

Szakács Sándorné Várvári Tünde

fejlesztő óvodapedagógus, pedagógia szakos tanár
Székesfehérvár, Rákóczi Utcái Óvoda
tsvarvari@gmail.com

A 2020-as évek digitális óvodása

Absztrakt

A Neumann-galaxisnak¹ köszönhetően újabb fordulathoz lehetünk tanúi a XXI. század emberének információhoz jutási szokásaiban. Az „m-learning (mobile-learning)”² mindennapossá vált: például az utcán sétálva, utána nézhetünk – mobil telefonunk segítségével – az érdeklődésünket felkeltő látványosság történeti háttérének, vagy a látványosság alkotójának. A gyermekek mintegy bele születnek ebbe az eszközhasználatba, az ilyen típusú információhoz jutás lehetőségeibe, felkelti érdeklődésüket, részeseivé szeretnének válni. Mire eléri a 3 éves kort és óvodások lesznek, már betekintésük van az „m-learning” világába, hiszen bárhol, bármikor megkaphatják szüleitől az ehhez szükséges eszközöket. Minden szülő a legjobbat kívánja nyújtani gyermekének, így a családok sem vonják ki magukat a digitalizáció folyamatából. (Nem hagyhatjuk figyelmen kívül azt a sajnálatos tényt, hogy a XXI. század húszas éveiben még mindig említést kell tennünk azokról a gyerekekről, akik olyan nehéz anyagi körülmények között kényszerülnek élni, amelyben nem jutnak hozzá ehhez a lehetőséghez, nevezetesen a digitális eszközökhöz családjuk körében. Nyilván a nevelési intézmény és a szociális ellátó rendszer nagyobb felelősséggel tartozik ezen családok felé a digitalizáció terén is: munkavállalási lehetőségek, ellátáshoz jutás lehetőségei, gyermekek kulturális leszakadásának megakadályozása/megelőzése a digitális eszközök biztosításával.)

Kulcsszavak: m-learning; Neumann-galaxis; Gutenberg-galaxis

Abstract

Thanks to the Neumann galaxy, we can witness another turn in the 21st century. in the access to information habits of people of the 20th century. "m-learning (mobile-learning)" has become commonplace: for example, while walking down the street, we can look up - with the help of our mobile phone - the historical background of the attraction that arouses our interest, or the creator of the attraction. Children are, as it were, born into the use of this device, the possibilities of accessing this type of information, it piques their interest and they want to become a part of it. By the time they reach the age of 3 and become kindergarten students, they already have an insight into the world of "m-learning", since they can receive the necessary tools from their parents anywhere, anytime. Every parent wants to give their child the best, so families do not opt out of the digitalization process either. (We cannot ignore the unfortunate fact that in the twenties of the 21st century, we still have to mention those children who are forced to live in such difficult financial conditions in which they do not have access to this opportunity, namely digital devices in their family. Obviously, the educational institution and the social care system have a greater responsibility towards these families in the field of digitalization as well: employment opportunities, access to care, prevention/prevention of children's cultural detachment by providing digital devices.)

Keywords: m-learning; Neumann Galaxy; Gutenberg Galaxy

¹ Ambrus Attila József (2010) *A Gutenberg- és a Neumann-galaxis: Könyvek és könyvtárak, olvasók és könyvtárosok a harmadik évezredben* Szakdolgozat Pécsi Tudományegyetem Felnőttképzési és Emberi Erőforrás Fejlesztési Kar Letöltés: <https://mek.oszk.hu/08500/08595/html/ambrusa.htm> (2022. november 20.)

² Körösi Gábor (2014): *M-learning – a jelen vagy a jövő oktatási eszköze?* Nemzetközi helyzetkép – felmérés a vajdasági magyar diákok okostelefon-használati szokásairól (Tanulmány. Magyar Tudományos Akadémia (Domus szülőföldi ösztöndíj pályázat) által támogatott E-learning eszközök alkalmazása a vajdasági magyar informatikai tehetséggondozásban elnevezésű kutatómunka) Letöltés: <https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/m-learning-a-jelen-vagy-a-jovo-oktatasi-eszkoze> (2022. november 18.)

Kolip Eliz (2019): *M-learning. Mikrotartalom.* Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Műszaki Pedagógia Tanszék Letöltés: <https://mikrotartalom.hu/mikrotartalom/m-learning> (2022. november 19.)

Felmerül a kérdés: mi a szerepe az óvodapedagógusnak ebben a látszólag ad-hoc jellegű „m-learning”, illetve a tervezett „e-learning” (EURÓPAI BIZOTTSÁG, 1996) folyamatban?

Az m-learning ismeretszerzési folyamatára kevésbé van ráhatása a pedagógusnak, az intézményes nevelés folyamatában véleményem szerint leginkább a család bevonódásának növelésével lehet operálni.

Menjünk vissza közel kétezer évet, amikor is azt üzeni a ma emberének Horatius:

*„Lanyhább hatást tesz a lélekre az,
miről csak a füle útján értesült,
mint az, amit a megbízhatóbb tanú,
a szem előtt folyik le és amit
maga a néző közöl önmagával”*

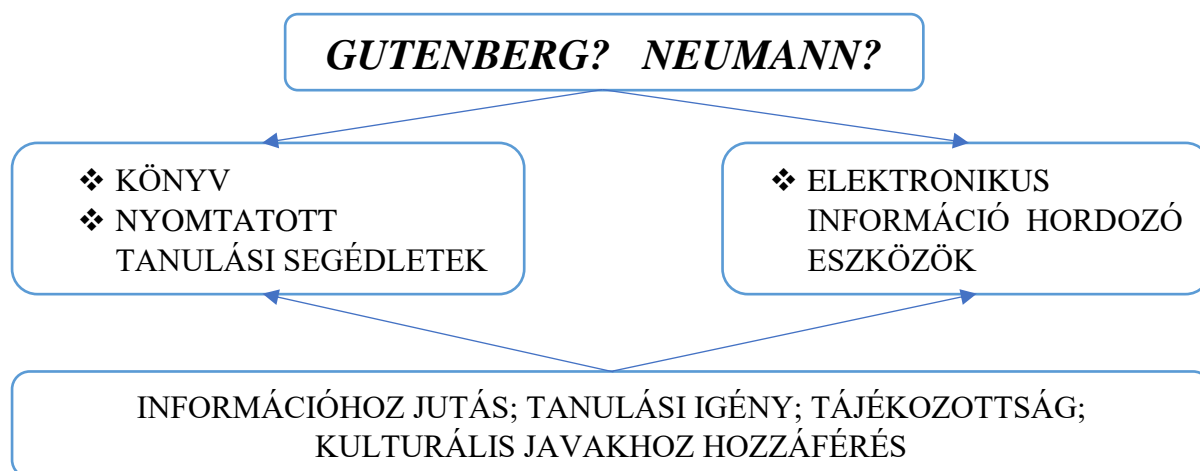
(Horatius: Epistolák, II. kötet,
Csengery János fordítása)

Vagyis a legmegbízhatóbb „tanú” az oktatási folyamatban, ami a saját szemünk előtt zajlik és maga a néző közöl önmagával (értelmezi, transzformálja, eddigi tapasztalataihoz, ismereteihez, belső világához illeszti, így gazdagítva tudását.) Ez a horatiusi gondolat korszakalkotó, amely több pedagógiai gondolkodó és filozófus elméletében megjelenik³, megelőzi a digitális világ beköszöntét. Valóban, azt látjuk a mindennapokban, hogy a „néző közöl önmagával” gondolatisága az m-learning eszközhasználatban ölt testet, amely mindennapossá vált a gyermekek számára is. Mind a felnőttek, mind pedig a gyerekek oldaláról megjelenik az igény, hogy minél több információhoz jussunk, minél több vizuális támogatással történjen meg a megismerés, az érdekesség pedig motiváló hatású természetesen. Igénnyé vált, hogy a lehető legrövidebb időn belül történjen meg a tudásszerzés: adott feladatunknak, érdeklődésünknek megfelelően azonnali információhoz jutunk a bennünket érdeklő témákról, a busz-menetrendről, vagy arról, hogy milyen filmeket vetítenek a moziban. A gyerekek ebbe az eszközhasználatba beleszületnek, mire eléri a hároméves kort, az m-learning világa természetessé válik számukra, aktívan használják (LÉNÁRD, 2018) ezeket a digitális eszközöket, információhordozókat.

Az e-learning megalapozása, mint pedagógiai feladat a tudatos tervezéssel, a közvetített tartalmak gazdagításával, mélyítésével, a tapasztalatok megszerzésének élmény- és felfedezés központú nevelési folyamatának szervezésével, az egyéni képességek, ismeretek, attitűdök, vagyis kompetenciák alakításával jelen ismereteink alapján megvalósíthatónak tűnik. (FÜLÖP, 2019)

A pedagógiai folyamatban a gyermekek tapasztalatszerzéséhez szükséges aktív cselekvő részvételéhez elengedhetetlen az eszközök biztosítása. Az eszköz/eszközök kiválasztásában fontos néhány tényező figyelembevétele: életkori sajátosságok, tartalom közvetítése, hozzáférés biztosítása, ..., sorolhatnánk a szempontokat. Azonban mindenképpen pedagógiai döntést kell hoznunk, abból a szempontból, hogy milyen eszközt adunk a gyermekek kezébe, és ezeket az eszközöket milyen tartalmak megismerésére alkalmazzuk a nevelési folyamatban. A „milyen eszköz?” kérdésköre motiválja azt a jogos pedagógusi felvetést, mely szerint: hogyan lehet egyensúlyt találni a Gutenberg-galaxis és a Neumann-galaxis (BUJDOSNÉ DANI, 2012); (MCLUHAN, 1962); (MCLUHAN, é.n.); (NEUMANN, 1959) alkalmazásához az óvodapedagógiában?

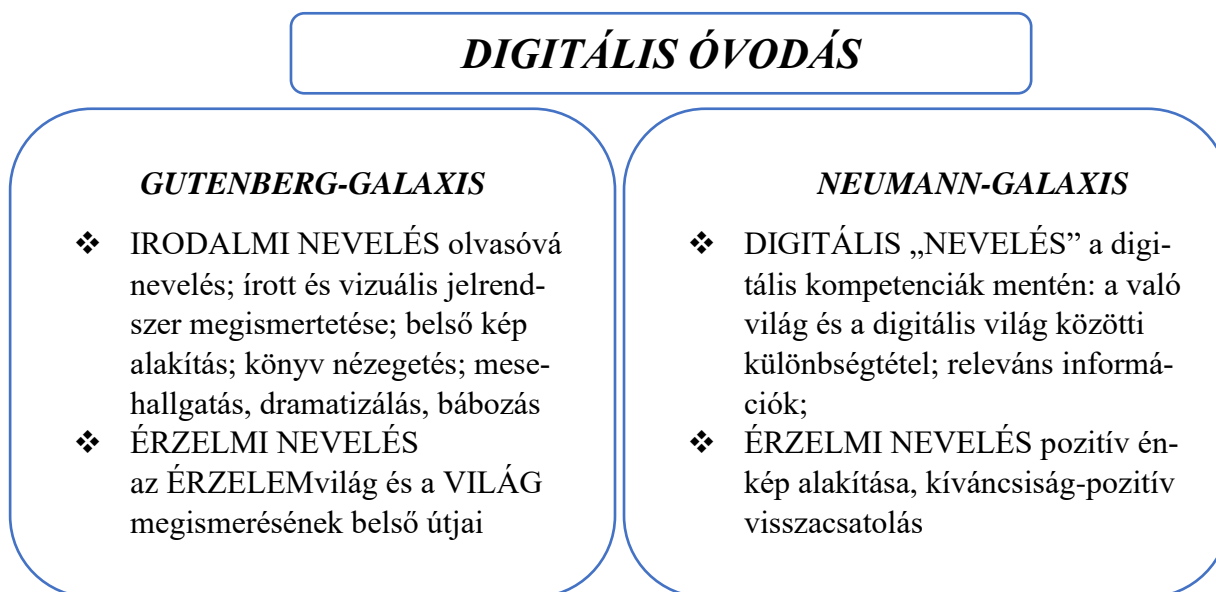
³ Néhány példa még: Johannes Amos Comenius pedagógiai szintézise a „Didactica Magna”, „Orbis sensualium pictus”; továbbá a reformpedagógiai elméletek In.: elte.hu/nevelestortenet/06.01.htm



1. ábra

A Gutenberg-galaxis és a Neumann-galaxis egyensúlya az óvodapedagógiában

Amennyiben a nyomtatott és a digitális információ hordozókat eszköznek tekintjük, abban az esetben azt gondolhatjuk, hogy a könyv, a nyomtatott tanulási segédletek, vagy az elektronikus információ hordozók egyaránt fontosnak tekinthetők az ismeretszerzési, tapasztalatszerzési folyamatban, ezért nem tehetünk különbséget közöttük.



2. ábra

A digitális óvodás fejlődésének lehetőségei két dimenzió mentén

Digitális kompetencia kialakításának folyamata az óvodai nevelésben

Gutenberg-galaxis az óvodában

Az óvodai nevelés folyamatában a Gutenberg-galaxis természetes módon jelen van, hiszen az irodalmi nevelésben, az olvasóvá nevelésben a könyv nézegetéssel megismertetjük az írott jelrendszert a gyerekekkel – nem tudás szinten, de vizuális szinten mindenképpen. A legfontosabb mégis, hogy a belső képet alakítjuk a meséléssel, a mesehallgatással, annak érdekében, hogy a dramatizálásnál és a bábozásnál a saját belső képüket tudják kivetíteni a gyerekek egy mese feldolgozás során. Milyen érzelmi nevelés történik a Gutenberg-galaxis folyamán, a nyomtatott

információhordozók alkalmazásakor? A belső érzésvilág és a külső világ megismerésének útjai közelítenek a gyermeki világkép alakulásában. Másrészt a felnőtt mindig jelen van, beszélgetünk, a gyerekek kíváncsiságát újabb-és újabb ismeretekkel gazdagítjuk, együtt gondolkodunk.

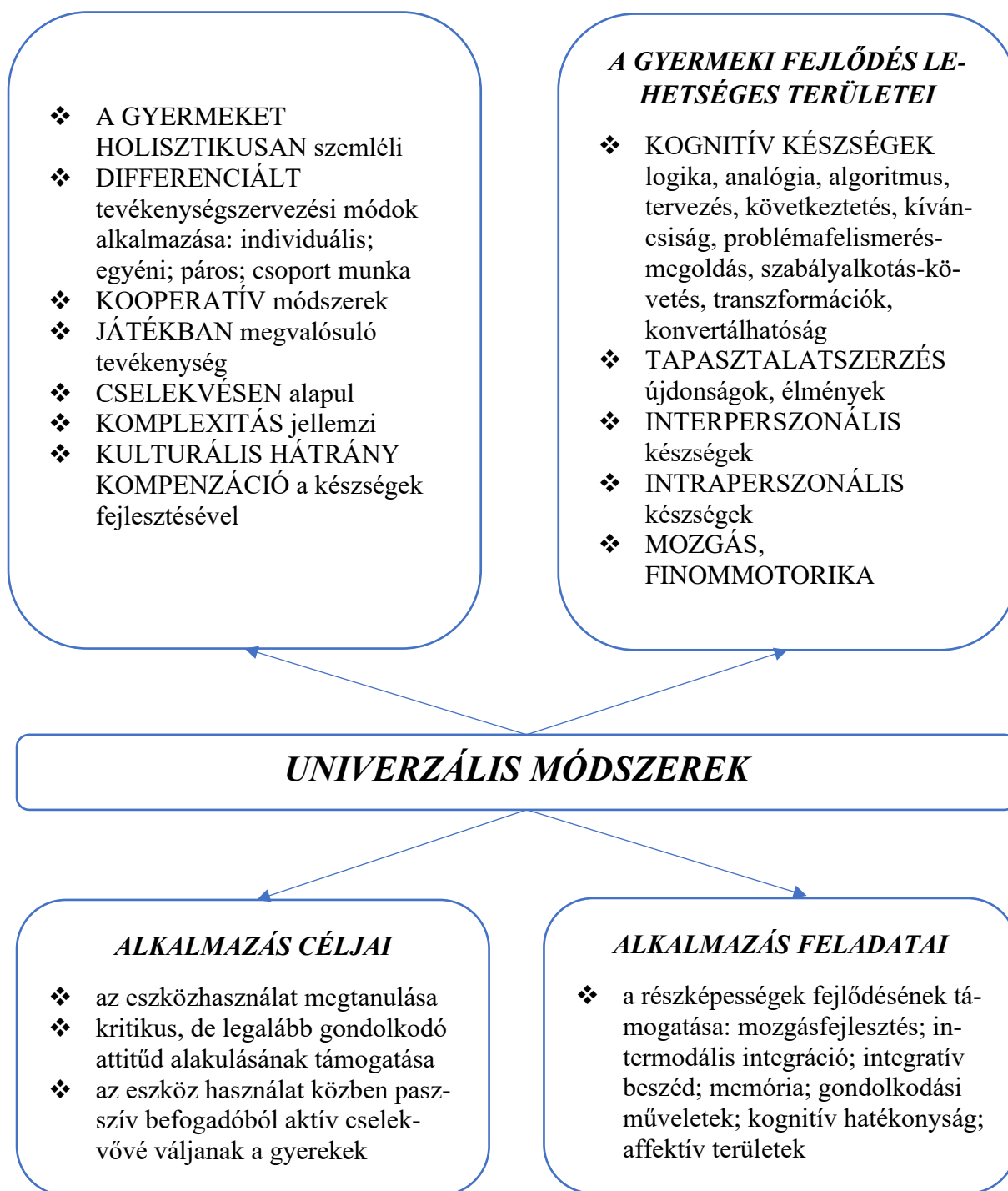
Neumann-galaxis az óvodában

Ugyanilyen természetességgel, elhivatottsággal és lelkesedéssel gazdagítjuk a gyermekek digitális kompetenciáját, tudatosan, tervszerűen, játékba és tevékenységbe illesztve. Az óvodapedagógia kiemelt feladata a „digitális nevelés”. Mit értek ez alatt? A digitális kompetenciák tapasztalati úton történő elsajátítása lehet a legfőbb nevelési elv. Az óvodásokra vonatkozható digitális kompetencia véleményem szerint szűk körű, ám lényeges a gyerekek digitális világba történő bevezetésében, nevezetesen a való világ és a digitális világ közötti különbséget észrevesztjük a gyerekekkel. Ennek a különbségtételnek kialakításában nagy segítségünkre van a játékpedagógia, a játépszichológia, hiszen a játékban is a való világ és az elképzelt világ között mozognak a gyerekek.⁴ Ebből a szempontból közelítve ezt a digitális kompetenciaterületet sokkal könnyebb eljuttatni az óvodás gyerekekhez. Továbbá a pedagógus-etikához és a pedagógus felkészültségéhez, kulturáltságához, tájékozottságához tartozik, hogy releváns információhoz juttatjuk a gyermekeket, tudatosan építjük fel ezt a digitális művelődési, ismeretszerzési folyamatot. Olyan tartalmakat közlünk a gyermekek számára, amelyek megfelelnek az életkori és egyéni sajátosságaiknak, amit megértenek és fel tudnak dolgozni. Ebből a szempontból valójában úgy kezeljük az óvodában a digitális nevelést, a digitális kultúrát, ahogyan a már fentebb említett irodalmi nevelést: azokat a kulturális „javakat” ajánljuk fel a gyermeknek, amelyekről meggyőződésünk, hogy épülésére szolgál. Az érzelmi nevelés terén a digitális nevelés folyamatában pozitív énképet alakítunk ki a gyermekekben, a kíváncsiságukat azonnali visszacsatolással erősítjük, több lehetőség adódik a gyerekek számára az önellenőrzésre, a hibázásra, a javításra, a sikerélmény fokozására a megoldás gyakoriságának növelésével.

Univerzális módszerek

A digitális pedagógiai folyamat tervezésében, a módszerválasztásban döntő szempont az élmény- és felfedezésközpontú tapasztalathoz juttatás. Komoly kérdést vet fel a téma tárgyalásában a differenciált tapasztalathoz juttatás folyamata: individuális/egyéni/páros/csoportos; kooperatív tevékenységszervezés (M. NÁDASI, 1998) legyen-e, milyen feladathoz milyen módszert alkalmazzak? Az életkori és egyéni sajátosságok, érdeklődési területek, a részképességtérületek egyéni fejlettsége mennyiben teszik lehetővé a digitális eszköz alkalmazását a tapasztalatszerzési folyamatban?

⁴ Annak mindenképpen tudatában kell lennünk, hogy az általunk vizsgált életkori szakaszban a játék világát a gyermekek maguk konstruálják, míg a digitális valóságot még többnyire befogadóként használják.

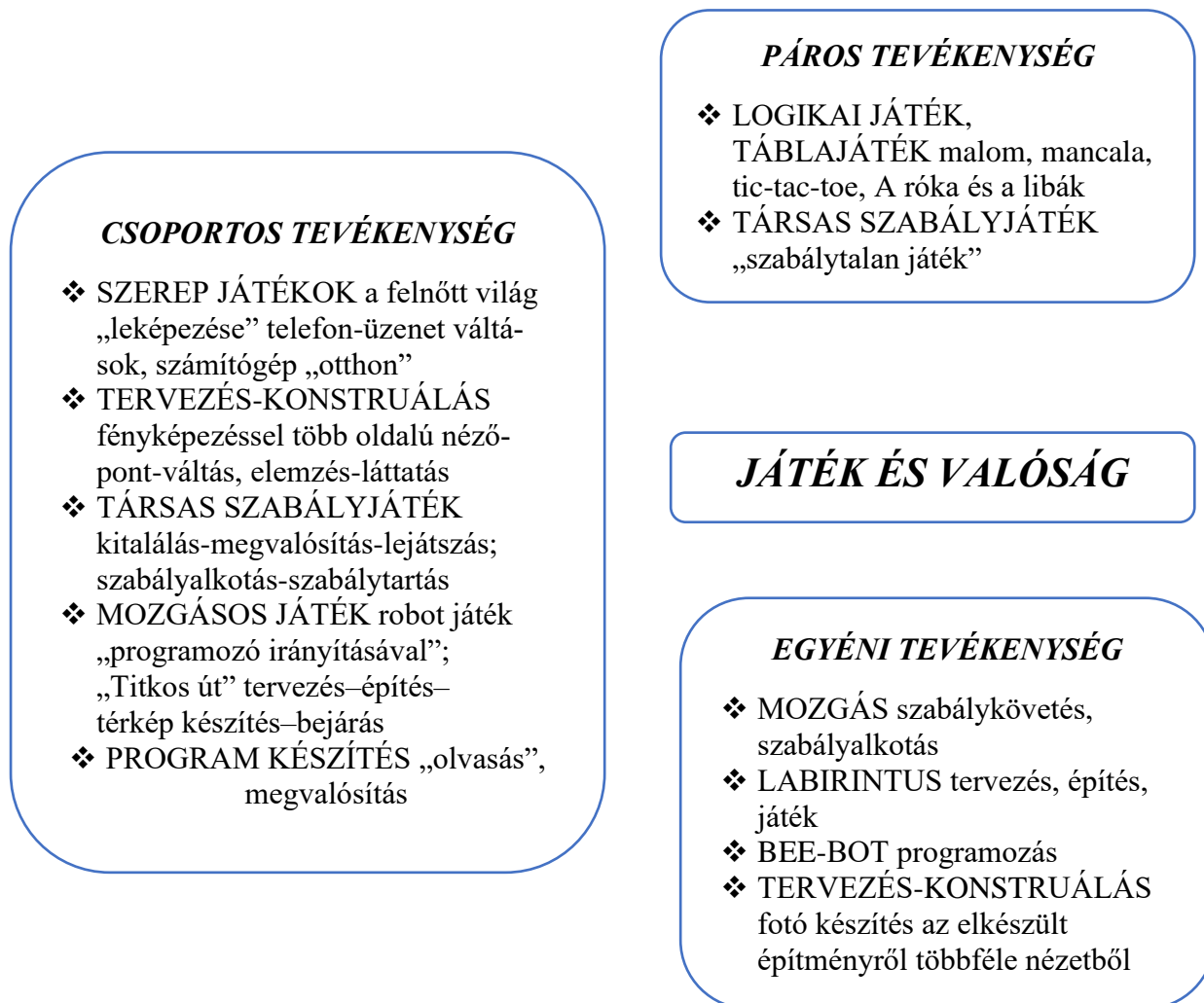


3. ábra

Az „univerzális módszerek” alkalmazásának szemléletmódja a gyermekek digitális nevelésében

Mitől univerzálisak ezek a módszerek? A pedagógiai folyamatban szerephez juttathatók a digitális játékok alkalmazásában is, a digitális játékokhoz köthető digitális kompetenciák fejlesztésében, fejlődésében. A gyermeki fejlődés meghatározóinak: a mozgás- és játékszükséglet lehetőségeinek biztosítása, alternatívák felajánlása, a gyermeki öntevékenység lehetővé tétele a leghangsúlyosabb pedagógiai feladat a digitális kompetencia tevékenységeinek tervezésében és szervezésében. A digitális tevékenységek megkezdésekor is megvalósul a gyermekek bevonása a tervező-szervező tevékenységbe, véleményük, elképzeléseik, ötleteik kipróbálása, a saját tapasztalathoz juttatás, az adaptív nevelés folyamata (M. NÁDASI, 2012). Sokféle játék van az óvodában, amely támogatja a gyermekeket a digitális világban történő eligazodásban. Nem

kifejezetten az eszközhasználat, hanem a gyermekek gondolkodása, attitűdjei fejlődnek általa. Az a véleményem, hogy ily módon az óvodapedagógus többet tud nyújtani a gyerekeknek, mint ha magát a digitális eszközt adná a kezükbe. (Természetesen a digitális eszköz, például a tablet alkalmazásának elsajátítását, az alkalmazás lehetőségeinek megismerését is támogatjuk.) A „játék és valóság” átélésének lehetőségeinek biztosítását az alábbi módokon is csoportosíthatjuk⁵:



4. ábra

A „játék és valóság” tudat összekapcsolása a digitális tudatosság növelése érdekében: digitális nevelés fókuszú differenciált tevékenység ajánlások a gyermeki játékban.

Néhány kiragadott példa a fent felsorolt játékok közül:

Program készítés (KISS, 1973); (FALUS, 1979) *a gyerekekkel*

- A gyerekek bevonása a tervezésbe: az „Okos Nyuszi” minden nap valami érdekes dolgot talál ki a gyerekekkel.
- A napokat a hagyományos dobókocka ponthalmazával jelöljük.
- Gondolattérképet készítünk, amely poszterként ki van helyezve a gyerekek által jól látható helyen és a hét folyamán elkészült további produktumok is felkerülhetnek rá, a gyerekek saját elképzelése szerint.

⁵ Természetesen a saját gyakorlatomból merítettem a játékok „besorolását” a tevékenységszervezési módok szerint. A variációknak csak a gyerekek és a pedagógusok képzelete szabhat határt

- A tevékenységek nem maradnak a csoportszoba falain belül, az udvari játék folyamán is folytatható.
- Elemzés, összegzés: minden nap áttekintjük, mivel gazdagodott az eredeti elképzelésünk; majd a hét utolsó napján az egész heti projektet összegezzük.

A program készítés a gyerekekkel példa arra, hogy a tervezésbe ilyen módon is be lehet vonni a gyerekeket, együtt gondolkodva egy adott témán, kigondolni-bővíteni-mélyíteni a megismerés, a tapasztalatszerzés lehetőségeit: ez is elvezet a digitális kultúra világába és olyan készségeket, részképességterületeket alakítunk általa, amelyek segítik a gyermekeket a későbbiekben a digitális tartalmak alkalmazásában.

Mozgáskotta

Magyar Gábor⁶ módszere, itt az óvodapedagógus alakítja a mozgásfejlesztés feladataihoz igazodva a mozgásos algoritmust, a gyerekek dekódolják a vizuális képet, mozgással lekövetik a képsorozatot, amely segítségével mozgásos sorozatot hoznak létre. A kognitív funkció, nevezetesen az algoritmus, és a sorozat észlelése, lekövetése mozgásos támogatással fejlődik.

Mozgásos játék: robot játék

A játékhoz rendszerint építenek a gyerekek konstrukciós játékból egy robotot, azonban nem mindig szükséges ez az eszköz.

A/ A robot mondja meg (gyerek a szereplő, vagy a konstruált játék-robot lesz megszemélyesítve), hogy mi történjen, a játékban részt vevő gyerekek pedig mozgással lekövetik az utasításokat. Ebben a játékban több gyerek is részt vehet, a robot szerepet cserél.

B/ A Bee-bot padlórobot programozásának előkészítése a gyakorlatomban:

- „Titkos út” tervezés-építés-térkép készítés-bejárás.
- Két szereplős játék: a „programozó” és a „robot”. A programozó a talajra elhelyezett 4x4, vagy 5x5 négyzethálós táblán „elrejt” egy plüss állatot és a „robotnak” a „programozó” utasításainak megfelelően el kell jutnia a plüss állathoz. Visszafelé (a kiinduló helyzethez) szintén a „programozó” irányítja. Nehezítés, ha másik útvonalon kell visszajuttatni a „robotot”.

Logikai játék, táblajáték (K. NAGY, 2014)

A logikai és a táblajátékok remek alkalmat nyújtanak arra, hogy a gyermek a játék folyamatában újra- és újra megtervezi saját lépéseit, következtet arra, HA a másik gyerek lép, AKKOR neki változtatnia kell a lépésein. A gondolkodás fluiditása megmarad, illetve kénytelen aktivizálni a gyermek a játék közben.

„Szabálytalan játék” (SZAKÁCS, 2022; 2021b; 2021a)⁷

Egy A/3-as lapot, egy dobókockát és mindenféle rajzeszközt odateszek a gyermek (a játéknapon részt vevő család) elé. Ez nagyon meglepő, hiszen a hagyományos értelemben véve „nincs mivel játszani” 😊 Hogy mégis legyen játék belőle, a résztvevőknek kell kitalálniuk magát a játékot: meg kell tervezniük a lépéseket, az akadályokat, a visszalépéseket, a továbbjutás lehetőségeit, a célba érés jutalmát, mindent, amit „tudnak”, tapasztaltak már társasjátékoknál. Egyetlen

⁶ <http://mozgaskotta.hu/>

⁷ A „szabálytalan játékot” akkor találtuk ki a gyerekekkel, amikor 2014-2018 között utazó fejlesztőpedagógus voltam a Zuglói Pedagógiai Szakszolgálatban. Azóta több alkalommal „tovább vittem”, más célközönséggel is kipróbáltam, többek között a „Játsszunk Mindannyian! Országos játéknapon”, amit a Magyar Pedagógiai Társaság Kisgyermeknevelési Szakosztályának szervezésében vezetek.

kritérium van: egy- az egyben nem rajzolható fel már ismert társasjáték. Viszont adaptálhatóak ötletek más társasjátékokból, csak variációként kell megjelenie ezeknek. Ebben a játékban is jelen van a tervezés, a kombinációs készség, a saját alkotás és ez már lépés (a sok közül, amit a gyermek megtesz) a digitális világ felé. A gyermek megtervezi, megalkotja a szabálytalan játékot és miközben a maga alkotta algoritmus segítségével szabályt alkot, a játék elkészülte után kipróbálja, játszik benne, azonnali sikerélményt élhet át. Nagyon-nagyon szeretik ezeket a játékokat a gyerekek, sok játékot vittek már haza, saját alkotásként, produktumként.⁸

Bee-bot (Lénárd, 2018)

Ebben a programozó tevékenységben szintén a tervezésre és a megvalósítás folyamatára tenném a hangsúlyt. A Bee-bot padlórobot útvonalát előre megtervezi a gyermek, oly módon, hogy kiválasztja a táblán a célt, amelyet el szeretne érni. Ennek megfelelően beprogramozza a robotot. Végül, a robot megtett útvonalán derül ki, hogy helyesen programozott-e, vagy sem: vagyis a szándékolt célhoz jutott-e a robot? Ebben a helyzetben azonnali önellenőrzésre van lehetőség, korrigálhat, javíthat a gyermek a programozás utasításain a megszerzett tapasztalat ismeretében, újabb programozást találhat ki, ami már célravezetőbb. Szükségesek a játékhoz olyan rész-képességterületek, mint a számlálás, irányok észlelése, térlátás, kombinatív érzék. Egy táblán egy gyerek tevékenykedik, váltják egymást a megbeszélte sorrendben. Miközben várnak a gyerekek a sorra kerülésre, szintén fontos érzelmi- akarati tulajdonságok alakulnak ki: képessé válnak a kivárára, a figyelmük fókuszálására, az utánzásos tanulásra.

Falmászás

Azért tartom fontosnak kiemelni a sokféle játszótéri elem közül, mert rendkívül bonyolult tervezési folyamatot feltételez annak érdekében, hogy feljusson a gyermek a tetejére: figyelembe véve a körülményeket (a kapaszkodási-támaszkodási lehetőségeket), megtervezi a gyermek, hogy melyik végtagja hol helyezkedjen el annak érdekében, hogy feljebb jusson.

KRESZ-pálya, biciklizés

A gondolkodási funkciók működése itt érhető tetten leginkább: a szabályokhoz történő alkalmazkodás, illetve a szabály- alkalmazás elsajátítása, a jelek felismerése- és a jeleknek megfelelő cselekvés, például a gyalogátkelőhely előtt lassítás.

A játékok bemutatása közben már többször említettem a családot, akik bevonódását az óvodai nevelésbe a szakmai gyakorlatom kiemelt és hangsúlyos területének tartom. Nem vitathatja senki, hogy a kisgyermek digitális nevelésében a családokra nagy felelősség hárul. Éppen ezért nagy horderejű óvodapedagógusi tevékenység e téren *a szülővel történő kommunikáció kiterjesztése a digitális térben*: a tájékoztatás mellett a nyitott óvoda lehetőségeinek kiszélesítése, melyben a szülők aktív cselekvőként bevonódnak a közös nevelési folyamatba. Komoly dilemma minden felelős felnőtt részéről egyfelől az internet biztonság, *a gyermekek digitális védelmének kialakítása, megőrzése, másfelől a gyerekek kritikai gondolkodásának kialakítása* modell nyújtással és kongruens nézetrendszerrel támogatva.

⁸ Az Országos játéknapokon a legnagyobb sikere ennek a játéknak és más olyan játékoknak van, amit „azért készítenek” a résztvevők, hogy „játsszanak benne”. Például a labirintus játék, amit a Dienes-rudak készletéből alkotnak meg a résztvevők; vagy a Quarto, ami a Dienes-logikai készlet elemeiből áll. Vagy „Játszótér” alkotás, térbeli építések a tornaterem tornaszereiből, amiben a gyerekek bizonyos „útvonalon” haladnak végig, vagyis egy mozgásos algoritmus jön létre.

DIGITÁLIS SZÜLŐ

AZ ÓVODAPEDAGÓGUS

- ❖ FELELŐSSÉG „Jót, s jól”
- ❖ VÉDELEM
- ❖ MODELL felhasználói és kommunikációs kongruencia
- ❖ JELENLÉT
- ❖ IDŐKERETEK
- ❖ AJÁNLÁSOK digitális védelem, tájékoztatás, program ajánlás, tudományos ismeretterjesztés

FACEBOOK: ZÁRT CSOPORT

- ❖ APA AKADÉMIA
- ❖ BARACSI KATALIN internetjogász oldala
- ❖ DadLab
- ❖ Múzeumok, színházak, ...
- ❖ Kirándulások, élmény túrák

5. ábra

Pedagógus-szülő együttműködése a digitális térben

A szülők számára az óvodapedagógus iránymutató, felelősséggel tartozunk azáltal, hogy „jót, s jól” mutassunk meg a szülőknek. Véleményem szerint a pedagógusnak kell iránytűnek lenni, abban az értelemben, hogy mit mutassunk a szülőknek, a szülők által a gyerekeknek. Hangsúlyozottan a digitális világban a védelemre felhívjuk a szülők figyelmét. A pedagógus modell-helyzetben van: mind az internetes térben a felhasználói rendszerrel, amit a szülők is látnak a facebook-oldalmon, mind pedig a szülők-gyerekek felé irányuló pedagógusi kommunikációban kongruensnek kell lenni. Értem ez alatt, hogy egységes képet kell látniuk rólam, úgy, mint emberről, úgy, mint pedagógusról, továbbá, ahogy pedagógusként megjelenek az internetes térben. Érintenünk kell a jelenlét problematikáját: a pedagógus elérhetősége felmerülő kérdés, probléma esetén, illetve a szülő jelenléte gyermeke mellett, amikor gyermeke az internetet használja. Fontosnak tartom a szülők figyelmét felhívni arra, hogy szabjanak időkereteket a gyermekük számára. Olyan értékeket közvetítsek a szülők felé, amelyek tartalmazzák a digitális védelmet, tájékoztató jellegű információkat közlök, programokat, tudományos- ismeretterjesztő tartalmakat, online oldalakat ajánlok, a tényleges és a virtuális térben egyaránt. Konkrét példa a szülők bevonására az intézményes nevelés folyamatában: projekt munka a gyerekekkel.

Projekt munka a gyerekekkel

Amikor valamilyen projekten dolgozunk a gyerekekkel, először megtervezzük, hogy milyen tartalmakat szeretnénk bevonni a munkánkba. Ez után a zárt csoportunkban felhívom a szülők figyelmét erre, röviden vázolólok, hogy mivel foglalkozunk, akinek van hozzátenni való tartalma, szeretettel várjuk. Sok szülő szokott videofelvételen kísérletet bemutatni nekünk, vagy beküldeni eszközöket, játékokat a témához kapcsolódóan. Amikor összegyűlnek a projekthez tartozó ötletek, ajánlások a szülők részéről, feldolgozom diasorban és kivetítem a gyerekeknek. A kísérleteket a digitális bemutató után megvalósítjuk a gyerekekkel. Remek játékok alakulnak a szülők ötleteiből származó gazdag projekt-elemekből.

A 2020-as évek digitális óvodása téma felvetésekor az volt a hipotézisem, hogy az m-learning és az e-learning már mindennapos tény az óvodás gyermekek életében, mindazonáltal az óvodapedagógiának ebben van teendője, nevezetesen a digitális kompetenciák elsajátításához szükséges részképességek kialakulásának támogatásával. A további kérdésben, miszerint a Gutenberg-galaxist, vagy a Neumann-galaxist kellene-e preferálni, az a pedagógiai meglátásom, hogy harmóniát kell teremteni a pedagógiai gyakorlatban: mindkettőt a megfelelő

gyermeki igényekhez alkalmazkodva egyenrangúként alkalmazni a digitális nevelés folyamatában. Gondolatmenetem kibontásában arra is választ kerestem, hogy mindezt a feladatrendszert milyen módszerrel lehet megvalósítani? Arra a következtetésre jutottam, hogy az általános pedagógiában alkalmazott minden módszer alkalmazható, figyelembe véve a gyerekek életkori és egyéni sajátosságait, érdeklődési területeiket. Éppen ez vezetett az „univerzális módszer” megnevezéshez, hiszen a digitális nevelési folyamatban rugalmasan alkalmazhatóak a pedagógiában már bevált módszerek. Sokféle játéklehetőség bemutatásával támasztottam alá azt a nézetemet, hogy a digitális nevelés folyamán mindenképpen holisztikus szemlélettel kell tekintelnünk a gyerekekre: pedagógusként nem választhatunk egy „tananyagot”, amit meg akarunk tanítani, inkább a gyermekeknek alternatívákat ajánlunk, amik közül maguk választhatnak. Ez az út, amit a pedagógusnak támogatnia kell. A differenciált tevékenység-szervezési módok közül az egyéni eszközhasználat dominanciáját láthatjuk jelen pillanatban azok között a digitális eszközök között, amelyek a fogyasztói piac rendelkezésére állnak és a nevelési folyamatban alkalmazhatóak. Mindazonáltal a részképességterületek fejlesztésén belül a gondolkodási funkciók, a kognitív készségek fejlesztése minden differenciált tevékenység-szervezési módban megjelenhet és tudunk hozzá játékokat ajánlani a gyermekek számára. Megjelennek a kooperatív módszerek és amit a legfontosabbnak tartok, a játékban megvalósuló tevékenység. Az óvodai digitális nevelés abban az esetben hatékony, ha cselekvésen alapul és komplexitás jellemzi.

Amiről feltétlenül szót kell emelnünk, a kulturális hátrány kompenzáció. A kulturális hátrány kompenzáció meggyőződésem szerint itt érhető tetten, amikor tevékenységben, készség alakításban, a részképességterületek jól átgondolt és strukturált felépítésében megalapozzuk a gyerekeknek azt, hogy a digitális világban is aktívvá tudjanak válni.

A digitális nevelés hatásrendszereként a gyermekek gondolkodásában és cselekvési tervei- ben létrejönnek konvertálható tudáselemek, tapasztalatok; kritikai gondolkodás alakulóban van. A szülők aktív bevonása a digitális nevelésbe, az együtt nevelés folyamatába pozitív pedagógus-szülő kommunikációt, szülői jelenlétet eredményez.

Irodalom

Ambrus Attila József (2010) *A Gutenberg- és a Neumann-galaxis: Könyvek és könyvtárak, olvasók és könyvtárosok a harmadik évezredben* Szakdolgozat Pécsi Tudományegyetem Felnőttképzési és Emberi Erőforrás Fejlesztési Kar Letöltés: <https://mek.oszk.hu/08500/08595/html/ambrusa.htm> (2022. november 20.)

Bujdosné Dani Erzsébet (2012): *Neumann kontra Gutenberg-galaxis? Könyv és Nevelés* 2012/4 ISSN: 0454-3475 Letöltés: <https://folyoiratok.oh.gov.hu/konyv-es-neveles/neumann-kontra-gutenberg-galaxis> (2022. november 10.)

Európai Bizottság (1996): *Tanítani és tanulni. A kognitív társadalom felé.* Fehér Könyv

Falus Iván–Hunyadi Györgyné–Takács Etel–Tomba Klára (1979): *Az oktatásomag* Tankönyvkiadó, Budapest

Ferge Zsuzsa (2000): *Elszabaduló egyenlőtlenségek* Hilscher Jenő Szociálpolitikai Egyesület, ELTE Szociológiai Intézet Szociálpolitikai Tanszék, Budapest

Fülöp Márta Marianna (2019): *Informatikai tehetség. Digitális kompetencia* In.: *A tehetség kézikönyve* Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége, 2019 www.tehetseg.hu ISBN 978-615-00-6636-3 502-534.p. (Letöltés: 2023. január 4.)

Kiss Árpád (1973): *A tanulás programozása* Tankönyvkiadó, Budapest

K. Nagy Emese (2014): *Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal* Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége, 2014 *GÉNIUSZ KÖNYVEK* 33 Letöltés: http://tehetseg.hu/sites/default/files/konyvek/geniusz_33_net_teljes.pdf (2015. január 20.)

Kolip Eliz (2019): *M-learning. Mikrotartalom.* Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Műszaki Pedagógia Tanszék Letöltés: <https://mikrotartalom.hu/mikrotartalom/m-learning> (2022. november 19.)

Kőrösi Gábor (2014): *M-learning – a jelen vagy a jövő oktatási eszköze? Nemzetközi helyzetkép – felmérés a vajdasági magyar diákok okostelefon-használati szokásairól* (Tanulmány. Magyar Tudományos Akadémia (Domus szülőföldi ösztöndíj pályázat) által támogatott *E-learning eszközök alkalmazása a vajdasági magyar informatikai tehetséggondozásban* elnevezésű kutatómunka) Letöltés: <https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/m-learning-a-jelen-vagy-a-jovo-oktatasi-eszkoze> (2022. november 18.)

Lénárd András (szerk.) (2018): *Az algoritmikus gondolkodás fejlesztése padlórobotok segítségével.* Módszertani kézikönyv. Stiefel Eurocart, Budapest. 43-54. (ISBN: 978-963-9939-89-9)

McLuhan, Marshall (1962): *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*. University of Toronto Press, 1962. Magyarul: *A Gutenberg-galaxis. A tipográfiai ember létrejötte*. (Trezor Kiadó, 2001)

McLuhan, Marshall (é.n.): *Televízió: a félénk óriás* In.: Angelusz Róbert, et.al. (2007): *Média, nyilvánosság, közvélemény* Szöveggyűjtemény Gondolat, Budapest ISBN978-963-9610-93-4 866-886.p.

M. Nádasi Mária (1998): *Az oktatás szervezési módjai és munkaformái* In.: Falus Iván (szerk.): *Didaktika. Elméleti alapok a tanítás tanulásához* Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest ISBN 963 18 9075 9 374-386.p.

M. Nádasi Mária (2012): *Adaptivitás az oktatásban* ELTE Eötvös Kiadó ISBN 9789634639565

Neumann János (posztumusz kiadás 1959): *A számológép és az agy* Letöltés:
<http://mek.oszk.hu/01200/01255/html/#bm43> (2022. november 21.)

Online felület: Letöltés: <https://elte.hu/nevelestortenet/06.01.htm> (2022. november 20.)

Online felület: Letöltés: <http://mozgaskotta.hu/> (2022. november 21.)

Online felület: Letöltés: meszaros-mihaly.hu *Fejlesztő táblajátékok a gyerekek nevelésében* (2014. október 18.)

Pintér Róbert (2000): *A globális információs társadalom: Castells-The information age* In.: *Jel-Kép* 2000/3. 11-26. p.

Szakács Sándorné Várvari Tünde: (2021a): *Gondolkodásfejlesztés óvodáskorban: szabálytalan játék (?!)*
1. rész In.: *A Kisgyermek* 2021. 4. sz. 14-15. p.

Szakács Sándorné Várvari Tünde: (2021b): *Társas szabályjáték kitalálása a fejlesztő foglalkozáson 5; 6; 7 éves óvodás gyerekekkel* 2. rész In.: *A Kisgyermek* 2021. 5. sz. 6-7. p.

Szakács Sándorné Várvari Tünde: (2022): *A játék és a gondolat szabadsága* befejező 3. rész In.: *A Kisgyermek* 2022. 1. sz. 11-15. p.