásos játékot írjate össze! Ehhez használhatjátok az oktató által rendelkezésetekre bocsátott szakirodalmakat, valamint az internet és az AI által nyújtott lehetőségeket!
3. Dolgozzátok ki a kiválasztott játékokat egységes szempontok alapján, készítsetek részletes játékleírásokat, és határozzátok meg a differenciálás, valamint a biztonságos megvalósítás feltételeit! (a kidolgozáshoz szükséges mintadokumentum mellékelve)
4. Próbáljátok ki a játékokat óvodai csoportban, figyeljete meg a gyermekek reakcióit, motiváltságát és fejlődését, továbbá dokumentáljátok tapasztalataitokat! (az ehhez szükséges mintadokumentum mellékelve)
5. Rendszerezéte a kipróbált játékokat fejlesztési cél és életkor szerint, válasszátok ki a bevált módszereket, és állítsátok össze a végleges, gyakorlatban alkalmazható mozgásos játékgyűjteményt!
6. Készítsetek írásos összefoglalást a projekt során szerzett tapasztalatokról, értékeljete saját szakmai fejlődéseteket, és fogalmazzate meg fejlesztési javaslatokat.

A projekt eredményét nyomtatott vagy digitális formában adjátok le, a megadott formai és tartalmi követelményeknek megfelelően.

A projekt megvalósítása során az alábbi projekttermékeket/produktumokat készíte el:

- egy strukturált, gyakorlatban jól alkalmazható mozgásos játékgyűjtemény digitális vagy nyomtatott formában

Formai követelmények:

Iskolai felhő alapú tárhelyre (Google Classroom/Google Drive) kell feltöltened külön-külön file-ban az írásos projekttermékeket. A file-ok elnevezése az alábbi: név_játékgyűjtemény, név_reflexió, név_munkanapló.

A projekttermékek elkészítési határideje:

A projekttermékek iskolai hálózatra való feltöltésének határideje:

A projekt során minden résztvevőnek munkanaplót kell vezetnie. A feladatkiírás mellékletében megtalálod a projekt értékelési szempontjait, amelyek tartalmazzák az elvárt tanulási eredményeket is. A projekt megvalósításához szükséges dokumentumokat Word formátumban készítsd el!

A teljes munkafolyamat alatt fordítsatok **kiemelt figyelmet a balesetvédelmi és tűzvédelmi előírások** betartására!

A projekt megvalósításához sok sikert és jó munkát kívánok!

Egységes játékleíró sablon

1. **Játék neve:**
2. **Korosztály:**
3. **Fejlesztési cél:** (pl. egyensúlyérzék, együttműködési készség, ritmusérzék, stb)
4. **Szükséges eszközök:** (pl. labda, karika, pad)
5. **Helyszín:** (csoportszoba / udvar/ tornaszoba)
6. **A játék menete:** (részletes leírás a játékszabályaival)
7. **Differenciálás** (könnyítés, nehezítés lehetősége)
8. **Balesetvédelmi szempontok:** (pl. csúszásmentes talaj, távolság)

Megfigyelési lap

Mozgásos játék kipróbálásához

I. Alapadatok

- Megfigyelő neve: _____
- Dátum: _____
- Óvoda / csoport neve: _____
- Gyermek életkora: _____
- Csoport létszáma: _____

II. A megfigyelt játék adatai

- Játék neve: _____

- Fejlesztési cél:
 - ☐ nagymozgás
 - ☐ egyensúlyérzék
 - ☐ mozgáskoordináció
 - ☐ együttműködési készség
 - ☐ egyéb: _____
- Helyszín:
 - ☐ csoportszoba
 - ☐ udvar
 - ☐ tornaszoba
- Eszközök: _____

III. A játék lebonyolítása

1. A játék előkészítése megfelelő volt?
☐ igen ☐ részben ☐ nem
2. A szabályok érthetőek voltak a gyermekek számára?
☐ igen ☐ részben ☐ nem
3. A gyermekek bevonása sikeres volt?
☐ teljes mértékben ☐ részben ☐ alig

Megjegyzés:

IV. A gyerekek motivációja és érzelmi reakciói

Szempont	Jellemző	Részben	Nem jellemző
Lelkes részvétel	☐	☐	☐
Kitartás	☐	☐	☐
Öröm megnyilvánulása	☐	☐	☐
Frusztráció kezelése	☐	☐	☐

Megjegyzés:

V. Differenciálás megvalósulása

- Alkalmaztak-e könnyítést?
☐ igen ☐ nem
Ha igen, hogyan? _____
- Alkalmaztak-e nehezítést?
☐ igen ☐ nem
Ha igen, hogyan? _____

- Megfelelő volt-e az egyéni eltérések kezelése?
☐ igen ☐ részben ☐ nem

Megjegyzés:

VI. Biztonsági szempontok

- A környezet biztonságos volt?
☐ igen ☐ részben ☐ nem
- Történt-e balesetveszélyes helyzet?
☐ nem ☐ igen, mégpedig: _____
- A pedagógus felügyelete megfelelő volt?
☐ igen ☐ részben ☐ nem

Megjegyzés:

VII. Összegzés és reflexió

1. A játék fejlesztő hatása:
☐ nagyon jó ☐ jó ☐ közepes ☐ gyenge
2. A gyermekek fogadtatása:
☐ nagyon pozitív ☐ pozitív ☐ vegyes ☐ negatív
3. Mit működött jól?

4. Min lenne érdemes változtatni?
-

VIII. Megfigyelő aláírása

Név: _____

Dátum: _____

2. Költségvetési terv

(A teljes csoportra vagy osztályra vonatkozóan a projekt megvalósításához szükséges összes olyan költség, melynek tárgyai nem állnak rendelkezésre. Pl.: ha a projekt tárgyi feltétele egy informatika terem gépparkja, a számítógépek nem kerülnek ide, mert azok nem speciálisan csak erre a projektre vonatkozó feltételek. Ha egy projekthez szükséges modellt hívni, akkor az ő óradíja viszont már idetartozik.)

Költség tárgya (Pl.: Alap- és segédanyagok műszaki paraméterekkel; modell, előadó díja, stb.)	Mértékegység megnevezése	Mennyiség	Egységár (Ft)	Költség (ÁFA-val növelten) (Ft)
	m ³			
	kg			
	db			
	l			
Összes költség:				

3. Munkanapló (diák)

Munkanapló tulajdonosa:
 Projekt neve/címe:
 A projekt témaköre (miről szól?):
 Projektvezető(k):
 Csoporttársak a projektben:
 Projekt időtartama:
 A projekt tervezett produktuma:

- Célok és elvárások**

Projekt célja:
 Várt eredmények:
 Fejlesztendő szakmai készségek:

- Tervezés**

Feladat	Felelős	Szükséges eszköz/anyag	Határidő

- Megvalósítási napló**

Dátum	Elvégzett feladat (egyéni/csoportos)	Szükséges eszköz/anyag	Problémák és megoldások	Időráfordítás

- Szakmai módszerek**

Alkalmazott technológiák, eljárások:
 Miért ezeket választottam:

- Ellenőrzés, értékelés**

Munka előrehaladásának ellenőrzése:
 Hibák, javítások:

- Összegzés, önértékelés**

Előzetes ismereteim/tudásom a projekt témájával kapcsolatban:
 A projekt során tanultam meg:
 A projekt során megtanult ismereteimet hasznosítani tudom a következő
 szituációkban/területen/problémák megoldásában:
 Legnagyobb eredményem:
 Legnagyobb kihívás:
 Mit csinálnék máshogy legközelebb:

Fotók/rajzok, amelyek a projekt megvalósítása során készültek az adatvédelmi követelmények szigorú betartásával (A tanuló előzetes megegyezés szerint csatolja a munkanaplójához, elektronikusan vagy nyomtatva.)

4. Projektnapló (oktató)

Tanári Projektnapló – Szakképzési Projektfeladat

Projekt címe: _____

Téma rövid leírása: _____

Oktató neve: _____

Időtartam: Kezdés: ____ / ____ / ____ – Befejezés: ____ / ____ / ____

Résztevő csoport/osztály: _____

1. Projektcélok és követelmények

Célkitűzések:

Szakmai kompetenciák, melyek fejlesztése a cél:

Értékelési szempontok:

2. Ütemterv és mérföldkövek

Mérföldkő	Határidő	Ellenőrzési mód	Státusz

3. Megfigyelési napló

Dátum	Csoport/Diák neve	Megfigyelt tevékenységek	Erősségek	Fejlesztendő területek	Megbeszélés / visszajelzés

4. Problémák és beavatkozások

Dátum	Leírás	Beavatkozás módja	Eredmény

5. Értékelés és összegzés

Mennyire teljesültek a projektcélok:

Kiemelkedő teljesítmények:

Általános tapasztalatok:

Javaslatok a jövőre:



5. Egyéb dokumentumok (pl. műszaki rajz)