

## **Program zajęć rozwijających kompetencje kluczowe z informatyki W ramach Projektu „Przyjazne Przedszkole”**

### **WSTĘP**

Zadaniem przedszkola jest dążenie do wszechstronnego rozwoju osobowości dziecka. W edukacji należy uwzględnić warunki, w jakich się ona odbywa. Współczesna technika ma ogromny wpływ na życie i rozwój człowieka. Bardzo szybkie tempo rozwoju technik informatycznych wymaga ich znajomości. Celem przedszkola powinno być między innymi przygotowanie uczniów do życia we współczesnym świecie, który trudno sobie wyobrazić bez komputerów. Komputery w nauczaniu dają szansę odnajdywania i wykorzystywania pojawiających się coraz to nowych informacji z zakresu różnych dziedzin. Urządzenia oparte na technice komputerowej są coraz bardziej powszechne w życiu codziennym. Lepsze, bardziej dokładne zdobycie umiejętności posługiwania się komputerem, będzie prowadziło do właściwego sposobu ich wykorzystania. Zabawa jest podstawową formą aktywności dzieci w wieku przedszkolnym. Dzięki niej dziecko poznaje otaczający je świat. Zabawy z komputerem ćwiczą spostrzegawczość, pamięć, myślenie, koordynację ręki i oka, koncentrację uwagi, wszystkie cechy niezbędne do nauki w szkole. Komputer wprowadza dziecko w świat informatyki rozwijając jednocześnie samodzielność, zainteresowania, dostarcza rozrywki. Nauka posługiwania się nim jest dla dzieci wyzwaniem, które chętnie podejmują, a drobne trudności raczej nie zniechęcają ich do dalszej pracy. W wychowaniu przedszkolnym podstawa programowa nie zawiera treści informatycznych, co jednak nie wyklucza możliwości wykorzystywania komputera i wprowadzania edukacji informatycznej w roli wspierającej proces wychowawczo - dydaktyczny. Zajęcia z komputerem powinny odbywać się raz tygodniu i zajmować od 30 do 40 minut. Można je realizować w trzeciej części dnia lub wykorzystać czas przeznaczony na zabawę, gdyż dzieci pracę z komputerem lubią i traktują jako doskonały relaks.

### **CELE PROGRAMU**

Cel główny

Posługiwanie się komputerem zakresie elementarnym.

Cele kształcenia i wychowania

- rozwijanie zainteresowań techniką komputerową, wpajanie podstawowych zasad posługiwania się komputerem;
- wdrażanie do bezpiecznej, higienicznej rozsądnej pracy z komputerem;
- poznanie regulaminu pracowni informatycznej;
- ukazywanie zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia;
- kształcenie u umiejętności samodzielnego rozwiązywania problemów za pomocą komputera;
- ćwiczenie spostrzegawczości wzrokowej
- doskonalenie sprawności manualnych i precyzji ruchów, koordynacji wzrokowo ruchowej;
- wzbogacanie i doskonalenie wiadomości zdobytych na zajęciach edukacyjnych;

## Treści kształcenia

1. Bezpieczeństwo, higiena, zasady pracy przy komputerze.
2. Uruchamianie i zamykanie programów.
3. Korzystanie z klawiatury, myszki, monitora, drukarki, dyskietek, płyt CD-rom.
4. Opanowanie pojęć: kursor, pasek narzędzi, lista, okno, ikona itp.
5. Korzystanie z oprogramowania służącego do rysowania i malowania.
6. Korzystanie z gier edukacyjnych wspomagających naukę czytania, pisania i liczenia.
7. Pisanie wyrazów i zdań w wybranych przez nauczyciela edytorach tekstów.
8. Sięganie do różnych źródeł informacji: encyklopedie multimedialne, słowniki, Internet.
9. Zastosowanie komputera w otoczeniu dzieci.

## Zakładane osiągnięcia dzieci

Podstawowym założeniem edukacji informatycznej w wychowaniu przedszkolnym powinno być oswojenie dzieci z komputerem. Powinny one poznać zastosowanie tego urządzenia głównie poprzez zabawę. W wyniku całorocznej pracy dzieci powinny zdobyć następujące umiejętności:

- zna zasady bezpiecznego posługiwania się komputerem;
- wie, jak przygotować stanowisko pracy i jak je uporządkować po zakończonej pracy;
- utrzymuje czystość i porządek na stanowisku pracy;
- prawidłowo i dokładnie wykonuje polecenia;
- potrafi prawidłowo wykorzystać komputer do nauki i zabawy;
- posługuje się prawidłową podstawową terminologią komputerową;
- umie, w miarę swoich możliwości, korzystać z oprogramowania komputera;
- dzieli się swoimi pomysłami i informacjami z innymi dziećmi.

## PLAN PRACY

Lp.	Tematyka zajęć	Treści szczegółowe	Osiągnięcia dzieci	Liczba godzin
1	„Jak komputer obsługiwać, w pracowni się zachowywać?” Zapoznanie z budową komputera, pierwszymi czynnościami związanymi z obsługą komputera.	-zapoznanie z najważniejszymi punktami regulaminu pracowni -przydział stanowisk pracy -zapoznanie z pojęciem „myszka” - wykonywanie prostych poleceń z wykorzystaniem myszki	-wie jak zachowywać się w pracowni komputerowej -zna swoje stanowisko pracy -wie co to myszka i wykazuje chęć posługiwania się nią, -wykonuje proste operacje z wykorzystaniem myszki	1
2	„Gdzie jest myszka?” Zapoznanie z budową	-zapoznanie z podstawowymi	-wylicza elementy zestawu	1



	komputera, przypomnienie podstawowej obsługi. Ćwiczenia w sprawnym posługiwaniu się myszką, kolorowanka „Święta Bożego Narodzenia”, labirynt	częściami komputera: jednostka centralna, monitor, myszka, klawiatura, myszka, drukarka, głośniki. - omówienie wykorzystania komputerów w najbliższym otoczeniu dziecka - wykorzystanie prostej gry do ćwiczeń w posługiwaniu się myszką i klawiaturą	komputerowego i zna ich przeznaczenie - wskazuje w najbliższym otoczeniu wykorzystanie komputerów - posługuje się myszką i klawiaturą podczas gry	
<b>3</b>	„Ile czasu mały stworek może patrzeć w moniterek?” Ustalanie zasad bezpiecznego użytkownika komputera i tabletu Uruchamianie i zamykanie systemu.	-przypomnienie zasad bezpiecznego użytkownika komputera i tabletu - zapoznanie z zasadami higienicznej pracy z komputerem -nauka uruchamiania i zamykania komputera i tabletu -kolorowanie obrazka „zima”	-potrafi bezpiecznie posługiwać się komputerem, tabletem -wie, że nie wolno zbyt długo korzystać z komputera, należy robić przerwy podczas zabawy z komputerem -umie uruchomić i zamknąć komputer	<b>1</b>
<b>4</b>	„Co to pulpit, co ikona zaraz każdy się przekona”. Zasady posługiwania się myszką. Układanie komputerowych puzzli	-prowadzenie pojęć: pulpit, ikona - omówienie podstawowych operacji wykonywanych za pomocą myszki - ćwiczenia w sprawnym posługiwaniu się myszką- gry, rebusy - kolorowanka „Zimowe zabawy”	-wie co to jest pulpit i ikona - poznaje kursor myszki -rozdziela operacje wykonywane za jej pomocą: wskazywanie, klikanie, przeciąganie. -zna różnicę pomiędzy „kliknięciem” a „przeciągnięciem” - podejmuje próby rozwiązywania rebusów, bawi się w gry komputerowe	<b>2</b>
<b>5</b>	„Ile tajemnic zawiera klawiatura komputera?” Układ i przeznaczenie klawiatury komputerowej.	-układ i przeznaczenie niektórych klawiszy na klawiaturze - zapisywanie małych i wielkich liter - tworzenie komputerowych szlaczków -pisanie prostych wyrazów:	-zna układ i przeznaczenie niektórych klawiszy na klawiaturze - zapisuje małe i wielkie litery - tworzy szlaczki literowe z	<b>2</b>



		Ola, Ala, Lola, lato, mama, tata, to	wykorzystaniem komputera - przechodzi do następnego wersu	
6	„My już dużo potrafimy, z komputerem się bawimy.” Ćwiczenia w posługiwaniu się myszką i klawiaturą, nauka umieszczania płyt w stacji dysków	-utrwalenie terminów poznanych na wcześniejszych zajęciach - przypomnienie zastosowania niektórych klawiszy klawiatury -zabawy z komputerem z wykorzystaniem aplikacji na tablecie	-posługuje się podstawowymi terminami związanymi z komputerem -wie do czego służą niektóre klawisze klawiatury -potrafi umieścić płytę w stacji dysków -chętnie wykonuje wskazane przez nauczyciela zadania, umieszczone na płycie -samodzielnie wyszukuje nowe zadania z płyty oraz poprawnie je rozwiązuje	2
7	„Czy komputer nam pomoże namalować wiosnę na dworze?” Rysowanie dowolnych obrazków wiosennych z wykorzystaniem myszy.	-uruchamianie edytora grafiki- PAINT - stosowanie podstawowych narzędzi graficznych - zamykanie programu	-z pomocą nauczyciela lub samodzielnie potrafi uruchomić edytor grafiki Paint -wybiera odpowiednie narzędzie z przybornika - wykonuje prosty rysunek zgodny z podanym tematem -wypełnia pola odpowiednim kolorem	2
8	„Dzisiaj każdy przedszkolaczek pędzlem namaluje szlaczek.” Uruchamianie programów PAINT	-poznanie funkcji i rodzajów pędzla - doskonalenie umiejętności operowania kolorem	-potrafi uruchomić edytor grafiki Point -wybiera odpowiednie narzędzie z przybornika - wykonuje prosty rysunek lub szlaczek z wykorzystaniem pędzla	2
9	„Zaraz w podróż wyruszamy z figur zamki układamy, zamki domki i rycerzy i	-poznanie gotowych elementów narzędzi edytora grafiki do	-wykorzystuje gotowe narzędzia do rysowania figur	2



	księżniczkę w szklanej wieży.” Kreślenie figur geometrycznych.	rysowania figur płaskich	-rysuje prostą kompozycję z figur płaskich - koloruje wykonaną kompozycję	
10	„W detektywów się bawimy z lupą wszystko wyśledzimy.” Do czego potrzebna nam lupa.	-wykorzystanie lupy do precyzyjnego zamykania kształtów, wykańczania linii, rysowania i wypełniania drobnych elementów	-potrafi powiększać i przywracać naturalne rozmiary obrazom - precyzyjnie rysuje drobne elementy	1
11	„Krzyżówki rozwiązujemy nad rebusami głowy łamiemy.” Zabawy z wykorzystaniem aplikacji „Krzyżówki.”	-rozwiązywanie rebusów i krzyżówek - układanie komputerowych puzzli -kolorowanie obrazków	-potrafi umieścić płytę w stacji dysków -wybiera z programu interesujące go ćwiczenia i rozwiązuje je z pomocą nauczyciela lub samodzielnie	2
12	„Liter bardzo dużo znamy, notatnik uruchamiamy.” Uruchamianie programu Notatnik.	-poznanie budowy i układu klawiatury - uruchamianie programu notatnik - poznanie klawisza Backspace, Delete, spacji, Enter	-odnajduje odpowiednie litery i znaki na klawiaturze - zapisuje proste wyrazy i zdania - poprawia popełnione błędy	2
13	„O higienę i zdrowie dbamy i innych do tego namawiamy” zabawa z aplikacją	-odszukiwanie aplikacji i ich otwieranie - postępowanie zgodnie z zasadami gry	- potrafi otworzyć i uruchomić aplikację - postępuje zgodnie z zasadami	2
14	„Porządki robimy i o ziemię dbamy” zabawa z aplikacją	- odszukiwanie aplikacji i ich otwieranie - postępowanie zgodnie z zasadami gry	- potrafi otworzyć i uruchomić aplikację - postępuje zgodnie z zasadami	2
15	„ My matematyki się nie boimy w kodowanie się bawimy” – programowanie i kodowanie	- otwieranie aplikacji i stron z zadaniami matematycznymi - rozwiązywanie zadań z kodowaniem - zabawa z aplikacją „Kulki”	- potrafi otworzyć aplikację i ją uruchomić - przestrzega zasad gry	2
16	„Rozrywka z komputerowymi grami , my wszyscy to uwielbiamy.” Zabawy z komputerem.	-korzystanie z gier komputerowych - uruchamianie aplikacji -konieczność starannego wyboru	-potrafi uruchomić grę -potrafi ocenić, czy gra jest pożyteczna -wie, że gry nie powinny	2

		gier - zagrożenia związane z grami komputerowymi	zawierać takich elementów jak przemoc, agresja, bezmyślne niszczenie	
<b>17</b>	„O Dniu Matki pamiętamy, laurki dziś wykonamy.” Wykorzystanie zdobytych umiejętności pracy z komputerem do wykonania laurek.	-rysowanie laurki dla mamy z wykorzystanie dowolnie wybranych przez dziecko narzędzi: ołówki, pędzel, gotowe narzędzia edytora grafiki	-potrafi samodzielnie lub z pomocą nauczyciela wykonać rysunek, wyszukać gotowych kartek z życzeniami -pisze proste życzenia, podpisuje się pod pracą	<b>3</b>
<b>18</b>	„W encyklopedii znajdziemy to, czym się interesujemy.” Wyszukiwanie wiadomości w „Encyklopedii dla dzieci.”	-poznanie dostępnych programów multimedialnych - uruchamianie wybranej encyklopedii -zasady wyszukiwania informacji na dany temat	-zna dostępne programy multimedialne - umie umieścić płytę w stacji dysków -potrafi przeglądać podane informacje z pomocą nauczyciela lub samodzielnie	<b>1</b>
<b>19</b>	„Czy komputer całkiem mały, może świat pomieścić cały?” Pierwsze kroki w Internecie.	-zapoznanie z terminem Internet - otwieranie przeglądarki - przeglądanie stron - otwieranie stron dla dzieci	-wie co to jest Internet -potrafi uruchomić przeglądarkę internetową -z pomocą nauczyciela lub samodzielnie wpisuje adresy stron dla dzieci - rozłącza się z Internetem	<b>2</b>
<b>20</b>	„Co umiemy - pokażemy.” Wykorzystanie zdobytych umiejętności do realizacji własnych pomysłów.	-dowolna praca z komputerem według zainteresowań i zdobytych umiejętności dzieci	-potrafi wykonać dowolną pracę przy pomocy komputera -prezentuje swoją pracę	<b>2</b>
<b>21</b>	Wakacje powitamy swój filmik wykonamy	- wykorzystanie aparatu w tablecie w celu wykonania zdjęć, - wykonanie selfi i obróbka zdjęcia -wybór muzyki - połączenie z muzyką	- zna funkcje aparatu Potrafi wykonać selfi - z pomocą nauczyciela wykonuje montaż filmiku	<b>4</b>