



- [Strona główna](#)
- [Aktualności](#)
- [Grupy](#)
 - [BIEDRONKI](#)
 - [ŻABKI](#)
 - [MOTYLKI](#)
 - [PSZCZÓŁKI](#)
- [Zajęcia dodatkowe](#)
 - [Tańce](#)
 - [Rytmika](#)
 - [Angielski](#)
 - [Logopeda](#)
 - [Psycholog](#)
- [REKRUTACJA 2024](#)
- [Dla rodziców](#)
 - [Nauczanie zdalne](#)
 - [Dokumenty](#)
 - [Poradnik](#)
 - [Jadłospis](#)
 - [IPrzedszkole](#)
- [O nas](#)
 - [O nas](#)
 - [Baza placówki](#)
 - [Kadra](#)
 - [Zasady organizacji](#)
- [Kontakt](#)
- [Bezpieczeństwo](#)
 - [Inspektor Danych osobowych](#)
 - [Ochrona Danych Osobowych](#)
 - [Cyberbezpieczeństwo](#)
- [NPRCz 2.0](#)
- [Archiwum aktualności](#)
 - [ROK SZKOLNY 20222023](#)

Zastosowanie komputera w pracy z dziećmi przedszkolnymi



Nowy wiek czyni nas społeczeństwem informacyjnym, bo najważniejszym towarem staje się szeroko rozumiana informacja. Najczęstszą postacią informacji jest program komputerowy. Informacja to także nowe technologie jej produkcji, tworzenia i przemysłu, systemy zarządzania, systemy kształcenia i inne. Uwikłani w rewolucję informacyjną powinniśmy przygotować siebie, całe społeczeństwo, a zwłaszcza kształcące się dzieci i młodzież do możliwie efektywnego wykorzystania pozytywnych aspektów zachodzących przemian, a jednocześnie do zabezpieczenia się przed negatywnymi ich skutkami. Współczesny człowiek będzie musiał posiadać umiejętność pracy i nauki z komputerem przy wykorzystaniu multimedialnego oprogramowania. Komputer staje się narzędziem oferującym i organizującym kształcenie. Jedną z podstawowych spełnianych przez niego funkcji jest wspieranie uczącego się, które prowadzi do stymulowania myślenia.

J. Łaszczyk wskazuje, że komputer wykorzystywany w pracy z dziećmi może być wartościowym narzędziem stanowiącym pomoc:

- w przygotowaniu przez nauczyciela zajęciu bez użycia komputera
- w realizacji zajęć wyznaczonych programowo wspomaganych komputerowo
- w diagnozowaniu i kontrolowaniu postępów rozwojowych dziecka
- w realizacji zajęć kompensacyjno – wyrównawczych
- wzbogacaniu form

Komputer wykorzystujemy jako narzędzie obejmujące szeroką gamę funkcji użytkowych, które wspomagają wykonywać zadanie szybciej, wydajniej i efektywniej. dziecko wie co należy zrobić, a komputer ułatwia mu realizację zamierzeń. Wykorzystanie komputera w edukacji przedszkolnej ma duże znaczenie. Początki nauczania muszą być prowadzone w spokojnym tempie, ze stopniowaniem trudności. Nie wolno dopuścić do forsowania tempa nauki. Każdy szczegół musi być przerobiony gruntownie z dużą pieczołowitością. Metody powinny być dobrze przemyślane, ćwiczenia należy powtarzać wielokrotnie, aby dzieci mogły je w pełni opanować zanim otrzymają nowy materiał. By móc wyjść naprzeciw potrzebom i zainteresowaniom dzieci należy zindywidualizować nauczanie. W tym celu należy zróżnicować media. Kształcenie multimedialne jest nauczaniem wielokodowym, a przez to oddziałującym na wiele zmysłów i wielostronnie aktywizującym dzieci. Przekazywanie informacji odbywa się nie tylko przy pomocy systemu znaków werbalnych, ale również obrazowych, graficznych, dźwiękowych, czynnościowych. Dzięki temu w procesie kształcenia multimedialnego dzieci otrzymują informacje zakodowane w języku działań- na skutek stosowania środków czynnościowych (naturalne przedmioty, modele) – w języku obrazów wizualnych i słuchowych (materiały wizualne, audialne i audiowizualne) i w języku symbolicznym (komunikaty słowne i graficzne). Ta wielość bodźców działających na dziecko w kształceniu multimedialnym powoduje uruchomienie wielorakich rodzajów aktywności: spostrzeniowej, manualnej, intelektualnej i emocjonalnej.

Prowadzenie zajęć z dziećmi przy zastosowaniu komputera jest wyzwaniem dla nauczyciela, który musi być nie tylko dobrym pedagogiem, ale również posiadać dużą wiedzę i umiejętności w pracy z tym nowoczesnym medium dydaktycznym.

Ze względu na cechy formalne, edukacyjne programy komputerowe można podzielić na: zabawy komputerowe, ćwiczenia, gry oraz programy użytkowe i informacyjne.

1. Zabawami komputerowymi są programy służące przede wszystkim wprowadzeniu do właściwego procesu edukacji . Zabawa komputerowa różni się tym od pozostałych rodzajów programów edukacyjnych , że nie stawia przed dzieckiem żadnych specjalnie określonych zadań do wykonania.
 2. Ćwiczenia komputerowe to programy realizujące wprost określone cele edukacyjne lub terapeutyczne .
 3. Gry komputerowe to programy , w których cele edukacyjne są realizowane w sposób pośredni . Zadanie postawione przed dzieckiem wynika ze scenariusza gry i na ogół z punktu widzenia edukacji nie ma znaczenia innego niż motywacyjne.
 4. Programy użytkowe to przede wszystkim różnego rodzaju edytory zaprojektowane w celu ułatwienia pracy zawodowej dorosłym .
 5. Programy informacyjne są to najczęściej mniej lub bardziej rozwinięte formy komputerowej prezentacji wiedzy , od prostych programów przedstawiających informacje na jeden ściśle określony temat, aż do bardzo obszernych multimedialnych encyklopedii komputerowych.
- Programy komputerowe klasyfikować można także biorąc za kryterium cele dydaktyczne .

A. Programy kształcące sprawności psychomotoryczne można podzielić na :

1. Programy kształcące sfery percepcyjne:
 - programy kształcące analizę percepcyjną (np. . analizę słuchową jako wstęp do nauki pisanie ze słuchu)
 - programy kształcące syntezę percepcyjną (np. syntezę słuchową jako wstęp do nauki czytania)
 - programy kształcące sferę ruchową
 - programy kształcące koordynację percepcyjno- motoryczną (np. . wzrokowo- ruchową , słuchowo- ruchową).

Programy kształcące sprawności psychomotoryczne stanowią podstawowe narzędzie w pracy z małymi dziećmi przygotowującymi się do nauki w szkole.

2. Programy kompensacyjne , tj. przystosowujące do korzystania z częściowo ograniczonych zdolności psychomotorycznych

3. Programy korekcyjne , tj. stymulujące rozwój opóźnionych funkcji psychomotorycznych

B. Programy kształtujące umiejętności :

- programy wspomagające naukę czytania różnymi metodami (sylabową , całościową , syntetyczno – głoskową , itd.) i w różnych aspektach (prosta czytanie , rozumienie tekstu , usprawnienie szybkości czytania) .
- programy wspomagające naukę pisanie
- programy wspomagające naukę matematyki

C. Programy ułatwiające zdobywanie wiedzy i systematyzujące opanowany materiał

Programy edukacyjne przeznaczone są dla szczególnego odbiorcy. Często jest nim dziecko w wieku przedszkolnym . Zakres tematyczny takich programów obejmuje różnorodne dziedziny nauki : język polski , matematykę , muzykę , itp. . . Treść tych multimedialnych programów edukacyjnych jest kombinacją tekstów wzbogaconych grafiką , efektami dźwiękowymi , animacyjnymi , a nawet krótkimi sekwencjami filmowymi .

Młody użytkownik nie umie jeszcze dobrze czytać i pisać , ma niewielkie umiejętności w posługiwaniu się komputerem , dlatego oprócz poprawności merytorycznej i dydaktycznej programy te powinny cechować dodatkowe wymagania , do których należą :

- prostota, naturalny i przyjazny sposób komunikacji pomiędzy programem a dzieckiem
- zrozumiały i natychmiastowy sposób reakcji na wszelkie działania użytkownika
- praca z myszką , czyli wskazywanie i wybieranie opcji zamiast pisanie na klawiaturze
- łączenie cech dobrej zabawy i wartościowego materiału dydaktycznego
- uczenie logicznego i twórczego myślenia
- wykorzystanie wyobrażeń znanych dziecku oraz minimalne wymagania wobec pamięci dziecka
- uczenie kojarzenia wspólnych cech elementów programu
- planowanie przyszłych posunięć dziecka , wyrabianie poczucia estetyki
- stworzenie bodźca do rywalizacji pomiędzy programem a dzieckiem oraz pomiędzy rówieśnikami
- stopniowanie trudności zadań wraz z widocznymi postępami dziecka w nauce
- wynagradzanie dziecka dodatkowo za trafne rozwiązania krótką melodyjką lub ciekawym efektem dźwiękowym
- wprowadzenie różnorodności działań , aby nie spowodować znużenia i zniechęcenia dziecka do dalszych działań
- umożliwienie przerywania i zakończenia pracy w dowolnym miejscu

Dobierane przez nauczyciela programy do pracy z dziećmi , zwłaszcza z najmłodszymi muszą cechować się najwyższą jakością . Dlatego ich budowa powinna zawierać następujące wspólne cechy :

- fabułę (prosty i atrakcyjny opis zdarzeń zachodzących na ekranie monitora)
- osiągalny cel (każde zadanie powinno zawierać jasno sprecyzowany cel , którego osiągnięcie zależy od możliwości dziecka)
- zmienny i ustawiany stopień trudności (zadania powinny mieć możliwość zmiany stopnia trudności , gdzie trudność określana jest liczbą elementów , długością drogi do przebycia , liczbą zadań częściowych , jakie należy wykonać , itd.)
- jednoznaczne określenia reguły gry (w zadaniach komputerowych istnieje przyporządkowanie czynnościom motorycznym zmiany sytuacji na ekranie monitora)
- brak ograniczeń czasowych (tempo rozwiązywania zadań powinno zależeć od indywidualnych cech dziecka , które powinno samo sobie narzucić szybkość własnego działania)
- reagowanie komputera na błędy (każdemu niewłaściwemu zadziałaniu dziecka powinna towarzyszyć sygnalizacja wystąpienia błędu bez konsekwencji dla wykonywanego działania)

- możliwość naprawiania błędów (konstrukcja programu powinna zawierać możliwość wykonywania przez dziecko dodatkowych czynności w celu naprawy popełnionego błędu)
- przyznanie przez komputer nagrody graficznej , werbalnej lub muzycznej

Spełnienie w jednym programie wszystkich kryteriów i zapewnienie prostej formy graficznej kompozycji poszczególnych obrazów daje szansę na osiągnięcie stawianych celów .

Problem komputerów

Zbyt wczesne udostępnienie dzieciom komputera może upośledzić ich zdolność do:

1. Rozwijania umiejętności samokierowania , niezbędnej do wyzwolenia się z uzależnień. Urządzenia te kształtują bowiem bierne postawy.
2. Doskonalenia podstawowych umiejętności porozumiewania się – czytania , pisania i ekspresji werbalnej – w celu funkcjonowania w sferze społecznego krytycyzmu .kontakt z komputerem generalnie nie stymuluje rozwoju mowy
3. Odkrywania własnych mocnych i słabych stron w celu osiągnięcia spełnienia. Gry komputerowe ograniczają możliwość takich odkryć.
4. Realizowania własnych fantazji , któremu znacznie lepiej służy samodzielna twórczość , niż wykorzystanie programów komputerowych.

U małych dzieci komputer tworzy zależność od maszyny osłabiającą poczucie własnej woli i zaufanie do własnych możliwości .Kiedy dziecko rozwinęło już umiejętności myślowe i analityczne w dostatecznym stopniu , rozsądnie użyty komputer może wzmocnić w nim poczucie własnej wartości . Najważniejsze jest to , by komputery wspomagały doświadczenia edukacyjne , a nie stawały się jedynym ich źródłem.

„ Jeżeli chcecie , aby wasze dzieci były zdolne i inteligentne , opowiadajcie im bajki. Jeżeli chcecie , aby były genialne , opowiadajcie im więcej bajek”.

A. Einstein

Warto pamiętać by , nie zastępować ilustrowania książki , lalki, pluszaki , zabawki kolorowe , historyjki obrazkowe elektronicznymi mediami.

Komputery a edukacja

Bez wątpienia wszystkim przyda się kiedyś umiejętność pracy z komputerami. Do czasu jednak , gdy dzisiejsze dzieci będą podejmowały pracę , większość obecnej technologii komputerowej okaże się przestarzała . Nie ma nic złego w zaznajamianiu dzieci z komputerami , pod warunkiem , że urządzenia te traktujemy jak mechaniczne zabawki UŁATWIAJĄCE opanowanie sztuki czytania i pisania oraz prostych umiejętności matematycznych. .Chodzi tu o to , by komputer uzupełniał materiał , utrwalał , a nie zastępował książki.

Nauczyciele zaznajamiając dziecko z komputerem najpierw musi przedstawić je jako urządzenie , które dostarcza nam informacji , a dopiero później dopuszczać używanie gir.

Kształcenie jest niezwykle osobistym , ludzkim procesem . Wymiana myśli i uczuć między uczniami i nauczycielami zawsze będzie znacznie bogatsza niż interakcja dziecka z programem komputerowym .

Internet

Jest ogólnosiwiatowym konglomeratem sieci komputerowych .Obecnie stanowi trzon globalnej infostrady – magistrali informacyjnej o zasięgu światowym. Struktura ta pozwala każdemu jej użytkownikowi wejść do tzw. „ cyberprzestrzeni” , która umożliwia wymianę poglądów , dostęp do informacji naukowych , znalezienie pracy oraz zdobywanie wiedzy. Używanie elektronicznej sieci informacyjnej pomaga nauczycielom i dzieciom przełamywać izolację , nawiązywać kontakty z partnerami z całego kraju , zwiększać skuteczność współpracy i indywidualnego studiowania.

Najpotężniejszymi usługami internetowymi są:

- v Poczta elektroniczna. Umożliwia ona dzieciom i pojedynczym osobom tworzenie i wymianę korespondencji.
- v Grupy dyskusyjne. Dzieci mogą włączyć się do ogólnokrajowych grup dyskusyjnych skupiających się na tematach ich interesujących , np. badaniem kosmosu . ochrona środowiska .
- v Bazy danych. Internet niesie łatwy dostęp do ogromnych zasobów wiedzy i informacji zgromadzonych w największych bibliotekach świata.
- v Zasoby witryn www. Zawierają grafikę i łączą do materiałów przechowywanych w różnych miejscach w Internecie.

Internet może być jednak w życiu dziecka także siłą negatywną . dla niektórych młodych ludzi jest on pretekstem do ucieczki w inny świat , w którym panuje niczym nie skrupowana wolność słowa. W rezultacie dziecko może znaleźć miejsca gdzie seks , przemoc przedstawia się w sposób , który wielu rodziców i nauczycieli uznałoby za nieodpowiedni.

Zdarza się , że Internet wciąga dzieci w niebezpieczne dla nich sytuacje , np. kontakt

z pedofilem. Dlatego rodzice i nauczyciele muszą starannie nadzorować posługiwanie się komputerem przez dzieci.

Anna Mostowska

nauczyciel Miejskiego Przedszkola nr 16 w Puławach

Literatura:

P. Aftab „ Internet a dzieci. Uzależnienia i inne niebezpieczeństwa” Warszawa , 2003.

F. Huber, Ch. Neuschaffer „ Rodzice offline? Jak nawiązać kontakt ze skomputeryzowanym dzieckiem” Warszawa 2001

J.Anderson ,R. Wilkins : „Żegnaj telewizorku”. Jak nauczyć swoją rodzinę rozsądnie korzystać z telewizora , gier komputerowych i Internetu. Warszawa 2000.

