

1. Egy óvadás is el tudja készíteni

1.1. Számítógép az óvodában?

A kérdésre válaszom egyértelmű, a kicsiknél nem, a nagycsoportosoknál megfelelő körülmények között igen. Ezt az általános irányelvet egy-egy gyermek esetén felülírhatjuk, nem kell betartanunk. Nem egy kisgyermekkel találkoztunk, akinek már egészen korai életkorban a számítógéppel való játék (megfelelő körülmények között) hasznos volt. Természetesen a pedagógus felelőssége talán az óvodában a legnagyobb. A gyermekszerepet és a szakszerű nevelőmunka alkalmazásával azonban túlléphetünk az aggodalmaskodáson.

Az egészen kicsiny gyermekek részére számítógép helyett informatikai játékokat javasolok, csoportjátékokat és eszközöket, például a padlóteknőcöt. Ezek alkalmazásakor nem tesszük ki a gyermekeket újfajta veszélynek. A számítógép lehetséges káros hatásai közül nem is a fizikai hatásokat tartom az igazán veszélyesnek, hanem a számítógép hipnotizáló hatását, az idegrendszer túlzott igénybevételének eshetőségét, a gondolkodás alakulásának nem kívánt befolyásolását. Elfogadom és nem feledem Lussato tanácsát:

...nagyon vigyázni kell a gyermeki szellem első nyiladozásának éveire!
A szakértők, például, Jerôme Bruner egyetértenek abban, hogy az agy használatának begyakorlása az élet kezdetén történik. Vigyázzunk tehát, hogy az oktatás mivel táplálja a gyermeket! Ha e táplálék főként a számítógép számára is érthető „kemény” nyelvből áll, a baj helyrehozhatatlan lehet: annak a veszélynek tesszük ki magunkat, hogy egész nemzedékekben okoz kárt a máris sok számítógépest megfertőző kór: az IF – GO – TO nemzedékeit neveljük fel. „Ha ¼, akkor menj...”: ez a számítógép logikája. Ha így válaszolok, menj ehhez és ehhez a részhez, amely ismét válaszol és így tovább. Az ember annyira kifinomult elméje könnyen átalakulhat rendező pályaudvarrá. [14]

1. Egy óvodás is el tudja készíteni

Nagycsoportosoknál a számítógép igen értékes játékeszköz lehet szakképzett óvopedagógusok felelősségteljes munkája esetén. E témáról bővebben többek között az *Iskolakultúra* című periodikában írtam le a véleményemet. [15]

A legfontosabb ebben az életkorban az, hogy a kisgyermek ne egyedül legyen a géppel. A szülő, a pedagógus együtt kutassa fel vele az új világot. Ebben nagyszerű lehetőség a rajzoló, meseíró, játékos képességfejlesztő programok mellett a Logo is. A következőkben erre mutatok be példákat.

1.2. Rajzolóprogram a Logóban

A MicroWorlds Ex programban az ikonok között találunk egy festőkészletet. Ezzel önállóan kísérletezve különféle képek rajzolhatók, rakhatók össze. Ez természetesen bármelyik másik rajzolóprogrammal is játszható.

Az egérrel való mozgásokat, kattintásokat a Logo-alapparancsokkal egészíthetjük (vagy válthatjuk) ki. Teknőcöt a teknőcikonra való kattintás után (a kívánt helyre kattintással) helyezhetünk a rajzlapra (a képernyőn a bal oldali ablak). A teknőc halad, ha parancsunk `fd`, és utána van írva a lépésszám, például `fd 55`. A `forward` (rövidítve `fd`), a `back` (`bk`), a `right` (`rt`) és a `left` (`lt`) parancsok angolul kevésbé tudóknak is érthetőek. Ezek után elsők között érdemes megismernedni a `cg` (más nyelvjáráásban `cs`) és a `clean` (`clear`) paranccsal, a `penup` (`pu`), a `pendown` (`pd`), a `penerase` (`pe` vagy `px`), a `stamp` utasítással. Az Imagine és más Logo-nyelvjárások magyar alapszavakat használnak. Kisgyermekeknek ez hasznos, később célszerűbbnek tartjuk az angol alapszavak, a Logo-primitívek használatát. Ám akinek úgy tetszik, készítsd el a saját magyar Logo nyelvét. A teknőc tanítható, akár magyar szavak használatára is. Az óvodások esetében pedig használhatjuk az úgynevezett egykulcsos vagy „ovi”-Logókat, amikor is egy-egy nyomógombhoz rendelhetünk utasítás-zavakat. A gombokat színekkel és/vagy szimbólumokkal megjelölhetjük, és így a kisgyermeknek csak felismernie kell egy-egy „beszédés” jelet.

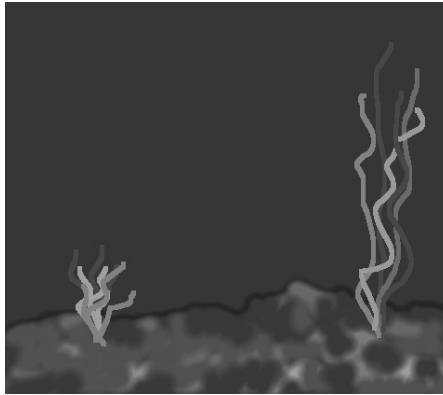
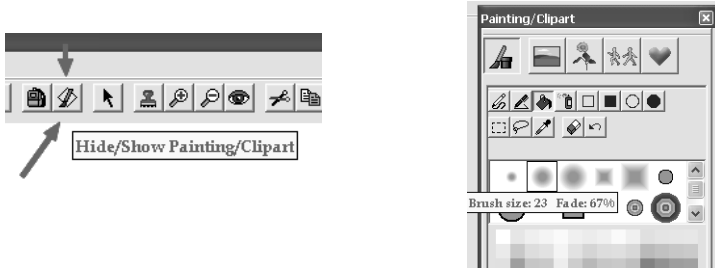
1.3. Animáljunk

Akvárium – programozás 0. szint

Először gondoljuk át, mi szükséges egy akvárium berendezéséhez. Sóder, növények, víz, halak.

1.3.1. Háttér

A rendelkezésünkre álló, beépített rajzolóprogram segítségével megfestjük a hátteret.

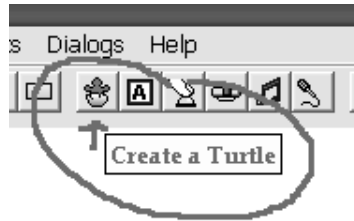


1.1. ábra. *A MicroWorlds festőkészletével rajzolt akvárium*

1. Egy óvodás is el tudja készíteni

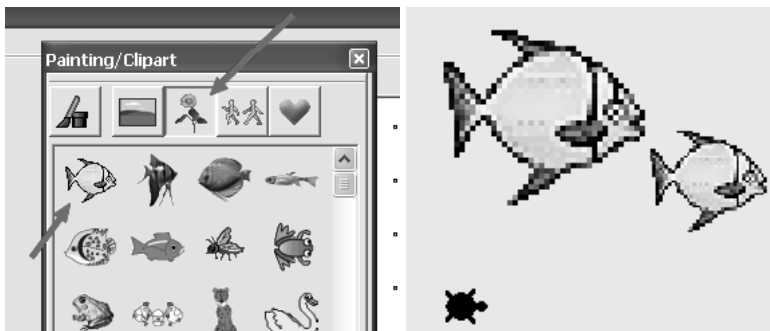
1.3.2. Szereplők

Következő lépésként teknőcö(ke)t kell teremtenünk. Az eszköztáron könnyű megtalálni a megfelelő ikont: a tojásbélyeg ikonra, majd a rajzlapra kattintunk.



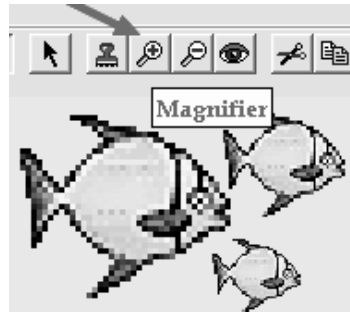
1.2. ábra. Teknőceteremtő gomb

A teknőcöket haljelmezbe bújtatjuk. Kattintunk a halra, majd a teknőcre. A „szingli” (Singles) képek között szebbnél szebb halacskák találhatók. Mielőtt azonban ezt megtennénk, fordítsuk a teknőcöket kelet felé, különben érdekes meglepetésben lesz részünk (az egérrel megfogjuk a teknőc fejét, és a kívánt irányba forgatjuk).



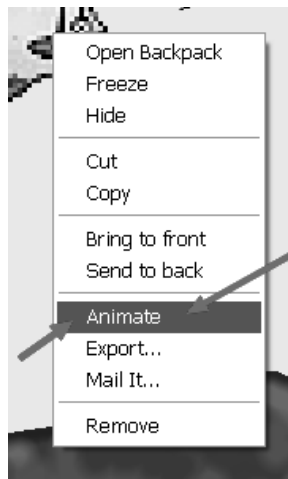
1.3. ábra. Haljelmez

Megváltoztathatjuk a halak méretét, hogy kicsit különbözzenek egymástól.



1.4. ábra. A haljelmez nagyítása

Kattintsunk a pluszos nagyítóra, majd többszöri kattintás következik a halra, amíg a kívánt méretet el nem éri. Értelemszerűen a kicsinyítés is hasonlóképpen történik, csak a nagyító helyett a mellette található „kicsinyítő” eszközzel dolgozunk. A munka dandárja ezzel kész, már csak életet kell lehelnünk a figurákba.

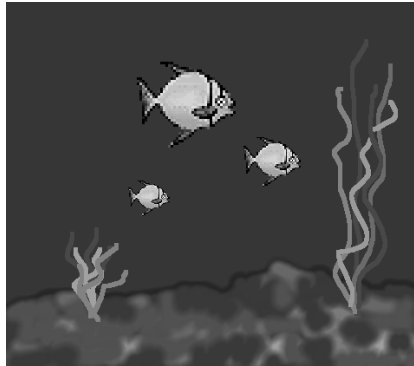


1.5. ábra. A teknőc beindítása

1. Egy óvodás is el tudja készíteni

1.3.3. Animáció

Kattintsunk jobb egérgombbal az egyik halteknőcre, majd a megjelenő menüből válasszuk ki az Animate menüpontot. A hal mozogni kezd. Ettől a pillanattól kezdve kattintásra megáll, illetve elindul.



1.6. ábra. *Az akváriumban teknőcök haljelmezben*

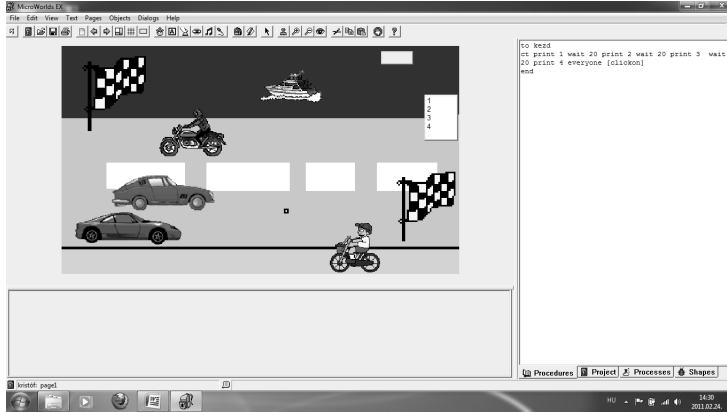
1.3.4. Mozgó-haladó teknőcök

A szingli képek (egy-egy önálló álrühák) mellett találjuk az Animation képsorokat. Ha egy teknőcre több jelmezt helyezünk (közben tartasuk lenyomva a Shift betűváltót) animálás után a teknőc a rárakott jelmezeket sorban váltogatja.

Ha a teknőcre például lóálrühák sorozatát tesszük, a paci ügetve halad (ne feledjük a teknőcöt keleti irányba fordítani, hacsak nem repülő lovat akarunk.)

A ló elé tehetünk a képernyő jobb szélén egy fát (teknőc nélkül helyezzük oda az álrühát, majd jobb egérgombbal: Stamp). Ha a fa (törzsének) színéhez hozzárendelünk egy parancsot – jobb egéreklikk a törzsre, `rt 180` – a színhez érve a teknőcló irányt vált, és hátrálva mozog tovább.

1.3. Animáljunk



1.7. ábra. *Kristóf öt éves korában készített filmjének egy képe. Az állókép a jobb felső sarkában levő szürke téglalagra kattintva, a számok egymás utáni megjelenésével kezd megelevenedni, a négyes kiírása után mindegyik jármű elindul, a zászlók lengenek*

Animációs játékokra kiválóan alkalmas a ComeniusLogo és talán még inkább annak fejlesztett utódja az Imagine. Ennek használatáról értékes könyvet írtak hazai szakemberek. [16]

