

Komputerowe



A

B

C

Autorski program zajęć komputerowych
dla dzieci 6 letnich w Przedszkolu Miejskim nr 8 w Mielcu

Opracowała: mgr Bożena Golba

I. Charakterystyka programu i jego założenia.

Komputer w obecnej rzeczywistości jest narzędziem służącym człowiekowi min. do bogacenia wiedzy, jest źródłem radości i zabawy, sposobem na relaksowanie się. Właśnie te "rozrywkowe" funkcje komputera najczęściej są wykorzystywane przez dzieci. Wiek przedszkolny jest tym momentem, kiedy młody człowiek po raz pierwszy otrzymuje telefon, tablet dostęp do komputera i Internetu. Dlatego tak ważne jest, aby wprowadzając dziecko w świat Internetu, pokazać mu wszystkie zalety, ale również i wady, niebezpieczeństwa wynikające z jego korzystania. Jeżeli dziecko poprzez bezpieczną zabawę pozna zasady użytkowania, to w przeszłości będzie swobodnie posługiwało się tymi narzędziami.

Wychodząc naprzeciw potrzebom został opracowany program "Komputerowe ABC", który poprzez organizację zajęć komputerowych pomoże dzieciom wejść w świat nowoczesnych technologii. Wzbogaci ich wiedzę o nowe wiadomości związane z budową komputera, oraz nazwy poszczególnych jego elementów, jak również wykształci w nich prawidłowe zachowania służące bezpiecznemu korzystaniu z tych urządzeń.

Treści programowe zostały podzielone na trzy główne zagadnienia:

- zdobywam wiedzę „*Co to jest komputer i do czego służy?*”,
- doświadczam „*Zabawy przedszkolaków z komputerem*”,
- współpracuję z dorosłymi - „*Rola rodzica i nauczyciela w procesie edukacyjnym dziecka*”.

II. Cele główne i szczegółowe programu.

1. Zapoznanie z budową i nazwami poszczególnych elementów komputera,
2. Zapoznanie z podstawowymi zasadami posługiwania się komputerem,
3. Ukazanie użyteczności komputera w nauce, pracy i zabawie,
4. Wdrażanie do przestrzegania zasad bezpiecznego korzystania z komputera i łączy internetowych w zakresie:
 - czasu spędzanego przed monitorem,
 - prawidłowej postawy i odległości wzroku od ekranu,
 - doboru treści dostosowanych do wieku i zainteresowań dziecka,
 - korzystania z bezpiecznych stron internetowych i ochroną swoich danych osobowych,

III. Metody.

1. Podające (opis, wyjaśnienie, rozmowa),
2. Oglądowe (pokaz, ilustracje, filmy),
3. Aktywizujące (praktyczne działania, gry dydaktyczne z wykorzystaniem programów edukacyjnych).

IV. Czas realizacji programu

Realizacja programu jest zaplanowana w miesiącach XI - VI w grupie dzieci 5 - 6 letnich. W XI zostanie zaplanowany blok tematyczny wprowadzający zajęcia związane z komputerem jego obsługą bezpieczeństwem. W pozostałych miesiącach Zajęcia praktyczne z komputerem będą się odbywać systematycznie w ciągu całego roku szkolnego i będą wplatanie w tygodniowe plany zajęć w zależności od potrzeb.

V. Treści kształcenia i formy ich realizacji

Lp.	Treści programowe	Formy realizacji
1.	<p>Zdobywam wiedzę <i>„Co to jest komputer i do czego służy?”</i> poznawanie komputera</p>	<p><u>pokaz pracy urządzeń</u> - zapoznanie z narzędziami komputerowymi - monitorem, klawiaturą, drukarką, <u>wystawa komputery dawniej dziś</u> - poznanie historii komputera – wynalazca komputera, <u>kodeks grupowy</u> - ustalenie zasad korzystania z komputera, - zapoznanie z prawidłową postawą przy komputerze <u>pokaz multimedialny, „Komputery w życiu człowieka”</u>- zdobywanie wiedzy dotyczącej wykorzystania technologii komputerowej w codziennym życiu, <u>- zapoznanie z pracą grafika komputerowego, pokaz tworzenia projektów graficznych, ulotek.</u> spotkanie z grafikiem komputerowym, wspólne opracowanie gazetki grupowej.</p>
2.	<p>Doświadczam <i>„Zabawy przedszkolaków z komputerem”</i></p>	<p><u>praca w programie WORD</u> - edytowanie tekstów- wizytówek <u>praca w programie PAINT</u> - tworzenie prostych rysunków, <u>tworzenie dyktand graficznych</u> -generator dyktand graficznych(elementy kodowania) <u>pokaz filmów edukacyjnych, interaktywne kolorowanki, ćwiczenia i zabawy interaktywne</u> - komputer uczy i bawi- gry i zabawy interaktywne, <u>przesyłanie wiadomości e- mail, rozmowa na skype z rodzicami</u> - poznanie współczesnych środków komunikacji, <u>oglądanie strony przedszkola</u> - zapoznanie z budową i zawartością strony internetowej naszego przedszkola, <u>oglądanie przedstawienia teatralnego w systemie on-line Teatr w przedszkolu, kamer umieszczonych w różnych miejscach Polski</u> - wirtualna podróż - transmisje na żywo,</p>
3.	<p>Współpracuje z dorosłymi - rola rodzica i nauczyciela w procesie edukacyjnym dziecka.</p>	<p><u>spotkanie ze strażnikiem miejskim</u> - zapoznanie z zasadami bezpieczeństwa dziecka w Internecie, <u>pedagogizacja rodziców</u> - opracowanie wspólnie z dziećmi wzoru korzystania z komputera w przedszkolu i domu,</p>

		- broszurka dla rodziców i nauczycieli - “Komputer w życiu dziecka- od kiedy, jak długo i po co?”, <u>zestaw opracowanych pomocy do ćwiczeń i zabaw</u> - komputer inspiruje nie zastępuje nauczyciela
--	--	---

VI. Ewaluacja

- zbiór kart pracy dzieci, wzory wizytówek, powstałych w toku pracy przy komputerze,
- kodeks korzystania z komputera w przedszkolu i domu,
- wpisy w dzienniku,
- wnikliwa obserwacja dzieci podczas zajęć- przyjmowanie prawidłowej postawy ciała, wykorzystanie narzędzi zgodnie i instrukcją,
- analizę zgodności działań z poleceniami do wykonania zadania,
- rozmowy indywidualne - arkusz wywiadu diagnozujący poziom wiadomości i umiejętności dzieci - dziecko wie kiedy może korzystać z komputera, wskazuje części komputera (monitor, myszka, klawiatura ,itp...),

VII. Literatura

1. M. Gulgowski, J. Lipski, M. Mordaka „Komputerowe opowieści” CZARNY KRUK, Bydgoszcz 2005
2. A. Stankiewicz – Chatys „Elementarz małego informatyka,
3. Oddziaływanie agresywnych gier komputerowych na psychikę dzieci, red. A. Gała, I. Ulfik, Wydawnictwo Artom, Lublin 2000.