

**Ewa Jelonek, Małgorzata Cichoń,
Dorota Messyasz, Anna Wasiak**

Innowacja pedagogiczna "Bawię i uczę się z myszką"

Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce : kwartalnik dla nauczycieli nr 4,
73-76

2011

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach
dozwolonego użytku.

**SUMMARY:**

Glottodidactics it is a method of early teaching reading and writing. The author of this method – prof. Bronisław Rocławski claims that the preparation of teaching reading and writing should begin among three-year-olds children. It consist in developing hearing and sight by selection of games and exercises appropriate for this age. Gradually and passively, children learning successive letters of the alphabet. Children learn both capital and small letters, block and script. As a method of teaching reading and writing teachers use special Lego blocks.

Key words: glottodidactics, sound, letter.



Ewa Jelonek, Małgorzata Cichoń
Dorota Messyas, Anna Wasiak
Miejskie Przedszkole nr 23 im. Jasia i Małgosi w Częstochowie

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

„BAWIĘ I UCZĘ SIĘ Z MYSZKĄ”

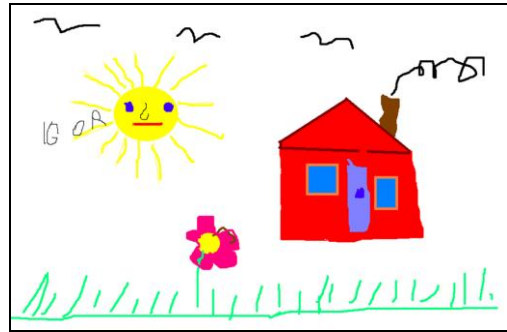
W Miejskim Przedszkolu nr 23 im. „Jasia i Małgosi” w Częstochowie innowacja pedagogiczna jest sposobem na wprowadzenie nowoczesnych metod pracy, wspomagających realizację Podstawy programowej. Innowacja „Bawię i uczę się z myszką” oparta jest na programie własnym, z zakresu informatyki komputerowej. Umiejętność prawidłowego wyko-





rzystania komputera jest w życiu bardzo przydatna, często wręcz konieczna. Mamy świadomość, że kontakt z komputerem jest dla dziecka najbardziej atrakcyjnym i najmniej nużącym środkiem dydaktycznym. Ta forma nauczania staje się dla niego zabawą, a nie obowiązkiem. Programy edukacyjne dla dzieci w wieku przedszkolnym są opracowane na zasadzie „uczymy się bawiąc” i poprzez zabawę umożliwiają zdobywanie wiedzy i kształtowanie takich umiejętności jak: logiczne myślenie, kojarzenie, koncentrację uwagi, wytrwałość, cierpliwość, szybkie i dobre podejmowanie decyzji, pomagają rozwijać spostrzegawczość, zręczność i sprawność manualną. Atrakcyjność programów zachęca je do aktywności.

Program „Bawię i uczę się z myszką” został opracowany przez Ewę Jelonek, Małgorzatę Cichoń, Dorotę Messyasz i Annę Wasiak dla dzieci sześciolletnich. W celu wzbogacenia oferty edukacyjnej przedszkola, a także podniesienia jakości pracy i stworzenia optymalnych warunków do właściwego rozwoju dziecka, z inicjatywy dyrektora powstała sala komputerowa, dysponująca 4 stanowiskami pracy. W każdym komputerze zainstalowane są programy edukacyjne dostosowane do wieku, możliwości i indywidualnych potrzeb dziecka. Zajęcia prowadzone są raz w tygodniu. W ramach innowacji podjęto kilka działań, które wspierają to przedsięwzięcie. W celu zapoznania dzieci z bezpiecznymi zasadami korzystania z komputera, został opracowany i wzbogacony o znaki piktograficzne regulamin pracowni komputerowej.

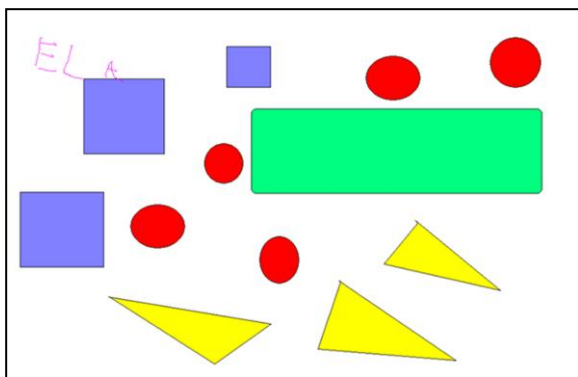


Dzieci zostały zapoznane z bezpieczną i higieniczną pracą z komputerem, z jego budową, obsługą i zastosowaniem. Podczas zajęć nabywają umiejętność rysowania, malowania w programie Paint i pisania w programie Word. Korzystają z narzędzi edytora grafiki do rysowania linii prostych i przerywanych, rysowania figur geometrycznych i wypełniania ich konturem, wykonywania różnorodnych kompozycji graficznych i prac plastycznych na różne tematy. Korzystają także z narzędzi edytora tekstu i klawiatury do pisania prostych zdań. Po zdobyciu podstawowych umiejętności mają okazję do rozszerzenia wiedzy podczas gier edukacyjnych do nauki, takich jak: *Socrates 101*, *Socrates 102*, *Klik uczy liczyć*, *Klik uczy czytać*, *Adibu*, *Królik Bystrzak dla żerówki*. Dzieci uczą się także rozwiązywania wyznaczonych zadań.



Innowacja podlega stałej ewaluacji, gdyż trudno jest przewidzieć jak szybko dzieci opanują umiejętność posługiwania się komputerem i czy zadanie nie okaże się zbyt trudne bądź zbyt łatwe. W badaniach wykorzystywano następujące metody, narzędzia i techniki badawcze: dokonywano obserwacji zdobywanych umiejętności i wiedzy u dzieci, prowadzono rozmowy indywidualne z dzieckiem i zespołem dzieci, analizowano karty pracy, wytwory prac dzieci oraz karty ewaluacyjne z wynikami umiejętności dzieci, a także rozprowadzono wśród rodziców anonimową ankietę – celem zdobycia opinii na temat zajęć komputerowych. Z analizy wyników kart ewaluacji umiejętności dzieci, kart pracy, wytworów prac dzieci, dokonanych obserwacji oraz przeprowadzonych rozmów z dziećmi wynika, że 6-latki zdobyły podstawową wiedzę i umiejętności związane z obsługą komputera oraz z radością i dużym zainteresowaniem uczestniczą w zajęciach komputerowych.

Z anonimowych ankiet skierowanych do rodziców wynika, że wszyscy oni są zadowoleni z uczestnictwa swojego dziecka w zajęciach komputerowych. Ich zdaniem programy edukacyjne wpływają na rozwój ich dziecka, a mianowicie: ułatwiają abstrakcyjne myślenie, pobudzają wyobraźnię, zwiększają zasób wiedzy i ułatwiają start w szkole. Zdobyta



wiedzę i umiejętności starszaki prezentowały na zajęciach pokazowych dla dyrektora placówki oraz zaproszonych nauczycieli. Z opinii nauczycieli uczestniczących w zajęciach wynika, iż dzieci w tym wieku wykazują duże zainteresowanie tego typu zajęciami, są skupione na wykonaniu ćwiczenia i zaangażowane w rozwiązywanie różnorodnych zadań. Poprzez tą atrakcyjną formę zabawy, dzieci zdobyły wystarczającą wiedzę z zakresu technologii informatycznej na podstawowym poziomie oraz umiejętności w obsłudze komputera, które przydadzą się w szkole. Rezultaty wdrożonej innowacji zostały przedstawione dyrektorowi



placówki, radzie pedagogicznej, radzie rodziców oraz wizytatorowi Kuratorium Oświaty Delegatury w Częstochowie.

Nasze kilkuletnie doświadczenie i osiągnięcia pokazują, że warto było wprowadzić nowoczesną technologię informatyczną do pracy. Dzieci potrafią uruchomić komputer i pracować na nim. U tych, które mają kłopoty z koncentracją uwagi, umiejętność ta została wykształcona. Z informacji rodziców wiemy, że w domach przestrzega się czasu wyznaczonego na pracę i zabawę przed komputerem. Zatem nasz cel zostaje osiągnięty z każdą grupą dzieci objętych innowacją pedagogiczną.

Ewa Jelonek
Małgorzata Cichoń
Dorota Messyas
Anna Wasiak

STRESZCZENIE:

Innowacja pedagogiczna „Bawię i uczę się z myszką”

Innowacja „Bawię i uczę się z myszką” oparta jest na programie własnym, z zakresu informatyki komputerowej. Umiejętność prawidłowego wykorzystania komputera jest w życiu bardzo przydatna, często wręcz konieczna. Kontakt z komputerem jest dla dziecka najbardziej atrakcyjnym i najmniej nużącym środkiem dydaktycznym. Ta forma nauczania staje się dla dziecka zabawą, a nie obowiązkiem.

Słowa kluczowe: innowacja pedagogiczna, technologia informatyczna, zajęcia komputerowe.

SUMMARY:

The innovation „Playing and learning with the computer mouse”

The innovation „Playing and learning with the computer mouse” is based on author's program in computer science. A computer skill is necessary and very useful in everyday life. Learning with computer is very attractive and interesting for children. This form of learning is treated by children like a fun not duty.

Key words: pedagogical innovation, informatics technology, computer classes.

