

## **PROGRAM AUTORSKI „KOMPUTER PRZYJACIELEM” DLA DZIECI W WIEKU PRZEDSZKOLNYM**

„Nie zatrzymasz postępu technicznego i raczej nie uchronisz dziecka przed kontaktem z komputerem. Zresztą może wcale nie trzeba go chronić? Dobra znajomość obsługi komputera to przecież cenna, niemal niezbędna, w dzisiejszych czasach umiejętność. Dlatego warto od początku uczyć dziecko mądrze z niego korzystać.”

„Wśród psychologów analizujących wpływ "screen media" na rozwój dzieci wyróżnia się dr Aric Sigman, który odważnie mówi o tym, że oglądanie telewizji i korzystanie z komputera powoduje u dzieci wiele problemów zdrowotnych. Jako ekspert British Psychological Society oraz Institute of Biology rekomenduje, by dzieci w wieku 3-7 lat nie oglądały telewizji dłużej niż 30 minut dziennie, zaś dzieci w wieku 7-12 lat - godzinę. Także te wytyczne można odnieść do gry na komputerze.”

Ten program edukacji komputerowej dla dzieci w wieku przedszkolnym jest opracowana na zasadzie „uczymy się bawiąc” i poprzez zabawę umożliwia zdobywanie wiedzy i kształtowanie takich umiejętności jak logiczne myślenie, kojarzenie faktów, wytrwałość, cierpliwość, szybkie i celne podejmowanie decyzji. Uczy dzieci w jaki sposób prawidłowo wykorzystywać z komputer do nauki i zabawy. Ma on uatrakcyjnić i zachęcić dzieci do aktywności.

Treści programu są zgodne z Podstawą programową wychowania przedszkolnego z dnia 14.02.2017r.

### **Cele główne:**

Poznanie komputera

Rozwijanie logicznego myślenia

Komputer jako źródło wiedzy

### **Cele szczegółowe:**

-zapoznanie z podstawowymi zasadami zachowania się podczas korzystania z komputera ( odległość od monitora, prawidłowa postawa podczas siedzenia na fotelu, zwrócenie uwagi na to, że komputer to urządzenie podłączone do sieci elektrycznej)

-używanie fachowego nazewnictwa podstawowych części komputera (klawiatura, monitor, mysz, kursor itp.

-kontrolowane operowanie myszą i klawiaturą komputerową

- doskonalenie koordynacji ruchów oko-ręka ucho podczas grania w gry edukacyjne

-samodzielne włączanie i wyłączenie komputera oraz płyt cd-r .

- przestrzeganie ustalonych zasad korzystania ze sprzętu komputerowego oraz rozumienie, że gra łączy się z wygraną lub przegraną
- obserwacja i współudział dzieci w drukowaniu dokumentu
- utrwalenie poznanych liter i cyfr
- próby tworzenia rysunku graficznego
- internet-filmy dokumentalne, kamery on-line np. Arktyka, kosmos, gniazdo bociana
- uwrażliwienie dziecka na zagrożenia wychowawczo-zdrowotne związane z niewłaściwym korzystaniem z komputera

#### **Metody pracy:**

- podające (informujące, oparte na słowie) – wyjaśnienie, opis, rozmowa;
- problemowe (oparte na samodzielnym dochodzeniu do wiedzy) – dyskusja , burza mózgów, metoda sytuacyjna;
- eksponujące (oparte na obserwacji)
- praktyczne (działanie).

#### **Formy pracy:**

- indywidualna
- zespołowa
- grupowa

Treści programowe	Sposób realizacji
1. „Nasz komputer”-zapoznanie z komputerem	-nazywanie i rozróżnianie poszczególnych elementów komputera: mysz, klawiatura, monitor, drukarka
2. „To jest mysz”- operowanie myszką	-włączanie i wyłączanie komputera -korzystanie z klawiatury- utrwalanie poznanych liter
3. „ Co może klawiatura ?”- korzystanie z klawiatury	-przenoszenie znaków a klawiatury na ekran (litery cyfry)
	-zastosowanie klawiszy: kierunkowych, enter, spacja itp.
	-pisanie prostych wyrazów
	-drukowanie dokumentu z pomocą nauczycielki

<p><b>4. Korzystanie z Programów edukacyjnych edukacyjne</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-szukanie różnic i podobieństw między obrazkami</li> <li>-nazywanie i odróżnianie kolorów</li> <li>-wypełnianie konturów</li> <li>-odróżnianie i nazywanie figur geometrycznych</li> </ul> <p>5." Świat odległy i bliski"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- poznanie zwierząt polarnych, zorzy polarnej, życia Eskimosów</li> <li>- przybliżenie pojęcia kula ziemiska, kosmos</li> <li>-śledzenie życia bociana</li> </ul>
<p><b>5. Poznanie zasad bezpiecznego korzystania z komputera</b></p>	<p>Uwrażliwienie dzieci na właściwe korzystanie z komputera- nie dłużej niż 30 min pod opieką osoby dorosłej</p> <p>odległość od monitora, prawidłowa postawa podczas siedzenia na fotelu, zwrócenie uwagi na to, że komputer to urządzenie podłączone do sieci elektryczne</p>

### **Ewaluacja**

Zadowolenie dzieci z własnych dokonań i umiejętności w trakcie zabaw z komputerem- naturalna forma ewaluacji

Zaangażowanie dzieci to dla nauczyciela obraz efektów wspólnej pracy

Uśmiechy, mądre zauroczenie, zaciekawienie dzieci

Różne formy prac dzieci – prosta grafika komputerowa, programy edukacyjne

Pozytywne opinie rodziców

**Opracowała i dokonała modyfikacji: A. Bobkowska i M Adrych**

## **Opinia nauczycieli w sprawie programu autorskiego „KOMPUTER PRZYJACIELEM DLA DZIECI W WIEKU PRZEDSZKOLNYM”**

Zgodnie z art. 22 a ust. 4,5 ustawy o systemie oświaty (t.j. Dz.U. z 2017 r. poz. 2198), program wychowania przedszkolnego **„Komputer przyjacielem dla dzieci w wieku przedszkolnym”** stanowi opis sposobu realizacji celu wychowania przedszkolnego oraz treści ustalonych w podstawie programowej wychowania przedszkolnego. Program zakłada poznawanie komputera i poznanie go jako źródło wiedzy, a także rozwijanie logicznego myślenia. Zakłada zapoznanie z podstawowymi zasadami zachowania się podczas korzystania z komputera, nazywania fachowym nazewnictwem podstawowych części komputera, uczy kontrolowanego operowania myszą i klawiaturą komputerową. Po dokonaniu analizy Programu Komputerowego autorstwa mgr Anny Bobkowskiej i mgr Moniki Adrych „Komputer przyjacielem dla dzieci w wieku przedszkolnym” stwierdzam, iż praktyczne doświadczenia autorek podparte solidną wiedzą teoretyczną z zakresu edukacji przedszkolnej pozwoliły na opracowanie materiału przejrzystego dla nauczyciela, a zarazem konkretnego i rzetelnego do pracy z dzieckiem.

Program jest:

- zgodny z podstawą programową wychowania przedszkolnego,
- poprawny merytorycznie – zawiera treści poprawne merytorycznie, jest napisany poprawnym i przystępnym językiem,
- poprawny dydaktycznie – ma przejrzysty układ, jest podzielony na formy aktywności dziecka realizowane w poszczególnych porach roku, wskazuje procedury osiągnięcia celów szczegółowych,
- poprawny konstrukcyjnie – zawiera charakterystykę programu, szczegółowe cele kształcenia oraz procedury osiągnięcia celów z uwzględnieniem możliwości indywidualizacji pracy z dzieckiem.

Program zawiera szczegółowe cele kształcenia i wychowania realizowane na spotkaniach. Ich realizacja sprzyja przyswojeniu podstawowych zasad posługiwania się komputerem i technologią informatyczną, przygotowuje do życia w społeczeństwie informacyjnym, gdzie modelem kształcenia staje się edukacja na odległość. Program przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym. Treści programowe – zgodne z podstawą programową, są adekwatne do założonych celów głównych i szczegółowych. Realizują zagadnienia bardzo bliskie dzieciom, jak i te, które wynikają z ich indywidualnych zainteresowań. Treści te są zróżnicowane pod względem stopnia trudności, posiadają atrakcyjność dźwiękową i graficzną, a sposób w jaki są realizowane daje dzieciom poczucie sprawstwa. To podmiotowe traktowanie dziecka, wpływa na kształtowanie poczucia własnej wartości i własnych możliwości, oraz kreatywnej pracy w zespole. Program zawiera opis sposobów osiągnięcia założonych celów kształcenia i wychowania, z uwzględnieniem możliwości indywidualizacji pracy w zależności od potrzeb i możliwości dzieci. Proponuje zróżnicowane metody i formy pracy, umożliwiające dzieciom praktyczne stosowanie zdobytej wiedzy. Opiniowany program jest poprawny pod względem merytorycznym i dydaktycznym, a także uwzględnia współczesne koncepcje wychowania przedszkolnego; przyjęta przez autorki koncepcja programu służy ukierunkowanemu

wspomaganiu rozwoju dzieci na etapie przygotowywania ich do podjęcia nauki w szkole. |Zagadnienia i tematy opracowanego programu są poprawne pod względem rzeczowym i językowym, a autorki posługują się właściwą terminologią przedmiotu.

W oparciu o powyższe wnioski - **opiniuję program pozytywnie.**

mgr Mariola Suwalska , mgr Magdalena Witta