

Komputer i ja – kółko komputerowe

Program opracowała Barbara Kotuła

„W odpowiedzi na wyzwania współczesności, błyskawicznego rozwoju techniki już w przedszkolu musimy pomyśleć o przygotowaniu dziecka do nauki i pracy zgodnie z nowym modelem kształcenia - edukacją na odległość.”

Dla dzieci żyjących w XXI wieku, komputer stał się nieodzownym elementem otaczającego świata. Dzieci chcą i powinny poznać sposoby wykorzystania komputera, jako narzędzia zabawy, nauki i pracy. Komputer może przecież pełnić rolę maszyny do pisania, może pomagać analizować i rozwiązywać złożone problemy, wymieniać doświadczenia między ludźmi z różnych stron świata, może znaleźć zastosowanie w edukacji dorosłych i dzieci. Dla dzieci komputer jest rzeczywistością, ich teraźniejszością i przyszłością.

Komputer oddziałuje wielozmysłowo przez grafikę, efekty dźwiękowe, animacje, różnorodność możliwości wyboru.

Duża atrakcyjność rozwiązań, jakie oferuje komputer sprawia, że dziecko ucząc się jednocześnie świetnie się bawi. Trudno się dziwić, że tak chętnie garną się do zabawy, nauki i pracy przy komputerze. By zaspokoić potrzeby i oczekiwania dzieci, a także rozwinąć własne doświadczenia zawodowe, postanowiłam napisać program i poprowadzić zajęcia koła komputerowego dla dzieci 5 - 6-letnich.

Korzystanie z edukacyjnych programów umożliwi dzieciom łatwiejsze przekroczenie progu szkolnego, dalszy rozwój i zdobycie nowych doświadczeń.

Zajęcia z wykorzystaniem komputerów prowadzone są, jako zajęcia dodatkowe dla dzieci, raz w tygodniu. Czas trwania zajęć to 25 – 30 minut. Rozkład materiału skonstruowano w ten sposób, aby zaplanowane zajęcia w formie indywidualnej, pomogły nie tylko ocenić i rozszerzyć posiadany przez dzieci zasób wiedzy w zakresie różnych sprawności i wiadomości, ale także wykształcić umiejętności o bardziej uniwersalnym charakterze: samodzielność, spostrzegawczość, rozumienie materiału oraz sprawne zapamiętywanie. Tematyka została ułożona tak, by zaczynając od treści najłatwiejszych - stopniowo przechodzić do trudniejszych. W głównej mierze zależy to od zainteresowania oraz posiadanej już wiedzy i umiejętności dzieci.

Plan pracy kółka informatycznego – „Komputer i ja” składa się z trzech działów:

- I. Zapoznanie z komputerem.
- II. Zdobywanie i rozwijanie umiejętności manualnych w pracy z komputerem.
 1. Zapoznanie z programem graficznym **Paint**. Rysowanie i malowanie na ekranie.
 2. Zapoznanie z programem **Word** Pisanie na ekranie.
- III. Korzystanie z programów edukacyjnych i gier.

CELE GŁÓWNE:

- Nabywanie umiejętności bezpiecznego korzystania z wybranych urządzeń technicznych.
- Rozumienie znaczenia techniki w życiu człowieka.
- Wyrównanie szans edukacyjnych dzieci, które nie posiadają komputera.
- Nauczanie podstawowych zasad posługiwania się komputerem.
- Wdrażanie do bezpiecznego i higienicznego korzystania z komputera.
- Zaspokojenie potrzeb dzieci i rodziców.
- Nabywanie pozytywnych doświadczeń przez umożliwienie dziecku pozytywnego kontaktu z komputerem.
- Wykorzystanie komputera do „zabawy” i „nauki” w celu zdobywania nowych doświadczeń i umiejętności.
- Utrwalenie oraz poszerzenie wiedzy w atrakcyjny dla dziecka sposób.
- Wprowadzenie do słownika dzieci słów „kluczy” słownika informatycznego.
- Uwrażliwienie dziecka na zagrożenia wychowawczo-zdrowotne związane z niewłaściwym korzystaniem z komputerów
- Wskazanie użyteczności komputerów w nauce, pracy i zabawie.

Komputer pomaga w zdobywaniu wiedzy z różnych dziedzin życia:

- Rozwija logiczne myślenie, wyobraźnię, umiejętności kojarzenia faktów
- Kształtuje wytrwałość, cierpliwość
- Rozwija spostrzegawczość, sprawność manualną, refleks, podzielność uwagi
- Kształtuje motywację do nauki (czytanie, pisanie, liczenia)
- Rozbudza zainteresowania i aktywność twórczą
- Rozwija pamięć, zapewnia relaks i dobrą zabawę
- Rozwija samodzielność

Uogólniając, zajęcia koła komputerowego spełniają funkcje poznawczą, kształcącą i wychowawczą

Cele dla nauczycieli:

- Przygotowanie dziecka do aktywnego i odpowiedzialnego życia w społeczeństwie informacyjnym
- Umożliwianie zdobywania nowych doświadczeń i umiejętności
- Wspieranie inicjatywy dzieci, zapewnianie im swobody, samodzielności oraz wyzwolenie radości z wykonywanych zadań.

Cele dla dziecka:

- Opanowanie umiejętności bezpiecznego korzystania z komputera
- Doskonalenie spostrzegawczości, wyobraźni, pamięci, logicznego myślenia oraz postawy badacza szukającego nowych rozwiązań
- Kształcenie poczucia odpowiedzialności za podejmowane przez siebie działania

Treści szczegółowe:

1. Poznaję komputer

Poznanie najważniejszych elementów systemu komputerowego:

- urządzenia zewnętrznego
- jednostki pamięci
- bezpieczny komputer

2. Rozwijam umiejętności manualne

2.1 Zapoznanie z programem graficznym Paint.

- wykorzystanie narzędzi do rysowania
- tworzenie rysunków
- kopiowanie, wycinanie i przenoszenie zaznaczonych fragmentów rysunków
- zapisywanie rysunków na wybranym dysku

2.2. Zapoznanie z programem Edytor Tekstu Word

- wprowadzenie tekstu
- korzystanie z pasków narzędzi, wybór czcionki i jej rozmiarów
- zaznaczenie tekstu, kopiowanie, i przenoszenie
- wstawienie do tekstu rysunków

3. Korzystam z oprogramowania edukacyjnego

- prezentacja programów

4. Multimedialne źródła informacji

Pomoce dydaktyczne:

Programy edukacyjne:

- Od cebulki do kwiatka
- Przyjaciele z krainy wiedzy („W wesołym miasteczku”, „Idziemy na zakupy”)
- Szkoła przyszłości („Poznaję cyferki”, „Sam piszę”, „Matematyka”, „Kolory i kształty”)
- „ABC z Reksiem”
- Encyklopedie

Metody, środki i formy realizacji celów

Ze względu na to, że zajęcia komputerowe są zajęciami nadobowiązkowymi optymalnym wymiarem „zabawy” z komputerem jest przeznaczenie w grupie dzieci 5-6 letnich 25-30 min., ale możliwe jest również inne rozwiązanie. Uwzględniając poziom edukacji oraz różne możliwości intelektualne i sprawnościowe dzieci w trakcie realizacji programu należy zwrócić szczególną uwagę na:

- maksymalne wykorzystanie metod poglądowych,
- indywidualne tempo pracy dzieci,
- indywidualizację trudności stawianych zadań,
- używanie terminologii informatycznej zrozumiałej dla dzieci.

Rozpoczynając zajęcia z komputerem chciałabym utrwalić i uatrakcyjnić zdobywanie wiedzy tradycyjnymi metodami, a także pogłębić zainteresowania dzieci. Nade wszystko zwrócić uwagę rodziców na zasady prawidłowego korzystania z komputera, aby nie dopuścić do powstania bardzo groźnych zaburzeń emocjonalnych ich dzieci.

Ewaluacja

- Naturalną formą ewaluacji będzie poziom zadowolenia dzieci z własnych dokonań i umiejętności w trakcie zajęć z komputerem.
- Poczucie dobrze wykonanej pracy, a także zaangażowanie dzieci daje nauczycieli obraz efektów wspólnej pracy.
- Uśmiechy, mądre zauroczenie, zaciekawienie, jakie będzie można zobaczyć na twarzach małych informatyków będą najlepszą ewaluacją.
- Pozytywne opinie rodziców.

Szczegółowy materiał nauczania:

Czynności dziecka	Osiągnięcia dziecka	Uwagi
1.Poznają komputer		
1.1 Co to jest komputer?		
<ul style="list-style-type: none">· Poznaje podstawowe nazwy części zestawu komputerowego: jednostka centralna, klawiatura, mysz, monitor, stacja dysków.	<ul style="list-style-type: none">· Potrafi rozpoznać i wskazać podstawowe części składowe zestawu komputerowego oraz urządzenie współpracujące,· Potrafi świadomie używać znaczenie słowa „komputer”.	
1.2 W krainie komputerów		
<p>Poznaje sposoby wykorzystania komputera w różnych dziedzinach – spacer do najbliższego miejsca zastosowania komputerów: bank, sklep, urząd miasta, starostwo.</p>	<ul style="list-style-type: none">· Zna zastosowanie komputera w życiu codziennym każdego człowieka.· Rozumie potrzebę komputeryzacji i wynikających z niej korzyści.	
1.3 Bezpieczny komputer		
<ul style="list-style-type: none">· Uwrażliwienie dziecka na zagrożenia wychowawczo-zdrowotne związane z niewłaściwym korzystaniem z komputera i oprogramowania.· Zapoznanie w oparciu o ilustracje z zasadami bezpiecznego użytkowania komputera.	<ul style="list-style-type: none">· Przestrzega zasad bezpiecznej pracy z komputerem,· Stosuje w przedszkolu i w domu zasady prawidłowego korzystania z komputera i oprogramowania.	
2. Rozwijam umiejętności manualne		
2.1 Zabawy z gumką i myszką		
<ul style="list-style-type: none">· Wykorzystuje programu graficznego Paint · Omawia elementy budowy okna edytora grafiki.	<ul style="list-style-type: none">· Potrafi wskazać elementy okna edytora grafiki i objaśnić ich zastosowanie.	
<ul style="list-style-type: none">· Zapoznanie z narzędziem do wypełniania kolorem gotowych rysunków.· Wypełnia kontury gotowych rysunków wybranym kolorem.· Wykorzystuje myszkę do poruszania się – przesuwa wskaźnik	<ul style="list-style-type: none">· Potrafi dokonać wyboru koloru.· Rozwija koordynację wzrokowo-ruchową i precyzję ruchów myszą.· Potrafi stosować narzędzia do kolorowania gotowych rysunków.	

myszy, naciska jej przyciski.		
<ul style="list-style-type: none"> · Komponuje rysunek złożony z kilku figur. · Rozróżnia kształty i nazywa figury geometryczne. 	<ul style="list-style-type: none"> · Umie wykonać rysunek z figur geometrycznych. · Potrafi nazywać kreślone figury geometryczne. 	
<ul style="list-style-type: none"> · Zapoznaje się z narzędziem do rysowania linii krzywych. · Rysuje prosty rysunek z wykorzystaniem linii krzywych. · Poznaje sposób wyboru koloru linii, · Poznaje sposób wyboru grubości pędzla do rysowania linii. · Próbuje rysować dowolne kształty. 	<ul style="list-style-type: none"> · Potrafi wybrać odpowiedniej grubości pędzel. · Kreśli proste elementy graficzne. 	
<ul style="list-style-type: none"> · Rozwija talent malarski: – utrwala stosowane wcześniej poznane narzędzia graficzne: <ul style="list-style-type: none"> – Dokonuje wyboru koloru, – Wykorzystuje gumkę do wycierania drobnych elementów, – Dobiera różne grubości pędzla. – Kreśli linie krzywe płynnymi ruchami myszy. 	<ul style="list-style-type: none"> · Potrafi zastosować poznane narzędzia w tworzeniu bogatych kolorystycznie kompozycji graficznych. · Potrafi dokonać wyboru cechy danego narzędzia. · Umie dokonać poprawek w rysunkach. · Potrafi precyzyjnie manipulować kursorem myszy. 	
2.2 Poznaję klawiaturę		
<ul style="list-style-type: none"> · Poznaje klawiaturę i sposób pisania małych i wielkich liter. 	<ul style="list-style-type: none"> · Potrafi podpisać swoją pracę używając małych i wielkich liter. 	
3. Korzystam z oprogramowania edukacyjnego		
3.1 Rozrywka z komputerem		
<ul style="list-style-type: none"> · Poznaje programy edukacyjne · Uruchamia grę edukacyjną, · Zapoznaje się z zasadami gry 	<ul style="list-style-type: none"> · Zna następujące klawisze funkcyjne: Spacja i Enter 	

<p>edukacyjnej oraz ze sposobem sterowania,</p> <p>Wykorzystuje oprogramowanie edukacyjne do nauki i rozwiązywania wyznaczonych zadań.</p> <p>W ramach zadań wykonywanych przez dziecko wyróżnić należy:</p> <p>składanie obrazków z różnej ilości części typu „puzzle”,</p> <p>dopasowywanie na zasadzie przyległości figur – nauka kształtów,</p> <p>ćwiczenia na pamięć i spostrzegawczość – szukanie szczegółów, pary,</p> <p>gry zręcznościowe ćwiczące refleks i spostrzegawczość,</p> <p>„gadające” kolorowanki – nauka kolorów,</p> <p>łamigłówki – ćw. logicznego myślenia,</p> <p>nauka alfabetu – poznawanie liter,</p> <p>znajomość cyfr – dodawanie i odejmowanie,</p> <p>Sprawnie przemieszcza się po wybranym programie edukacyjnym.</p>	<p>Shift i Caps Lock</p> <p>Backspace</p> <p>Prawy Alt</p> <p>Klawisze strzałek.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Prawidłowo posługuje się programem edukacyjnym. · Potrafi wykonać zadania poprzez, które usprawniania swoją koordynację ruchowo-wzrokową, poprawia refleks, spostrzegawczość, orientację przestrzenną, · Potrafi wykonać zadania przygotowujące do nauki czytania i pisania. · Wykonuje zadania usprawniające umiejętność liczenia, · Rozwija zdolności logicznego myślenia. 	
<p>4. Multimedialne źródła informacji</p>		
<p>4.1 Szukamy informacji</p>		
<ul style="list-style-type: none"> · Wykorzystuje program edukacyjny do zdobywania wiedzy – informacje ze zbiorów encyklopedii multimedialnych. 	<ul style="list-style-type: none"> · Potrafi posługiwać się programem edukacyjnym · Rozwija swoją aktywność poznawczą. · Rozumnie wykorzystuje gry edukacyjnej. 	

