**KOMPUTEROWE IGRASZKI**

**PROGRAM ZAJĘĆ DODATKOWYCH
W PRZEDSZKOLU**

****

**OPRACOWANIE AUTORSKIE MGR DOROTA GAŁĄZKA**

**WSTĘP**

Wiedza z zakresu informatyki w dzisiejszym świecie jest niezbędna, dlatego wychodząc naprzeciw zmieniającej się rzeczywistości opracowałam program, którego realizacja wprowadzi dzieci w świat informatyki dając podstawy niezbędne do samodzielnego posługiwania się komputerem.

**CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU**

 Program „Komputerowe igraszki” opracowany został dla dzieci 5-6 letnich. Uczestnictwo z zajęciach nadobowiązkowych jest dobrowolne. Propozycje zajęć zawarte w programie mają na celu rozbudzanie zainteresowań komputerem i technologią informacyjną. Komputer może być wspaniałym narzędziem rozwoju, sprzyjającym usprawnianiu manualnemu, ćwiczeniu pamięci, spostrzegawczości, umiejętności logicznego i kreatywnego myślenia. Niewątpliwie jest on kolokwialnie nazywając „kopalnią wiedzy”, ale niewłaściwe z niego korzystanie może stanowić przyczynę poważnych problemów. Zajęcia w przedszkolu mają uczulić, a w konsekwencji zminimalizować niewłaściwe korzystanie z komputera oraz zasobów różnorodnych możliwości, które ze sobą „niesie”. Proponowane zajęcia to synestezja teorii i praktyki. Metody i formy dostosowane są do możliwości intelektualnych przedszkolaków, sprzyjają łatwiejszemu przyswajaniu wiedzy i nabywaniu umiejętności dając jednocześnie wiele satysfakcji. Istotne jest zwrócenie uwagi 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.

**CELE**

Głównym celem niniejszego programu jest rozbudzenie ciekawości technologią komunikacyjno -informacyjną, ale przede wszystkim wyposażenie dorastającego w skomputeryzowanym świecie pokolenia w fundamentalne umiejętności posługiwania się narzędziem nauki, pracy, komunikacji i zabawy.

**CELE SZCZEGÓŁOWE**

**-** budzenie świadomości informatycznej
- nauczanie podstawowych zasad posługiwania się komputerem
- przestrzeganie zasad prawidłowego korzystania z komputera: odległość od monitora, prawidłowa postawa podczas siedzenia, czas spędzony przed komputerem (regulamin pracowni), zachowanie przed rozpoczęciem zajęć – bezpieczeństwo (Kodeks Małego Informatyka)
- rozwijanie koordynacji wzrokowo- ruchowej i precyzji ruchów podczas posługiwania się myszą;
- rozwijanie procesów poznawczych;
- posługiwania się prostymi narzędziami i programami;
- wskazanie użyteczności komputerów w nauce, pracy i zabawie;
- wzmacnianie wiary we własne możliwości;- rozwijanie umiejętności odróżniania fikcji od rzeczywistości.
- uświadamianie zagrożeń wynikających z niewłaściwego korzystania z komputera i jego zasobów
- instruktaż dla rodziców (zwracać uwagę na dozowanie i kontrolowanie czasu spędzonego przed monitorem, korekta postawy, kontrola odległości wzroku od ekranu).

**TREŚCI PROGRAMOWE**

POZNAJEMY KOMPUTER

KOMPUTER W ŻYCIU CZŁOWIEKA

PRACA Z KOMPUTEREM

PRAKTYCZNE ZASTOSOWANIE KOMPUTERA

BAWIĘ SIĘ I UCZĘ

**STRONY WWW DLA DZIECI**

[www.wesolemiasteczko.interia.pl](http://www.wesolemiasteczko.interia.pl)
[www.dzieci.pl](http://www.dzieci.pl)
[www.dolinka.szkola.pl](http://www.dolinka.szkola.pl)
[www.misie.com](http://www.misie.com)
[www.junior.reporter.pl](http://www.junior.reporter.pl)
…i wiele innych (proponowanych przez uczestników zajęć oraz ich rodziców)

**METODY, FORMY**

METODY:

instruktaż słowny

pogadanka,
rozmowa kierowana

prezentacje multimedialne

środki audiowizualne

praktyczne działanie

plansze demonstracyjne

konkursy

eksperymentowanie

opisy

pogadanki i rozmowy

burza mózgów

FORMY:

Zbiorowa

Grupowa

Indywidualna

**ZAGADNIENIA TEMATYCZNE**

1. Zajęcia organizacyjne.

 - zapoznanie z zasadami korzystania z pracowni,

- zapoznanie z regulaminem, zasad prawidłowej pracy przy komputerze, akceptowanie zawartych w nim zasad poprzez przystawienie stempla (kciuk zamoczony w farbie)

- zapoznanie z zasadami bezpieczeństwa i higieny pracy,

- podział na grupy,

- wykonywanie mini wizytówek (rysowanie), identyfikatorów stanowisk pracy.

2. „Jestem bezpieczny” - poznanie zagrożeń. uwrażliwienie na zagrożenia zdrowotne związane z niewłaściwym korzystaniem z komputera; prezentacja multimedialna „Bezpieczna praca z urządzeniami elektrycznymi”; przestrzega zasad bezpiecznej.

3. „Do czego służy komputer?”- poznanie zastosowania komputerów.
-omówienie wykorzystania komputerów w najbliższym otoczeniu dziecka;
-prezentacja multimedialna pt. „Urządzenia techniczne w moim domu”; wskazuje w najbliższym otoczeniu wykorzystanie komputerów;
-potrafi wymienić czynności, w których komputer pomaga ludziom.

4. „Jak to działa?”- zapoznanie z elementami składowymi zestawu komputerowego. zapoznanie z podstawowymi częściami zestawu komputerowego: jednostka centralna, monitor, klawiatura, mysz, głośniki, drukarka; wylicza elementy zestawu komputerowego i zna ich przeznaczenie;

5. „Uruchamiamy komputer”- uruchamianie i zamykanie systemu.
-przypomnienie zasad bezpiecznego użytkowania komputera;
-nauka uruchamiania i zamykania komputera; poznanie sposobu prawidłowego logowania się w sieci; potrafi bezpiecznie posługiwać się komputerem.

6. „Gdzie jest myszka?”- pierwsze czynności związane z obsługą komputera.
-zapoznanie z pojęciem „myszka”;
-wykonywanie prostych poleceń z wykorzystaniem myszki; wie, co to myszka i wykazuje chęć posługiwania się nią;

7. „Operujemy strzałkami”-

labirynty. kształtowanie umiejętności posługiwania się kursorami strzałek;

poznanie labiryntów ze strony www.dzieci.pl; porusza się po labiryntach ćwicząc umiejętność posługiwania się kursorami strzałek;

8. „Pulpit i ikony”- wprowadzenie pojęć. zapoznanie z pojęciem pulpit, ikona;

omówienie podstawowych operacji wykonywanych za pomocą myszki: wskazywanie, klikanie, przeciąganie;
-wie, co to jest pulpit i ikona;
-poznaje kursor myszki;
-rozróżnia operacje wykonywane za jej pomocą;
-zna różnice pomiędzy kliknięciem a przeciągnięciem;

9. „Puzzle”- ćwiczenia w posługiwaniu się myszką.

 -przypomnienie prawidłowego sposobu trzymania myszki i posługiwania się nią;

wykorzystanie strony internetowej do ćwiczeń z myszka; układa puzzle, przesuwa elementy przy użyciu myszki;

MALOWANIE NA EKRANIE

10. „Program do tworzenia rysunków” - poznanie programu Paint. omówienie sposobu uruchamiania programu;
- zapoznanie z oknem edytora;
-poznanie dostępnych narzędzi i ich stosowanie;
-poznanie paska koloru;

11. „Wspomnienia z wakacji”- pierwsza próba rysowania ołówkiem, tło rysunku. przypomnienie narzędzi edytora Paint;

pokazanie jednego ze sposobów ustalenia tła rysunku (narzędzie wypełnianie kolorem); wykonuje prosty rysunek posługując się ołówkiem i narzędziem wypełnianie kolorem;

12. „Kolorowanki” –

 -wykorzystanie narzędzia wypełnianie kolorem.
 -poznanie funkcji narzędzia wypełnianie kolorem;
-poznanie funkcji wskaźnika kolorów; koloruje gotowe rysunki dobierając odpowiednie kolory;

13. „Powiększenie” - do czego potrzebna jest lupa? wykorzystanie lupy do precyzyjnego zamykania kształtów, wykańczania linii, rysowania i wypełniania drobnych elementów; potrafi powiększać i przywracać naturalne rozmiary obrazom;

14. „Szlaczki”- wykorzystanie ołówka. zapoznanie ze sposobem stosowanie narzędzia do rysowanie – ołówek;

15. „Biedronka” – zastosowania elipsy.

 zapoznanie ze sposobem rysowania elementów kulistych; rysuje proste elementy o okrągłych kształtach oraz wypełnia je kolorem; 1

16. „Owoce”- rysowanie pędzlem. zapoznanie ze sposobem wyboru grubości pędzla do rysowania linii;

operowanie kolorem; wykonuje prosty rysunek zgodny z tematem;

17. „Figury geometryczne”- stosowanie gumki. utrwalenie kształtów figur geometrycznych;

poznanie przycisku – gumka oraz możliwości zwiększania i zmniejszania jej rozmiarów (Ctrl i +); nazywa podstawowe figury geometryczne; rysuje figury geometryczne; wypełnia kolorem.

18. „Poruszamy się ołówkiem po labiryncie”.

 -uruchamianie pliku graficznego zapisanego na dysku;
-utrwalenie umiejętności posługiwania się narzędziem ołówek; uruchamia plik z labiryntem zapisany na dysku;

19. „Owocowy sad”- rysujemy drzewa z wykorzystaniem narzędzi linia, elipsa, prostokąt. przypomnienie poznanych narzędzi przybornika Paint;

poznanie narzędzia linia; rysuje prosty rysunek kształtując umiejętność posługiwania się narzędziami przybornika Paint;

20. „Jesienny krajobraz” -poznajemy kolory niestandardowe. poznanie metody uzyskiwania kolorów niestandardowych; wykorzystuje kolory niestandardowe do stworzenia rysunku o tematyce jesiennej; 1

21. „Późna jesień” –rysujemy za pomocą komputera. zastosowanie poznanych narzędzi do rysowania; wykonuje schematyczny obrazek z zastosowaniem poznanych narzędzi; 1

22. „Mój dom”- kreślenie figur płaskich. poznanie gotowych elementów narzędzi edytora grafiki do rysowania figur płaskich; wykorzystuje gotowe narzędzia do rysowania figur;

23. „Mój wymarzony zamek”- wykorzystanie narzędzia prostokąt.

 wykorzystanie narzędzia prostokąt do wykonania rysunku; rysuje schematyczny obrazek złożony z kwadratów i prostokątów ;

24. „Szykujemy niespodzianki na Mikołajki”. zastosowanie poznanych narzędzi do rysowania; wykonuje obrazek z zastosowaniem poznanych narzędzi;

25. „Ubieranie choinki” – kolorowanka. wykorzystanie umiejętności kolorowania za pomocą palety barw, dorysowywanie brakujących ozdób, przenoszenie ozdób

26. „Karnawał” – właściwy dobór kolorów. wykorzystanie z opcji wyłącz kolor, Weź kolor;

27. „Moja babcia, mój dziadek” – konstruowanie laurki. zastosowanie poznanych narzędzi do rysowania;

 wykonuje obrazek z zastosowaniem poznanych narzędzi; 1

28. „Moje zwierzątko”- rysowanie w programie Paint zwierzątko, które ma, bądź chciałby mieć; 1

29. „Kurczak w pisance” - rysujemy za pomocą komputera. zastosowanie narzędzi edytora Paint do stworzenia ilustracji; wykonuje obrazek z zastosowaniem poznanych narzędzi, wykazuje się pomysłowością; 1

30. „Moja Mamusia” – portret. zastosowanie poznanych narzędzi do rysowania postaci ludzkiej; wykonuje obrazek z zastosowaniem poznanych narzędzi, wykazuje się kreatywnością, zachowując odpowiednie proporcje rysunku;

31. „Poznajemy klawiaturę”- poznanie głównych klawiszy. poznanie budowy i układu klawiatury;

poznanie klawisza Backspace, Delete, Enter, Spacja; odnajduje odpowiednie klawisze;

określa przeznaczenie danego klawisza funkcyjnego; 1

BAWIĘ SIĘ I UCZĘ

32. „Zabawy z komputerem” - wykorzystanie programu edukacyjnego „Klik uczy śpiewać”, „Klik uczy zasad ruchu drogowego”.

 zapoznanie z programem uruchamianie i przeglądanie zawartości programu;

zapoznanie z programem wspomagającym edukację muzyczną

zapoznanie z programem wspomagającym naukę zasad ruchu drogowego (np. rozpoznawania zagrożenia na drodze); sprawnie przemieszcza się po wybranym programie edukacyjnym;

uczy się poprzez zabawę;

33. „Zabawy z komputerem” - Akademia Malucha – KOLORY-

wykorzystanie programu edukacyjnego. zapoznanie z programem uruchamianie i przeglądanie zawartości programu; sprawnie przemieszcza się po wybranym programie edukacyjnym; 5

34. „Zabawy z komputerem” -

Akademia Malucha – KSZTAŁTY -

wykorzystanie programu edukacyjnego. zapoznanie z programem uruchamianie i przeglądanie zawartości programu; sprawnie przemieszcza się po wybranym programie edukacyjnym; 6

35.

„Rozrywka z komputerem”- strony internetowe dla dzieci. uświadomienie zagrożeń związanych z grami komputerowymi;
-otwieranie stron dla dzieci; potrafi ocenić czy gra jest pożyteczna;
-wie, że gry nie powinny zawierać elementów agresji i przemocy;

Realizacja powyższych zagadnień umożliwi dzieciom nabywanie równocześnie umiejętności związanych z obsługą komputera jak i oprogramowania.

**EWALUACJA PROGRAMU**

Dokonując ewaluacji nauczyciel ma możliwość dokonania własnej samooceny, stwierdza, czy i na ile założone cele zostały osiągnięte.

Ewaluacji dokonam poprzez:

- wnikliwą obserwację dzieci podczas zajęć;
- analizę wytworów prac - rysunki w edytorze grafiki;
- analizę zgodności działań z poleceniami do wykonania zadania;
- rozmowy indywidualne, diagnozujące poziom wiadomości i umiejętności dzieci.

OBUDOWA METODYCZNA:

A. Stankiewicz – Chatys „Elementarz małego informatyka”
MAC EDUKACJA S.A., Kielce 2006
M. Jędrzejek „Elementarz komputerowy”
VIDEOGRAF EDUKACJA

Programy:

„Klik uczy śpiewać”
 WSiP