**PROJEKT DZIAŁAŃ EDUKACYJNYCH:**

***„BEZPIECZNIE W ŚWIECIE TECHNOLOGII”***

1. Projekt *„Bezpiecznie w świecie technologii”* jest odpowiedzią na aktualne potrzeby dzieci, jak również odnosi się do założeń podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz opublikowanych przez Ministerstwo Edukacji Narodowej kierunków polityki oświatowej na rok szkolny 2020/2021 szczególnie do punku: *wykorzystanie w procesach edukacyjnych narzędzi i zasobów cyfrowych oraz metod kształcenia na odległość. Bezpieczne i efektywne korzystanie z technologii cyfrowych.*
2. Autor: mgr Anna Wiśniewska – nauczyciel wychowawnia przedszzkolnego.
3. Założenia projektu: Projekt przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i opracowany jest z myślą o starszych przedszkolakach (5 – 6 lat), nie wyklucza się jednak uczestnictwa młodszych dzieci, wówczas zadaniem Koordynatorów jest dopasowanie treści do wieku i możliwości dzieci. Głównym celem jest rozwijanie u dzieci kompetencji informatycznych, matematycznych i naukowo-technicznych oraz zadaniowe podejście do stawianych problemów, rozwijanie umiejętności społecznych dzieci jak również rozwijanie umiejętności pracy w zespole poprzez różne formy aktywności takie jak: zabawy, ruch, doświadczanie oraz eksperymentowanie.
4. Czas realizacji: Czas na realizację projektu jest od **października** do **czerwca**.
5. Opis projektu: W dzisiejszych czasach spotykamy się ze sprzecznymi poglądami, które z jednej strony uznają technologię za poważne zagrożenie dla rozwoju dzieci. Z drugiej istnieje społeczny nacisk, aby upowszechniać korzystanie z cyfryzacji. Przy czym warto zaznaczyć, że to nie narzędzia szkodzą, ale ich niewłaściwe używanie. Dlatego tak ważne jest przekazanie dzieciom zasad właściwego korzystania z nowinek technologicznych, tak by nie zakłócić ich relacji z drugim człowiekiem. Wykorzystanie nowych technologii w pracy z dziećmi przedszkolnymi ma na celu przygotowanie małych użytkowników do umiejętnego stosowania technologii cyfryzacyjnej oraz wspierania ich ogólnego rozwoju. Zadania, zostały opracowane z myślą o starszych przedszkolach (mogą być dowolnie modyfikowane) i przyjęły formę nauki poprzez zabawę, dzięki której możliwe będzie osiągnięcie zaplanowanych celów. Organizowane zajęcia mają na celu stworzenie sytuacji sprzyjających wspomaganiu rozwoju dzieci we wszystkich aktywnościach takich jak: językowa, poznawcza, artystyczna, ruchowa. Głównym zamiarem realizacji projektu jest podniesienie poziomu kompetencji informatycznych, matematycznych i naukowo-technicznych. Przedszkolaki będą miały okazję zobaczyć, jak w ciekawy sposób można wykorzystać urządzenia technologiczne, a przy tym uczyć się, zdobywać nowe umiejętności.

Cele:

• kształtowanie umiejętności pracy w zespołach,

• rozwijanie umiejętności społecznych dzieci,

• rozwijanie kreatywności i inwencji twórczej dzieci,

• stwarzanie warunków sprzyjających wspólnej i zgodnej zabawie,

• odpowiedzialne wprowadzanie dzieci w cyfrowy świat oraz twórcze korzystanie z nowoczesnych technologii (prezentacje multimedialne z wykorzystaniem rzutnika itd.),

• zapoznanie dzieci z zagrożeniami, jakie niesie ze sobą nadużywanie urządzeń ekranowych i internetu (zbyt długie lub/i zbyt częste korzystanie, ale także rezygnowanie z innych aktywności na rzecz korzystania z urządzeń ekranowych i internetu)

• rozwijanie świadomości dobrych i złych aspektów technologii,

• zapoznanie dzieci z pojęciem internetu oraz omówienie do czego można wykorzystywać urządzenia ekranowe,

1. Metody i formy:

Metody: podające, poszukujące, praktycznego działania,

Formy: grupowe, zespołowe, indywidualne

1. Współpraca z rodzicami: Realizacja projektu zakłada współpracę z rodzicami oraz zaangażowanie ich w wykonywanie zadań wspólnie z dziećmi w domu, jak również zachęcenie rodziców do udziału w innowacji pedagogicznej realizowanej na terenie przedszkola, którą realizuje Powiatowa Poradnia Psychologiczno-Pedagogiczna w Złotowie.
2. Działania edukacyjne: Poniżej zostały podane działania edukacyjne, które zawarte są w poszczególnych MODUŁACH.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MODUŁY | PROPONOWANE DZIAŁANIA EDUKACYJNE | UWAGI |
| Moduł I: Zapoznanie z projektem | Wyzwanie I:   * omówienie zasad uczestnictwa w projekcie   CELE:  • przestrzeganie wspólnie ustalonych umów i zasad,  • rozwijanie relacji pomiędzy dziećmi, opartych na wzajemnym szacunku i akceptacji,  • kształtowanie umiejętności pracy w zespołach, • rozwijanie umiejętności społecznych dzieci,  • stwarzanie warunków sprzyjających wspólnej i zgodnej zabawie, |  |
| Moduł II: KOMPUTER CZY LAPTOP? | WYZWANIE I: NOWY KOMPUTER  ➢ zapoznanie dzieci z elementami komputera, CELE:  • rozbudzanie zainteresowań nowoczesną techniką – zapoznanie dzieci z komputerem,  • poznanie elementów składowych sprzętu komputerowego,  • zrozumienie konieczności zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia,  • poznanie zasad bezpiecznego użytkowania komputera,  • doskonalenie umiejętności wypowiadania się na podany temat,  • przyswojenie podstawowych pojęć: komputer, klawiatura, monitor, myszka, głośniki, drukarka, WYZWANIE II: KOMPUTER CZY LAPTOP?  ➢ porównywanie na podstawie obserwacji obydwu urządzeń, zwrócenie uwagi na funkcje i sposoby użytkowania,  CELE:  • zapoznanie z możliwościami wykorzystania komputera / laptopa,  • rozbudzanie zainteresowań nowoczesną techniką,  • rozwijanie spostrzegania wzrokowego, wskazywanie istotnych różnic między laptopem, a komputerem,  WYZWANIE III: KOMPUTEROWE NOŚNIKI DANYCH  ➢ zapoznanie z różnymi rodzajami nośników danych,  CELE:  • zapoznanie z możliwościami wykorzystania nośników danych,  • rozbudzanie zainteresowań nowoczesną techniką,  • wzbogacanie słownika dziecka: dyskietka, płyta CD/DVD, pendrive, dysk twardy itd.,  • przeliczanie poszczególnych elementów, WYZWANIE IV: EKO – KOMPUTER! EKO – LAPTOP!  ➢ zabawy plastyczno – techniczne, tworzenie urządzeń z surowców wtórnych,  CELE:  • rozwijanie kreatywności i inwencji twórczej,  • doskonalenie umiejętności posługiwania się nożyczkami,  • wdrażanie do estetycznego wykonywania prac, |  |
| Moduł III: TELEFON | WYZWANIE I: TELEFON  ➢ zapoznanie z urządzeniem, wyjaśnienie do czego służy itd., prezentacja równych telefonów,  CELE:  • rozbudzanie zainteresowań nowoczesną techniką – zapoznanie dzieci z telefonem (różne rodzaje),  • zapoznanie dzieci z różnymi sposobami telefonowania (rozmowa / wideo – rozmowa / wideo – konferencja),  • poznanie zasad bezpiecznego użytkowania telefonu,  • doskonalenie umiejętności wypowiadania się na podany temat,  WYZWANIE II: DO KOGO DZWONIMY?  ➢ przypomnienie numerów alarmowych, zwrócenie uwagi na właściwe korzystanie z telefonu itd.  CELE:  • kształtowanie umiejętności rozmawiania przez telefon,  • przypomnienie numerów alarmowych, WYZWANIE III: NASZ TELEFON  ➢ zabawa plastyczna, wspólne przygotowywanie telefonów z puszek (kubeczków) i sznurka,  CELE:  • rozwijanie kreatywności i inwencji twórczej,  • doskonalenie umiejętności posługiwania się nożyczkami,  • wdrażanie do estetycznego wykonania prac, |  |
| Modół IV: TABLET | WYZWANIE I: CO TO JEST TABLET?  ➢ zapoznanie z urządzeniem, prezentacja tabletów oraz urządzeń, które można do niego podpinać,  CELE:  • rozbudzanie zainteresowań nowoczesną techniką – zapoznanie dzieci z tabletem (różne rodzaje np. mniejsze i większe),  • poznanie zasad bezpiecznego użytkowania tabletu,  • porównywanie wielkości, stosowanie określeń: mniejszy, większy,  WYZWANIE II: KOLOROWANKA  ➢ wykorzystanie kolorowanek oraz aplikacji do ożywiania kolorowanek (np. aplikacja WoobyFarm),  CELE:  • doskonalenie sprawności manualnych,  • poznanie zasad użytkowania różnych aplikacji, • stwarzanie warunków sprzyjających wspólnej i zgodnej zabawie z wykorzystaniem urządzeń technologicznych,  WYZWANIE III: GRY EDUKACYJNE  ➢ wykorzystanie tabletu podczas wspólnych gier, propozycja różnych gier edukacyjnych do zabaw w domu,  CELE:  • zwrócenie uwagi na odpowiedni czas użytkowania tabletu,  • omówienie zasad korzystania z tabletu,  • zwrócenie uwagi na gry nieodpowiednie dla dzieci,  • stwarzanie warunków sprzyjających wspólnej i zgodnej zabawie z wykorzystaniem urządzeń technologicznych, |  |
| Modół V: KĄCIK TECHNOLOGII | WYZWANIE I: PRZEDSZKOLNY KĄCIK  ➢ zorganizowanie w sali KĄCIKA TECHNOLOGII we współpracy z rodzicami,  CELE:  • wzmocnienie więzów rodzinnych oraz zacieśnianie współpracy z rodzicami i środowiskiem lokalnym,  • rozwijanie zainteresowań i pasji związanych z urządzeniami technologicznymi, |  |
| Modół VI: INTERNET | WYZWANIE I: INTERNETOWE ROBACZKI I INNE CUDACZKI  ➢ zapoznanie z INTERNETEM oraz zagrożeniami,  CELE:  • podniesienie poziomu wiedzy dzieci na temat internetu,  • zapoznanie dzieci z zagrożeniami związanymi z używaniem urządzeń ekranowych oraz internetu.  • uwrażliwienie dzieci na konieczność zgłaszania wszelkich niepokojących sytuacji dorosłym, zaufanym osobom, |  |
| Modół VII: KREATYWNI UŻYTKOWNICY TECHNOLOGII | WYZWANIE I: W ŚWIECIE EMOTIKONÓW  ➢ zabawy z wykorzystaniem EMOTEK, układanie historyjek,  CELE:  • rozwijanie myślenia przyczynowo – skutkowego,  • rozwijanie mowy oraz wypowiadania się zdaniami prostymi i złożonymi,  • doskonalenie umiejętności wypowiadania się na podany temat i próby układania zakończeń, WYZWANIE II: BAZGROŁKOWE LAP-BOOKI  ➢ warsztaty z udziałem rodziców, podczas których wspólnie przygotowane są LAP-BOOKI CELE:  • wzmacnianie więzów rodzinnych,  • rozwijanie kreatywności i inwencji twórczej,  • doskonalenie sprawności manualnych,  • wdrażanie do estetycznego wykonania pracy, WYZWANIE III: BAZGROŁKI – ZABAWA PLASTYCZNA W PROGRAMIE PAINT  ➢ propozycja zadania domowego, podczas którego dzieci wraz z rodzicami za pomocą programu graficznego PAINT narysują bazgrołki (prezentacja wydrukowanych prac w przedszkolu)  CELE:  • zapoznanie z pracą w programie graficznym PAINT,  • rozwijanie kreatywności dzieci,  • wzmacnianie więzów rodzinnych,  • tworzenie galerii wydrukowanych prac na terenie przedszkola, |  |
| ZAKOŃCZENIE PROJEKTU | SPOTKANIE: BAZGROŁKOWE POŻEGNANIE  ➢ wspólne oglądanie tablic osiągnięć – posumowanie wyników  ➢ wspólne zabawy przy muzyce  ➢ podsumowanie konkursów plastycznych  ➢ rozdanie pamiątkowych dyplomów i medali CELE:  • przestrzeganie wspólnie ustalonych umów i zasad,  • rozwijanie relacji pomiędzy dziećmi, opartych na wzajemnym szacunku i akceptacji,  • rozwijanie umiejętności społecznych dzieci,  • stwarzanie warunków sprzyjających wspólnej i zgodnej zabawie, |  |

1. Ewaluacja

Podczas realizacji projektu zakładamy, iż ewaluacja będzie systematyczna. Podstawą do sprawdzenia założonych celów będzie:

• Obserwacja wykonywanych zadań, analiza wytworów i prac dzieci (indywidualnych książek, karnecików, zadań itd.).

• Ocenie podlegać będzie zaangażowanie dzieci we wszystkie działania, zainteresowanie, dzielenie się wrażeniami, aktywny udział w spotkaniach