Interreg Austria-Hungary
European Union – European Regional Development Fund
BIG_inn AT-HU

Interreg Austria-Czech Republic
European Regional Development Fund

Interreg Slovakia-Austria
European Regional Development Fund

A Bee-Bot és az óvodai év

Hogyan tanítsuk együtt a szomszédos országok nyelveit és a programozás alapjait?

Blaskó Katalin, Alice Brychová, Gabriela Slobodová

EUROPEAN UNION

100 JAHRE NIEDERÖSTERREICH

„Játékom tanulás, tanulásom játék.”

Hieronymus Simons van Alphen (1665-1742), német református teológus

Impresszum

Ez a kiadvány az EduSTEM (AT-CZ), BIG_inn AT-HU und BIG_ling SK-AT szinergiaprojektek keretében készült. A projekteket az INTERREG V-A Ausztria-Cseh Köztársaság, az INTERREG V-A Ausztria-Magyarország és az INTERREG V-A Szlovákia-Ausztria Európai Uniós programon keresztül az Európai Regionális Fejlesztési Alap támogatja.

Jelen publikáció az alább felsorolt anyanyelvi munkatársakkal való szoros együttműködés eredménye. A gyakorlati példákat ők dolgozták ki, és alsó-ausztriai óvodákban több alkalommal ki is próbálták őket.

Az EduSTEM (AT-CZ) projekt anyanyelvi munkatársai: Andrea Albert, Hana Čarnická, Dagmar Černá, Gabriela Havlíková, Markéta Maxera, Ilona Polly, Ludmila Rumpf, Michaela Růžičková, Alice Schießwald, Pauline Schwabl, Monika Senft, Lucie Sprung, Lenka Toiflová

A BIG_inn AT-HU projekt anyanyelvi munkatársai: Glück-Molnár Marianna, Hanák Judit, Mesterházi Zsuzsanna

A BIG_ling SK-AT projekt anyanyelvi munkatársai: Elizabeth Abraham, Gabriela Callová, Silvia Diko, Kristína Melnik, Michaela Nagl, Alexandra Nováková, Daniela Petreková, Jarmila Roser, Jaroslava Sládkovičová, Ľubica Šimková, Darina Višinková

Kiadó: Alsó-Ausztriai Tartomány Kormányzati Hivatala, Óvodai Osztály

Szerzők: Blaskó Katalin, Alice Brychová, Gabriela Slobodová

Magyarra fordította: Blaskó Katalin

Lektorálás: Darabos Enikő

Design: Team Wagner DESIGNSTUDIO, teamwagner-design.at

Nyomtatás: Druckerei Rutzky GmbH

Fotók: copyright Alsó-Ausztriai Tartomány Kormányzati Hivatala, Óvodai Osztály;
pixabay.com; unsplash.com; Adobe Stock

Előszó

A digitalizáció és az új technológiák újabb és újabb lehetőségeket, esélyeket nyitnak meg előttünk. Ugyanakkor a globalizált világban egyre fontosabbá válik a többnyelvűség.

Éppen ezért tűzte maga elé az Alsó-Ausztriai Tartományi Kormányzat Óvodai Szakosztálya az EduSTEM (AT-CZ), BIG_inn AT-HU és a BIG_LING SK-AT INTERREG-projektek keretén belül azt a célt, hogy már az óvodától kezdve növelje a jövőbeli fiatal felnőttek versenyképességét és foglalkoztatási esélyeit (employability) azáltal, hogy a többnyelvűségre helyezi a hangsúlyt, és arra, hogyan kapcsolódnak össze a szomszédos országok nyelvei a határon átnyúló, regionális gazdasági közegben.

Az utóbbi években minden alsó-ausztriai óvodát és az általános iskolák alsó tagozatait – összesen 1700 helyszínen – sikerült Bee-Bot szettel ellátni. A Bee-Bot egy kis padlórobot, amelyik nyíl-gombok segítségével könnyedén programozható. Ily módon a gyerekek önállóan beprogramozhatják az utat, amit aztán a Bee-Botnak meg kell tennie. Ez játékos módon fejleszti az analitikus és az előretervező gondolkodást, valamint a gyerekek problémamegoldó képességeit.

A Bee-Bot és az óvodai év című kézikönyv az óvodapedagógia területéről származó „jógyakorlatokat" gyűjti egybe, melyek megmutatják, hogyan lehetséges az első programozási ismeretek megszerzésével egy időben egy másik (szomszédos ország)nyelvet elsajátítani. A Bee-Bot óvodai alkalmazásával a gyerekek ún. MTMI (azaz matematikai, természettudományos, műszaki és informatikai) kompetenciája nyelvérzékeny módon fejleszthető, különös tekintettel a felfedező, kutató és mozgásos tanulásra.

A pedagógus szakemberek ezzel a kézikönyvvel gyakorlati útmutatást és gazdag impulzusokat kapnak, melyek segítségével felkelthetik a gyerekek érdeklődését az MTMI-témák iránt. Ezzel egyidejűleg nő a gyerekek önbizalma és megtapasztalják, hogy a látszólag nehéz, technikai, matematikai vagy természettudományos dolgokat is gyerekjáték megtanulni.

Christiane Teschl-Hofmeister
tartományi tanácsos

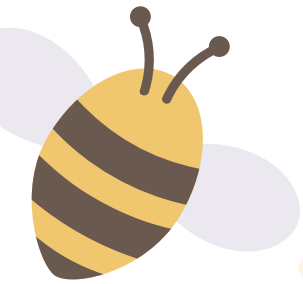
A projektekben részt vevő alsó-ausztriai óvodák:
EduSTEM (AT-CZ):
Landeskindergarten Alberndorf im Pulkautal, Kirchengasse 5
Landeskindergarten Brand, Brand 111
Landeskindergarten Brand-Nagelberg, Hauptstraße 310
Landeskindergarten Dietmanns, Kindergartenstraße 1
Landeskindergarten Dobermannsdorf, Palterndorfer Straße 279
Landeskindergarten Drosendorf, Hornerstraße 24
Landeskindergarten Eibesthal, Passionsweg 9
Landeskindergarten Geras, Hauptstraße 17a
Landeskindergarten Gmünd, Dr.-Karl-Renner-Straße 33
Landeskindergarten Groß Kadolz, Groß Kadolz 80
Landeskindergarten Großau, Grenzgasse 5
Landeskindergarten Großschönau, Großschönau 96
Landeskindergarten Guntersdorf, F.-W.-Raiffeisen-Platz 2
Landeskindergarten Hadres, Volksschul-Siedlung 2
Landeskindergarten Harbach, Harbach 41
Landeskindergarten Haugschlag, Haugschlag 39
Landeskindergarten Haugsdorf, Meierhofstraße 2
Landeskindergarten Hauskirchen, Mühlstraße 328
Landeskindergarten Heidenreichstein, Brunfeldstraße 5
Landeskindergarten Hohenruppersdorf, Sonnenweg 7
Landeskindergarten Japons, Kindergartengasse 1
Landeskindergarten Karlstein an der Thaya, Wilhelm-Matzinger-Straße 4
Landeskindergarten Kirchberg am Walde, Kirchberg 200
Landeskindergarten Kleinhadersdorf, Landesstraße 1
Landeskindergarten Laa an der Thaya, Hanfthal 66
Landeskindergarten Laa an der Thaya, Kindergartenstraße 5–7
Landeskindergarten Laa an der Thaya, Kottingneusiedl 47
Landeskindergarten Laa an der Thaya, Wehrgartenstraße 23
Landeskindergarten Laa an der Thaya, Wulzeshofen 56
Landeskindergarten Langau, Langau 270
Landeskindergarten Lanzendorf, Schrickerstraße 6
Landeskindergarten Litschau, Schulstraße 7–9
Landeskindergarten Mailberg, Mailberg 90
Landeskindergarten Mistelbach an der Zaya, Franziskusgasse 2
Landeskindergarten Mistelbach an der Zaya, Gewerbeschulgasse 4
Landeskindergarten Mistelbach an der Zaya, Kettlasbrunner Hauptstraße 12
Landeskindergarten Neusiedl an der Zaya, Schulgasse 6a
Landeskindergarten Ottenthal, Guttenbrunn 73
Landeskindergarten Paasdorf, Zur Kirche 18
Landeskindergarten Pfaffendorf, Pfaffendorf 60
Landeskindergarten Pleißing, Pleißing 84
Landeskindergarten Poysbrunn, Schloßstraße 23
Landeskindergarten Poysdorf, Wienerstraße 22
Landeskindergarten Pulkau, Schottengasse 4
Landeskindergarten Raabs an der Thaya, Kollmitzsteig 6
Landeskindergarten Raabs an der Thaya, Puchheimstraße 25
Landeskindergarten Rabensburg, Zayastraße 1
Landeskindergarten Reingers, Reingers 87
Landeskindergarten Retz, Windmühlgasse 10

Landeskindergarten Retz-Obernalb, Winzergasse 11
Landeskindergarten Retz-Unternalb, Kirchfeldstraße 69
Landeskindergarten Schrattenthal, Obermarkersdorf 36
Landeskindergarten Schrattenthal, Schrattenthal 30
Landeskindergarten Stronsdorf, Patzmannsdorf 2
Landeskindergarten Unserfrau, Unserfrau 50
Landeskindergarten Unterretzbach, Dorfstraße 18
Landeskindergarten Waidhofen an der Thaya, Hollenbach 16
Landeskindergarten Waldkirchen an der Thaya, Waldkirchen 49
Landeskindergarten Walterskirchen, Hauptplatz 4
Landeskindergarten Weitersfeld, Auberg 276
Landeskindergarten Weitra, Gansberg 50
Landeskindergarten Weitra-Kalvarienberg, Schubertstraße 203
Landeskindergarten Wetzelsdorf, Schulgasse 12
Landeskindergarten Ziersdorf, Joseph-Haydn-Straße 25

BIG_inn AT-HU:
Landeskindergarten Bad Erlach, Altagasse 4
Landeskindergarten Edlitz, Markt 119
Landeskindergarten Grimmenstein, Hochegger Straße 41c
Landeskindergarten Grimmenstein, Schulgasse 1
Landeskindergarten St. Egyden/Steinfeld, Rosenweg 79
Landeskindergarten Weikersdorf am Steinfelde, Blätterstraße 62
Landeskindergarten Winzendorf, Siedlerstraße 332

BIG_ling SK-AT:
Landeskindergarten Angern an der March, Ollersdorferstraße 57
Landeskindergarten Bad Deutsch-Altenburg, Neustiftgasse 19
Landeskindergarten Berg, Hauptstraße 28
Landeskindergarten Deutsch-Haslau, Obere Hauptstr. 31
Landeskindergarten Drösing, Lagerhausstraße 5
Landeskindergarten Engelhartstetten-Loimersdorf, Ortsstraße 65
Landeskindergarten Gallbrunn, Hauptstraße 63
Landeskindergarten Göttlesbrunn, Rosenbergstraße 30
Landeskindergarten Götzendorf/Leitha, Dr.-Heidrich-Gasse 12
Landeskindergarten Hainburg an der Donau, Alte Poststraße 12
Landeskindergarten Hainburg an der Donau, Burgenlandstraße 49a
Landeskindergarten Hainburg an der Donau, Landstraße 2
Landeskindergarten Haslau an der Donau, Bahnstraße 10
Landeskindergarten Höflein, Kirchenberg 4
Landeskindergarten Hohenau an der March, Dammgasse 42
Landeskindergarten Hundsheim, Gemeindestraße 42
Landeskindergarten Jedenspeigen, Parkgasse 7
Landeskindergarten Lassee, Stift-Melk-Gasse 1
Landeskindergarten Mannersdorf, Kirchenplatz 78
Landeskindergarten Marchegg, Bahnstraße 11
Landeskindergarten Marchegg, Bahnstraße 11A
Landeskindergarten Marchegg, Kirchenplatz 4
Landeskindergarten Marchegg-Breitensee, Ortsstraße 62
Landeskindergarten Margarethen am Moos, Leithastraße 13
Landeskindergarten Ollersdorf, Ollersdorf 127

Landeskindergarten Orth an der Donau, Neusiedlzeile 7b
Landeskindergarten Prellenkirchen, Grünaugasse 8
Landeskindergarten Ringelsdorf-Niederabsdorf, Schulstraße 374
Landeskindergarten Rohrau, Ziegelofengasse 2
Landeskindergarten Sarasdorf, Hauptstraße 68
Landeskindergarten Scharndorf, Bodenzeile 1c
Landeskindergarten Schönfeld, Oberweidner Straße 1a
Landeskindergarten Stillfried, Hauptstraße 23
Landeskindergarten Stopfenreuth, Uferstraße 4
Landeskindergarten Trautmannsdorf/Leitha, Hauptstraße 38
Landeskindergarten Velm-Götzendorf, Ebenthalerstraße 9a
Landeskindergarten Weikendorf, Franz-Mair-Weg 5
Landeskindergarten Wolfsthal, Bahnhofstraße 6d
Landeskindergarten Zwerndorf, Bernsteinstraße 7



Gyakran használt fogalmak

Célnyelv = az újként közvetített nyelv
A gyakorlati példákban ez a három szomszédos nyelv, a szlovák, a cseh és a magyar egyike.
PMT = pedagógiai munkatárs
Bee-Bot = (robot)méhecske
A Bee-Bot egy kis padlórobot, amely a hátán található iránygombok segítségével programozható, és amely hangjelzéssel és szemének mozgatásával jelezni tudja, hogy végrehajtott egy parancsot.
Négyzetrácsos fólia = átlátszó
négyzetrácsos fólia 5 x 6 darab mezővel (a mezők száma változtatható).
A mezőkön zsebek is lehetnek, melyekbe kártyák vagy képek helyezhetők.
(Gyakorló)pálya = papírból vagy kartonból készített, képekkel ellátott játékmező
Nyílkártyák = nyilakkal ellátott kártyák, melyekkel a Bee-Bot útját meg lehet határozni
Startkártya = a Bee-Bot bőröndben megtalálható zöld GO-kártya, illetve más tetszőleges kártya, amely a robotméhecske indulási helyzetét jelöli
Kártyacsomagok = az alsó-ausztriai tartományi óvodákba eljuttatott Bee-Bot bőröndben megtalálható 10 darab képes kártyacsomag
Képsorozatok = az a képanyag, amely e kiadvány számára készült
MTMI-súlypont = matematikai, természettudományos, műszaki és informatikai kompetenciák fejlesztése

A kártyacsomagok listája (a következő forrás alapján: Robotik und Programmierung spielerisch lernen. Impulse und Praxisanleitungen für NÖ Landesgyerekgärten, 2018):

Nr. 1 (TÜRKIZ) – programozó gombok
Nr. 2 (PIROS) – szótagok
Nr. 3 (SÖTÉTKÉK) – rímek
Nr. 4 (SÖTÉTZÖLD) – virágok és rét
Nr. 5 (LILA) – képtörténet
Nr. 6 (SÁRGA) – betűk képekkel (kezdőhangok)
Nr. 7 (VILÁGOSKÉK) – fölérendelt fogalmak (tengerben élő állatok, állatok, gyümölcsök és zöldségek)
Nr. 8 (SZÜRKE) – geometriai formák és színek
Nr. 9 (VILÁGOSZÖLD) – számok és tárgyak
Nr. 10 (BÉZS) – geometriai formák és ábrák

Bevezetés – avagy:

mi köze lehet a Bee-Botnak a nyelvi fejlesztéshez?

Európa egy közös társadalmi és gazdasági tér, amelynek határrégióiban különösen fontos a sikeres kommunikáció és a kölcsönös megértés. Az EduSTEM (AT-CZ), BIG_inn AT-HU és BIG_ling SK-AT INTERREG-projektek keretében a gyerekeknek lehetőségük van az alsó-ausztriai tartományi óvodákban és a határmenti iskolák alsó tagozatain a szlovák, cseh és magyar nyelvet mint szomszédos nyelvet tanulni.

Az egyre fokozottabban jelentkező, határon átnyúló mobilitás miatt a nyelvi, interkulturális és szociális kompetenciák mellett egyre fontosabb szerepet kap a természettudományos, műszaki és digitális készségek fejlesztése.

Éppen emiatt Alsó-Ausztria Tartományi Vezetés Óvoda Szakosztálya az említett EU-projektekben az ún. MTMI (matematikai, természettudományos, műszaki és informatikai) kompetenciák hangsúlyosan nyelvi szempontú fejlesztését célozza a kutató, felfedező és mozgásos tanulás előtérbe helyezésével. Ezen célkitűzések megvalósítására vezették be aktívan a Bee-Botokat a nyelvi fejlesztés területére.

A *Bee-Bot és az óvodai év* című kézikönyvünk olyan „jó gyakorlatok” gyűjteménye, melyek az első informatikai ismeretekkel párhuzamosan egy új nyelv elsajátítását is lehetővé teszik.

A gyakorlatban gyakran előforduló kérdések, *melyek a gyors tájékozódást segítik*

KINEK A SZÁMÁRA KÉSZÜLT EZ A KIADVÁNY?

Oktatási segédanyagunk elméleti iránymutatást és sok gyakorlati ötletet kínál minden pedagógusnak, aki nyelv(ek)et tanít, és új inspirációkat keres.

MIÉRT NEM KELL FÉLNI A BEE-BOT HASZNÁLATÁTÓL?

A robotméhecske programozásához nincs szükség előismeretekre. A képek és szimbólumok megkönnyítik az eszköz működésének megértését, és a programozási lépések elvégzése után azonnal megtörténik a folyamat ellenőrzése is. Ezáltal a gyerekek gyorsan megszerzik az első sikerélményeket, ami viszont erősíti a motivációt, hogy kifejezzék magukat a célnyelven is.

HÁNY ÉVES KORBAN AJÁNLOTT A BEE-BOT HASZNÁLATA?

A Bee-Botot sokoldalúan használhatjuk az iskolaelőkészítő foglalkozásokban. A gyakorlati tapasztalatok azonban azt mutatják, hogy pedagógus segítségével vagy nagyobb gyerekekkel együtt dolgozva már két és fél éves korú gyerekek is képesek a Bee-Botot egyszerű lépésekben programozni, s ezt nagy lelkesedéssel teszik.

MILYEN TANULÁSI FORMÁK ESETÉBEN HASZNÁLHATJUK A BEE-BOTOT?

A robotméhecskével több különböző tanulási folyamatban lehet hatékonyan dolgozni.

Egyéni munka esetén a gyermek az önálló feladatvégzésre koncentrálhat, és fejlesztheti programozó kompetenciáját.
Páros munka esetén a gyerekek kölcsönösen támogathatják egymást, és közösen oldhatnak meg problémákat. Együtt programozhatnak egy vagy akár két méhecskét, hiszen két Bee-Bot is mozoghat egyszerre a pályán.
Kiscsoportos foglalkozásokon (3–6 gyerek) a fiatalabb, vagy a programozásban még kevésbé járatos gyerekek először megfigyelhetik a lépéseket, aztán ők is megpróbálkozhatnak a feladattal. Haladók esetében egyidejűleg több méhecskét is használhatunk.

HÁNY GYEREK TUD EGYSZERRE RÉSZT VENNI EGY-EGY FOGLALKOZÁSON?

A csoport nagysága a konkrét programozási feladattól vagy a foglalkozás jellegétől függ, hiszen csoportmunka esetén a gyerekek különböző szerepeket vállalhatnak: programozó, megfigyelő, segítő stb.

Ha **pálya nélkül** dolgozunk a méhecskével, akkor a csoport nagyobb is lehet. Amikor **pályát használunk,** fontos, hogy minden gyerek jól lássa, hogyan programozható, ill. azt követően hogyan mozog a méhecske. A gyerekek megfigyelés útján is meg tudják tanulni, hogy mit kell tenniük ahhoz, hogy a Bee-Bot parancsokat teljesítsen. A csoport nagyságát úgy kell kialakítani, hogy minden gyereknek lehetősége legyen megfigyelni és ki is próbálni a programozást.

HÁNY BEE-BOTRA VAN SZÜKSÉG A KÜLÖNBÖZŐ FOGLALKOZÁSOKHOZ?

Az lenne az optimális, ha minden gyereknél lenne egy méhecske. A tapasztalat azonban azt mutatja, hogy akár egy Bee-Bot is elég lehet ahhoz, hogy a csoport sikeresen és örömmel oldja meg a feladatokat.

SZÜKSÉG VAN-E A NÉGYZETRÁCSOS PÁLYÁRA A FOGLALKOZÁSOKHOZ?

A legtöbb feladathoz szükség van az átlátszó négyzetrácsos pályára. Ezt meg lehet vásárolni készen, de házilag is könnyen elkészíthető egy darab fóliából vagy átlátszó műanyag asztalterítőből.

Alternatív lehetőségként használhatunk egy nagyobb ív papírt is, pl. sütőpapírt, amelyre felrajzoljuk a négyzetrácsot, a rács mezőire pedig a feladathoz szükséges képeket, betűket, számokat vagy geometriai formákat.

VANNAK OLYAN FOGLALKOZÁSOK IS, AMELYEKHEZ NEM KELL A NÉGYZETRÁCSOS FÓLIA?

Néhány feladathoz nem kell semmilyen pálya. Fel lehet építeni például egy akadálypályát különböző tárgyakból, játékokból vagy természetes anyagokból (levelek, makkok, gesztenyék stb.). A gyerekek maguk is lehetnek akadályok, amiket a Bee-Botnak kerülgetnie kell. A pálya nélküli programozás egyik változatát azok a feladatok jelentik, amelyek esetében a gyerekek maguk készítik el a pályát, pl. úgy, hogy egy nagy ív papírra festenek egy falut utcákkal és házakkal, vagy megrajzolják az óvodájukat a különféle termekkel és játszósarkokkal.

MIKOR VAN SZÜKSÉG A NYÍLKÁRTYÁKRA?

A programozáshoz használhatók nyíl- vagy parancskártyák is, amelyekkel a Bee-Botot irányító kódot tudjuk vizualizálni. A kártyákon a parancsokat mutató jelek találhatók (1-es számú kártyacsomag a Bee-Bot bőröndben). A parancskártyák segítségével a gyerekek megértik, hogy a jelek információkat hordoznak, és megtanulják megfejteni a jelentésüket, miközben alkalmazzák ezt a jelentést a programozásban. Ezeknek a parancskártyáknak a segítségével előre meg tudják tervezni a méhecske teljes útját, vagy ellenőrizhetik, hogy helyes volt-e a programozás.

LÉTEZNEK-E A BEE-BOTHOZ KÜLÖNBÖZŐ KIEGÉSZÍTŐK?

A Bee-Botot „fel is öltöztethetjük”: különféle maszkokat helyezünk rá, de rögzíthetünk rá ceruzát vagy tollat, amivel rajzolhat. Legegyszerűbben ragasztószalaggal lehet rögzíteni ezeket a kiegészítőket.

TIPP!: Akkor megy a legjobban a rajzolás, ha a tollat a méhecske fejéhez erősítjük.

A kereskedelemben készen kaphatók különböző kiegészítők. A játékok kipróbálásánál azonban a saját készítésű kiegészítők is teljesen alkalmasnak bizonyultak.

HOL LEHET TANÍTÁSI SEGÉDANYAGOKAT TALÁLNI?

Alsó-Ausztria minden tartományi óvodájában megtalálható egy úgynevezett Bee-Bot koffer. A Koffer 10 darab képkártyacsomagot tartalmaz, valamint egy kiadványt, amely részletes leírást ad a robotméhecske funkcióiról és alkalmazási lehetőségeiről.

Jelen kiadvány, valamint a hozzá kapcsolódó képkártyacsomagok és egyéb segédanyagok a Koffer kiegészítéseként szolgálnak. Ezek a segédanyagok kinyomtathatók, kivághatók, és azonnal felhasználhatók a nyelvtanításhoz.

Az egyes fájlok neve mindig megegyezik a kiadványban leírt gyakorlati példa címével. A kiegészítő anyagok a következő linken érhetők el:

https://www.noe.gv.at/noe/Kindergaerten-Schulen/Spiel-und-Lernangebote.html

HOGYAN TANULNAK A GYEREKEK PROGRAMOZNI?

A tulajdonképpeni programozásra olyan játékokkal lehet felkészíteni a gyerekeket, amelyek közben megtanulnak tájékozódni a játékmezőn, megismerik az irányokat és az irányítást, és a saját testükön próbálhatják ki a programozást, például úgy, hogy a válluk megérintésével jobbra vagy balra mennek. A programozásra felkészítő feladatok számtalan lehetőséget kínálnak arra, hogy a gyerekeket megismertessük az első fogalmakkal a célnyelven.

A jelen kézikönyvben közölt játékok és foglalkozások a programozásba való bevezetésként tekinthetők: pl. tájékozódási feladatok nyilakkal, memóriajátékok, tangram vagy labirintus.

Kezdetben a gyerekek egyrészt egy játékbábuval elmehetnek a starttól a célig úgy, hogy közben az egyes programozási lépéseket a célnyelven megnevezik, megszámolják, másrészt megpróbálhatják az útvonal hosszát megbecsülni.

HOGYAN TANULJÁK MEG A GYEREKEK ÖNÁLLÓAN PROGRAMOZNI A BEE-BOTOT?

Először úgy vegyék kézbe a gyerekek a Bee-Botot, hogy még nincs bekapcsolva, és így barátkozzanak meg vele. A PMT elmagyarázza nekik a különböző gombok funkcióit.

Ezután bekapcsolhatjuk a robotméhecskét, és kipróbálhatjuk a különböző gombokat. Ekkor a gyerekek meglátják, hogy mi történik, ha a robot megkapja az első parancsokat. Ezután megtervezhetik és beprogramozhatják az első útvonalakat. Könnyebb a gyerekek számára, ha ezeket az első lépéseket még nem a négyzetrácsos fólián teszi meg a Bee-Bot.

Ebben a tanulási szakaszban a Bee-Bot pl. olyan utakon induljon el, amelyeket a gyerekek maguk építenek fel, vagy képkártyákat gyűjthet a játékpályán (a négyzetrácsos papíron vagy átlátszó fólián). Egy további lehetőség, hogy előre megrajzoljuk az utat egy kockás papírra, és ezen az útvonalon vezetjük a Bee-Botot.

MILYEN KOMPETENCIÁKAT LEHET A BEE-BOTTAL FEJLESZTENI?

A Bee-Bot programozása mint kutatás alapú, cselekvéses tanulás [learning by doing] a célnyelv beszélt nyelvi változatát erősíti a gyerekekben, akik ily módon átfogó fejlesztésben részesülnek.

A Bee-Bottal dolgozva nemcsak a digitális és kognitív kompetenciákra fókuszálunk: a rendszerező, tájékozódási és problémamegoldó kompetenciákat, valamint a társas és érzelmi intelligenciát, illetve a kommunikatív képességeket is erősítjük.

Az előkészítő szakaszban különösen a motorika, a mozgáskoordináció és a térbeli tájékozódás fejlesztése kerül előtérbe.

Az ezt követő programozási szakaszban a számolást, a távolság- és iránybecslést, a parancsok és utasítások verbalizálását, valamint az emlékezőképességet és az analitikus gondolkodást fejlesztjük.

Végül az elmélyítő, megerősítő szakaszban a játékmenet elmesélésével, összefoglalásával és elemzésével a szókincs fejlesztésére van lehetőségünk.

HOGYAN LEHET KÖZVETÍTENI A CÉLNYELVET A BEE-BOT SEGÍTSÉGÉVEL?

Ha a Bee-Bot például egy képkártyához érkezik, a rajta szereplő tárgyat a PMT a célnyelven nevezi meg. A célnyelvi tudás megerősítésére kezdeményezhetünk játékokat valódi tárgyakkal, amelyekben a megszerzett új szókincset ismételjük és elmélyítjük. A gyerekek váltakozva hallgatják és beszélik a célnyelvet, és ezáltal lassan elsajátítják azt.

A (több)nyelvi képzés tekintetében a Bee-Bot a tanultak változatos és rendszeres ismétlését, a nyelvi elemek vizualizálását, valamint nemcsak az egyes szavak, hanem történetek és elbeszélések közvetítését is lehetővé teszi. A képkártyák segítenek a gyerekeknek a szavak jelentését megérteni, ugyanakkor kijelölik a nyelvtanulás célját is (például azokban a feladatokban, amelyekben azonos kezdőbetűs vagy egymásra rímelő, esetleg azonos jelentéskörbe tartozó szavakat kell gyűjteni, vagy adott tárgyakat kell gyűjtőfogalmak alá besorolni).

A robotméhecskét sok konkrét óvodai foglalkozáson úgy kell programozni, hogy adott témában szavakat keressünk, vagy adott történetet tudjunk rekonstruálni vele. Ezenkívül komplexebb összefüggéseket is megjeleníthetünk a segítségével, mint például különböző történések kimenetelét, mesék vagy történetek cselekményelemeinek sorrendjét.

A közös játék közben természetes és életszerű módon megy végbe a nyelvelsajátítás. A PMT a gyerekek cselekvéseit az adott célnyelven követi, és ezáltal játékosan ismerkednek az elsajátítandó nyelvvel.

MILYEN NYELVI KOMPETENCIÁKAT TUDUNK A BEE-BOT SEGÍTSÉGÉVEL FEJLESZTENI?

A legfontosabb feladat a célnyelv megszerettetése. Eközben a Bee-Bot segítségével fejlesztjük a szókincset és a nyelvi megértést. A rímek keresése és a különböző kezdőhangok felismerése elősegíti a fonológiai tudatosság megerősödését.

A PMT-vel és a többi gyerekkel folytatott dialógusban a gyerek megtanulja kifejezni magát a célnyelven.

HOGYAN TUDJA A BEE-BOT A GYEREKEKET AZ ÓVODAI ÉVEN KERESZTÜL VÉGIGKÍSÉRNI?

Kézikönyvünk gyakorlati része a különböző foglakozások leírásaiban nemcsak óvodapedagógiai szituációkat, hanem a gyerekek mindennapjaira jellemző helyzeteket is tematizál.

Így a Bee-Bot-méhecskével „végigrepülhetünk" az egész óvodai éven, és elősegíthetjük a gyerekek nyelvi fejlődését.

A programozható méhecske mint tanulórobot sokoldalúan alkalmazható a különböző tématerületeken, és hatékonyan kiegészíti az egy súlypont köré épülő vagy évszak-alapú témaköröket, mivel a mellékletek (csakúgy, mint maga a pálya) könnyedén, saját kezűleg is előállíthatók, de számtalan segédanyag online ingyenesen is rendelkezésre áll (ld. az egyes feladatoknál megadott függelékeket a következő linken:

https://www.noe.gv.at/noe/Kindergaerten-Schulen/Spiel-und-Lernangebote.html

HOGYAN ÉPÜLNEK FEL A KONKRÉT FOGLALKOZÁSOK?

Kézikönyvünk gyakorlati részét tematikusan úgy alakítottuk, hogy a Bee-Bot-foglalkozások az egész óvodai nevelési évet végigkísérhessék.

Az évszakok és a különböző ünnepek (például a karácsony vagy a születésnap) ugyanúgy megtalálhatók a példák között, mint az óvodai hétköznapokon bármikor kipróbálható ötletek (például a kenyérsütés vagy a számolós játékok). Más képkártyákkal más témában is könnyedén megszervezhetők a foglalkozások. Így például gyümölcs- és zöldségfélék helyett erdei és vízi állatokat csoportosíthatunk.

MILYEN PROGRAMOZÁSI NYELVET ALKALMAZUNK?

A Bee-Bot programozási nyelve irányjelölésekből áll, amelyek minden példánál azonosak.

Az irányjelölések feldolgozásához a *„Robotik und Programmierung spielerisch lernen. Impulse und Praxisanleitungen für NÖ Landeskindergärten (2018, S.7)"* című kiadványban szerepelnek előkészítő gyakorlatok, mint például a „robotjáték". Ezekben az irányjelölésekhez haptikus jelek hozzárendelését javasolják, amelyek segítségével a gyerekek egymást is programozhatják.

	Irányjelölések németül	Irányjelölések szlovákul	Irányjelölések csehül	Irányjelölések magyarul	Irányjelölések más célnyelven
	(ein Schritt) vorwärts	(jeden krok) dopredu	(jeden krok) dopředu	(egy lépés) előre	
	(ein Schritt) rückwärts	(jeden krok) dozadu	(jeden krok) dozadu	(egy lépés) hátra	
	Rechtsdrehung	otočiť doprava	otočit doprava	jobbra fordul	
	Linksdrehung	otočiť doľava	otočit doleva	balra fordul	
	Pause	prestávka/pauza/stoj	přestávka/pauza/stop	szünet	
	Los geht's	štart	Start/Jdi	start	
	löschen	vymazať	vymazat	töröl	

Haptikus jel	Gomb	A gyermek mozgása (a gyermek mint “Bee-Bot”)
1x érintés a mellkason		(egy lépés) előre
1x érintés a háton		(egy lépés)hátra
1x érintés a jobb karon		jobbra fordul
1x érintés a bal karon		balra fordul
érintés mindkét vállon		szünet
érintés a fejen		indulás/start
(körkörös mozdulat a háton)		törlés

MILYEN PROGRAMOZÁSI FELADATOKAT KÍNÁL KIADVÁNYUNK?

1. Előkészítő feladatok

» Tűz-víz-villám-játék: ezalatt a gyerekek megértik, hogy mit jelent és hogyan működik egy kód. A játékban különféle jelentéseket hordozó kód-szavak szerepelnek (például víz = valahová fel kell mászni; villám = megáll a mozdulat stb). Vagyis ha a gyerekek meghallják a kódot, annak megfelelően kell reagálniuk.
» Programozó játék: a gyerekek érintésekkel, azaz haptikus kódokkal programozzák egymást, és ezáltal megismernek egy programozási nyelvet.
» Tájékozódási játék nyilakkal: itt a gyerekek a nyilak jelentésével és funkciójával ismerkednek meg.
» Tangram-játékok: ezek a helyzetfelismerő és iránymeghatározó észlelést fejlesztik.
» Labirintus-feladatok: a helyes út felismerésére és az akadályok elkerülésére nevelnek.
» Térbeli tájékozódáshoz kapcsolódó játékok (pl.a jobbomon van egy üres hely): ezek a feladatok segítenek a gyerekeknek az iránymegjelöléseket megérteni és megtanulni.

2. Feladatok a Bee-Bot funkcióinak megismeréséhez:

» Történetmesélés a Bee-Bot-méhecske segítségével
» Távolságbecslés: Hány lépést kell megtennie a méhecskének, hogy célba érjen?
» Kötetlen játék a Bee-Bottal: Ekkor a gyerekek megérthetik a gombok és ezáltal a nyilak jelentését. Elkészíthetjük például papírból a méhecskét, és eljátszhatjuk rajta a programozást.
» Rajzolás a Bee-Botra erősített tollal: Ennél a játéknál kipróbálhatjuk a gombok funkcióit.

3. Egyszerű programozási feladatok:

» A-ból B-be (startvonaltól a célba) jutni = egylépéses programozás (egyenes útvonal programozása irányváltoztatással és szünetekkel)
» A-ból B-be jutni rövid szekvenciákban = többlépéses programozás (egyenes útvonal programozása egy fordulással és közbeiktatott szünetekkel)
  » A és B jelölik ki a feladatot
  » az A pontot jelölhetjük a GO-kártyával
  » a B pont lehet
    » a feladatot végző gyerek vagy egy társa által kiválasztott cél
    » a PMT által nyilakkal vagy verbális utasításokkal meghatározott cél
    » válasz egy feltett kérdésre
    » a következő lépés egy adott sorozatban (pl. egy dal adott sora vagy egy történet adott pontja)
    » egy rejtvény megfejtése (pl. egy hiányzó képrészlet)
    » dobókocka segítségével meghatározott cél.

4. Haladó programozási feladatok problémamegoldással:

» eljutni A-ból B-be rövid szekvenciákkal és akadályokon át (pl. meg kell találni a legrövidebb/leggyorsabb utat)

5. Program lejegyzése/saját program készítése (az utolsó óvodai évtől javasolt)

» tánckoreográfia készítése több méhecske számára
» összetett útvonal lejegyzése nyilakkal
» a cél meghatározása nyilak alapján (Hová érkezik a Bee-Bot, ha ezen az úton halad?)
» egy útvonal meghatározása nyilakkal a többiek számára
» programhiba keresése és kijavítása.

MILYEN KOMPLEX FELADATOKAT KÍNÁL A KÉZIKÖNYV A PROGRAMOZÁSI NYELV ÉS A CÉLNYELV ÖSSZEKAPCSOLÁSÁRA?

1. Az adott témában tartott nyelvi foglalkozások, melyek megelőzik és megalapozzák a későbbi programozást (pl. történetek, játékok, rávezető kérdések).

2. Az adott célnyelven lefolytatott programozási foglalkozások, melyeknek középpontjában maga a programozási nyelv áll (itt a különböző gombok/nyilak iránykijelölő szerepét az adott célnyelven rögzítjük és átbeszéljük).

3. Magyarázattal kísért tevékenység – a műveletek végrehajtásának verbális magyarázata (pl. az útvonal elmondása, rímek vagy kísérőszöveg előadása).

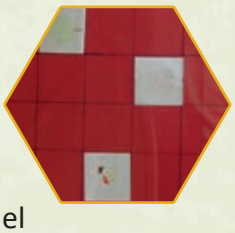
4. A programozást követő nyelvi foglalkozások – ellenőrző kérdések, közös reflektálás, történetmesélés és összefoglalás.

5. Megerősítő nyelvi foglalkozások: a Bee-Bot-játék után a megszerzett képkártyákat meg lehet számolni és szét lehet válogatni; rejtvényjátékot, kvartettet, memóriajátékot vagy különböző fejtörőket lehet velük szervezni; az adott témában további foglalkozásokat lehet tartani (pl. előadni a történetet); egy dalt elénekelni, megbeszélni vagy kreatív módon színre vinni.

MIT NYÚJTANAK A GYAKORLATI FELADATOK?

» a példák jól áttekinthetőek és egységesen tagoltak
» összekapcsolják az elméletet a gyakorlattal: minden feladatot többször is kipróbáltak a gyakorlatban
» a feladatok könnyen adaptálhatóak más nyelvekre és témákra
» a feladatleírások négy nyelven is hozzáférhetőek (németül, szlovákul, csehül és magyarul)
» a versek, dalok, valamint a rávezető kérdések két nyelven szerepelnek (németül és egy szomszédnyelven – a három megadott nyelv közül).

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK



» A nyugodt környezet nagy segítséget jelent a gyerekeknek, hogy a feladatra tudjanak koncentrálni.
» Mindig alaposan magyarázzuk el a feladatot!
» Mindig a célnyelven mondjuk a számokat és az utasításokat a méhecskének!
» „Öltöztessük át" a méhecskét! Készítsünk neki „ruhákat" saját ötleteink alapján, vagy keressünk az interneten kész sablonokat!
» Rögzítsünk ragasztószalaggal különböző tárgyakat a méhecskére, pl. ceruzát, tollat, mágnest vagy játékutánfutót, amivel a robot kisebb dolgokat szállíthat! Akkor megy a legjobban a rajzolás, ha a tollat a méhecske fejéhez erősítjük.
» Akadálypályát építőkockákból és játékbábukból is építhetünk a méhecske számára.
» Emlékeztessük a gyerekeket arra, hogy nyomják meg az X-gombot (Törlés-gomb), mielőtt egy új

játékot/programot kezdenek el!
» Jelöljük különböző színekkel a „Jobbra” és „Balra” parancsokat, hogy a gyerekek könnyebben meg tudják különböztetni az irányokat!
» Ügyeljünk rá, hogy a négyzetrácsos fólia felülete mindig sima maradjon!
» Vágjuk a képkártyákat valamivel kisebbre! A 15 x 15 cm-es mezőkhöz a képkártyák mérete kb. 14,5 x 14,5 cm legyen!
» Bízzuk a gyerekekre a képkártyák megrajzolását!
» A gyerekeknek a Bee-Bottal szerzett különösen fontos tanulási tapasztalatait és eredményeit egy külön Bee-Bot-mappában dokumentálhatjuk.

TOVÁBBI HASZNOS LINKEK ÉS SEGÉDANYAGOK

Robotik und Programmieren eigenständig erlernen: Impulse und Praxisanleitungen für NÖ Landeskindergärten (A robotika és a programozás játékos elsajátítása. Impulzusok és gyakorlati útmutatók Alsó-Ausztria óvodái számára), 2018.

Alsó-Ausztria Tartományi Vezetésének Óvoda Szakosztálya hozzáférhetővé teszi az interneten minden érdeklődő pedagógus számára a Bee-Bot kofferhez tartozó leírást, amely lépésről lépésre vezet be a robot használatába. Ez a kiadvány egy jól áttekinthető leírást tartalmaz a Bee-Bot alapfunkcióiról, valamint számos alkalmazási lehetőséget is bemutat. Ezek a szemléletes képekkel illusztrált példák megmutatják, hogy milyen sokféle kompetenciaterületen lehet a Bee-Botot használni, többek között például a nyelvi, matematikai és természettudományos készségek fejlesztésére. A brosúra segítségével minden szülő és érdeklődő is tájékozódhat a témáról.

A kiadvány letölthető az internetről a következő linken:

https://www.noemedia.at/fileadmin/user_upload/Zentrale/Robotik/BeeBot_Kindergarten_2018_09_26.pdf

További elméleti és gyakorlati információk a Bee-Bot-programozáshoz:

https://lehrerweb.wien/praxis/robotik-coding/roboter/bee-bot/

BIG-segédanyagok a szomszéd nyelvek közvetítéséhez::

https://sk-at.big-projects.eu/index.php/de/sk-at-tool-neighboringlanguages

https://at-cz.big-projects.eu/index.php/de/cz-at-tool-neighboringlanguages

https://at-hu.big-projects.eu/index.php/de/at-tools-nachbarsprachen

Forrás az elméleti háttérhez:

https://idlweb.de/glossar/serialitaet/

További irodalom:

„Denken lernen - Probleme lösen”
Ein Projekt des BMB. Zugänglich unter:

https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi/dgb/dlpl.html

A kötet az alábbi „jógyakorlatokat” tartalmazza (évszakok szerinti lista)

Ősz:

Játékosan ünnepeljük a tökszezont 20

Tél:

Kövesd a nyilakat! 21
Mikulás-keresőjáték 23
Milyen a karácsony illata? 24
Hóembert építünk 25

Tavasz:

Virág anyának 26
Tavaszi séta az erdőben 28
Nyuszi Gyuszi – húsvéti történet 30
Borsóm a kertben 32
Húsvéti tojásokat keresünk 33
Milyen színűek a tavaszi virágok? 34

Nyár:

A szomorú pillangó 36
Babot ültetünk 38

Egész évben aktuális témák:

A réten 40
A törött ablak 43
Állatos dal 46
Az elveszett cica 48
Táncol a méhecske 51
A formaegerek 52
A művész-méhecske 54
A repülő hőlégballon 56
Én elmentem a vásárba 58
Születésnapi tánc 60
Óvodai rally 62
Gyümölcs- és zöldségsaláta 63
Kincskeresés a mindig éhes rókával 64
A part alatt 66
Mennyi mindent tud a testem! 69
Hogyan mentette meg a méhecske a nyuszit? 71
Hol lakom? 73

Játékosan ünnepeljük a tökszezont

Téma tökarcok, formák megtalálása és megkülönböztetése

Munkaforma 1–4 gyerek

Eszközök játékpálya, 5 kicsi tökarcokat ábrázoló kártya + 5 nagy tökarcokat ábrázoló kártya

Célok a szókincs ismétlése, érzések kifejezése a tök témakör kapcsán, kérdések megértése és megválaszolása, felkészülés a Bee-Bot programozására a négyzetrácsos fólián való tájékozódás és az útjelző nyilak használatán keresztül, problémamegoldá

Előkészítés Sárga papírra kis és nagy tökarcokat rajzolunk, mindegyik kis tökarc ugyanazt az érzelmet fejezze ki, mint a párjaként álló nagy tökarc. Így ötféle „tökanyukát” és ötféle „tökgyereket” kapunk.

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: ősszel megérik a tök, leszedjük, és főzhetünk belőle levest, vagy tökfaragással készíthetünk neki arcot. Lehet nevető vagy szomorú arcú tök. A szemeket is sokféleképpen faraghatjuk ki. Először memóriajátékot játszunk a képkártyákkal, hogy a gyerekek jól megfigyelhessék a különböző tökarcokat.

Programozás: Az alsó sorban egymás mellé helyezzük a tökgyerekeket. A tökanyukákat a négyzetrácsos fólia tetszőleges mezőin helyezzük el. A Bee-Bot a tökgyerektől indul, és úgy kell programozni, hogy a megfelelő tökanyukához menjen. Azután az összetartozó képeket egymásra rakjuk.

Facilitáló nyelvi eszközök:

Kezdők

» lépések számolása
» irányok megnevezése

Haladók

» a tökarcokról leolvasható érzelmek megnevezése
» különbségek és hasonlóságok megnevezése
» kérdések megválaszolása
» útvonal leírása

Záró gyakorlatok: Egy tükör előtt mindannyian különféle arcokat vágunk, és megpróbálunk ezáltal különféle érzéseket kifejezni.

További ötletek és javaslatok

» Tökarcokat faragunk.
» Töklevest főzünk.

Ötletgazda: Gabriela Havlíková

Kövesd a nyilakat!

Téma

tájékozódási játék Bee-bot nélkül
tél, téli tevékenységek
TIPP: Ezt a feladatot az üres játékmezőt és a nyílkártyákat felhasználva és odaillő memóriajáték-képekkel kiegészítve bármelyik tetszőleges témára alkalmazhatjuk.

Munkaforma

egyéni munka

Eszközök

téli játékpálya, nyílkártyák startképpel (függelék 1 és 2)
Variáció: üres játékpálya, 20 db, a témához illő memóriakártyapár, nyílkártyák képek nélkül (függelék 3 és 4), átlátszó fólia, játékbábuk, esetleg színes ceruzák vagy tollak

Célok

A tél témaköréhez tartozó szókincs bővítése és megerősítése; tájékozódás a négyzetrácsos játékmezőn; problémamegoldó stratégiák kialakítása; út- és irányjelző nyilak jelentésének megértése és kifejezése (ragok, prepozíciók stb.); felkészülés a Bee-Bot programozására.

Előkészítés

A téli játékpályát két példányban kinyomtatjuk. Az egyik példányt kártyákra vágjuk és csomóba helyezzük. A gyerek is kirakhatja a pályát az általa kiválasztott memóriakártyákból. A képek párját ekkor a nyílkártyáknál használjuk start- és célkártyaként. A nyílkártyák számát és az útvonal hosszát (3–6 lépés) a gyerek szintjének megfelelően választjuk ki.

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: A figyelem felkeltésére a PMT elénekel egy mozgásos dalt, amelyben irányok szerepelnek (pl. a Nach oben, nach unten/Felfelé, lefelé c. dalt Stephen Janetzkotól). Ezzel átismételhetjük az irányokat, pl. nach oben = felfelé, nach unten = lefelé, nach links = balra és nach rechts = jobbra.
A kezdők kapnak a PMT-től 2-3 nyílkártyát, vagy maguk is kiválaszthatják őket. A gyerekek minden nyílkártya esetében először megnevezik a startkártyát, és a PMT segítségével megszámolják a lépéseket/nyilakat (számok 1-től 6-ig).
A haladók önállóan választják ki a nyílkártyákat, és minden általuk ismert képet megneveznek a játékpályán. (Ha memóriakártyákkal játszunk, a kártyák lerakása közben nevezzük meg a képeket.) Ezután a gyerek megnevezi a startképet a nyílkártyán, és leírja az útvonalat az irányok megnevezésével.

Programozás: A gyerek úgy tájékozódik a négyzetrácsos játékmezőn, hogy az ujjával vagy egy játékbábuval követi a nyilak által kijelölt utat a starttól a célig. A feladat nehézségi szintjét a nyílkártyákkal lehet változtatni.

Facilitáló nyelvi eszközök: Az útvonalat a PMT és azután a gyerek is a célnyelven fogja elmondani.
Záró gyakorlatok: A PMT megkérdezi a gyereket, hogy mit szeret télen csinálni.

További ötletek és javaslatok

A PMT ad a gyereknek egy üres nyílkártyát, aztán kérdéseket tesz fel neki a játékban szereplő képekkel kapcsolatban. Pl. Hóembert akarunk építeni. Mire van szükségünk hozzá? A gyerek megkeresi a hóembert ábrázoló kártyát, és a startmezőre helyezi. Ezután megválaszolja a kérdést (pl. hó, kesztyű, répa stb.), és megkeresi az ezt ábrázoló képet, és a célmezőre helyezi. Ezután a gyerek megkeresi a startkártyától a célkártyáig vezető utat, és megpróbálja ezt lépésről-lépésre felrajzolni az üres kártyára.

Ötletgazda: Jaroslava Sládkovičová
Függelék: Folge-dem-Pfeil-Spiel (Kövesd a nyilakat!): 1. Spielplan Winter (Téli játékpálya), 2. Pfeilkarten mit Bild (képes nyílkártyák), 3. Leeres Spielfeld (üres játékmező), 4. Pfeilkarten ohne Bilder und Pfeile (nyílkártyák képek és nyilak nélkül) (© J. Sládkovičová)

Mikulás-keresőjáték

Téma Mikulás, számolás a célnyelven

Munkaforma 1–4 gyerek

Eszközök képes gyakorlópálya (A3 méretben), Mikulás-képkártyák (függelék 1), 1 dobókocka, 1 Bee-Bot

Célok szókincsbővítés a Mikulás témakörben, játékszabályok megértése és betartása

Előkészítés Elkészítjük a gyakorlópályát: A négyzetrácsos fólia közepére felrajzoljuk vagy ragasztjuk a Mikulást. Egy tetszőleges mezőn egy szamár található, egy másikon pedig egy szamár zsákkal a hátán. Két másik mezőre kerül egy szánkó zsákkal, egy pedig üresen. Az összes többi mezőn olyan tárgyak vannak, amelyek a Mikulás témakörhöz kapcsolódnak.

Tevékenység leírása **A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok:** A méhecske szeretne eljutni a Mikuláshoz. A gyerekek először a kezük mozgatásával próbálják megmutatni, hogy merre kell menni, ha el akarunk jutni a Mikuláshoz. Ha a tenyér a zsákos szamáron van, két mezőt lehet előre haladni. Ha a tenyér a zsák nélküli szamáron van, két mezőt kell visszafelé lépni. Ugyanez érvényes a szánkóra is: teli szánkó = két mező előre, üres szánkó = két mező vissza. Ha egy gyerek megérkezik a Mikuláshoz, kap tőle egy kis ajándékot.

Programozás: A gyerek dob a dobókockával és a dobott számnak megfelelően megnyomja a nyílgombokat. (Az „Indulás/GO” és „Törlés/X” gombot nem számoljuk bele!)

Facilitáló nyelvi eszközök:

Kezdők
- » lépések számolása
- » szabályok megértése

Haladók
- » képeken szereplő dolgok megnevezése, pl. Mikulás = der Nikolaus, szamár = der Esel, szánkó = der Schlitten, indulás/start = der Start, cél = das Ziel stb.
- » kérdések megválaszolása
- » útvonal leírása

Záró gyakorlatok: A gyerekek lerajzolják a Mikulást, és azt, hogy mit szeretnének tőle kapni.

További ötletek és javaslatok Nagyon egyszerűen átalakítható más ünnepi témakörre is (pl. húsvét, karácsony, Márton-nap).

Ötletgazda: Michaela Růžičková
Függelék: Mikulás- keresőjáték: 1. képkártyák (© M. Růžičková)

Milyen a karácsony illata?

Téma karácsony, Kim-játék

Munkaforma 1–4 gyerek

Eszközök 5 db befőttesüveg fedővel, 1-től 5-ig megszámozva.
Az üvegek tartalma: fahéj, vaníliacukor, mandarinhéj, 1 db kis viaszgyertya, fenyőágak.
A befőttesüvegek tartalmát ábrázoló címkék, négyzetrácsos játékmező, Bee-Bot, számkártyák (1-től 5-ig)

Célok karácsonyi illatok érzékeinkkel való felfedezése, fűszerek felismerése és megnevezése, számok felismerése és megnevezése

Előkészítés Megtöltjük az üvegeket a fent említett anyagokkal, és ráírjuk a számokat 1-től 5-ig.

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: A számkártyákat a számokkal felfelé elhelyezzük a négyzetrácsos fólián. Mellette állnak az asztalon a lezárt üvegek. A gyerek választ egy kártyát. Együtt elszámolunk a célnyelven az adott számig. Ezután a gyerek becsukott szemmel beleszagol az ugyanilyen számú üvegbe, és megpróbálja kitalálni, hogy mi van benne.

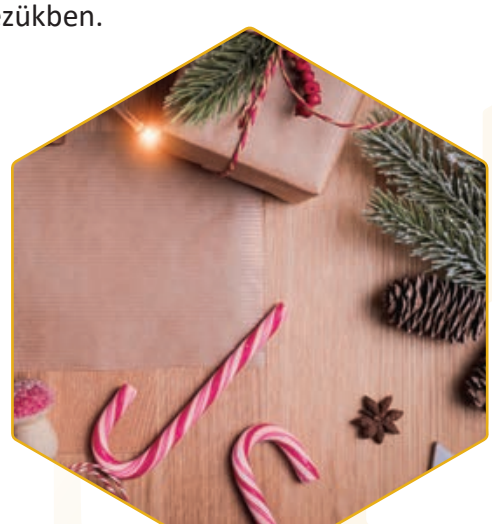
Programozás: A gyerek úgy programozza be a robotméhecskét, hogy az a startmezőtől az adott számot ábrázoló kártyához menjen. A méhecske megáll a számkártyán, a gyerek pedig megkeresi az ugyanilyen számú üveget, beleszagol, majd megnevezi a tartalmát.

Facilitáló nyelvi eszközök:
Kezdők
» számok megnevezése
» lépések számolása
Haladók
» számok és fűszerek megnevezése
» kérdések megválaszolása
» útvonal leírása

Záró gyakorlatok: Beszélgetünk a kedvenc illatainkról.

További ötletek és javaslatok Tapintás-Kim: különböző tárgyakat (süteményformák, karácsonyfadíszek, gyertyák, stb.) elhelyezünk egy kendő alatt, a gyerekek pedig tapintással próbálják kitalálni, hogy melyik tárgy van a kezükben.

Ötletgazda: Michaela Růžičková



Hóembert építünk

Téma a tél leírása, időrendi sorrend felismerése

Munkaforma egyéni

Eszközök négyzetrácsos fólia, üres kártyák, ceruzák vagy tollak, hóembert ábrázoló képek

Célok Szókincsbővítés a tél témakörben, ismeretek bővítése a természet és tél témakörben, logikus gondolkodás, vizuális érzékelés, folyamatok időrendi sorrendjének megértése (sor/sorozat fogalma)

Előkészítés Előkészítjük a hóembert ábrázoló képeket.

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: A PMT és a gyerekek közösen elmesélik a képkártyák segítségével, hogy hogyan kell hóembert építeni. A gyerekek ezután üres kártyákra rajzolják a hóember építésének lépéseit: először rajzolnak egy képet egy hólabdával, a következő képen már két hólabda van stb., míg az utolsó képen a kész hóember látható.

Programozás: A hóemberkészítés fázisait tartalmazó képeket összekeverve elhelyezzük a pályán. Ezután a Bee-Botot úgy programozzuk, hogy szimulálja a hóemberépítést. Először ahhoz a képhez menjen, amelyiken egy hólabda van – ezt a kártyát félretesszük. Ezután a két hólabdát ábrázoló képhez megy – ezt a kártyát az első mellé helyezzük. Végül összeáll a hóember építésének képes története.

Facilitáló nyelvi eszközök:

Kezdők

» a lépések számának és a képek sorrendjének megnevezése a célnyelven: első kép, második kép, harmadik kép stb.

Haladók

» kérdések megválaszolása
» az útvonal leírása a célnyelven

Záró gyakorlatok: A gyerekek maguk is megpróbálnak hóembert építeni. Ha lehetséges, hóból, ha nem, gyurmából.

További ötletek és javaslatok Variációk: egy tetszőleges eseménysor sorrendjének rekonstruálása (pl. főzés vagy öltözködés).

Ötletgazda: Lenka Toiflová

Virág anyának

Téma anyák napja

Munkaforma 4-5 gyerek

Eszközök négyzetrácsos fólia, saját készítésű képkártyák (virág, ház, nap szív, anya), virágkártyák (függelék 1), színkártyák (függelék 2), különböző nagyságú papírszívek, papírvirágok a kísérlethez, egy tál víz, 14 cm x 14 cm-es papírlapok, piros ceruzák vagy tollak

Célok szókincs bővítése és ismétlése a célnyelven, tájékozódás a játékmezőn, problémamegoldó stratégiák kialakítása, szociális kompetenciák fejlesztése

Előkészítés A négyzetrácsos fólián tetszőleges elrendezésben elhelyezzük a virágkártyákat. A gyerekek a papírlapokra egy-egy piros szívet rajzolnak (= startkártya). A színkártyákat csomóba rakjuk.

Tevékenység leírása **A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok:** A gyerekek körben ülnek és arról beszélgetnek a PMT-vel, hogy mi az, ami a képeket (virág, anya, szív, ház) összeköti (anyák napja). Ezután a PMT elmondja a következő versikét:

Mi itt élünk anyukámmal
ez itt a mi házunk.
Tulipán és kék ibolya –
ünnep van ma nálunk.

Hier in diesem Haus,
lebe ich mit meiner Mama.
Und weil ich meine Mama liebe,
schenke ich ihr diese Blume.

Programozás: A gyermek először leteszi a szívet ábrázoló kártyáját egy tetszőleges mezőre a négyzetrácsos fólián, ez lesz a startkártyája. Ezután úgy programozza a méhecskét, hogy a korábban választott virághoz menjen. Közben a következő versikét mondja:

Méhecske, méhecske
keresd a virágot,
Hadd lepjem meg vele az
édesanyámat!

Biene hilf mir die Blume zu
finden, ich möchte sie meiner
Mama bringen.

A haladók kiválasztanak egy színkártyát, és megkeresik a hozzá tartozó virágot a négyzetrácsos fólián. A méhecskét ezután ehhez a virághoz küldik.

Facilitáló nyelvi eszközök: Célnyelven megfogalmazott utasításokkal kísérjük a programozást és a méhecske útját, és közben számoljuk a lépéseket is.

Záró gyakorlatok: A gyerekek választanak egy papírvirágot, aminek összehajtják a szirmait. Ezután a virágokat beleteszik a tál vízbe. A következő varázsige segítségével a virág kinyílik:

Csiribi, csiribá, százszorszép,
virágozzál százszor még!

Für meine Mama,
öffnet sich die Blume, Abrakadabra.

További ötletek és javaslatok

» MTMI-súlypont: Különböző nagyságú szíveket helyezünk szétszórva a négyzetrácsos fóliára. Úgy kell programozni a Bee-Botot, hogy nagyság szerinti sorrendben menjen oda a szívekhez (a legkisebbtől a legnagyobbig és vissza).

» Rajzolás: a gyerekek közösen programoznak rövid szekvenciákban két méhecskét (a szekvenciák elválasztására a / jelet használjuk) A feladathoz szükség van egy nagy ív papírra, ragasztószalagra, valamint egy zöld és egy piros filcre. A filcet a méhecske fejéhez rögzítjük. A gyerekek a következőképpen programozzák a méhecskét:
zöld: →→→→/↑→←←→/↑→←←→/↑→←←→↑
A piros tollat a zöld kör tetszőleges helyéről indítjuk:
piros: →→→→→↓/→→→→→↓/→→→→→↓/→→→→→↓

» Mozgásos játék: A gyerekek választanak egy-egy virágos képet. Ezután úgy játszanak, mint a Molekula-játék esetében. Szaladgálnak a teremben, mint ahogy az atomok mozognak a szabad térben. A PMT kiált egy színt, erre azok, akiknél ilyen színű kártya van, szorosan egymáshoz állnak.

» Barkácsolás: A gyerekek a PMT-vel együtt papírvirágokat készítenek, amelyeket majd anyák napján otthon vízbe tehetnek, hogy kinyíljanak az anyukájuk számára.

Ötletgazda: Gabriela Callová
Függelék: Virág anyának: 1. virágkártyák, 2. színkártyák (© G. Callová und J. Sládkovičová)

Tavaszi séta az erdőben

Téma tavasz

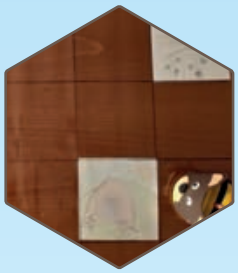
Munkaforma 4–6 gyerek

Eszközök medveálarcot viselő méhecske (függelék 1), négyzetrácsos fólia, képkártyák (függelék 2), a történet szövege (függelék 3)

Célok nyelvi ismeretek bővítése és megerősítése a célnyelven, egy történet megértése, szókincs megismerése a természet témakörben, tájékozódás a négyzetrácsos fólián

Előkészítés A képkártyákat tetszőlegesen elrendezzük a négyzetrácsos fólia alatt. A startkártya a barlangot ábrázoló kép.

Tevékenység leírása



A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: Feltesszük a Bee-Botra a medveálarcot, ő lesz Brúnó medve. A PMT mesél róla egy történetet, miközben mindig a megfelelő képre mutat. Kezdők: a kulcsszavakat a célnyelven mondjuk, és a gyerekekkel együtt többször megismételjük: barlang = die Höhle, tavasz = der Frühling, erdő = der Wald, forrás = die Quelle, fa = der Baum, levél = das Blatt, primula = die Primel, krókusz = der Krokus, hóvirág = das Schneeglöckchen, rét = die Wiese, napocska = die Sonne
Haladók: A gyerekeknek egyszerű kérdésekre kell válaszolniuk a képekkel kapcsolatban (pl. Mi van a képen? = Was ist auf dem Bild?)

Tavaszi séta az erdőben
Frühlingsspaziergang im Wald

Brúnó medve a téli álom után, amit a barlangjában töltött, tavaszi sétára indul az erdőben. Látni szeretné, hogy itt van-e már a tavasz.
Nach dem Winterschlaf in seiner Höhle ist es so weit: Bruno Bär macht einen Frühlingsspaziergang im Wald. Er möchte sehen, ob der Frühling schon da ist.

Brúnó medve nagyon szomjas, ezért első útja a forráshoz vezet. Mhmmm, a friss hideg víz mindig jólesik!
Bruno Bär ist sehr durstig, sein erster Weg führt ihn zur Quelle. Mhmmm, frisches kaltes Wasser tut immer gut!

Miután eleget ivott, tovább megy az öreg tölgyfához. A fa óriási, és tele van kis zöld levelekkel! Brúnó örül: Itt a tavasz, felébredt a természet!
Nachdem er genug getrunken hat, geht er weiter zum alten Eichenbaum. Der Baum ist riesig und voll mit kleinen grünen Blättern! Bruno freut sich: Der Frühling ist da, die Natur ist aufgewacht!

A következő állomás az erdő széle: ott rengeteg tavaszi virágot lát: primulákat, krókuszokat és hóvirágokat.
Die nächste Station ist am Waldesrand: Dort sieht er jede Menge Frühblüher: Primeln, Krokusse und Schneeglöckchen.

Brúnó medve tovább megy, és a zöld mezőn kis szünetet tart, lefekszik aludni. Eközben vidáman süt rá a nap.
Bruno Bär geht weiter und auf der grünen Wiese macht er eine kurze Pause und legt sich hin zum Schlafen. Währenddessen scheint die Sonne auf ihn.

A déli alvás után visszaballag a barlangjába.
Nach dem Mittagsschlaf geht er wieder in seine Höhle zurück.

Programozás: Miközben a PMT másodszor meséli a történetet, a Bee-Botnak követnie kell Brúnó medve útját a négyzetrácsos fólián.

Facilitáló nyelvi eszközök: Brúnó medve „sétája" közben ismételjük és rögzítjük a fontos szavakat vagy egyszerű mondatokat a célnyelven.
Az irányokat és a számokat is a célnyelven mondjuk: jobbra = nach rechts, balra = nach links, egyenesen = geradeaus, hátra = rückwärts, indulás/start = der Start, cél = das Ziel, töröl = löschen, szünet = die Pause

Záró gyakorlatok: Minden gyerek lerajzolja Brúnó medvét.

További ötletek és javaslatok

- MTMI-súlypont: Haladók számára a történetet Brúnó medve további élményeivel bővíthetjük.
- Játék: A történet állomásaival készíthetünk egy olyan játékmezőt, amelyen társasjátékot tudunk játszani.
- A gyerekek maguk is eljátszhatják Brúnó medve történetét.
- Tehetünk egy tavaszi sétát is a gyerekekkel az erdőben.

Ötletgazda: Glück-Molnár Marianna
Függelék: Tavaszi séta az erdőben: 1. medveálarc, 2. képkártyák, 3. a történet szövege (© Glück-Molnár M.)

Nyuszi Gyuszi (húsvéti történet)

Téma húsvét

Munkaforma 1–6 gyerek

Eszközök

plüssnyuszi, Bee-Bot, 6 db műanyag pohár (sárga, zöld, piros, kék, fehér, lila), 1 ecset, 6 db tojás keménypapírból (sárga, zöld, piros, kék, fehér, lila), kifestő lap a Gyuszi Nyuszi húsvéti történethez (függelék 1), egy háromnyelvű gyerekkönyv Katharina Dowas: Nyuszi Gyuszi/ Häschen Georg/ Zečić Jure, (kiadja: UMIZ, Ungarisches Medien- und Informationszentrum, Burgenland)

a húsvéti történet hangoskönyv formában a következő linken megtalálható németül:
https://soundcloud.com/umizinfo/5-haschen-georg

és magyarul:
https://soundcloud.com/umizinfo/5-nyuszi-gyuszi

Célok a nyelvtudás bővítése és megerősítése a célnyelven, egy történet megértése és eljátszása, színek ismeretének rögzítése

Előkészítés A PMT középen elhelyezi a plüssnyuszit.

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: A PMT és a gyerekek a földön ülnek a nyuszi körül. A PMT németül felolvassa a húsvéti történetet a kétbalkezes Nyuszi Gyusziról, és megmutatja a gyerekeknek a képeket a könyvben. A kezdők számára csak a legfontosabb szavakat fordítjuk le a célnyelvre (húsvét = Ostern, nyuszi = das Häschen, tojás = das Ei, festék = die Farbe, ecset = der Pinsel stb., valamint a színeket: sárga = gelb, zöld = grün, rot = piros, blau = kék, weiß= fehér, violett = lila és a nyuszi testrészeit: fül = das Ohr, orr = die Nase, láb = der Fuß, farkinca = das Schwänzchen). A haladókkal egyszerű kérdések segítségével dialógust kezdeményezhetünk (Mit csinál a nyuszi? = Was macht das Häschen? Tojást fest. = Es bemalt Eier.), vagy még egyszer meghallgathatjuk a történetet a célnyelven is.

A PMT ismét felolvassa a történetet. A történetnek megfelelően a gyerekek felváltva odateszik a színes műanyag poharakat (=festékes vödröket) a nyuszi éppen megnevezett testrészéhez, és az ecsettel „befestik” ezt a testrészt.

Programozás: Minden gyerek választhat egy színes papírtojást. A gyerekek a nyuszi és a sorba rakott színes poharak előtt ülnek. Ekkor ők mesélik el a történetet a PMT segítségével. Figyeljünk a színek helyes sorrendjére! Minden gyerek akkor programozhatja a Bee-Botot, ha meghallja annak a színnek a nevét, amelyiket választotta. Ekkor odaküldi a méhecskét a megfelelő pohárhoz.

Facilitáló nyelvi eszközök: A programozás közben az irányokat és számokat a célnyelven nevezzük meg: jobbra = nach rechts, balra = nach links, egyenesen = geradeaus, hátra = rückwärts, start = der Start, cél = das Ziel, töröl = löschen, szünet = die Pause

Záró gyakorlatok: Minden gyerek kap egy kifestőlapot, és úgy kell kifestenie a nyuszit és a tojásokat, ahogy a történetben szerepelnek.

További ötletek és javaslatok

» Színes légycsapókat készítünk, és színesítjük a tevékenységet – a PMT sok színes papírtojást rak a földre, ezután megnevez egy színt a célnyelven, és a gyerekeknek a kezükkel vagy a légycsapóval meg kell érinteniük a megfelelő tojást.

Ötletgazda: Hanák Judit
Függelék: Nyuszi Gyuszi – húsvéti történet: 1. kifestő lap (képek: Pixabay)

Borsóm a kertben

Téma	tavasz, kerti munka
Munkaforma	1–4 gyerek
Eszközök	Bee-Bot, földdel, vízzel, magokkal, borsószemekkel és tápanyaggal töltött dobozok, szókártyák az egyes dobozokhoz **TIPP:** A feladat négyzetrácsos fólián is működik.
Célok	kérdések megfogalmazása és megválaszolása, képeken lévő dolgok azonosítása a célnyelven, irányok, számok megnevezése, tárgyak megtalálása, természethez fűződő kapcsolat erősítése, kerti munkák sorrendjének meghatározása
Előkészítés	Különböző dobozokba földet, vizet, magokat, borsószemeket és tápanyagot töltünk, és sorban elhelyezzük őket.
Tevékenység leírása	**A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok:** Megbeszéljük a gyerekekkel, hogy mi van a dobozokban, és mi a helyes sorrendjük. Ezután a játékmezőre helyezzük a dobozokat. **Programozás:** A gyerekek egymás után programozzák a Bee-Botot úgy, hogy a robot a kerti munkák sorrendjében menjen a dobozokhoz, és gyűjtse be őket. A méhecske a kerti munkánál nagy segítséget jelent! **Facilitáló nyelvi eszközök:** A gyerekek a PMT segítségével sorban megnevezik a tevékenységeket és a tárgyakat: elültetem = ich pflanze, öntözöm = ich gieße, megfigyelem = ich beobachte, most jön = jetzt kommt, föld = die Erde, víz = das Wasser, borsó = die Erbsen **Záró gyakorlatok:** A gyerekek elvetik a borsót a kertben, vagy cseréppe ültetik.
További ötletek és javaslatok	MTMI-súlypont: Különböző virágokat vagy más zöldségfajtákat ültetünk és gondozunk a kertben, ill. megnevezzük a kerti szerszámokat a célnyelven.

Ötletgazda: Dagmar Černá

Húsvéti tojásokat keresünk

Téma húsvét, számok és színek

Munkaforma 2–4 gyerek

Eszközök 6-6 papírtojás a dobókocka színeivel, egy színdobókocka, egy dobókocka 1–3 vagy 1–6 pöttyel, négyzetrácsos fólia, Bee-Bot, startkártya

Célok mennyiségfogalom fejlesztése, színek felismerése és megnevezése

Előkészítés Előkészítünk egy színdobókockát és a kezdőknek egy 1–3 pöttyös, a haladóknak pedig egy 1–6 pöttyös dobókockát.

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: Először húsvéti bingót játszunk, és közben átismételjük a célnyelven a színeket és a számokat. Ezután összegyűjtjük az egyforma színű tojásokat, és a gyerekek lerakják őket a négyzetrácsos pályára. Egy-egy játékmezőn csak azonos színű tojások lehetnek. A mezőkön található tojások számának meg kell egyeznie a dobókockán lévő pöttyök számával.

Programozás: A startkártyát egy tetszőleges mezőre helyezzük. A gyerekek egymás után dobnak mindkét kockával. Meg kell keresniük a színnek és a pöttyök számának megfelelő mezőt, és úgy kell programozniuk a Bee-Botot, hogy ahhoz a mezőhöz menjen. Ekkor össze lehet gyűjteni az ott lévő tojásokat. Az első gyerek a startkártyától indítja a robotot, a következő pedig arról a mezőről, ahol éppen áll. Ha a szín vagy a szám már nem található meg a pályán, akkor újra kell dobni.

Facilitáló nyelvi eszközök:

Kezdők
- » játékszabályok megértése
- » lépések számolása

Haladók
- » színek és számok megnevezése
- » az útvona leírása

Pl. Ez itt ... = Das ist/sind ..., dobókocka = Würfel, Dobj! = Würfle!, Add ide, kérlek, ...! = Gib mir, bitte ...!, Hányat dobtál? = Wie viel hast du?, Ki játszik? = Wer spielt?, Most én jövök/te jössz. = Jetzt du/ich.
piros = rot, kék = blau, sárga = gelb, zöld = grün, narancssárga = Orange, rózsaszín = Rosa
egy = eins, kettő = zwei, három = drei, négy = vier, öt = fünf, hat = sechs

Záró gyakorlatok: Igazi tojásokat festünk, vagy készítünk egy húsvéti fészket színes tojásokkal.

További ötletek és javaslatok Egy-egy gyerek a Bee-Bot-méhecskével egy-egy színt gyűjt, és az egy darab tojást tartalmazó mezőtől a 3 (vagy 6) tojást tartalmazóig sorban kell eljutnia, és így gyűjtheti össze a tojásokat.

Ötletgazda: Gabriela Havlíková

Milyen színűek a tavaszi virágok?

Téma tavaszi virágok megismerése és megnevezése

Munkaforma 1–4 gyerek

Eszközök négyzetrácsos fólia, kártyák virágokkal és színekkel (függelék 1)

Célok szókincs ismétlése a célnyelven „tavaszi virágok” témakörben, kérdések megértése és megválaszolása, felkészülés a programozásra a négyzetrácsos fólián való tájékozódáson keresztül, azonos képek felismerése és összekapcsolása

Előkészítés A PMT a gyerekekkel együtt tavaszi virágokat gyűjt, vagy ő maga hozza őket. A virág- és színkártyákat tetszőlegesen elhelyezzük a négyzetrácsos fólián.

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: A PMT megmutatja a gyerekeknek a virágokat, és közösen megnevezik őket: Hogy hívják ezt a virágot? = Wie heißt diese Blume?,
Mikor nyílik? = Wann blüht sie?, tavasszal = im Frühling, Milyen színű? = Welche Farbe hat sie?, szín = die Farbe, sárga = gelb, piros = rot, blau = kék, fehér = weiß, lila = lila
Ezután a gyerekek megpróbálják hozzárendelni a virág- és képkártyákat az egyes virágokhoz. Közben azt is megbeszélik, hogy mi mindent lehet csinálni a virágokkal. Miközben a dalt éneklik, a PMT a gyerekekkel közösen virágkoszorút készít. Minden gyereknek van egy virágkártya a kezében, és a dal végén mindig megneveznek egy virágot. Az a gyerek, akinél ez a virág van, leteszi a kártyát a többihez a koszorúba.

A dal szövege (egy szlovák népdal nyomán):
Virágokat fonunk koszorúba, virágot, levelet, ágat fonunk koszorúba. Mi ez a virág? … Gyere ide hozzánk.
Wir machen aus all unseren Blumen einen Kranz. Wir werden eine Blume, ein Blatt und einen Zweig zu einem Kranz flechten. Wie heißt diese Blume? … Komm zu uns.

Programozás: A gyerekek választanak a négyzetrácsos fóliáról egy színkártyát, megnevezik a színt, és keresnek a játékmezőn egy ugyanolyan színű virágot. A méhecskét a színkártyára állítjuk és úgy programozzuk, hogy a hozzáillő virághoz „repüljön”. A gyerekek felváltva programozzák a Bee-Botot.

Facilitáló nyelvi eszközök:

Kezdők

» a képek megnevezése közösen / segítséggel
» lépések számolása a célnyelven (esetleg a PMT segítségével)

Sprachlich Fortgeschrittene

» képek önálló megnevezése
» több virágnév felsorolása
» színre vonatkozó kérdések megválaszolása
» a Bee-Bot-méhecske útjának önálló nyelvi kísérése

Záró gyakorlatok: A virágkártyákkal játékokat játszunk: szótagtapsolást vagy szótagugrást karikán keresztül. Összehasonlítás: melyik nyelven tapsolunk/ugrunk többet egy-egy virágnál?

További ötletek és javaslatok

MTMI-súlypont: ezt a játékot játszhatjuk például zöldségekkel és gyümölcsökkel vagy ruhadarabokkal. A tevékenység Gryllus Vilmos „ Virágcsokor“ című dalára is adaptálható.

Ötletgazda: Lenka Toiflová
Függelék: Milyen színűek a tavaszi virágok?: 1. virágkártyák (képek: unsplash.com)

A szomorú pillangó

Téma színek, érzelmek, segítségnyújtás

Munkaforma 4–6 gyerek

Eszközök

négyzetrácsos fólia, több Bee-Bot, képek a szomorú és a boldog pillangóról (függelék 1), képek a Bee-Bot bőröndből (4. számú, sötétzöld kártyacsomag), egy zöld boríték, útmutató a boríték elkészítéséhez (függelék 2), fehér, kék, sárga, piros, lila és zöld színű papírok a színes foltokhoz, vagy a színkártyák (függelék 3), színes ceruzák vagy tollak ugyanezekben a színekben, kis játékfigurák vagy tárgyak akadályoknak

Célok a szókincs bővítése és ismétlése a célnyelven, tájékozódás a játékmezőn, probléma-megoldó stratégiák fejlesztése, szociális kompetenciák fejlesztése (segítségnyújtás egymásnak)

Előkészítés

A virágokat ábrázoló képeket a négyzetrácsos fólia alá helyezzük, a legalsó sorba. A színes papírból kivágjuk a színes foltokat, és mindegyiket a hozzá illő virághoz tesszük. Elkészítjük a borítékot, és minden oldalára élethű leveleket festünk. Kivágjuk és laminálju a pillangókat, aztán a boríték egy-egy rekeszébe tesszük (lásd a képen).

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: A PMT körben ül a gyerekekkel a képek körül, és megbeszélik, hogy mit látnak a képeken. Hirtelen azt hallják, hogy valaki sír (a PMT sírást imitál). Kiveszi a borítékból a szomorú pillangót, és megmutatja a gyerekeknek. A gyerekek találgatják, miért szomorú a pillangó, és hogyan lehetne segíteni neki. A pillangó azért szomorú, mert hiányoznak neki a színek. A Bee-Bot tud segíteni a pillangónak: ő ismer minden virágot a mezőn, és a gyerekekkel együtt majd összegyűjti a színeket a pillangó számára.

Programozás: A gyerekek sorban kiválasztanak egy-egy virágot, és odaküldik a Bee-Botot. A virág színt ajándékoz neki (színes folt), ami majd a borítékba kerül. A haladóknál a méhecske útjában akadályok állnak (kis játékfigurák vagy tárgyak, amelyeket a játékmezőre teszünk), és ezeket ki kell kerülnie.

Facilitáló nyelvi eszközök: A programozást és a méhecske útját a célnyelven kísérjük, és a lépéseket is a célnyelven számoljuk. A GO-gomb megnyomása előtt a gyerekek a következő mondókát mondják:

Lepke, lepke ne keseregj,
a méhecske majd segít neked!

Schmetterling du musst nicht weinen,
die Biene hilft dir die Farben finden.

Záró gyakorlatok: A pillangó megköszöni a gyerekeknek a segítséget, és elbújik a borítékban. (Fontos: minden színes folt és a pillangó is ugyanabba a rekeszbe kerüljön.) A PMT ezután elmond a gyerekeknek egy varázsigét, amellyel a pillangóra rá tudják varázsolni a színeket. A varázslat csak akkor működik, ha minden gyerek jó hangosan mondja a varázsigét. Ezután a PMT kinyitja a borítékot, és meglepetten kiveszi a színes pillangót. A varázslat sikerült, és a pillangó boldogan repkedhet. A gyerekek ekkor megmutatják a pillangónak, hogy ki melyik színt adta neki, és ezt a pillangó minden gyereknek megköszöni.

További ötletek és javaslatok

» MTMI-súlypont: Bemutatjuk a gyerekeknek a pillangó életciklusát. Ez a játék jógyakorlatként a BIG SK-AT projekt keretében készült, és a következő linken érhető el: https://sk-at.big-projects.eu/index.php/de/modul-3-verstehen-im-erlebnis-steckt-die-erkenntnis-best-practice-beispiele

» Mozgásos játék: A gyerekek színtelen pillangók, és szomorúan ülnek a földön. A PMT elmondja a mondókát, és megnevez egy színt. Ha valamelyik gyerek szeretné ezt a színt megkapni, feláll és keres egy ilyen színű tárgyat a teremben. Ha talált egyet, odaviszi a PMT-hez, aki egy ilyen színű kendőt köt a karjára, amivel aztán repkedhet a teremben.

Ötletgazda: Darina Višinková
Függelék: A szomorú pillangó: 1. sablonok – szomorú színtelen pillangó, boldog színes pillangó (© D. Višinková), 2. útmutató a boríték elkészítéséhez, 3. színkártyák (© J. Sládkovičová)

Babot ültetünk

Téma természet, egy növény növekedésének megfigyelése

Munkaforma 2–4 gyerek

Eszközök babszemek, befőttesüveg, vatta, víz, virágcserép, virágföld, Bee-Bot, négyzetrácsos fólia, képkártyák (függelék 1), startkártya

Célok Nyelvtudás bővítése és megerősítése a célnyelven, egy folyamat hosszabb ideig tartó megfigyelése, ismeretek bővítése a természetben zajló folyamatokról és a növények növekedéséről

Előkészítés Minden kiscsoport kap egy befőttesüveget. A gyerekek elhelyezik a babszemet a benne lévő megnedvesített vattán, és az üveget olyan helyre teszik, ahol sok fényt kap. Az ő feladatuk, hogy a vattát rendszeresen megnedvesítsék. Amikor a növényen megjelennek a levelek, elültetik egy virágfölddel töltött cseréppe. A PMT-vel együtt a gyerekek naponta figyelik a növény gyarapodását. A változásokat fotókkal rögzítik. Az egész folyamatot a célnyelven kísérik a kulcskifejezések és egyszerű mondatok segítségével. A Bee-Bot-feladathoz: A PMT 5-6 fotót kinyomtat, amelyek a növény növekedési fázisait jól megkülönböztethetően ábrázolják. Ezek a fotók lesznek a képkártyák.

Tevékenység leírása **A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok:** A PMT a fotók alapján beszélgetést kezdeményez a gyerekekkel. Eközben átismétlik a célnyelven elsajátított szókincset. A kezdők egyes szavakkal írják le a képeket. A haladókkal kis dialógusokat lehet folytatni.
bab = die Bohne, mag = die Samen, üveg = das Einmachglas, vatta = die Watte, víz = das Wasser, nő = wachsen, öntöz = gießen,
kicsi = klein, kisebb = kleiner, nagy = groß, nagyobb = größer

Programozás: A startkártyát balra lent az első mezőn helyezzük el, a többi képkártyát tetszőleges helyekre rakjuk a játékmezőn. A gyerekek feladata, hogy úgy programozzák a Bee-Botot, hogy az végigjárja a növény növekedési folyamatát.
Kezdők: A gyerekek mindig egy-egy szakaszt programoznak.
Haladók: Minden szakaszt egyben előre beprogramoznak.

Facilitáló nyelvi eszközök: Programozás közben az irányokat és a számokat a célnyelven nevezzük meg: jobbra = nach rechts, balra = nach links, egyenesen = geradeaus, hátra = rückwärts, indulás/start = der Start, cél = das Ziel, töröl = löschen, szünet = die Pause

Záró gyakorlatok: A képkártyákat helyes sorrendben a falra rögzítjük, hogy a gyerekek a folyamatot újra megfigyelhessék.

További ötletek és javaslatok

A PMT összekapcsolhatja a kísérletet egy mesével (pl. Az égig érő bab = Die Bohne, die in den Himmel wächst).

Ötletgazda: Glück-Molnár Marianna
Függelék: Babot ültetünk: 1. képkártyák

A réten

Téma barátság, tavasz

Munkaforma 2–6 gyerek

Eszközök négyzetrácsos fólia, Bee-Bot, képkártyák (függelék 1), a történet szövege (függelék 2), leporelló (függelék 3)

Célok új szókincs és egy vers megtanulása a célnyelven, egy történet megértése, tájékozódás a játékmezőn, empátia és segítőkészség fejlesztése

Előkészítés A képeket tetszőlegesen elrendezzük a négyzetrácsos fólia alatt.

Tevékenység leírása **A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok:** A PMT beszélgetést folytat a gyerekekkel, amelyben bevezeti a történetet a kis méhecskéről, és ezt képekkel illusztrálja. A nyelvi szinttől függően meséljük el a történet rövid vagy hosszú változatát. A súlypont az egyes szereplők (rovarok) megnevezésén van, és azon, hogy milyen a viszonyuk a főszereplőhöz (méhecske), azaz barátai-e vagy sem.

A réten
Auf der Wiese

Nelka méh a világ körül,
baráttól barátig repül.
„Vilko, komám, te merre jársz,
ugyan mondd már meg, hol bujkálsz?
Biene Nelka fliegt um die ganze Welt,
sie trifft ihre Freunde, wie es ihr gefällt.
,,Vilko mein Freund, wo bist du denn,
wo steckst du wieder? Das ist nicht schön!‘‘

Erre repked Mara a légy,
ő aztán hamar meglátja a veszélyt:
a bokorban, ott, vajon mi lóg?
Jaj, ne, oda szőtt hálót a pók!
Die Fliege Mara hat es faustdick hinter den Ohren,
sie spürt etwas Schlimmes mit ihren Sensoren,
sie beeilt sich und hetzt:
,,Ohh! Dort ist doch ein Spinnennetz!‘‘

Zubec, a hangya lépeget,
és közben Nelkával beszélget:
Ez a Vilko egy nagy huncut,
úgy elbújt, hogy nem találjuk.
Die Ameise marschiert ganz brav,
sie ist direkt, auf ihre Art.
Vilko ist ein echter Spitzbub,
er ist lustig und sehr klug.

Békésen bandukol a katica,
de hirtelen minden öröm oda:
„Nelka, hol vagy?” Ez nem móka:
berepült a pókhálóba!
Der Käfer krabbelt ganz gemütlich,
plötzlich sind sie nicht mehr glücklich.
,,Nelka, wo bist du denn?‘‘ Ein Schock!
Sie sahen, wie Nelka ins Spinnennetz flog!

„Segítség, kedves gyerekek!
Nelka pókhálóba esett!”
Oly szomorúan sírdogál:
„Barátom, Vilko, hol vagy már?”
Hilfeeee! Kinder, wisst ihr es?
Nelka steckt im Spinnenetz!
Traurig weint sie:,,Au, au, au!!!
Wo bist du Vilko, du bist so schlau!‘‘

Frick, a szöcske messzelátó,
ő a legnagyobb varázsló!
Fel-felugrik, nagyot harap,
s a pókháló szerteszakad!
Der Grashüpfer Frick – allen klar
ist ein Zauberer – wirklich wahr!
Er springt und dann flott
rettet er Nelka vor dem Tod!

Tekla pók kezdi a munkát,
megjavítja a hálóját.
Látja a rét sok lakója,
csapda volt a pókhálója!
,,Liebe Tekla, beginne jetzt
und reparier das kaputte Netz!
Jetzt erfahren alle,
dein Netz war eine Falle!‘‘

Bizony ám, kedves gyerekek,
a veszélyre figyeljetek.
De mikor bajban vagy, látod,
segít az igaz barátod!
Liebe Freunde, es ist wahr!
Achtet immer auf die Gefahr!
Denn nur in der echten Not
erkennt ihr den wahren Freund!

© J. Roser

Programozás: A kezdők egymás után választanak a játékmezőről egy-egy szereplőt, azaz egy barátot, majd úgy programozzák a Bee-Botot, hogy odamenjen hozzá.
A haladók úgy programozhatnak, hogy egyszerre egymás után több képhez menjen a Bee-Bot. Minden elért képnél megnyomják a szünet-gombot, és felveszik a képet. Az utolsó kép, ahová el kell jutni, egy virágos rét, amelyen minden barát együtt játszik majd.

Facilitáló nyelvi eszközök: A programozást és a méhecske útját a célnyelven kísérjük, például számoljuk a lépéseket. A GO-gomb lenyomása előtt a gyerekek a következő mondókát mondják:

Nelka méh a világ körül, baráttól barátig repül.
Biene Nelka fliegt um die ganze Welt, sie trifft ihre Freunde, wie es ihr gefällt.

Záró gyakorlatok: A PMT egyszerű kérdéseket tesz fel a gyerekeknek: pl. Mit gyűjtesz?, Hova mászol?, Hova ugrasz? Végül arról is beszélget a gyerekekkel, hogy kik a barátaik, és hogy hívják őket.

További ötletek és javaslatok

» MTMI-súlypont: Egy leporelló segítségével az egyes rovarok tulajdonságairól és mozgásformáiról beszélgetünk a gyerekekkel. A súlypont ekkor a cselekvést kifejező igéken van (fut, ugrik, vonul stb.), amiket a gyerekek utánozni tudnak.
» Mozgásos játék: Nelka, a méhecske keresi a barátait, akik a réten szétszóródva játszanak. Először minden gyerek választ egy szerepet. Azután fogócskáznak, és közben a mondókát mondják. Amikor a méhecske megfog valakit, mindig megkérdezi: Wer bist du? = Ki vagy te?, és a megfogott gyerek a választott szerepe szerint válaszol.
» Barkácsolás: Rovarokat rajzolunk vagy barkácsolunk. (Fotók: J. Roser)
» Felfedezőút: A gyerekek a PMT-vel rovarokat keresnek a kertben, a réten vagy az erdőben.

Ötletgazda: Jarmila Roser
Függelék: A réten: 1. képkártyák (© J. Sládkovičová), 2. a történet szövege (© J. Roser), 3. hajtogatós könyv (© J. Roser, J. Sládkovičová, képek: Pixabay)

A törött ablak

Téma geometriai formák

Munkaforma 1–6 gyerek

Eszközök Bee-Bot, négyzetrácsos fólia, képkártyák (függelék 1), minden gyerek számára egy-egy Tangram-csomag, azaz 7 rész 7 különböző színben (függelék 2), startkártya, a történet szövege (függelék 3)

Célok nyelvtudás bővítése és megerősítése a célnyelven, kérdések megértése és megválaszolása, történet újramondása, tájékozódás a négyzetrácsos fólián, a Bee-Bot programozása, geometriai formák és színek felismerése, a matematikai kompetenciák, a térbeli képzelőerő, a logikus gondolkodás, a problémamegoldó képesség és a kreativitás fejlesztése

Előkészítés Minden gyerek kap egy Tangram-csomagot. A képkártyákat tetszőlegesen elhelyezzük a négyzetrácsos fólia alatt. A startkártya a bal oldali alsó sarokban van.

TIPP: A Tangram-részekből csak akkor lehet kirakni a képeket, ha mindkét oldaluk ugyanolyan színű!

Tevékenység leírása **A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok:** A gyerekek körben ülnek. A PMT elmesél egy történetet, és közben lerakja a hozzá kapcsolódó Tangram-képeket. A gyerekeknek ki kell találniuk, hogy mit ábrázolnak a képek.
Kezdők számára németül meséljük el a történetet, és csak a kulcskifejezéseket mondjuk a célnyelven:
ablak = das Fenster, cica = die Katze, kutya = der Hund, alma = der Apfel, repülő = das Flugzeug, fenyőfa = der Tannenbaum, ház = das Haus, labda = der Ball, labdáztam = ich habe mit dem Ball gespielt; Mi ez? = Was ist das?, anya = die Mama

A haladók számára az egész történetet mesélhetjük a célnyelven.

Mese a törött ablakról
Geschichte über das kaputte Fenster

Kedves gyerekek! Elmesélek nektek egy történetet. Az udvaron labdáztam és egyszer csak: BUMM.
Liebe Kinder, ich erzähle euch eine Geschichte. Ich habe auf dem Hof mit dem Ball gespielt und auf einmal: BUMM.

Ó, jaj, az ablak! Kitörött! 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 darabra tört.
Oje, das Fenster! Es ist zerbrochen! Es ist in 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 Stücke zerbrochen.

Ó, nem, anya nem tudhatja meg.
Oh, nein, die Mama darf es nicht erfahren.

Mi legyen most? Van egy ötletem!
Was soll ich jetzt machen? Ich habe eine Idee!

Megpróbálom újra összerakni az ablakot.
Ich versuche das Fenster wieder zusammenzusetzen.

Összerakom a darabokat. Rakom, rakom … és egyszer csak …
Ich lege die Stücke zusammen, lege, lege … und auf einmal …

Ó, gyerekek, mi ez?
Oje, Kinder, was ist das?

Nekem nem kell cica, nekem egy ablak kell. Összerakom a darabokat. Rakom, rakom … és egyszer csak …
Aber ich brauche keine Katze, ich brauche ein Fenster. Ich lege die Stücke zusammen, lege, lege … und auf einmal …

Ó, gyerekek, mi ez?
Oje, Kinder, was ist das?

Nekem nem kutya kell, nekem egy ablak kell. Összerakom a darabokat. Rakom, rakom … és egyszer csak …
Aber ich brauche keinen Hund, ich brauche ein Fenster. Ich lege die Stücke zusammen, lege, lege … und auf einmal …

Ó, gyerekek, mi ez?
Oje, Kinder, was ist das?

Nekem nem alma kell, nekem ablak kell. Összerakom a darabokat. Rakom, rakom … és egyszer csak …
Aber ich brauche keinen Apfel, ich brauche ein Fenster. Ich lege die Stücke zusammen, lege, lege … und auf einmal …

Ó, gyerekek, mi ez?
Oje, Kinder, was ist das?

Nekem nem repülő kell, nekem ablak kell. Összerakom a darabokat. Rakom, rakom … és egyszer csak …
Aber ich brauche kein Flugzeug, ich brauche ein Fenster. Ich lege die Stücke zusammen, lege, lege … und auf einmal …

Ó, gyerekek, mi ez?
Oje, Kinder, was ist das?

Nekem nem fenyőfa kell, nekem ablak kell. Összerakom a darabokat. Rakom, rakom … és egyszer csak …
Aber ich brauche keinen Tannenbaum, ich brauche ein Fenster. Ich lege die Stücke zusammen, lege, lege … und auf einmal …

Ó, gyerekek, mi ez?
Oje, Kinder, was ist das?

Nekem nem ház kell, nekem ablak kell.
Aber ich brauche kein Haus, ich brauche ein Fenster.

Hirtelen megjött anya. Megmutattam neki a 7 darabot és bevallottam, mit tettem. Anya mosolygott és összerakta az ablakot.
Plötzlich ist Mama gekommen. Ich habe ihr die 7 Stücke gezeigt und habe erzählt, was ich gemacht habe. Mama hat gelächelt und hat das Fenster zusammengesetzt.

© G. Slobodová, magyar fordítás: Mesterházi Zsuzsanna

A történet után a gyerekek megpróbálhatják a saját Tangram-csomagjukkal kirakni a képeket.

Programozás: Az első gyerek a startkártyára teszi a Bee-Botot. A PMT elkezdi mesélni a történetet, és az első Tangram-képnél megáll (cica). A gyerek ekkor megkeresi a cicát a játékmezőn, és úgy programozza a robotot, hogy ahhoz a képhez menjen. Ha megérkezett a méhecske, a gyerek kirakja a Tangramjával ugyanazt a képet. A következő gyerek innen a következő képhez küldi a Bee-Botot.

Facilitáló nyelvi eszközök: Programozás közben az irányokat és a számokat a célnyelven nevezzük meg: jobbra = nach rechts, balra = nach links, egyenesen = geradeaus, hátra = rückwärts, indulás/start = der Start, cél = das Ziel, töröl = löschen, szünet = die Pause

Záró gyakorlatok: Az egyik gyerek kirak egy képet, a másiknak pedig ki kell találnia, mit ábrázol. Vagy az egyik gyerek megnevezi a szót, és a másiknak azt kell kiraknia a Tangram-részekből.

További ötletek és javaslatok

A gyerekek felragaszthatják a Tangram-képeket egy papírra, és a képekből kiállítást rendezhetnek.

Ötletgazda: Mesterházi Zsuzsanna
Függelék: A törött ablak: 1. képkártyák, 2. Tangram-csomag, 3. a történet szövege

Állatos dal

Téma állatok

Munkaforma 1–6 gyerek

Eszközök négyzetrácsos fólia, Bee-Bot, képkártyák állatokkal (függelék 1), képkártyák állatokat és mozgásokkal (függelék 2), minikönyv a dalhoz (függelék 3), minikönyv mozgásokkal (függelék 4), színes ceruzák vagy tollak

Célok szókincs bővítése és megerősítése a célnyelven, egy dal megtanulása, mozgáskoordináció fejlesztése

Előkészítés Az állatokat ábrázoló képeket a négyzetrácsos fólia alá helyezzük, előkészítjük a Bee-Botot és a mozgásos kártyákat, a kiválasztott minikönyvet minden gyerek számára fénymásoljuk.

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok:
A PMT és a gyerekek körben ülnek, és mindkét nyelven eljátsszák az állatos dalt (M. Schweng: Hör zu Bakabu Album 1, 2016: https://qrco.de/bcqeU5

Ezután a PMT megmutatja a gyerekeknek az állatokat ábrázoló képeket, a gyerekek megnevezik őket (és közben letapsolhatják a szótagokat), majd utánozzák az állathangokat.

Programozás: A gyerekek úgy programozzák a Bee-Botot, hogy előfordulásuk sorrendjében menjen oda sorba az egyes képekhez. Kezdők: A képeket úgy rakjuk le, hogy a méhecskének csak egyenesen kelljen mennie. Haladók: A képeket tetszőlegesen rendezzük el a pályán.

Facilitáló nyelvi eszközök: A programozást és a méhecske útját a célnyelven verbalizáljuk. A gyerekek közben megnevezik az egyes állatokat, és utánozzák a hangjukat. Az állatok mozdulatait is eljátszhatják, miközben a PMT ezt a mozgást a célnyelven leírja: pl. Mit csinál a kutya? Kinyújtja a lábát, a mancsai a földön maradnak, kinyújtózkodik. (Was macht der Hund? Er streckt seine Beine, Pfoten bleiben auf dem Boden, er streckt sich.)

Záró gyakorlatok: A gyerekek hajtogatnak egy leporellót, kifestik, végül eléneklik az állatos dalt a célnyelven.

További ötletek és javaslatok

» MTMI-súlypont: Megbeszélhetjük a béka életciklusát. „A tojástól a kifejlett élőlényig“ (Vom Ei bis zum erwachsenen Lebewesen) témához a következő linken lehet példát találni: https://sk-at.big-projects.eu/index.php/de/modul-3-verstehen-im-erlebnis-steckt-die-erkenntnis-best-practice-beispiele a hozzá kapcsolódó képanyagot itt lehet megtalálni: https://sk-at.big-projects.eu/index.php/de/materialienset-mit-arbeitsblaettern (Ez a feladat a BIG SK-AT projekt keretében készült).

» Mozgásos játék: A mozgáskártyák segítségével a gyerekek imitálják az állatok mozdulatait (ezt az ötletet a gyerekjóga inspirálta). A PMT a feladatot a célnyelven adja elő, például úgy, hogy a programozási nyelv fogalmait hangsúlyozza: kinyújtjuk a kezünket előre, a fejünket lefelé húzzuk stb.

Ötletgazda: Alexandra Nováková a Ľubica Šimková
Függelék: Állatos dal: 1. képkártyák állatokkal (© J. Sládkovičová), 2. képkártyák állatokat és mozgásokkal (© A. Nováková), 3. minikönyv a dalhoz, 4. minikönyv mozgásokkal (© A. Nováková)

Az elveszett cica

Téma történetmondás

Munkaforma 3–6 gyerek

Eszközök négyzetrácsos fólia (4 x 6 mezővel), Bee-Bot, képkártyák a történethez (függelék 1), minikönyv a történethez (függelék 2), legókockák, állatfigurák legóból, 1 pamutgombolyag, fonál, olló, ragasztó, ceruzák vagy tollak, állatokat ábrázoló homlokpántok a szerepjátékhoz, dob, a történet szövege (függelék 3)

Célok szókincs megerősítése a célnyelven, a Bee-Bot programozása a történetnek megfelelően, útvonal programozása akadályokkal, a kreativitás fejlesztése, saját történet kitalálása

Előkészítés A labirintust ábrázoló képeket a négyzetrácsos fólia alá helyezzük úgy, hogy a piros fonál csigavonalban haladjon (lásd a képen). A fonál egyik végén a kiscica van, a másik végén pedig a cicaanyuka. Előkészítjük a legókockákat és az állatfigurákat. A minikönyvet minden gyerek számára lemásoljuk.

Tevékenység leírása **A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok:** A PMT körben ül a gyerekekkel. Ez a játék kapcsolódik az *Állatos dal* című példához. A gyerekek eléneklik a dalt, és eközben átismétlik az állatneveket. Ezután a PMT a képek alapján elmeséli a gyerekeknek a *Hol van anya?* című történetet (lásd lent).

Programozás: A gyerekek egymás után programozzák a Bee-Botot úgy, hogy a játékmező által meghatározott útvonalon haladjon, és közben a PMT segítségével ők is elmesélik a történetet.

TIPP: Cseréljük ki a kezdő- és záróképet, és meséltessük el visszafelé is a történetet!

Facilitáló nyelvi eszközök: A programozást a célnyelven verbalizáljuk. A PMT segít a gyerekeknek a történet elmesélésében. A súlypont az állatok megnevezésén és a lépések nyelvi megjelenítésén van. Pl.:

Hol van az anyukám?
Wo ist Mama?

Ez itt cicamama a kiscicájával. Cicamama ül a kosarában, a kiscica pedig mellette játszik egy gombolyaggal. Egyszer csak elgurul a gombolyag, és a kiscica utána szalad.
Das ist die Mamakatze mit ihrem Kätzchen. Die Mamakatze sitzt im Körbchen und das Kätzchen spielt in der Nähe mit dem Wollknäuel. Plötzlich rollt der Wollknäuel davon und das Kätzchen folgt ihm.

Mikor a kiscica a játék után hátrafordul, nem látja az anyukáját. Elkezd sírni, és keresi az anyukáját.
Als sich das Kätzchen dann nach dem Spiel umdreht, sieht es seine Mama nicht mehr. Es fängt an zu weinen und beginnt nach seiner Mama zu suchen.

Találkozik a kutyával: „Szia, kutya, én egy kiscica vagyok, és az anyukámat keresem. Nem láttad valahol?"
Es trifft den Hund: „Hallo Hund, ich bin ein Kätzchen und suche meine Mama. Hast du sie gesehen?"

A kutya így válaszol: „Szia, kiscica, én tudok neked segíteni. Menj (két lépést előre, fordulj balra stb.). Ott lakik a szamár, aki biztosan tudja, merre kell tovább menned."
Der Hund antwortet: „Hallo Kätzchen, ich kann dir helfen. Gehe (zwei Schritte vorwärts, drehe dich nach links usw.). Dort lebt der Esel, der kann dir bestimmt weiterhelfen."

A kiscica a szamárhoz érkezik: „Szia, szamár, én egy kiscica vagyok, és az anyukámat keresem. Nem láttad valahol?"
Das Kätzchen kommt zum Esel: „Hallo Esel, ich bin ein Kätzchen und suche meine Mama. Hast du sie gesehen?"

A szamár így válaszol: „Szia, kiscica, én tudok neked segíteni. Menj (két lépést előre, fordulj balra stb.). Ott lakik a varjú/galamb/tehén..."
Der Esel antwortet: „Hallo Kätzchen, ich kann dir helfen. Gehe (zwei Schritte vorwärts, drehe dich nach links usw.). Dort lebt Krähe/Taube/Kuh..."

A szöveget addig ismételjük, míg a kiscica meg nem találja az anyukáját.
© A. Nováková, übersetzt von G. Slobodová

Záró gyakorlatok: A gyerekek hajtogatnak egy leporellót, kifestik, és újra elmesélik a történetet.

További ötletek és javaslatok

Mozgásos játék: A történetet szerepeit kiosztjuk a gyerekeknek, akik egy Parkour-pályán játsszák el a történetet, miközben a célnyelven ismétlik a köszönést és a kérdéseket.

Programozás: A gyerekek a játékmezőn legóból akadályokat építenek, és felállítják a legó állatokat is. Saját történetet találnak ki a labirintushoz, amihez felhasználják a tanult szavakat és mondatokat. Egy példa:

Születésnap
Geburtstagsfeier

Ahogy megy hazafelé az anyukájához, a kiscica találkozik a barátaival: a kutyával, a galambbal, a varjúval, a tehénnel és a szamárral.
Auf dem Heimweg zu seiner Mutter trifft das Kätzchen seine Freunde. Hund, Taube, Krähe, Kuh und Esel.

Az állatok megkérdezik a kiscicát: Hogy vagy, kiscica? „Jól vagyok, mert születésnapom van" – feleli a kiscica.
Die Tiere fragen das Kätzchen, wie es ihm geht. „Gut, weil ich heute Geburtstag habe", antwortet das Kätzchen.

Amikor a kiscica hazaér, sok meglepetés várja. Már mindenki ott van: az anyukája, az apukája, a lánytestvére, a fiútestvére, a nagymamája, a nagypapája és a barátai. És van egy torta is.
Als das Kätzchen nach Hause kommt, warten dort viele Überraschungen. Alle sind schon da, Mama, Papa, Schwester, Bruder, Oma, Opa und Freunde. Auch eine Torte ist da.

Mindannyian együtt énekelnek:
Boldog szülinapot, boldog szülinapot, boldog szülinapot, kedves cica, boldog szülinapot!
És ekkor kezdődhet az ünneplés.
Alle singen gemeinsam:Zum Geburtstag viel Glück, zum Geburtstag viel Glück, zum Geburtstag liebes Kätzchen, zum Geburtstag viel Glück. Und die Geburtstagsfeier kann beginnen.

© eredeti szlovák szöveg A. Nováková gyerekekkel, német fordítás: G. Slobodová

Ötletgazda: Alexandra Nováková a Ľubica Šimková
Függelék: Das verlorene Kätzchen (Az elveszett cica): 1. Bilderset zur Geschichte (képkártyák) (© J. Sládkovičová und A. Nováková), 2. Minibuch mit der Geschichte (minikönyv) (© A. Nováková), 3. Text der Geschichte (a történet szövege)

Táncol a méhecske

Téma tájékozódási játék

Munkaforma 2–6 gyerek

Eszközök Bee-Bot

Célok nyelvismeretek bővítése és megerősítése a célnyelven, kreativitás fejlesztése, a Bee-Bot funkcióinak megismerése és kipróbálása

Előkészítés Előkészítjük a Bee-Botot.

Tevékenység leírása **A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok:** A PMT és a gyerekek körben ülnek a földön. Egy egyszerű mondóka segítségével kiválasztanak egy gyereket.

Alma, alma, piros alma, bumm.
Apfel, Apfel, roter Apfel, bumm.

A PMT megmondja a feladatot: Szeretném, ha a méhecske [egy másik gyermek neve]-hoz/-hez/-höz menne. = Ich möchte, dass die Biene zu [Name eines anderen Kindes] fährt.

Programozás: Kezdők: A PMT mond egy nevet, és erre a kiszámolóval kiválasztott gyereknek úgy kell programoznia a méhecskét, hogy az „odatáncoljon” a PMT által megnevezett gyerekhez. Ezután ez a gyerek következik, és ő küldi a méhecskét a PMT által megnevezett következő gyerekhez.
Haladók: A PMT meghatározhatja, hányszor szabad megnyomni a gombokat a méhecske hátán, vagy azt, hogy hány lépést tehet. Olyan feladatot is adhat, hogy csak hátrafelé haladhat a méhecske, vagy hogy hány kört kell „repülnie”, mielőtt elérné a következő gyereket.

Facilitáló nyelvi eszközök: A programozást és a méhecske útját a célnyelvi magyarázattal kísérjük: jobbra = nach rechts, balra = nach links, egyenesen = geradeaus, hátra = rückwärts, indulás/start = der Start, cél = das Ziel, töröl = löschen, szünet = die Pause, és a számolás is a célnyelven történik.

Záró gyakorlatok: A kiszámolót hosszabb formájában minden gyerek nevével megismételjük:

Alma, alma, piros alma bumm,
megette a kicsi [a gyermek keresztneve] bumm.
Apfel, Apfel, roter Apfel, bumm,
der/die kleine [Vorname des Kindes] hat ihn gegessen, bumm.

Ötletgazda: Mesterházi Zsuzsanna

A formaegerek

Téma geometriai formák

Munkaforma 1–8 gyerek

Eszközök Bee-Bot, négyzetrácsos fólia, képkártyák (függelék 1), 2 x 3 db kartonból kivágott geometriai forma (kék kör, zöld négyzet, piros háromszög (függelék 1), a történet szövege (függelék 2)

Célok nyelvtudás bővítése és megerősítése a célnyelven, kérdések megértése és megválaszolása, formák felismerése, tájékozódás a négyzetrácsos fólián

Előkészítés Az egereket ábrázoló képkártyákat és a geometriai formákat tetszőleges elosztásban elhelyezzük a négyzetrácsos fólia alatt.

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: A PMT által kezdeményezett közös beszélgetés során a gyerekek megtanulják a geometriai formák neveit a célnyelven: kör = der Kreis, négyzet = das Quadrat, háromszög = das Dreieck.. Átismételjük a zöld = grün, kék = blau és piros = rot színeket is.

Bevezetésképpen a PMT elmesél egy rövid történetet németül a képkártyák segítségével. Közben a kulcsszavakat a célnyelven mondja.

A történet:

A formaegerek
Die Formenmäuse

Élnek köztünk láthatatlan kicsi lények. Úgy néznek ki, mintha egyszerű egerek lennének, valójában azonban egészen különlegesek. Nem keresnek táplálékot. Egész nap formákkal játszanak. Ezt nagyon szeretik csinálni.
Mitten unter uns wohnen unsichtbare kleine Gestalten. Sie sehen zwar aus wie Mäuse, doch die Formenmäuse sind etwas ganz Besonderes. Sie suchen keine Essensvorräte. Sie spielen den ganzen Tag mit Formen. Das finden sie besonders toll.

Ez itt a morgós egér.
Ő egyfolytában morog. Ez a kedvenc foglalkozása. Mindegy, hogy mi történik, a kicsi egér mindig elkezd veszekedni. De amint meglát valamilyen kerek dolgot, majd kibújik a bőréből.
Das hier ist die Meckermaus.
Sie meckert ständig herum. Das ist ihre Lieblingsbeschäftigung. Egal, was passiert, die kleine Maus fängt stets zu schimpfen an. Doch sobald sie runde Sachen sieht, ist sie ganz aus dem Häuschen.

A PMT körbead a gyerekeknek egy kör alakú képkártyát. Ezután a gyerekek kör alakú tárgyakat keresnek a csoportszobában, és megnevezik őket.

Ez itt a festő egér.
Ő teljes szívéből szeret festeni. Amint talál egy ecsetet, elkezd vele festeni. De ha a festő egér meglát egy háromszögletű dolgot, azonnal eldobja az ecsetet.

Das hier ist die Malmaus.
Sie malt für ihr Leben gern. Sobald sie einen Pinsel findet, beginnt sie zu malen. Aber wenn die Malmaus etwas mit drei Ecken sieht, lässt sie sofort ihren Pinsel fallen.

A PMT körbead a gyerekeknek egy háromszög alakú képkártyát. Ezután a gyerekek háromszög alakú tárgyakat keresnek a csoportszobában, és megnevezik őket.

Ez itt a lusta egér.
Ő mindig szörnyen fáradt. Legszívesebben egész nap csak aludna. De amint meglát egy négyszögletű dolgot, azonnal éber lesz és picit sem fáradt.

Das hier ist die Schlafmaus.
Sie ist immer schrecklich müde. Am liebsten würde sie den ganzen Tag lang schlafen. Doch sobald sie Dinge mit vier Ecken sieht, ist sie hellwach und kein bisschen müde.

A PMT körbead a gyerekeknek egy négyszögletes képkártyát. Ezután a gyerekek négyszögletes tárgyakat keresnek a csoportszobában, és megnevezik őket.

A történet forrása: Wiest, Silke: *RAAbits Kindergarten 3-6 Jahre. Ideen und Materialien für die frühe Förderung.* Stuttgart, 2011.

Programozás: A gyermek kiválasztja azt az egeret, amelyiktől elindítja a Bee-Botot. Úgy kell programozni a robotméhecskét, hogy az a választott egér kedvenc formájához menjen oda. A kezdők minden formánál újraprogramozhatják a Bee-Botot, míg a haladók előre programozzák az egész utat, és közben figyelnek arra is, hogy a méhecske ne érintse a másik két egér formáit.

Facilitáló nyelvi eszközök: A méhecske mozgását célnyelvi kifejezésekkel kísérjük.

Záró gyakorlatok: Gyűjtőfüzetet készítünk az egereknek. Ebbe a gyerekek berajzolják a tárgyakat, amelyekkel az egerek szívesen játszanának.

További ötletek és javaslatok

» Kitalálhatunk további egereket, akik csak olyan tárgyakkal akarnak játszani, amelyeknek bizonyos tulajdonságaik vannak (színek, formák, méret, anyag stb.).
» Felfedezőút: geometriai formákat keresünk az óvodában. Melyik tárgynak van kör, háromszög, négyzet stb. alakja?

Ötletgazda: Hanák Judit
Függelék: A formaegerek: 1. képkártyák, 2. a történet szövege

A művész-méhecske

Téma minta rajzolása, „műalkotások” készítése, absztrakt képek rajzolása és festése

Munkaforma 1–4 gyerek

Eszközök Bee-Botok, nagy ív papír, filctollak, ragasztószalag, geometriai formák

Célok nyelvtudás bővítése és megerősítése a célnyelven, formák megismerése, fogalmak rögzítése, a kreativitás, képzelőerő és koncentráció fejlesztése

Előkészítés Ragasztószalaggal színes filctollakat erősítünk a Bee-Botra.

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: DA gyerekek megtanulják, ill. átismétlik a formák és színek neveit a geometriai formák segítségével:

Kezdők: vonal = die Linie, kör = der Kreis, négyzet = das Quadrat,
piros = rot, sárga = gelb, kék = blau, zöld = grün,
Milyen színű a kör? = Welche Farbe hat der Kreis?
Haladók: További formák: négyszög = das Rechteck, félkör = der Halbkreis, ovális = das Oval,
további színek: színes= bunt
A gyerekek felállnak, és válaszolnak a teremben található tárgyak sajátosságait firtató kérdésekre: Milyen színű a szőnyeg? = Welche Farbe hat der Teppich?; Milyen alakú a szőnyeg? = Welche Form hat der Teppich?
A gyerekek játékos formában megtanulják ill. átismételik az irányokat és számokat (például kipróbálják, hány lépést kell tenni egy négyzet kialakításához stb.): jobbra = nach rechts, balra = nach links, előre = vorwärts, hátra = rückwärts, egyenesen = geradeaus stb.

Programozás: Minden gyerek vagy csoport kap egy geometriai formát. Úgy kell programozniuk a méhecskét, hogy az a tollal ugyanezt a formát rajzolja meg.
Kezdők: kör és négyzet rajzolása néhány lépésben.
Haladók: nagyobb formák rajzolása, formák meghatározott elrendezése.

Facilitáló nyelvi eszközök: Miközben a Bee-Bot a formákat rajzolja, a mozgását a célnyelven kommentáljuk: elmondjuk az irányokat, számoljuk a lépéseket stb.

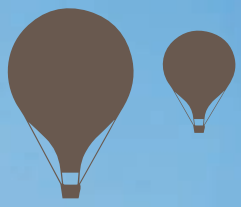
Záró gyakorlatok: A gyerekek kifestik a formákat, amelyeket a Bee-Bot rajzolt, és kiegészítik őket képekké (pl. négyzet > ház, kör > nap, félkör > szivárvány).
A kezdők megnevezik a formákat, színeket és tárgyakat a célnyelven, a haladók egyszerű mondatokat képeznek a képekről.

További ötletek és javaslatok

» Úgy programozhatunk két Bee-Botot, hogy egyidejűleg rajzoljanak, párhuzamosan egymással, vagy egymást tükrözve.
» A játék levezetéseképpen hagyjuk a robotméhecskéket szabadon rajzolni és firkálni, hogy mint művész „kitombolhassa” magát. Emellett leképezhet nyilak segítségével különböző formákat (használhatunk hozzá képeket a Bee-Bot bőröndből, vagy saját képeket), rajzolhat lépcsőt stb.

Ötletgazda: Glück-Molnár Marianna

A repülő hőlégballon



Téma mozgások és érzések kifejezése

Munkaforma 1–6 gyerek

Eszközök négyzetrácsos fólia, Bee-Bot, a történethez tartozó képkártyák (függelék 1), 1 dobókocka átlátszó zsebekkel, képek a dobókockához (függelék 1), Az érzések leporelló (függelék 2)

Célok a szókincs megerősítése a célnyelven, a történet ismétlése a Bee-Bot segítségével, tájékozódás a játékmezőn, egyszerű matematikai műveletek ismétlése programozás közben, érzések megnevezése, az empátia fejlesztése

Előkészítés

A történethez tartozó képcsomagot két példányban kinyomtatjuk.
Az egyiket tetszőlegesen elrendezzük a négyzetrácsos fólia alatt, és előkészítünk egy Bee-Botot. A másik képcsomagból kiválasztunk 5 különböző arckifejezésű léghajót. Előkészítjük a dobókockát is, amelyen az egyik oldalt üresen hagyjuk (ez lesz a joker).

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: A játék az alábbi kiadvány egyik „jógyakorlatához" kapcsolódik: A repülő hőlégballon története (Príbeh o lietajúcom balóne/Geschichte der fliegende Heißluftballon, © D. Petreková, német fordítás: E. Bartek, német szöveg: J. Roser). A feladat a BIG SK-AT projekt keretében készült, és a következő linken ill. QR-kód alatt érhető el

https://sk-at.big-projects.eu/index.php/de/modul-2-sprache-als-erlebnis-die-vielfalt-best-practice-beispiele oder QR-Code.

A PMT átismételi a gyerekekkel a történetet.

Programozás: Kezdők: Lépésről lépésre meghatározzák a történet alapján a képek sorrendjét, ezért mindig újraprogramozzák a méhecskét. Az egyes képeket célnyelven írjuk le. A fókuszba ekkor az igéket állítjuk: fliegen = repül, fallen = (le)esik, lachen = nevet, liegen = fekszik stb.
Haladók: A teljes utat előre beprogramozhatják. Amikor a méhecske megérkezik egy képhez (a haladók megállítják a SZÜNET-gombbal), rövid dialógust folytatunk (Hogy érzi magát a hőlégballon ezen a képen? Meséld el, mit látsz ezen a képen! = Wie fühlt sich der Heißluftballon auf diesem Bild? Erzähle mir, was du auf dem Bild sehen kannst.) A fókuszban az igék (fliegen = repül, fallen = (le)esik) és melléknevek állnak (glücklich = boldog, schnell = gyors, erschrocken = ijedt, verletzt = sérült stb.). A gyerekek megpróbálják a léghajó arckifejezéseit utánozni.
Variáció: A gyerekek dobnak a dobókockával, és ahhoz a képhez vezetik a méhecskét, amelyik kép kijött a kockán. Ha a kocka üres oldala jön ki, választhatnak a gyerekek, hogy melyik képhez menjen a Bee-Bot.

Facilitáló nyelvi eszközök: A programozást és az egyes lépéseket célnyelvi magyarázatokkal kísérjük. Amikor egy-egy képhez érkezünk, a gyerekek elmesélik a történet odavágó részét.

Záró gyakorlatok: a PMT beszélget a gyerekekkel a lehetséges mozgásformákról egy leporelló segítségével. A súlypont ekkor azokon a mozgást jelentő igéken van (repül, (le)esik, fekszik stb.), amelyeket a gyerekek a történetből ismernek. Ezt ki lehet egészíteni érzések és tulajdonságok megnevezésével, amit szintén a leporelló segítségével mélyíthetünk el.

További ötletek és javaslatok

» Didaktikai játékok: memóriajáték közleledési eszközökkel, memóriajáték érzésekkel, kártyajáték közlekedési eszközökkel.
» Barkácsolás: Különféle közlekedési eszközöket rajzolunk vagy barkácsolunk.

Ötletgazda: Daniela Petreková, (Fotók: D. Petreková)
Függelék: A repülő hőlégballon: 1. képkártyák (© M. Petrek), 2. hajtogatós könyv (© M. Petrek, D. Petreková)

Én elmentem a vásárba

Téma háziállatok

Munkaforma 1–4 gyerek

Eszközök Bee-Bot, négyzetrácsos fólia, képkártyák (függelék 1), startkártya, játékpénzek, esetleg állatfigurák, a dal szövege (függelék 2)

Célok nyelvtudás bővítése és erősítése, egy dal megtanulása a célnyelven, állatok felismerése és megnevezése, egy hosszabb szósor megjegyzése

Előkészítés Előkészítjük a négyzetrácsos fóliát és a képkártyákat.

Tevékenység leírása **A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok:** A PMT és a gyerekek körben leülnek a négyzetrácsos fólia köré. A PMT az állatokat ábrázoló képkártyákat úgy tartja a kezében, hogy a gyerekek ne lássák. A gyerekek egymás után húznak egy-egy képkártyát, és megnevezik az állatot a célnyelven.

tyúk = das Huhn, lúd = die Gans, juh = das Schaf, disznó = das Schwein, kecske = die Ziege, csikó = das Fohlen

A PMT minden állatnál felteszi a kérdést mindkét nyelven: Mit mond a tyúk? = Wie macht das Huhn? A gyerekek észrevehetik, hogy az állathangokat a különböző nyelveken különbözőképpen utánozzuk. Ezután a hat képkártyát és a startkártyát tetszőlegesen elrendezve a négyzetrácsos fólia alá helyezzük. Minden gyerek kap egy játékpénzt. A PMT elénekli a dalt, miközben mindig arra az állatra mutat, amelyikről éppen szó van a dalban. Valahányszor a szövegben elhangzik a félpénz = Halbmünze szó, a gyerekek felemelik a játékpénzt. Közösen elismételjük a dalt.

A népdal szövege:

Forrás: Wikipedia

Én elmentem a vásárba félpénzzel, tyúkot vettem a vásárban félpénzen. Tyúkom mondja: kitrákotty. Kárikittyom, édes tyúkom, mégis van egy félpénzem.
Ich ging auf den Markt mit einer Halbmünze. Dort kaufte ich ein Huhn mit der Halbmünze. Mein Huhn sagt gack-gack-gack. Gack-gack-gack-gack, mein liebes Huhn, ich hab' noch eine Halbmünze.

Én elmentem a vásárba félpénzzel. Ludat vettem a vásárban félpénzen. Ludam mondja: gi-gá-gá. Kárikittyom, édes tyúkom, mégis van egy félpénzem.
Ich ging auf den Markt mit einer Halbmünze. Dort kaufte ich eine Gans mit der Halbmünze. Meine Gans sagt schnatterschnatter. Gack-gack-gack-gack, mein liebes Huhn, ich hab' noch eine Halbmünze.

Én elmentem a vásárba félpénzzel. Juhot vettem a vásárban félpénzen. Juhom mondja: be-he-he. Kárikittyom, édes tyúkom, mégis van egy félpénzem.

Ich ging auf den Markt mit einer Halbmünze. Dort kaufte ich ein Schaf mit der Halbmünze. Mein Schaf sagt mäh-mäh-mäh. Gack-gack-gack-gack, mein liebes Huhn, ich hab' noch eine Halbmünze.

Én elmentem a vásárba félpénzzel. Kecskét vettem a vásárban fél- pénzen. Kecském mondja: mek, mek, mek. Kárikittyom, édes tyúkom, mégis van egy félpénzem.

Ich ging auf den Markt mit einer Halbmünze. Dort kaufte ich eine Ziege mit der Halbmünze. Meine Ziege sagt meck-meck-meck. Gack-gack-gack-gack, mein liebes Huhn, ich hab' noch eine Halbmünze.

Én elmentem a vásárba félpénzzel. Disznót vettem a vásárban félpénzen. Disznóm mondja: röf-röf-röf. Kárikittyom, édes tyúkom, mégis van egy félpénzem.

Ich ging auf den Markt mit einer Halbmünze. Dort kaufte ich ein Schwein mit der Halbmünze. Mein Schwein sagt oink-oink-oink. Gack-gack-gack-gack, mein liebes Huhn, ich hab' noch eine Halbmünze.

Én elmentem a vásárba félpénzzel. Csikót vettem a vásárban félpénzen. Csikóm mondja: nyihaha. Kárikittyom, édes tyúkom, elfogyott a félpénzem.

Ich ging auf den Markt mit einer Halbmünze. Dort kaufte ich ein Fohlen mit der Halbmünze. Mein Fohlen sagt i-haha. Gack-gack-gack-gack, mein liebes Huhn, ich hab' keine Halbmünze mehr.

Programozás: A gyerekek úgy programozzák a Bee-Botot, hogy a méhecske a START-mezőtől helyes sorrendben haladjon egyik állattól a másikig. A kezdők a méhecskét minden állatnál újraprogramozzák, a haladók pedig előre beprogramozzák a teljes útvonalat.

Facilitáló nyelvi eszközök: Miközben a méhecske a következő állat felé halad, a dal megfelelő strófáját énekeljük. A haladók a teljes utat beprogramozták, így amíg a méhecske halad, a teljes dalt végig lehet énekelni. Programozás közben az irányokat és a számokat a célnyelven is megnevezzük: jobbra = nach rechts, balra = nach links, egyenesen = geradeaus, hátra = rückwärts, indulás/start = der Start, cél = das Ziel, töröl = löschen, szünet = die Pause

Záró gyakorlatok: Körjátékot játszunk: középen a földre tesszük a képkártyákat vagy az állatfigurákat. Egy gyerek felemeli az egyik képkártyát vagy állatfigurát. A többiek kézenfogva körbejárnak, miközben a dalnak azt a strófáját énekelik, amelyben az az állat szerepel. A mondja = sagt szónál a gyerekek megállnak, és az a gyerek, akinél a kártya van, utánozza az állat hangját.

További ötletek és javaslatok

- Az állatfigurákat felállíthatjuk elszórtan a teremben, és úgy programozzuk a Bee-Botot, hogy sorra odamenjen hozzájuk.
- A dalszövegnek több variációja is van: gyakran énekeljük különféle és tetszőlegesen sok állat nevével. (Csak a tyúk marad állandó.) Ha a gyerekek már jól tudják a dalt, megváltoztathatják a sorrendet, és úgy énekelhetik, hogy mindig más határozhatja meg a következő állatot.
- A dalszöveg nehezebb lesz, ha minden strófánál felsoroljuk helyes sorrendben az összes állatot, amelyek az eddigi strófákban szerepeltek (függelék 2)
- Énekelhetjük a dalt más állatokkal vagy akár tárgyakkal is.

Ötletgazda: Hanák Judit
Függelék: Én elmentem a vásárba: 1. képkártyák, 2. a dal szövege

Születésnapi tánc

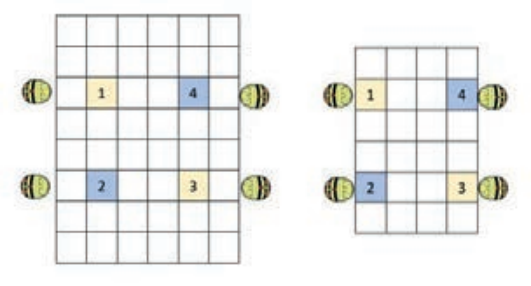
Téma születésnap

Munkaforma 2–4 gyerek

Eszközök négyzetrácsos fólia, 4 Bee-Bot, 2 nyílkártya a tánclépésekkel (függelék 1), a playback születésnapi dal a *Pop Songs pre deti* című CD-ről, amely hozzáférhető a következő linken: https://sk-at.big-projects.eu/index.php/de/kinder-popsongs-pre-deti

Célok a szókincs megerősítése a célnyelven, a nyilak jelentésének megértése, a Bee-Bot programozása a nyilak alapján, kooperáció és koordináció fejlesztése

Előkészítés Előkészítjük a négyzetrácsos fóliát és felállítjuk a 4 Bee-Botot a következő pozíciókban:



Tevékenység leírása **A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok:** A PMT elmondja a gyerekeknek, hogy most egy születésnapi ünnepségen vannak, és megtanulnak egy tánckoreográfiát. Ezután elénekli a dalt, miközben a gyerekek táncolnak.

Négy lépés előre,
négy pedig hátra.
balra fordul, jobbra fordul,
aztán újra körbejár.
Vier Schritte nach vorne
und vier Schritte zurück.
Drehung links, Drehung rechts,
dann nochmal im Kreis.

Két lépés előre,
kettő pedig hátra.
balra fordul, jobbra fordul,
aztán újra körbejár.
Zwei Schritte nach vorne
und zwei Schritte zurück.
Drehung links, Drehung rechts,
dann nochmal im Kreis.

Három lépés előre,
három pedig hátra.
balra fordul, jobbra fordul,
aztán újra körbejár.
Drei Schritte nach vorne
und drei Schritte zurück.
Drehung links, Drehung rechts,
dann nochmal im Kreis.

Egy lépés előre,
egy pedig hátra.
balra fordul, jobbra fordul,
aztán újra körbejár.
Einen Schritt nach vorne
und einen zurück.
Drehung links, Drehung rechts,
dann nochmal im Kreis.

A dal eredetije egy szlovák népdal, németre fordította G. Slobodová

Programozás: Minden gyerek választ egy Bee-Botot, megkapja a hozzá tartozó nyílkártyát, és az ezen szereplő parancsok alapján beprogramozza a Bee-Botot. A folyamatot többször megismételjük, amíg nem sikerül hibátlanul a koreográfia. Az utolsó táncnál a PMT lejátssza a dalt.

TIPP: Állítsunk párba két Bee-Botot két Blue-Bottal, és figyeljük meg, mi történik.

Facilitáló nyelvi eszközök: A programozást célnyelvi magyarázattal kísérjük. Ekkor a súlypont a programozási nyelven van.

Záró gyakorlatok: A gyerekek közösen eléneklik a születésnapi dalt, aztán a PMT megkérdezi őket, hogy mikor van a születésnapjuk, és szívesen táncolnak-e olyankor.

További ötletek és javaslatok

MTMI-súlypont: a haladók saját koreográfiát is kitalálhatnak, amit a nyilak segítségével rögzíthetnek.

Ötletgazda: Jaroslava Sládkovičová
Függelék: Születésnapi tánc: 1. nyílkártyák (© J. Sládkovičová)

Óvodai rally

Téma tájékozódás az óvodában

Munkaforma 2–4 gyerek

Eszközök nagyméretű plakát/papír, fotók vagy rajzolt képek az óvodai helyiségekről vagy tárgyakról

Célok az óvodai helyiségek nevének megértése a célnyelven, és ezek beépítése az aktív szókincsbe, utasítások megértése és követése

Előkészítés Megrajzoljuk a gyerekekkel együtt az óvoda vázlatos alaprajzát, melyen minden helyiség szerepel (tornaterem, csoportszoba, öltöző stb.).

TIPP!: Szánjunk az előkészítésre elegendő időt!

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: Tetszés szerint fektethetünk a plakátra egy átlátszó négyzetrácsos fóliát. Ez azonban a gyakorlatban inkább zavarónak bizonyult a gyerekek számára.

Programozás: Először átismételjük a fogalmakat a célnyelven, mint pl. kert, tornaterem, csoport stb. Ezután a gyerekek megkapják a feladatokat, mégpedig azt, hogy a Bee-Bot segítségével bizonyos helyekre eljussanak. A startot és a célt a programozás előtt meghatározzuk. A haladók számára akadályokat is helyezhetünk a robotméhecske útjába. A programozásnál ezeket is figyelembe kell venni, azaz úgy kell vezetni a Bee-Botot, hogy kikerülje őket.

Facilitáló nyelvi eszközök: Ismételjük a fogalmakat, és a tájékozódást célnyelvi útmutatásokkal kísérjük. A gyerekek először megnevezik a fogalmakat a célnyelven (pl. kert, tornaterem stb.), aztán megkapják a feladatot, hogy például vezessék a méhecskét az alaprajzon a bejárattól a tornateremig, aztán a tornateremtől a saját csoporttermükhöz stb.

Záró gyakorlatok: A gyerekek lerajzolják saját magukat, kivágják a képet, és felragasztják a figurát a kedvenc helyükre a közösen elkészített óvodai alaprajzon. Ezután a Bee-Bot végigjárhatja a gyerekek önarcképeit.

További ötletek és javaslatok

» A gyerekek végigmennek az óvoda helyiségein, és megkeresnek bizonyos termeket és tárgyakat. De egymást is „beprogramozhatják”, és meghatározott helyekre küldhetik az óvodában.
» Készíthetünk kincskereső térképet is, vagy használhatunk igazi térképet, ha rendelkezésünkre áll.
» Iskolás gyerekek számára érdekes lehet, ha a kirándulást megelőzően útvonaltervet készítenek abba az országba, melynek nyelvét éppen tanulják.

Ötletgazda: Monika Senft

Gyümölcs- és zöldségsaláta

Téma egészséges táplálkozás

Munkaforma 1–4 gyerek

Eszközök Bee-bot, négyzetrácsos fólia, képkártyák (függelék 1)

Célok célnyelvi ismeretek bővítése és megerősítése, gyümölcs- és zöldségfajták differenciálása és gyűjtőnévhez kapcsolása, az egészséges táplálkozás tematizálása, irányjelölések gyakorlása a célnyelven

Előkészítés A képkártyákat tetszőleges elrendezésben elhelyezzük a négyzetrácsos fólia alatt.

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: A PMT megbeszéli a gyerekekkel, hogy milyen kártyák tartoznak egy-egy csoportba. Meghatározzuk a gyűjtőneveket (gyümölcs, zöldség), és a kártyákat ennek megfelelően szortírozzák: gyümölcs = das Obst, alma = der Apfel, körte = die Birne, eper = die Erdbeere, dinnye = die Wassermelone, szőlő = die Trauben, zöldség = das Gemüse, paradicsom = die Tomate, saláta = der Salat, sárgarépa = die Karotte, uborka = die Gurke, paprika = der Paprika

Programozás: A startmezők a gyümölcs- és zöldségkosarat ábrázoló kártyák. Az első gyerek „gyümölcssalátát készít”, vagyis úgy programozza a Bee-Botot, hogy azokhoz a mezőkhöz menjen, amelyek alatt gyümölcsöket ábrázoló képek vannak, s közben ne érintsen zöldségeket. A következő gyerek „zöldségsalátát készít”, és a zöldségkosártól indul. A feladat ugyanaz, mint a „gyümölcssaláta” esetében. A kezdők az egyes kártyákhoz vezető szakaszokat külön programozzák, míg a haladók a teljes utat egyben.

Facilitáló nyelvi eszközök: Miközben a méhecske halad, megnevezzük a célnyelven a soron következő gyümölcsöket és zöldségeket. Programozás közben az irányokat és számokat a célnyelven mondjuk: jobbra = nach rechts, balra = nach links, egyenesen = geradeaus, hátra = rückwärts, indulás/start = der Start, cél = das Ziel, töröl = löschen, szünet = die Pause

Záró gyakorlatok: A PMT megbeszéli a gyerekkel, hogy ki melyik gyümölcsöt és zöldséget szereti a legjobban, és miért fontos sok gyümölcsöt és zöldséget enni.

További ötletek és javaslatok MTMI-súlypont: Ezt a játékot más fölérendelt fogalmakkal is játszhatjuk, például háziállatok és erdei állatok differenciálásával.

Ötletgazda: Glück-Molnár Marianna
Függelék: Gyümölcs- és zöldségsaláta: 1. képkártyák (Képek: Pixabay)

Kincskeresés a mindig éhes rókával

Téma erdő, rét, víz

Munkaforma 1–4 gyerek

Eszközök Bee-Bot, négyzetrácsos fólia, a történet szövege (függelék 1), képkártyák (függelék 2), olvasókártyák (függelék 3)

Célok a szókincs bővítése és a meglévő szókincs elmélyítése, szövegértés, tájékozódás a játékmezőn

Előkészítés A képeket tetszőlegesen elhelyezzük a játékmezőn. Az olvasókártyákat a történet szerint sorrendbe rendezzük, majd egy csomóban lerakjuk.

Tevékenység leírása **A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok:** A PMT elmondja a gyerekeknek, hogy most elmennek együtt a méhecskével kincset keresni. A Bee-Botnak végig kell járnia a képeket az említés sorrendjében. Minden képhez tartozik egy olvasókártya, amelyen érdekes tények szerepelnek a képen lévő állatról.

Programozás: A PMT bekezdésenként felolvassa a *Mese a mindig éhes rókáról* (Die Geschichte vom immerhungrigen Fuchs) című történetet. A gyerekek minden bekezdés után megpróbálják a méhecskét úgy programozni, hogy azon a játékmezőn álljon meg, amelyik alatt a szöveghez illő kép szerepel. Ha ez sikerült, valaki felveheti az olvasókártyát, és a PMT felolvassa róla az információkat.

Mese a mindig éhes rókáról
Die Geschichte vom immerhungrigen Fuchs

Volt egyszer egy róka, aki az erdőben élt, és mindig éhes volt. Egy nap találkozott egy okos nyúllal. Elpanaszolta neki, hogy sohasem tud jóllakni, ezért most meg fogja őt enni.
Es war einmal ein Fuchs der im Wald lebte und immer hungrig war. Eines Tages traf er einen sehr klugen Hasen. Dem klagte er sein Leid, dass er niemals richtig satt wurde und wollte ihn fressen.

De a nyúl ezt felelte a rókának: „Gyere velem, mutatok neked valamit.”
Aber der Hase sagte ihm: “Komm mit mir, ich werde dir etwas zeigen.”

Elmentek a tóhoz, ahol sok-sok hal úszkált. A róka azonban nem látott még halat, mert azelőtt sohasem járt a tónál. Így hát a nyúl megtanította halat fogni. Jó étvággyal ette a róka a halakat. Addig evett, míg tele nem lett a hasa, és teljesen jól nem lakott. Nagyon hálás volt a nyúlnak, hogy megmutatta neki a halakat, és attól a naptól fogva jó barátok lettek.
Sie gingen zum Teich, in dem viele Fische schwammen. Der Fuchs jedoch kannte keine Fische, er war noch nie am Teich. Also lehrte ihn der Hase Fische zu fangen. Voller Genuss verspeiste sie der Fuchs bis sich sein Bauch wölbte und er richtig satt war. Er war dem Hasen sehr dankbar, dass er ihm die Fische im Teich gezeigt hatte und von da an waren sie Freunde.

Szöveg: © A. Brychová

Facilitáló nyelvi eszközök:

Kezdők:

» történetet megértése németül, kulcsszavak megnevezése a célnyelven
» képek megnevezése
» lépések számolása

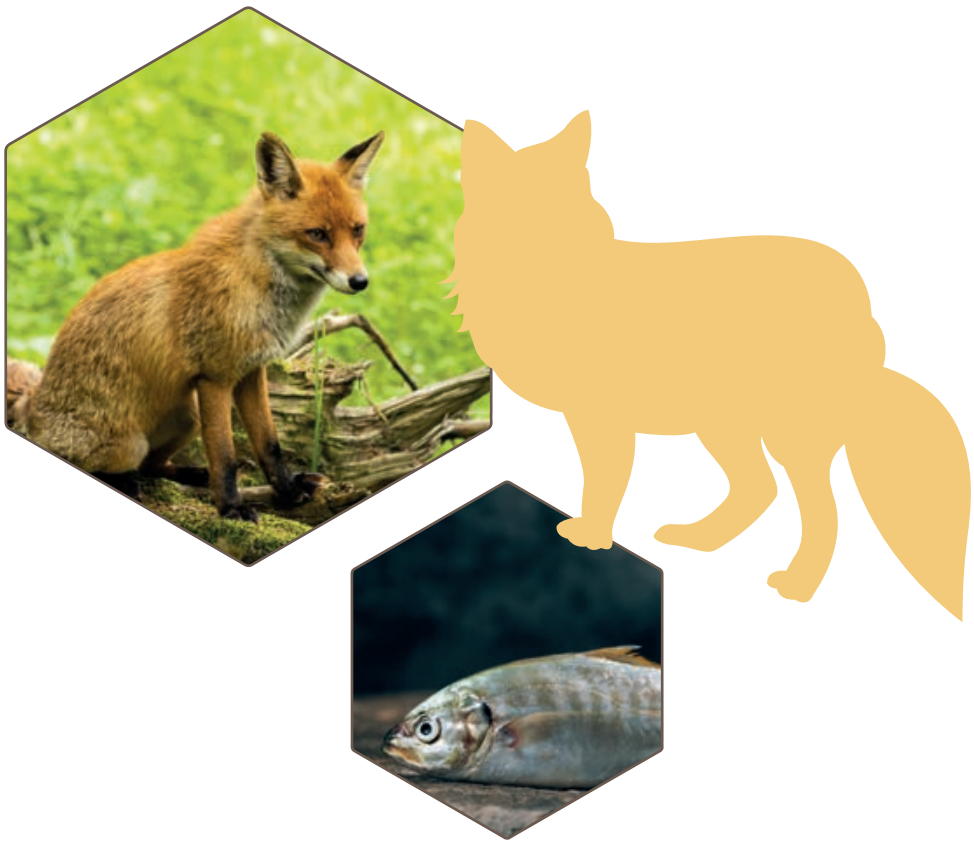
Haladók:

» történet részletes megértése a célnyelven
» kérdések megválaszolása, a Bee-Bot útjának leírása
» képek megnevezése

Záró gyakorlatok: A történet végén a gyerekek megpróbálnak visszaemlékezni a képekre: felsorolják őket, és elmondják, hogy mit tudnak róluk.

További ötletek és javaslatok

» További történeteket találunk ki a gyerekekkel, pl. növényekről vagy erdei gyümölcsökről.
» A PMT elviheti a gyerekeket az erdőbe, a rétre, egy tóhoz vagy patakhoz, és „kincseket" kereshetnek: növényeket és élőlényeket.



Ötletgazda: Pauline Schwabl
Függelék: Kincskeresés a mindig éhes rókával: 1. a történet szövege (© A. Brychová) 2. képkártyák, 3. olvasókártyák

A part alatt

Téma kenyérsütés

Munkaforma 3–6 gyerek

Eszközök Bee-Bot, négyzetrácsos fólia, képkártyák (függelék 1), startkártya

Célok nyelvtudás bővítése és megerősítése, egy dal megtanulása a célnyelven, a gabonamag elültetésétől a kenyér elkészítéséig tartó folyamat megismerése és eljátszása, beszélgetés állatokról

Előkészítés előkészítjük a négyzetrácsos fóliát, a képkártyákat és a startkártyát

Tevékenység leírása **A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok:** A PMT és a gyerekek körben ülnek a földön. A PMT a dal alapján mesél a kenyér készítésének hagyományos módjáról. A képkártyák segítségével bemutatja a gabonamagtól a kenyérig tartó folyamatot, és mindkét nyelven megnevezi az állatokat, amelyek a képeken szerepelnek. (varjú = die Krähe, róka = der Fuchs, szúnyog = die Mücke, macska = die Katze, szamár = der Esel, tehén = die Kuh, medve = der Bär, tyúk = das Huhn, hangya = die Ameise, bolha = der Floh). Minden gyerek kap egy képkártyát. A PMT elénekli a dalt, eközben a gyerekek a képeket helyes sorrendben a földre helyezik. Ezt a játékot kétszer-háromszor elismételjük, miközben a gyerekek is énekelnek.

A dal szövege (függelék 2):

Forrás: Wikipedia

A part alatt (magyar népdal)
Unten am Hang (ungarisches Volkslied)

A part alatt, a part alatt
három varjú kaszál, három varjú kaszál.
Unten am Hang, unten am Hang
ernten drei Krähen, ernten drei Krähen.

Róka gyűjti, róka gyűjti,
Szúnyog kévét köti, szúnyog kévét köti.
Der Fuchs sammelt, der Fuchs sammelt,
die Mücke bindet Garben, die Mücke bindet Garben.

Bolha ugrik, bolha ugrik,
Hányja a szekérre, hányja a szekérre.
Der Floh springt, der Floh springt,
er wirft die Garben auf den Wagen, er wirft die Garben auf den Wagen.

Mén a szekér, mén a szekér,
Majd a malomba ér, majd a malomba ér.
Der Wagen fährt, der Wagen fährt,
dann kommt er in die Mühle, dann kommt er in die Mühle.

A malomba, a malomba
Három tarka macska, három tarka macska.
In der Mühle, in der Mühle
sind drei bunte Katzen, sind drei bunte Katzen.

Egyik szitál, másik rostál,
Harmadik követ vág, harmadik követ vág.
Die erste siebt, die zweite schüttelt,
die dritte schleift den Stein, die dritte schleift den Stein.

Szürke szamár vizet hoz már,
Tekenőbe tölti, tekenőbe tölti.
Der graue Esel bringt jetzt Wasser,
er gießt es in den Trog, er gießt es in denTrog.

Tehén dagaszt, tehén dagaszt,
Kemencébe rakja, kemencébe rakja.
Die Kuh knetet den Teig, die Kuh knetet den Teig,
sie gibt ihn in den Ofen, sie gibt ihn in den Ofen.

Medve várja, medve várja,
Kisült-e a cipó, kisült-e a cipó.
Der Bär wartet, der Bär wartet,
bis der Laib gebacken ist, bis der Laib gebacken ist.

Tyúk a cipót csipegeti,
Hangya morzsát szedi, hangya morzsát szedi.
Das Huhn pickt in den Laib, das Huhn pickt in den Laib,
die Ameise liest die Krümel auf, die Ameise liest die Krümel auf.

Programozás: A képkártyákat és a startkártyát tetszőlegesen elhelyezzük a négyzetrácsos fólia alatt. A gyerekek a Bee-Botot úgy programozzák, hogy olyan sorrendben menjen a képekhez, ahogy azok a dalban előfordulnak.

A kezdők mindig csak egy szakaszt programoznak (azaz két adott kép közötti lépéseket), a haladók pedig több képet, vagy akár a teljes képsort is összeköthetik egy programozási parancssorral.

Facilitáló nyelvi eszközök: Miközben a Bee-Bot a kép felé halad, a gyerekek az aktuális strófá(ka)t éneklik.

A programozást és a méhecske útját célnyelvi útmutatással kísérjük: jobbra = nach rechts, balra = nach links, előre = vorwärts, hátra = rückwärts, indulás/start = der Start, cél = das Ziel, töröl = löschen, szünet = die Pause.
A számokat is a célnyelven mondjuk

Záró gyakorlatok: A PMT újra elénekli a dalt, és mozdulatokkal kíséri. Ezután beszélget a gyerekekkel az aratás és a kenyérsütés folyamatáról. A PMT végül megmutatja az állatmaszkokat és a képkártyákat. A gyerekek megnevezik az állatokat németül, a PMT pedig többször elmondja a neveket a célnyelven. Kétszer-háromszor elismételjük a dalt. Ekkor a gyerekek kiválaszthatnak egy-egy szerepet, felvehetik a maszkokat, és éneklés közben eljátszhatják a történetet.

További ötletek és javaslatok

Készítsünk állatmaszkokat, hogy a gyerekek eljátszhassák a történetet: a csoport nagyságától függően különböző állatokat jeleníthetnek meg! A következő maszkokra lesz szükség: 3 varjú, róka, szúnyog, 3 tarka macska, szamár, tehén, medve, tyúk, hangya, bolha.

Ötletgazda: Hanák Judit
Függelék: A part alatt: 1. képkártyák (© M. Sztojka), 2. a dal szövege

Mennyi mindent tud a testem!

Téma testrészek és egészség

Munkaforma 2–6 gyerek

Eszközök négyzetrácsos fólia, képkártyák testrészekkel és mozgásokkal (függelék 1), az 1. számú képcsomag a Bee-Bot kofferből, a méhkaptár képe = startkártya (függelék 2), képkártyák a beteg méhecskével (függelék 3), gyógynövényeket ábrázoló memóriakártyák (függelék 4)

Célok a szókincs bővítése és megerősítése a célnyelven, tájékozódás a négyzetrácsos fólián, problémamegoldó stratégiák kialakítása, empátia és segítőkészség fejlesztése

Előkészítés a képkártyákat a testrészekkel és az tevékenységekkel tetszőlegesen elhelyezzük a négyzetrácsos fólia alatt

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: A programozási nyelv átismétlése a robotjáték segítségével: Az egyik gyerek a robot, és a többiek őt programozzák úgy, hogy megérintik a mellkasát, hátát és vállait (lásd a 15. oldalon). A „robotgyereket" úgy kell programozni, hogy visszatérjen a „kaptárhoz" (= mászóalagúthoz). A PMT és a gyerekek a Guten Morgen, guten Morgen wir nicken uns zu (Jó reggelt, jó reggelt, így köszönünk egymásnak) című dalt éneklik (Függelék 5). A gyerekek kipróbálják, hogy mi mindent tudnak csinálni a testrészeikkel (bólintani, tapsolni, dobogni, kacsintani stb.)

Programozás: A kezdők meghallgatnak egy strófát a dalból/a szöveg egy részét, és megkeresik a hozzá tartozó képeket. A méhecskét a startra, azaz a kaptárt ábrázoló kártyára helyezzük, és úgy programozzuk be, hogy a szövegben először előforduló dologhoz menjen. Innen visszaküldjük a kaptárba. Ezután a soron következő képhez küldjük, majd újra vissza a kaptárba, és így tovább. A haladók számára a dal több strófáját énekeljük el egyszerre. Eközben a gyerekek keresik a testrészek képeit és a hozzájuk tartozó mozgások ábrázolásait. Ezután a képeket sorrendbe rakják.

Facilitáló nyelvi eszközök: A programozást és a méhecske útját célnyelvi magyarázatokkal kísérjük, például számoljuk a lépéseket. Mielőtt megnyomjuk a GO-gombot, mindig elmondjuk a következő versikét:

Szállj, méhecske, huss, röpülj, Anna, Péter, most örülj!
Fliege Biene, mach uns Freude.

Záró gyakorlatok: A gyerekek a PMT segítségével megpróbálják a célnyelven elmesélni, hogy mit tudnak a lábukkal, kezükkel, fejükkel stb. csinálni.

További ötletek és javaslatok

- A játékot másféle képkártyákkal is játszhatjuk, például érzékszerveket, ezek funkcióit és észlelésük tárgyát ábrázolókkal. Ehhez a képeket, hogy mi mindent lehet látni, szagolni, tapintani stb. a gyerekek maguk rajzolhatják meg.
- MTMI-súlypont: Egy iránytűvel meghatározhatjuk az égtájakat. (A méhek a kaptár bejáratát déli irányba tájolják.)
- Mozgásos játék: A gyerekek a PMT segítségével gyógynövényeket gyűjthetnek. A PMT ezután elmeséli a gyerekeknek, hogy a méhecske beteg, és a gyógynövények következőképpen tudnak neki segíteni:

Nelka, a méhecske beteg:
köhög – a zsálya segít rajta
fáj a feje – a citromfű segít rajta
fáj a hasa – a menta segít rajta
láza van – a hárs segít rajta
megsérült a bőre – a kamilla segít rajta
Biene Nelka hat:
Husten – dabei hilft ihr Salbei
Kopfweh – dabei hilft ihr Melisse
Bauchweh – dabei hilft ihr Minze
Fieber – dabei hilft ihr Linde
Verletzung – dabei hilft ihr Kamille

Eközben a PMT elhelyezi a képeket a négyzetrácsos fólia alatt: a beteg méhecskét ábrázolókat az alsó sorban, a gyógynövényeket ábrázolókat tetszőleges helyekre. A gyerekek a PMT segítségével elismétlik a mondatokat a célnyelven, és elmennek a rétre, hogy gyógynövényeket szedjenek a beteg méhecskének.

Ezután teát főznek a gyógynövényekből (a csészét ábrázoló képet a négyzetrácsos fólia alá helyezik, tetszőleges helyre).

A kezdők úgy programozzák a Bee-Botot, hogy a beteg méhecske képétől eljusson a hozzá tartozó gyógynövény képéhez. A haladóknak úgy kell programozniuk a méhecskét, hogy megállás nélkül menjen a beteg méhecskétől a gyógynövényhez, aztán a csészéhez, végül vissza a beteg méhecskéhez.

TIPP!: Vágjuk ki a csészét, laminálju k, és rögzítsünk rá ragasztószalaggal egy gemkapcsot. Erősítsünk a méhecskére egy mágnest. Ha a méhecske eléri a csészét, a mágnes magához vonzza a gemkapcsot, és így a robot magával tudja húzni a csészét.

Ötletgazda: Elisabeth Abraham
Függelék: Mennyi mindent tud a testem!: 1. képkártyák testrészekkel és mozgásokkal (© D. Višinková), 2. méhkaptár, 3. képkártyák a beteg méhecskével (© J. Sládkovičová), 4. memóriakártyák gyógynövényekkel (© J. Sládkovičová), 5. a dal szövege (© E. Abraham)

Hogyan mentette meg a méhecske a nyuszit?

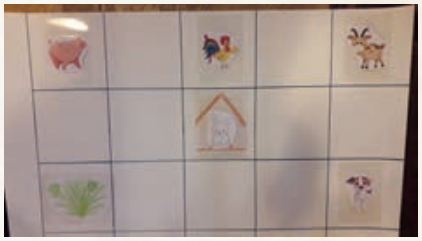
Téma állatok, táplálékok

Munkaforma 1–4 gyerek

Eszközök négyzetrácsos fólia, Bee-Bot, képkártyák a történethez: állatok (malac, kakas, kecske, kutya, nyuszi, méhecske) ház, fű (függelék 1), a történet szövege (függelék 2)

Célok állatok megnevezése, történet megértése, rövid mondatok ismétlése, sorrend betartása

Előkészítés



Megrajzoljuk és kivágjuk a képeket a történet főszereplőiről.

TIPP!: A gyerekek maguk is megrajzolhatják a képeket.

Tevékenység leírása

A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok: A képek segítségével elmeséljük a történetet:

A nyuszi elhagyja a házát, hogy élelmet hozzon magának. Amikor visszajön, a házikójában egy kecskét talál, aki nem akarja beengedni. „Most én lakom itt!" – mondja neki a kecske. A nyuszi keres valakit, aki segíthet neki. Először egy kakassal találkozik, aztán egy kutyával, egy malaccal, végül egy méhecskével. Egyik állat sem tudja rávenni a kecskét, hogy elhagyja a házat. Csak a méhecske elég ravasz hozzá: berepül a házba, és megszúrja a kecske fülét. Erre a kecske elszalad, és a nyuszi visszakapja a házát.
Das Kaninchen verlässt sein Haus, um sich Futter zu holen. Als es zurückkommt, ist in seinem Häuschen eine Ziege und will es nicht hineinlassen: „Jetzt wohne ich hier!" Das Kaninchen sucht jemanden, der ihm hilft. Es trifft zuerst einen Hahn, dann einen Hund, ein Schwein und zum Schluss eine Biene. Keiner hat die Ziege dazu gebracht, dass sie das Haus verlässt. Nur die Biene ist schlau. Sie fliegt in das Häuschen hinein und sticht die Ziege ins Ohr. Da läuft die Ziege aus dem Haus weg und das Kaninchen hat wieder sein Häuschen.

A Boudo budko, kdo v tobě přebývá? c. cseh népmese nyomán.

Programozás: Minden gyerek kap egy állatkártyát. Ezeket a történet sorrendjében a négyzetrácsos fólia tetszőleges mezőire helyezzük. A ház-kártya a nyuszival együtt középre kerül. A PMT újra mesélni kezdi a történetet. Az első gyerek úgy programozza a Bee-Botot, hogy az a nyuszi útvonalán mozogjon. Elindul a háztól a fű irányába, aztán miután elérte, visszamegy a házhoz. Azután a második gyerek a következő állat útját programozza, és így tovább.

Facilitáló nyelvi eszközök:

Kezdők

» állatok megnevezése, történet lényegének megértése
» lépések számolása a célnyelven

Haladók

» történet részletes megértése
» egyszerű kérdések megválaszolása
» irányok megnevezése a célnyelven

Záró gyakorlatok: A gyerekek maguk játsszák el a történetet.

További ötletek és javaslatok

A nyuszi egymás után meghívja a többi állatot, hogy lakjanak nála.

Ötletgazda: Gabriela Havlíková
Függelék: Hogyan mentette meg a méhecske a nyuszit?:
1. Képkártyák a történethez, 2. a történet szövege

Hol lakom?

Téma Állatok és búvóhelyük

Munkaforma 1–6 gyerek

Eszközök négyzetrácsos fólia, Bee-Bot, képkártyák állatokkal és búvóhelyükkel (függelék 1), az 1. számú kártyacsomag a Bee-Bot bőröndből, 14 x 14-es papírlapok, dobókocka, nyílkártyák (függelék 2)

Célok szókincs bővítése és megerősítése a célnyelven, kérdések megértése és megválaszolása, problémamegoldó kompetencia fejlesztése, a Bee-Bot funkcióinak megismerése

Előkészítés Szortírozzuk a képeket, az egyik csomóba az állatokat, a másikba a búvóhelyüket tesszük. Az üres papírlapok kerülnek a harmadik csomóba. Kikészítjük a dobókockát.

Tevékenység leírása **A programozást megelőző nyelvi gyakorlatok:** Ez a feladat a *Kleiner Kastanienjunge* (Kis gesztenyefiú) című „jógyakorlathoz" kapcsolódik, amely a következő linken érhető el:

https://sk-at.big-projects.eu/index.php/de/modul-3-verstehen-im-erlebnis-steckt-die-erkenntnis-best-practice-beispiele zugänglich ist.

Ez a „jógyakorlat" a BIG SK-AT projekt keretében készült.
A PMT körben ül a gyerekekkel, és átismétli velük a kártyák segítségével az állatok neveit. Azután minden gyerek választ egy állatkártyát, és megkeresi hozzá a másik csomóból a hozzá tartozó búvóhelyet. (© M. Petrek)

Programozás: A kezdők mindkét kártyát leteszik szemben egymással, tetszőleges távolságban. Ezután a gyerekek úgy programozzák a méhecskét, hogy az eljusson az állattól a búvóhelyéhez. A dobókockával dobott szám megmutatja, hány lépést tehet az adott a körben. Melyik állat jut leggyorsabban a búvóhelyére?

TIPP!: Próbálják meg a gyerekek előre meghatározni, hogy hány lépésre lesz szüksége a méhecskének!

A tevékenység következő fázisában a méhecske útját kirakjuk az üres papírlapokkal, ahogy a képen is látható. Ezután a gyerekek kijelölhetik az utat a nyílkártyák segítségével, majd beprogramozhatják a Bee-Botot. Variáció: A gyerekek lépésről lépésre programozzák a robotméhecskét. A haladók megpróbálhatják az állattól közvetlenül a búvóhelyhez vezetni a méhecskét anélkül, hogy közben akár egyszer is megállítanák. Ekkor a képeket tetszőlegesen rendezzük el a négyzetrácsos fólia alatt. Variáció: A méhecske útját megnehezíthetjük különböző akadályokkal.

Facilitáló nyelvi eszközök: A programozást és a méhecske útját célnyelvi útmutatásokkal kísérjük. A lépéseket számoljuk, és megnevezzük az állatokat. A súlypont a programozási nyelven van.

Záró gyakorlatok: A PMT beszélgetést folytat a gyerekekkel arról, hogy ki hol lakik.

További ötletek és javaslatok

MTMI-súlypont: A játékot más képsorokkal is játszhatjuk (pl. állatok és lábnyomaik, állatok és táplálékaik).

Ötletgazda: Silvia Diko és Michaela Nagl
Függelék: Hol lakom?: 1. képkártyák, 2. nyílkártyák

„A Bee-Bot és az óvodai év“ című kézikönyv az Európai Regionális Fejlesztési Alap által támogatott INTERREG V-A Ausztria-Cseh Köztársaság, INTERREG V-A Ausztria-Magyarország és az INTERREG V-A Szlovákia-Ausztria együttműködési programok keretében megvalósuló EduSTEM (Education in Science, Technology, Engineering and Mathematics ATCZ220), BIG_inn AT-HU (Oktatási együttműködések az AT-HU határrégióban_innovativ ATHU129) és BIG_ling SK-AT (Oktatási együttműködések a határtérségben SK-AT_bilingual V801) projektek keretében került kidolgozásra.