**PROGRAM EDUKACJI INFORMATYCZNEJ WYCHOWANIA PRZEDSZKOLNEGO**

**„Z komputerem za pan brat”**

Innowacja opracowana przez: Beata Klejbor, Złotów 2019r.

Program przeznaczony dla dzieci 3-6 letnich. Realizowany w blokach tematycznych w roku szkolnym 2019/2020.

**I. CELE EDUKACYJNE**

**Cele ogólne:**

- Tworzenie pozytywnego stosunku do komputera jako źródła wiedzy oraz narzędzia do nauki i zabawy, ze zwróceniem szczególnej uwagi na uświadomienie dziecku zagrożeń, jakie niesie za sobą niewłaściwe korzystanie z komputera

- Stwarzanie warunków do wszechstronnego rozwoju dziecka

- Umożliwienie dzieciom poznanie podstaw technologii informatycznej

- Wyrównywanie szans edukacyjnych dzieci, które nie posiadają komputera.

**Cele szczegółowe:**

- Poznanie podstawowych części zestawu komputerowego: myszka, klawiatura, monitor, stacja dysków, drukarka

- Zapoznanie z zastosowaniem i sposobem działania poszczególnych urządzeń

- Wdrażanie do bezpiecznego i higienicznego korzystania z komputera, Internetu

- Poznanie programu graficznego PAINT

- Poznanie niektórych programów edukacyjnych i sposobów ich wykorzystania

- Wskazanie użyteczności komputerów w nauce, pracy i zabawie

- Wspomaganie zdobywania umiejętności, tj. czytanie, pisanie, liczenie i rysowanie

- Rozbudzanie zainteresowań informatycznych dzieci

- Doskonalenie umiejętności rozwijania wyobraźni twórczej dziecka

- Zdobywanie i rozwijanie umiejętności manualnych w pracy z komputerem

**II. FORMY PRACY**

- praca z całą grupą, w parach, zespołach

- indywidualizacja stopnia trudności wykonywanych zadań

- indywidualizacja tempa pracy

**III. METODY PRACY**

- podające- wyjaśnienie, opis, opowiadania, zdobywanie wiedzy poprzez przyswajanie

- problemowe- samodzielnych doświadczeń, zadań otwartych

- eksponujące- pokaz, film, ekspozycja i inne

- praktyczne- pokaz, zdobywanie wiedzy poprzez przyswajanie, gry dydaktyczne z wykorzystaniem programów edukacyjnych dla dzieci

**IV. TREŚCI KSZTAŁCENIA:**

**1. ZAPOZNANIE Z KOMPUTEREM**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tematyka** | **Zadania** |
|  | **3-latki** | **4-latki** | **5-latki** | **6-latki** |
| Zapoznanie z budową komputera i pierwszymi czynnościami związanymi z obsługą. | Wskazywanie i nazwanie wybranych części zastawu komputerowego: (mysz, klawiatura) | Wskazywanie i nazwanie wybranych części zastawu komputerowego: (mysz, klawiatura, monitor, drukarka) | Wskazywanie i nazwanie wybranych części zastawu komputerowego: (mysz, klawiatura, monitor, drukarka, tablet, tablica interaktywna) |
| Poznanie zasad prawidłowego trzymania myszki w dłoni |
|  |  | Uruchamianie i zamykanie aplikacji |
|  |  | Wskazywanie wybranych ikonek kursorem |
| Poznanie układu klawiatury |
|  | Pisanie wielkich i małych liter na klawiaturze i wyświetlanie ich na monitorze |
|  | Wykonywanie prostych obliczeń z wykorzystaniem znaków graficznych: <, >, = |
| Demonstracja działania poszczególnych urządzeń i ich zastosowanie | Samodzielne włączanie i wyłączanie monitora oraz komputera |
|  |  | Omówienie podstawowych aplikacji |
| Wykonywanie podstawowe zadania na tablicy interaktywnej. |
| Klikanie w obrazki na tablicy.  | Klikanie w obrazki na tablicy i przeciąganie w odpowiednie miejsce. |
| Palcem | Palcem i wskaźnikiem |
| Zasady prawidłowego i bezpiecznego korzystania z komputera | .Zachowanie prawidłowej odległości od monitora oraz właściwej postawy podczas siedzenia. Przestrzeganie czasu pracy przy komputerze, ściśle określonego przez nauczyciela. |
| Zapoznanie z zagrożeniami związanymi z niewłaściwym korzystaniem z komputera. | Przestrzeganie ustalonego regulaminu korzystania z komputera. Rozumienie szkodliwego wpływu komputera przy niewłaściwym użytkowania |
| Bezpieczne korzystanie z Internetu. | Korzystanie z gier i programów dostosowanych do wieku i zainteresowań dzieci tylko pod kontrolą nauczyciela lub rodzica. |

**2. ROZWIJANIE SPRAWNOŚCI MANUALNEJ –RYSOWANIE I MALOWANIE NA EKRANIE ZA POMOCĄ PROGRAMU GRAFICZNEGO PAINT**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tematyka** | **Zadania** |
| **3-latki** | **4-latki** | **5-latki** | **6-latki** |
| Poznanie elementów budowy okna edytora grafiki | Uruchomianie i zamykanie programu z pomocą nauczyciela | Omówienie sposobu uruchomiania i zamykania programu. Zapoznanie z oknem edytora |
| Zapoznanie z narzędziami do rysowania | Zapoznanie dzieci ze sposobem rysowanie na ekranie |
|  | Rysowanie prostych szlaczków | Komponowanie własnych rysunków |
|  | Poznanie gotowych elementów narzędzi edytora do rysowania: koła, kwadratu, prostokąta | Poznanie gotowych elementów narzędzi edytora do rysowanie figur płaskich. Rysowanie prostych kompozycji z figur płaskich |
| Poznanie narzędzi do malowania i kolorowania rysunków | Przyborniki-pędzel, wypełnianie kolorem-z pomocą nauczycielaKolorowanki”-wypełnianie kolorem gotowych rysunków | Przyborniki-gumka, wypełnianie kolorem, pędzel, linia„Kolorowanki”-tworzenie własnych prostych rysunków, wypełnianie kontury wybranym kolorem | Przyborniki: gumka, wypełnianie kolorem, pobieranie koloru, lupa, pędzel, aerograf (spray), linia | Wszystkie przyborniki, paleta kolorów (w tym niestandardowych) |

**3.KORZYSTANIE Z PROGRAMÓW I GIER EDUKACYJNYCH NA KOMPUTERZE I TABLICY INTERKATYWNEJ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tematyka** | **Zadania** |
|  | **3-latki** | **4-latki** | **5-latki** | **6-latki** |
| Zapoznanie z programami edukacyjnymi | Zapoznanie z programem edukacyjnymi w zależności od możliwości rozwojowych dzieci-gry ze zbioru własnego nauczyciela lub zakupione przez Radę Rodziców |
| Poznanie sposobów uruchomiania gier edukacyjnych | Uruchamianie gier edukacyjnych z pomocą nauczyciela | Samodzielne uruchamianie gier edukacyjnych |
| Zastosowanie gier edukacyjnych do zabawy, nauki i rozwiązywania wyznaczonych zadań | Składanie puzzli (manipulacja myszką)-z pomocą nauczyciela.„Kolorowanki”-rozpoznawanie kolorów.„Figury geometryczne”-rozpoznawanie kształtów koła | Składanie puzzli(manipulacja myszką).„Kolorowanki”-rozpoznawanie kolorów.„Figury geometryczne”-rozpoznawanie kształtów koła, trójkąta, kwadrat, prostokąt. | Układanie puzzli. Utrwalenie nazw figur geometrycznych.Poznawanie i utrwalanie liter, cyfr.Kolorowanki, gry planszowe, zręcznościowe ćwiczące refleks i koncentrację. |
|  |  |  |  | Dokonywanie operacji matematycznych: -, +, =, <,>.Doskonalenie umiejętności czytania-łączenie podpisu z odpowiednim obrazkiem. |

**4. PRZEDSZKOLAK BEZPIECZNY W INTERNECIE**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tematyka** | **Zadania** |
|  | **3-latki** | **4-latki** | **5-latki** | **6-latki** |
| Czym jest Internet i do czego służy? | Uruchamianie i zamykanie przeglądarki internetowej z pomocą nauczycielki.Wyszukiwanie przez nauczycielkę w Internecie informacji na temat podany przez dzieci. | Uruchamianie i zamykanie przeglądarki internetowej.Omówienie wyglądu okna przeglądarki internetowej. |
|  |  | Wyszukiwanie przez nauczycielkę w Internecie informacji na temat podany przez dzieci. Poznanie zasady działania Internetu i jego funkcji –budowanie sieci ze sznurka, włóczki itp. | Poznanie zasady działania Internetu i jego funkcji –budowanie sieci ze sznurka, włóczki itp.Wpisywanie tekstu w pasku przeglądarki i próby wyszukiwania informacji.Wysyłanie e-maila z pomocą nauczycielki np. życzenia świąteczne. |
| Czy Internet jest bezpieczny? | Korzystanie z katalogu bezpiecznych stron w obecności osób dorosłych np. sieciaki.pl, 321 Internet, zyraffa.pl –katalog bezpiecznych stron, necio.pl, ciufcia.pl (gry edukacyjne, kolorowanki.Udostępnienie dzieciom i rodzicom katalogu bezpiecznych stron. |
|  |  | Poznanie zagrożeń związanych z Internetem. Opracowanie zasad bezpiecznego korzystania z Internetu. |
| Grzeczni w Internecie. |  |  | Komunikacja w sieci –odgrywanie scenek darmowych „Rozmowa przez Internet”.„O czym można rozmawiać w Internecie” –formułowanie komunikatów w formie rysunkowej. |

**V. PRZEWIDYWANE OSIĄGNIĘCIA DZIECI**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **3-latki** | **4-latki** | **5-latki** | **6-latki** |
| - dziecko potrafi wskazać wybrane części zestawu komputerowego: mysz, klawiatura- z pomocą nauczyciela włącza i wyłącza komputer oraz monitor- potrafi wykonać proste zadanie na tablicy interaktywnej, komputerze - koloruje gotowe rysunki dobierając odpowiednie kolory - rysuje dowolne wzory w programie Paint- korzysta z Internetu tylko w obecności osoby dorosłej | - dziecko potrafi wskazać wybrane części zestawu komputerowego: mysz, klawiatura, drukarka, tablica interaktywna, monitor- zna właściwy sposób trzymania myszki - z pomocą nauczyciela włącza i wyłącza komputer oraz monitor- potrafi wykonać proste zadanie na tablicy interaktywnej, komputerze - poznaje zasady prawidłowego i bezpiecznego korzystania z komputera- wykonuje prosty rysunek lub szlaczek posługując się ołówkiem i narzędziem do wypełniania kolorów- z pomocą nauczyciela dokonuje poprawek w rysunku wykorzystując gumkę - z pomocą nauczyciela lub samodzielnie wykorzystuje gotowe narzędzia do rysowania koła, kwadratu, prostokąta - dziecko uruchamia i zamyka przeglądarkę internetową z pomocą nauczycielki, gry edukacyjne- korzysta z Internetu tylko w obecności osoby dorosłej - wie, że Internet może być źródłem komunikacji, informacji | - dziecko potrafi wskazać wybrane części zestawu komputerowego: mysz, klawiatura, drukarka, tablica interaktywna, monitor- zna właściwy sposób trzymania myszki, uruchamiania i zamyka aplikacje- podejmuje próby wskazywania wybranych ikonek kursorem- zna wygląd i układ klawiatury, potrafi odszukać na klawiaturze określoną literę, cyfrę lub znak matematyczny- zna sposób zapisywania małych i wielkich liter- potrafi wykonywać zadania z wykorzystaniem tablicy interaktywnej- zna zasady prawidłowego i bezpiecznego korzystania z komputera- potrafi uruchomić i zamknąć program Paint - podejmuje próby rysowania na podany temat (program Paint)- umie dokonać poprawek w rysunku wykorzystując gumkę - nazywa figury geometryczne- dołącza proste napisy do rysunku - potrafi samodzielne uruchomić proste gry edukacyjne - dziecko wie, co to jest Internet i jakie pełni funkcje (źródło informacji, droga komunikacji)- potrafi uruchomić i wyłączyć przeglądarkę internetową- korzysta z Internetu tylko w obecności osoby dorosłej- zna zagrożenia związane z Internetem- zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu | - dziecko potrafi wskazać wybrane części zestawu komputerowego: mysz, klawiatura, drukarka, tablica interaktywna, monitor- zna właściwy sposób trzymania myszki, uruchamiania i zamykania aplikacji- wskazuje wybrane ikonki kursorem- zna wygląd i układ klawiatury, potrafi odszukać na klawiaturze określoną literę, cyfrę lub znak matematyczny- zna sposób zapisywania małych i wielkich liter- umie stosować znaki matematyczne w prostych obliczeniach- potrafi wykonywać zadania z wykorzystaniem tablicy interaktywnej, komputera- zna zasady prawidłowego i bezpiecznego korzystania z komputera- potrafi uruchomić i zamknąć program Paint- korzysta z oprogramowania służącego do rysowania i malowania- tworzy rysunki na zadany temat i przekształca je według potrzeb- umie dokonać poprawek w rysunku wykorzystując gumkę - wykorzystuje gotowe narzędzia do rysowania figur- rysuje prostą kompozycję z figur płaskich- wykorzystuje kolory niestandardowe do stworzenia rysunku na wybrany temat - dołącza napisy do rysunku- potrafi samodzielne uruchomić gry edukacyjne - dziecko wie, co to jest Internet i jakie pełni funkcje (źródło informacji, droga komunikacji)- orientuje się w sposobie wysyłania listu pocztą e-mailową- potrafi uruchomić i wyłączyć przeglądarkę internetową- korzysta z Internetu tylko w obecności osoby dorosłej- zna zagrożenia związane z Internetem- zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu- wie o czym i jak można rozmawiać przez Internet |

**VI. EWALUACJA**

- obserwacja dzieci podczas zajęć, rozmów indywidualnych

- analiza wytworów pracy dzieci

- rysunki w edytorze grafiki

- informacje zwrotne od rodziców dotyczące przestrzegania zasad korzystania z komputera, Internetu

- opracowanie regulaminu korzystania z komputera - forma graficzna

**Zasady bezpiecznego korzystania z Internetu**

Korzystanie z komputera i Internetu wspaniale wspomaga Waszą naukę i może być świetną formą rozrywki, pod warunkiem jednak, że będziecie korzystać z sieci rozważnie i z zachowaniem wszelkich zasad bezpieczeństwa. Pamiętaj!

**1.** Nigdy nie podawaj w Internecie swojego prawdziwego imienia i nazwiska. Posługuj się nickiem, czyli pseudonimem, internetową ksywką.

**2.** Nigdy nie podawaj osobom poznanym w Internecie swojego adresu domowego, numeru telefonu i innych tego typu informacji. Nie możesz mieć pewności, z kim naprawdę rozmawiasz!

**3.** Nigdy nie wysyłaj nieznajomym swoich zdjęć. Nie wiesz, do kogo naprawdę trafią.

**4.** Jeżeli wiadomość, którą otrzymałeś jest wulgarna lub niepokojąca, nie odpowiadaj na nią. Pokaż ją swoim rodzicom lub innej zaufanej osobie dorosłej.

**5.** Pamiętaj, że nigdy nie możesz mieć pewności, z kim rozmawiasz w Internecie. Ktoś, kto podaje się za twojego rówieśnika w rzeczywistości może być dużo starszy i mieć wobec ciebie złe zamiary.

**6.** Kiedy coś lub ktoś w Internecie cię przestraszy, koniecznie powiedz o tym rodzicom lub innej zaufanej osobie dorosłej.

**7.** Internet to skarbnica wiedzy, ale pamiętaj, że nie wszystkie informacje, które w nim znajdziesz muszą być prawdziwe! Staraj się zawsze sprawdzić wiarygodność informacji.

**8.** Szanuj innych użytkowników Internetu. Traktuj ich tak, jak chcesz, żeby oni traktowali Ciebie.

**9.** Szanuj prawo własności w Sieci. Jeżeli posługujesz się materiałami znalezionymi w Internecie, zawsze podawaj źródło ich pochodzenia.

**10.** Spotkania z osobami poznanymi w Internecie mogą być niebezpieczne! Jeżeli planujesz spotkanie z internetowym znajomym pamiętaj, aby zawsze skonsultować to z rodzicami. Na spotkania umawiaj się tylko w miejscach publicznych i idź na nie w towarzystwie rodziców lub innej zaufanej dorosłej osoby.

**11.** Uważaj na e-maile otrzymane od nieznanych Ci osób. Nigdy nie otwieraj podejrzanych załączników i nie korzystaj z linków przesłanych przez obcą osobę! Mogą na przykład zawierać wirusy. Najlepiej od razu kasuj maile od nieznajomych.

**12.** Pamiętaj, że hasła są tajne i nie powinno się ich podawać nikomu. Dbaj o swoje hasło, jak o największą tajemnicę. Jeżeli musisz w Internecie wybrać jakieś hasło, pamiętaj, żeby nie było ono łatwe do odgadnięcia i strzeż go jak oka w głowie.

**13.** Nie spędzaj całego wolnego czasu przy komputerze. Ustal sobie jakiś limit czasu, który poświęcasz komputerowi i staraj się go nie przekraczać.

**14.** Jeżeli prowadzisz w Internecie stronę lub bloga, pamiętaj, że mają do niej dostęp również osoby o złych zamiarach. Nigdy nie podawaj na swojej stronie adresu domowego, numeru telefonu, informacji o rodzicach, itp. Bez zgody rodziców nie publikuj też na niej zdjęć swoich, rodziny ani nikogo innego, kto nie wyrazi na to zgody.

**15.** Rozmawiaj z rodzicami o Internecie. Informuj ich o wszystkich stronach, które Cię niepokoją. Pokazuj im również strony, które Cię interesują i które często odwiedzasz.

**16.** Jeżeli twoi rodzice nie potrafią korzystać z Internetu, zostań ich nauczycielem. Pokaż im, jak proste jest serfowanie po Sieci. Zaproś ich na Twoje ulubione strony, pokaż im jak szukać w Internecie informacji.

**17.** Jeżeli chcesz coś kupić w Internecie, zawsze skonsultuj to z rodzicami. Nigdy nie podawaj numeru karty kredytowej i nie wypełniaj internetowych formularzy bez wiedzy i zgody rodziców.

**18.** W Sieci krąży coraz więcej wirusów, które mogą uszkodzić komputer. Dlatego koniecznie zainstaluj oprogramowanie antywirusowe. Porozmawiaj o tym z rodzicami i wspólnie wybierzcie, a następnie zainstalujcie odpowiedni program.