**„Dwa łyki praktyki,**

**czyli spotkanie z komputerem”**

**AUTORSKI PROGRAM EDUKACJI INFORMATYCZNEJ**

**2021/2022**



**Opracowała:**

**Iwona Nowak**

**Wstęp**

W wieku przedszkolnym główną formą aktywności dzieci jest zabawa . Jest to czynność swobodna podejmowana dla własnej przyjemności . Poprzez zabawę dzieci poznają rzeczywistość w procesie swobodnego zdobywania doświadczeń i mimowolnego okolicznościowego uczenia się . Preferowane przez współczesnych przedszkolaków zabawy różnią się znacznie od tych , które jeszcze niedawno były dla większości atrakcyjne .W dobie szybkiego rozwoju techniki nie jesteśmy w stanie uniknąć kontaktu dzieci z nowoczesnymi urządzeniami technicznymi , do których między innymi zaliczamy komputer . Komputery są już wszędzie . Umiejętność prawidłowego ich wykorzystania jest w życiu przydatna , często wręcz konieczna . Przydatność tego urządzenia dostrzegają również dzieci . Dlatego też kontakt dziecka z komputerem my dorośli powinniśmy traktować jako zabawę , która tak jak inne zabawy dostarcza dziecku wartościowych i kształcących doświadczeń . Bawiąc się z komputerem dzieci ćwiczą pamięć, wyrabiają spostrzegawczość, ćwiczą koordynację ręki, oka, analizę i syntezę  wzrokowo-słuchową wyrazów, wzbogacają swój zasób słownictwa, doskonalą umiejętność budowania zdań i dłuższych wypowiedzi. Korzystanie z multimedialnych programów edukacyjnych oraz Internetu sprzyja szybkiemu kontaktowi ze światem, uczy wyszukiwania informacji.

Niniejszy program ma na celu wprowadzenie dzieci 6 letnich w świat technologii informatycznej, zainteresowanie dzieci rozwojem wiedzy informacyjnej oraz nowymi możliwościami komunikowania się, wspomaganie dzieci w rozpoznaniu ich własnych uzdolnień i zainteresowań, przygotowanie do aktywnego i odpowiedzialnego życia w społeczeństwie informacyjnym.

**Cele edukacyjne programu**

**Cele główne:**

* rozbudzanie zainteresowań dzieci technologią komputerową
* przygotowanie dzieci  do życia w społeczeństwie informacyjnym
* rozwijanie umiejętności właściwego korzystania ze sprzętu komputerowego
* rozwijanie aktywności poznawczej dziecka

**Cele szczegółowe:**

* zapoznanie z podstawowymi zasadami działania i obsługi komputera
* wzbogacenie słownictwa o nazwy związane z technologią informatyczną
* poznanie programu graficznego Paint  oraz Microsoft Word
* poznanie paska narzędzi
* tworzenie prostych rysunków i ich przekształcanie
* korzystanie z gier edukacyjnych przygotowujących do nauki czytania, pisania, liczenia, rozróżniania kolorów, kształtów, rozbudzania kreatywności dziecka
* poznanie klawiatury i sposobu korzystania z niej
* prawidłowe uruchamianie i wyłączanie komputera

**Metody pracy:**

* praktyczne (uczenie się poprzez działanie)
* aktywizujące (np. burza mózgów; ciekawe pokazy multimedialne)
* podające (objaśnienia, instrukcje)
* obserwacyjne
* problemowe (uczenie się poprzez odkrywanie)

Zajęcia realizowane w ramach niniejszego programu odbywają się w kąciku informatycznym, gdzie dzieci pracują bezpośrednio przy komputerach. Metody nauczania oparte są przede wszystkim na czynnościach praktycznych, gdyż wymagają zaangażowania i działania ze strony uczniów. Prace praktyczne poprzedzają wskazówki ze strony nauczyciela, obrazowane na tablicy interaktywnej, w którą także wyposażona jest sala.

**Formy pracy:**

Biorąc pod uwagę indywidualne możliwości intelektualne i sprawnościowe dzieci należy zwrócić uwagę na indywidualizację stopnia trudności wykonywanych zadań, indywidualne tempo pracy, stwarzanie sytuacji,   
w których dzieci same dostrzegają nowe problemy i z własnej inicjatywy podejmują się ich rozwiązania. Biorąc pod uwagę powyższe kwestie podczas realizacji programu wykorzystywane będą różnorodne formy pracy:

* forma indywidualna pracy
* forma grupowa pracy
* forma całościowa pracy
* indywidualizowanie stopnia trudności i tempa pracy
* tworzenie sytuacji umożliwiających dzieciom podejmowanie decyzji przy wyborze zadań dodatkowych

**Główne treści kształcenia programu:**

- zapoznanie dzieci z podstawowymi zasadami bezpieczeństwa przy korzystaniu ze sprzętu komputerowego

- poznanie elementów składowych komputera i ich poprawnego zastosowania

- poznanie możliwości graficznych programu Paint oraz Microsoft Word (pisanie i czytanie z komputerem)

- bezpieczne korzystanie z Internetu

- wykorzystywanie programów edukacyjnych dla dzieci rozwijających  ich poszczególne sfery aktywności

- rozwijanie wyobraźni twórczej dzieci

- łączenie tekstów z obiektami graficznymi

- tworzenie zbiorów; klasyfikowanie elementów

- określanie stosunków przestrzennych

- rozpoznawanie figur geometrycznych  i ich przekształcanie

- posługiwanie się znakami graficznymi z klawiatury (znaki matematyczne; cyfry od 0 do 10)

- nazywanie i rozpoznawanie kolorów (wypełnianie nimi figur i elementów)

- wykorzystywania komputera do wyszukiwania potrzebnych informacji

**Plan realizacji zagadnień programowych**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Sytuacja dydaktyczna*** | ***Sposób realizacji*** | ***Przewidywane efekty oddziaływań dydaktyczno-wychowawczych*** |
| 1. Zapoznanie z podstawowymi zasadami bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem. | - zapoznanie z regulaminem pracy przy komputerze  - opracowanie wspólnie z dziećmi kodeksu właściwych zachowań przy sprzęcie komputerowym | Dziecko powinno**:**  - przestrzegać podstawowych zasad bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem  - zachowywać prawidłowa postawę ciała siedząc przed komputerem  - uczestniczyć w sporządzaniu kodeksu poprawnych zachowań przy sprzęcie komputerowym i wyjaśnić ich znaczenie |
| 2. Poznanie budowy komputera. | - zapoznanie z elementami składowymi komputera  - nazywanie elementów (mysz, klawiatura, monitor, jednostka centralna) | Dziecko powinno:  - wskazywać i nazywać najważniejsze elementy sprzętu komputerowego  - wyjaśnić do czego służą |
| 3. Poznanie właściwego sposobu uruchamiania i wyłączania komputerów. | - pokaz nauczyciela prezentujący właściwy sposób uruchamiania i wyłączania sprzętu komputerowego | Dziecko powinno:  - poprawnie uruchomić i wyłączyć sprzęt komputerowy |
| 4. Zapoznanie ze sposobem działania myszy komputerowej. | - pokaz nauczyciela prezentujący poprawny chwyt myszy w dłoni  - wskazywanie wybranych elementów za pomocą kursora myszy | Dziecko powinno:  - poprawnie chwytać mysz komputerową  - naciskać lewy lub prawy przycisk myszy  - wskazywać kursorem myszy wybrane elementy na pulpicie |
| 5. Poznanie sposobu działania klawiatury komputerowej (elementy programu Microsoft Word). | - odszukiwanie na klawiaturze poszczególnych znaków graficznych (litery, cyfry, znaki matematyczne)  - zapisywanie wybranych znaków w programie Word i wyświetlanie ich na monitorze | Dziecko powinno:  - odszukiwać na klawiaturze znaki graficzne  - wyświetlać na monitorze proste zapisy graficzne w programie Word |
| 6. Praca z programem Microsoft Word. | - odszukiwanie na klawiaturze poszczególnych znaków graficznych (litery, cyfry, znaki matematyczne)  - zapisywanie wybranych znaków w programie Word i wyświetlanie ich na monitorze | Dziecko powinno:  - odszukiwać na klawiaturze znaki graficzne  - wyświetlać na monitorze proste zapisy graficzne w programie Word |
| 7. Wprowadzenie w program graficzny Paint- poznanie jego podstawowych przyborów i narzędzi oraz sposobu korzystania z nich :  • poznanie palety kolorów i sposobu korzystania z niej  • wypełnianie kolorami określonych powierzchni rysunków i konturów  • doskonalenie umiejętności posługiwania się myszką komputerową  8. Poznanie przyborów i narzędzi niezbędnych do rysowania figur geometrycznych; linii;  • doskonalenie umiejętności posługiwania się myszką komputerową | - zapoznanie ze sposobem uruchomienia programu Paint (zwrócenie uwagi na charakterystyczny symbol ikony programu)  - zapoznanie podstawowych przyborów i narzędzi programu  - tworzenie pierwszych indywidualnych rysunków z zastosowaniem poznanych narzędzi  - kreślenie figur geometrycznych i linii prostych  - tworzenie obrazków z wykorzystaniem figur geometrycznych i linii | Dziecko powinno:  - poprawnie uruchomić program  - zmieniać kolory  - tworzyć samodzielne obrazki za pomocą poznanych narzędzi i przyborów  - kreślić w programie podstawowe figury geometryczne i linie proste  - wypełniać kontury figur kolorami |
| 9. poznanie możliwości galerii Clip Art i Word Art | - pokaz uruchamiania galerii i przeglądania w nich obrazków  - pokaz sposobu wstawiania wybranych obrazków lub napisów do swojego rysunku | Dziecko powinni:  - uruchomić galerie do przeglądania obrazków  - wstawić wybrany obrazek lub napis do swojego rysunku |
| 10. Wprowadzenie w Internet jako źródło informacji | - wyjaśnienie pojęcia Internet i jego zastosowania  - wspólne wyszukiwanie ważnych wiadomości  - przeglądanie stron internetowych przeznaczonych dla dzieci  - wyjaśnienie pojęć: strona internetowa; e-mail  - zwrócenie uwagi na negatywne skutki zbyt długiego czasu spędzanego przed komputerem | Dziecko powinno:  - wyjaśnić do czego służy Internet  - przeglądać strony przeznaczone dla dzieci  - wyjaśnić dlaczego nie należy spędzać przed komputerem zbyt wiele czasu |

**Ewaluacja programu**

Celem ewaluacji programu edukacji informatycznej „Informatyka dla smyka” jest pozyskanie informacji o poziomie wiedzy i umiejętności dzieci 6 letnich w zakresie edukacji informatycznej . Oceny tej można dokonać na podstawie:

 •   obserwacji dzieci w czasie zajęć z komputerem

 •   rozmów indywidualnych z dziećmi

•    samooceny dokonanej przez nauczyciela

Niniejszy program poddawany będzie ciągłej ewaluacji w celu wprowadzania zmian dotyczących w szczególności atrakcyjności dla dzieci; użyteczności w życiu; metod pracy czy skuteczności.