

Poučni računalniški programi za vrtec

Educational computer programs for kindergarten

Jelena Stojmenović
jelena_s21@yahoo.co.uk

Povzetek

Uporaba računalnika v vrtcu kot obogatitveni vzgojno-izobraževalni medij je vedno bolj pogosta. S primerno uporabo izbranih poučnih računalniških programov otroci raziskujejo in so aktivno udeleženi v procesu učenja. Prispevek predstavlja vlogo vzgojitelja pri delu z računalnikom, namen poučnih računalniških programov ter opredeli nekatere cilje, ki jih lahko uresničujemo z uporabo računalnika pri izvajanju dejavnosti v vrtcu. Predstavljenih je nekaj programov za otroke, ki se najpogosteje uporabljajo v vrtcih.

Ključne besede: računalnik v vrtcu, računalniški programi za otroke, vloga vzgojitelja.

Abstract

Use of computer in kindergarten as enrichment educationally-educational medium is more and more frequent. With suitable use of selected educational computer programs children are investigating and are involved actively in process of learning. The article presents the role of educator at work with computer, purpose of educational computer programs and defines some goals we can realize with use of computer at performing of activity in kindergarten. Presented are some programs for children that are the most often used in kindergarten.

Keywords: computer in kindergarten, computer programs for children, role of educator.

1 Uvod

Kurikulum za vrtce je nacionalni dokument in pomeni strokovno podlago za delo v vrtcih. Vključuje dejavnosti, ki jih razvrščamo v šest področij: gibanje, jezik, narava, matematika, družba in umetnost. Uporaba računalnika pri delu s predšolskimi otroki je v Kurikulu omenjena pri področju umetnosti in družbe kot eden od primerov AV-medijske dejavnosti, ko otrok opazuje, posluša izbrane videoprojekcije, CD-ROM-e ter uporablja multimedijske CD-ROM-e z ustreznimi igrami in vzgojno-izobraževalnimi programi oziroma se seznanja z načini komuniciranja s pomočjo računalnika (Bahovec, 1999).

Ker tudi v vrtcu računalnik postaja del življenja tako odraslih kot otrok, se smiselno pojavljajo vprašanja ali je računalnik sploh primerno vzgojno sredstvo že v predšolskem obdobju ter kdaj in kako naj se otrok sreča z računalnikom. Računalnik je za otroka primerno sredstvo, če ga obravnavamo kot medij, s katerim se lahko otrok izraža in raziskuje.

2 Vloga vzgojitelja pri delu z računalnikom

Zavedati se moramo, da računalnik ne more in ne sme nadomestiti igre s konkretnimi predmeti. Da ne bo računalnik že v predšolskem obdobju sredstvo otrokove izolacije, temveč spodbujevalec socialne interakcije, komunikacije in aktivnega učenja, imajo pomembno vlogo usposobljeni in osveščeni strokovni delavci. Ti morajo otroka ustrezno opazovati, spremljati, spodbujati, pripraviti in ponuditi ustrezno programsko opremo za delo z računalnikom (Zore, 2005).

Vloga vzgojitelja je predvsem:

- poskrbeti za pretok informacij med otrokom, vzgojiteljem in otrokovo družino,
- ponuditi različne možnosti in skrbeti za razvoj otrokovih veščin,
- skrbeti za dobro mnenje otroka o sebi ter zadovoljstvo ob doživljanju uspeha,
- opazovati razvoj otroka in odločiti o zahtevnosti ter primernosti dejavnosti, ki jih ponudimo,
- otrokom ponuditi dejavnosti, ki omogočajo večkratne ponovitve ter spodbujati, da končajo začeto nalogo,
- čim večkrat uporabljati določene izraze za računalniško komunikacijo,
- otroke pohvaliti za uspeh, vendar paziti, da so vsi deležni enake mere pohval,
- določiti pravila in čas uporabe računalnika.

3 Računalniški programi za otroke

Računalniški programi za otroke so namenjeni seznanjanju in učenju skozi igro. Otroci pri delu z računalnikom spoznavajo in se naučijo uporabljati različne poučne programe, s katerimi na igriv način širijo svoje znanje.

Delo z računalnikom in programi spodbuja koordinacijo oko-roka, orientacijo na ploskvi ter tudi natančnost in vztrajnost. Zabavne in poučne naloge spodbujajo ustvarjalnost, sposobnost zapomnitve, usmerjanje pozornosti, natančno opazovanje in opisovanje predmetov.

Izkušnje v vrtcih kažejo, da računalnik ne oddaljuje otrok od sovrstnikov, saj se okrog računalnika vedno zbere skupina otrok, ki aktivno sodeluje kljub temu, da računalnik uporablja le en otrok. Med seboj se pogovarjajo, izmenjujejo ideje, misli in pobude.

Da bo uporaba računalnika smiselna in pozivno vplivala na vzgojni proces, je potrebno postaviti pravila in načrtno uporabljati računalnik. To ne pomeni vsakdanjo uporabo, saj tako zanemarimo druge aktivnosti. Pri vpletanju računalnika v dejavnosti je pomembno tudi to, da otroci uporabljajo računalnik tako, da pridejo na vrsto vsi, ki to želijo. Naloga vzgojitelja je tudi poseganje v časovno uporabo računalnika, saj se pogosto zgodi, da otrok ob računalniku izgubi občutek za čas. Otroka je potrebno previdno opozoriti, da je njegov čas potekel in naj počasi konča izdelek.

Tako kot pri vseh vzgojno-izobraževalnih dejavnostih je potrebno tudi pri uporabi računalnika osmisliti cilje, ki jih želimo doseči. Wechtersbach je na osnovi preučevanja uporabe računalnika v vrtcu strnil cilje:

- razumevanje uporabe računalnika v različne namene (npr. v šoli, trgovini),
- navajanje na ustrezno uporabo računalnika (npr. red, čistoča),
- zagon in zaustavitev računalnika in izbranega programa,
- prepoznavanje temeljnih elementov računalnika in poimenovanje opravil (npr. miška, zaslon, natisni),
- nadzorovanje premika miške po zaslonu in klikanje,

- uporaba drsnika (premikanje gor, dol po strani),
- tipkanje osnovnih črk (npr. moje ime),
- prostoročno risanje, risanje z geometrijskimi telesi,
- izbiranje barv in barvanje s čopičem, s sprejem in barvanje zaključenih ploskev (Wechtersbach, 2003).

Z uporabo primernih in poučnih računalniških programov v vrtcu lahko dosežemo še operativne cilje:

- upoštevanje zadanih navodil,
- spoznavanje različnih možnosti uporabe računalnika,
- razvijanje orientacije na ekranu in koordinacije gibov (levo, desno, usklajenost oko-roka),
- razvijanje sposobnosti zapornitve,
- razvijanje sposobnosti reševanja miselnih problemov,
- razvijanje natančnosti pri uporabi računalnika,
- razvijanje sodelovanja, medsebojnega dogovarjanja in strpnosti pri uporabi računalnika,
- spoznavanje in utrjevanje osnovnih pojmov (barve, nasprotja, enaki ali različni predmeti...), odnosov med predmeti (velikost, barve, oblike...),
- spoznavanje bližnjih življenjskih okolij, značilnih predstavnikov živali in rastlin in seznanjanje, da so vsa živa bitja med seboj povezana,
- povezovanje med slušnim razločevanjem besed, črk in prepoznavanje začetnih in končnih glasov, štetje, ipd.

Da bomo uresnili zadane cilje, je pomembna vsebinska povezava vaj ter razporeditev po težavnosti.

Najbolj pogosto se v vrtcih uporabljajo slikarski in multimedijški programi. Otroci z njimi spontano likovno ustvarjajo, aktivno sodelujejo pri zgodbah ter si izmišljajo lastne zgodbe. Večina programov lahko prinaša novo kvaliteto v področje otroškega ustvarjanja, vendar le ob prisotnosti vzgojitelja, ki zna približati to tehnologijo otrokom s postavitvijo smiselnih problemov ter jih voditi in tako bogatiti vzgojno-izobraževalne dejavnosti v vrtcu.

Otroke najbolj pritegnejo multimedijški programi, ki omogočajo aktivno vključevanje v dogajanje na monitorju. Ti programi so ponavadi dinamični in otroke vodijo iz ene dejavnosti v drugo, večina programov omogoča tudi shranitev dosežkov in spoznanj za nadaljnjo uporabo.

Računalniške programe v slovenskem jeziku, ki pokrivajo različna področja in vsebine, lahko dobimo na spletu (igre, e-gradiva), v knjigarnah (npr. DZS, Mladinska knjiga) ter računalniškem centru Miška.

4 Opis nekaterih izbranih poučnih računalniških programov

4.1 Igre z Jelko

Igre z Jelko je e-gradivo namenjeno predšolskemu otroku od četrtega leta naprej, seveda ob pomoči odraslega. Računalniški program zajema vsa področja Kurikula za vrtce, kljub temu pa je največji poudarek na področju narave in družbe. Otrok lahko ob spoznavanju, utrjevanju

in nadgrajevanju vzgojnih vsebin ob pomoči odraslega aktivno sodeluje. Gradivo je brezplačno dostopno na internetu. Vsebuje tri različna poglavja:

- Igraje z Jelko:
Otroci spoznavajo barve, rešujejo naloge štetja, razvrščanja in spoznavanja oblik, spoznavajo letne čase in okolje ter rešujejo gibalne naloge. Poglavje ponuja zvočne zgodbe, animacije, igre ter delovne liste.
- Eko Jelka:
Že ime poglavja ponazarja vsebino iger- otroci se srečujejo z nalogami in igrami s katerimi spoznavajo ekosistem, ločevanje odpadkov, onesnaževanje vode, temperaturo, vlago v zemlji, sončno uro ter barve. Poglavje ponuja animirane zvočne zgodbe, ki vodijo otroka do določene naloge, igre ter poskuse.
- Babica pripoveduje:
Vsebine se dotikajo predvsem področja družbe, saj zajemajo spoznavanje tradicionalnih navad in običajev, značilnosti slovenskih mest, slovenske nacionalne simbole, strpnost in razumevanje različnosti ter kulinariko. Poglavje ponuja učenje pesmi ter vsebin z animiranimi zvočnimi zgodbami in igrami.

4.2 Moje sijajno človeško telo:

Poučna multimedijška CD-ROM plošča za otroke, stare 5 let in več. Poudarek je na dejavnostih iz področja narave (človeško telo) in jezika (novi pojmi, besede). Med igro se otroci seznanijo s sestavo in delovanjem človeškega telesa, pri raziskovanju pa jim pomaga okostnjak Stojko Kostnik. Program vsebuje poučne filme in animacije, natančne podatke, grafične predstavitve in igre, ki omogočajo učenje ob zabavi ter predloge za eksperimente. Uporabnik lahko brska po podatkih in v Skrivni dnevnik vpisuje podatke o svojem zdravju, o svojih prijateljih in družini, svojih kosteh in zobeh, hrani in podobno.

Ob delu z zgoščenko otroci:

- raziskujejo svoje telo, njegovo sestavo, delovanje in pomen posameznih organov,
- preverijo in ocenijo svoje znanje o človeškem telesu skozi več stopenj kviza,
- sestavijo in razstavijo Stojka (okostnjak),
- s Stojkom preživijo dan in se naučijo, kako telo hraniti, krepiti in varovati.

Zgoščenka vsebuje različna poglavja:

- Sestavi moje telo (kviz, v katerem Stojko zastavlja vprašanja iz anatomije),
- Razstavi me (postavitev pravih delov telesa tja, kamor spadajo),
- Iz česa sem? (pregled delov telesa),
- Jaz in moj dan (vodenje Stojka skozi vsakdanja opravila).

4.3 Miškina mala šola:

Za predšolske otroke sta najprimernejša programa Miškina mala šola računalništva in Miškina mala šola računalništva- opazujem povezujem. Programa sta namenjena uvajanju otrok (od 4. leta starosti) v svet računalništva, ker na primeren način seznanjata otroka z računalnikom. Zajeta so vsa področja dejavnosti Kurikula za vrtce, kljub temu izstopa področje matematike.

Ob delu s programom Miškina mala šola računalništva otroci:

- razvijajo logično mišljenje,
- razvijajo orientacijo (zgoraj, spodaj, levo, desno),
- spoznavajo in utrjujejo osnovne pojme (nasprotja, enakost, barve, oblike, velikosti,...),
- razvijajo sposobnost zapornitve, natančnega opazovanja in opisovanja,
- urijo se pri delu s smernimi tipkami,
- utrjujejo delo z miško,

- spoznajo, kako prehajajo iz ene zahtevnostne stopnje v drugo,
- spoznajo, kako pridejo do programa in kako program zapustijo.

Vaje in naloge so razporejene po težavnosti in so vsebinsko povezane ter izhajajo iz otrokovega neposrednega okolja.

4.4 Timi v živalskem vrtu:

Timi v živalskem vrtu je eden izmed zbirke poučnih cederomov, namenjen otrokom od 4. leta dalje. S to poučno interaktivno pustolovščino obogatimo predvsem dejavnosti iz področja narave, natančneje spoznavanje živalskega sveta.

Skozi zanimive igre in dejavnosti otroke vodita deček Timi in orangutan Rango. Otroci tako spoznavajo živalski vrt- osebe, ki skrbi za živali, hrana živali, razvrščanje živali, prepoznavanje po imenu ali oglašanju in podobno. Zgoščenka ponuja tudi poučne filme, ki ponazarjajo nenavadne in zanimive živali, uganke ter sestavljanke z živalmi. Igre in dejavnosti so razvrščene po težavnostnih stopnjah.

4.5 Program Slikar:

Najpogosteje uporabljen program za likovno ustvarjanje. Je sestavni del programa Windows in praktično deluje na vseh računalnikih. Pri uporabi se bolj osredotočamo na dano likovno nalogo in ne na učenje računalništva. Otroci spoznavajo različna slikarska orodja, spoznavajo in uporabljajo barve, rišejo različne črte (debeline, oblike, dolžine,...), spoznavajo in rišejo geometrijske oblike,..., vse to pa lahko shranimo, natisnemo ali pobrišemo. Pri likovnem ustvarjanju z računalnikom ponavadi sodeluje več otrok hkrati kljub temu, da le eden riše.

5 Zaključek

V prispevku so predstavljeni nekateri najpogosteje uporabljeni poučni računalniški programi za predšolske otroke v vrtcih. Uporaba računalnika in programov s svojo pestrostjo interaktivnih in poučnih vsebin ponuja dobro popestritev dejavnostim, ki jih izvajamo po Kurikulu za vrtce. Še vedno pa je premajhen poudarek na smiselni in namenski rabi računalnika. Strokovni delavec se mora zavedati svojega pomena tudi pri izbiri ciljev in programov pri uporabi računalnika. Naj ne bo računalnik v vrtcu le sredstvo kratkočasje, temveč popestritev vzgojno-izobraževalnih vsebin.

LITERATURA IN VIRI:

Bahovec, E. (1999). *Kurikulum za vrtce*. Ministrstvo za šolstvo in šport : Zavod RS za šolstvo, Ljubljana.

<http://www.emka.si/artikel/351595/Timi-v-zivalskem-vrtu-CD-ROM>

<http://www2.arnes.si/~sopmdobe/miska.htm>

<http://www.miska.si/?id=287>

<http://www2.arnes.si/~sopmdobe/telo.htm>

<http://icarus.dzs.si/doc/mm/CLTELO.HTM>

<http://jelka.nevron.si/>

<http://www2.arnes.si/~vvzljvod/Racunalnik%20v%20vrtcu.pdf>

Wechtersbach, R. (2003). Otrok, vrtec in računalnik, *Organizacija*, 36 (8).

Zore, N. (2005). *Otrok in računalnik v vrtcu*. Zavod Republike Slovenije za šolstvo, Ljubljana.