

Otrok in računalnik v vrtcu

Child and Computer in Kindergarten

Bojana Benkovič

VVE Bogojina, Vrtci občine Moravske toplice
Levstikova 11, 9226 Moravske toplice
bojana.benkovic@gmail.com

Povzetek

V tem članku želim prikazati delo z računalnikom v skupini otrok, starih od štiri do šest let, in pomen dela z računalnikom v zgodnjem otroštvu. Otroci so skozi igro pridobili nova znanja o računalniku in njegovi uporabi. Delo z računalnikom je bilo načrtovano pri vseh vzgojnih področjih postopno in primerno predznanju otrok. Z upoštevanjem otrokove želje, volje in interesa sledimo njegovemu razvoju. Pričakujemo, da bo otrok sprejel ter usvojil nova spoznanja in znanja, tako kot je načrtovano v našem celoletnem projektu Otrok in računalnik v vrtcu.

Ključne besede: predšolski otrok, računalnik, vrtec

Abstract

In this article I want to present the education using a computer in a group of children aged from four to six years and the importance of working with computers in early childhood. Through playing the children have gained new knowledge about a computer and its use. Work with the computer has been planned in all fields of education gradually and suitably to prior knowledge of the children. Taking into account the child's desires, willingness and interest we follow the child's development. It is expected the child will adopt new knowledge and skills as planned in our whole year project Child and computer in kindergarten.

Keywords: pre-school child, computer, kindergarten

1 Uvod

Zaposlena sem v vzgojno varstvenem zavodu, v vrtcu. Po poklicu sem vzgojiteljica. Moje delo je zanimivo in pestro. Z vzgojo in izobraževanjem otrok se ukvarjam dobrih 15 let. V vzgojo in varstvo so mi vsa ta leta zaupani otroci različnih starostnih skupin, od najmlajših (11 mesecev), pa vse do vstopa otrok v šolo. Delo je razgibano, polno doživetij in spoznanj, vključeno je veliko smeha, pogovorov, razgovorov, dogovorov, opažanj otrok, razlag, strpnosti in tolerantnosti, spodbujanj, itd.

Ravno v tem otrokovem razvoju je obdobje, ki je najbolj primerno (t.i. kritično obdobje), da se otrok nekaj nauči, oziroma pridobi določene spretnosti na najbolj učinkovit način.

V igralnici smo imeli računalnik, ki je otroke kar sam vabil, da se »seznanijo« z njim. V tem primeru je šlo za stalno povezavo med otrokovim razvojem (v ožjem pomenu besede) ter učenjem in poučevanjem, ki se kaže zlasti v razmerju med otrokovim aktualnim in potencialnim razvojem.

2 Otroška igra

Otroška igra je tista dejavnost, ki na najbolj naraven način združuje temeljna načela predšolske vzgoje. Če je opredeljena dovolj široko v smislu preseganja svoje vpetosti v t. i. akademski ali razvojni pristop v predšolski vzgoji, je razumljena kot način otrokovega razvoja in učenja v zgodnjem obdobju.

Otroška igra je dejavnost, ki se izvaja zaradi nje same, spremeni odnos do realnosti in je notranje motivirana, svobodna in odprta ter za otroke prijetna. Ne glede na to, za katero vrsto otroške igre gre, npr. domišljajska oz. simbolna igra, sociodomišljajska igra, funkcijska igra, družabna igra, ta praviloma »vzpostavi« prostor, ki je definiran z razmerjem med otrokovim aktualnim in potencialnim razvojem. Način in vsebina igre pa dajeta prostor, znotraj katerega so prepoznavna zelo različna področja kurikula, npr. spoznavanje samega sebe v igri pred ogledalom in v »dialogu« s samim seboj; razvoj in učenje jezika ob pretvarjanju v simbolni igri, ko dejavnost »kot da bi« da svojo pomenskost in sporočilnost prav skozi rabo jezika.

Za nekatere otroke je bila igra z računalnikom nekaj povsem novega, nekateri so se z računalnikom že srečali, za peščico otrok pa je bila igra z računalnikom kot nadgradnja predhodnih izkušenj. Individualne razlike v razvoju, v odnosu do računalnika so bile med otroki velike, zlasti na začetku šolskega leta, vendar ta različnost ostaja znotraj razvojnih norm.

3 Zakonitosti o otrokovem razvoju

Nekatere zakonitosti so skupne v otrokovem razvoju, in sicer: otrokov razvoj poteka skozi določene zaporedne stopnje, ki so opredeljene tako s kvantitativnimi kot kvalitativnimi spremembami (npr. intuitivna stopnja mišljenja sledi zaznavno – gibalni fazi v razvoju mišljenja; stopnja razumevanja medosebnih odnosov sledi stopnji razumevanja samega sebe, ipd.). Vsi psihični procesi (čustva, govor, mišljenje, socialna kognicija, itn.) se razvijajo v vseh razvojnih obdobjih. Posamezna področja razvoja so med seboj prepletena, saj gre za vzporednost in povezanost med različnimi psihičnimi funkcijami (npr. otrok zaznava, doživlja

in spoznava sebe, različne odnose s čustvenega, intuitivnega, socialnega, spoznavnega vidika).

Vsa zgoraj naštetá dejstva so v tesni povezavi med otrokom in igro z računalnikom.

4 Cilji

Pri delu z otrokom in igro z računalnikom sem upoštevala bolj odprt in fleksibilen kurikulum v programu, kot so seznanitev in uporaba računalnika za predšolske otroke. Posredno s tem pa sem otrokom omogočila pestrejšo in raznovrstnejšo ponudbo na področju IKT, natančneje igro z računalnikom ter delo in dejavnosti z njim.

S temi dejavnostmi sem omogočila večjo individualnost, drugačnost in izbiro v nasprotju s skupinsko rutino.

5 Načela

Z načelom demokratičnosti in pluralizma sem ponujala otrokom različne programe v smislu »komuniciranja« z računalnikom, fleksibilnost v prostorski in časovni organizaciji življenja in dela v vrtcu, čim bolj pester izbor vsebin in dejavnosti ter različne metode in načine dela s predšolskimi otroki v vrtcu.

Pri načelu enakih možnosti in upoštevanja različnosti med otroki sem upoštevala značilnosti starostnega obdobja, omogočala sem enakovredne pogoje za optimalen razvoj vsakega otroka ter upoštevala individualne razlike v razvoju in učenju pri igri z računalnikom.

V Grčiji so izvedli raziskavo o uporabi računalnika v predšolskem obdobju. Namen te študije je bil predstaviti računalnik otrokom v vrtcu in ugotoviti, ali je primeren kot vzgojno sredstvo.

Glavna hipoteza je bila:

» Koliko so predšolski otroci seznanjeni z računalnikom, kaj vedo o njem in kako ga znajo uporabljati.«

Raziskava je temeljila na teoriji Vygotskega o socialno-kulturnem učenju kot učnem procesu. Vključeni so bili grški otroci in vzgojitelji. Zbirka podatkov je vključevala opazovanje otrok v igralnici, intervjuje, vprašalnike in zapiske. Rezultati so pokazali, da je sledenje temu pristopu uspešen in učinkovit način vključevanja računalnika v učno vzgojni proces (povzeto po Panc, Kontozisis, 2001).

6 Celoletni projekt z naslovom Jaz in računalnik v vrtcu

Skozi vse šolsko leto so se otroci seznanjali z računalnikom tako posredno kot neposredno. Tema celoletnega projekta z naslovom Jaz in računalnik v vrtcu je bila zasnovana načrtno, s ciljem, da bo otrokom igra z računalnikom prijetna dejavnost in izkušnja ter navsezadnje izziv in nadgradnja že usvojenih predhodnih znanj.

Na temo Jaz in računalnik v vrtcu smo imeli v igralnici stalne in občasne kotičke. Stalni kotiček je bil prostor, kjer je na mizi bil računalnik z vso potrebno opremo, kot so razni

priključki, tipkovnica, monitor, miška, zvočniki... Večkratni občasni kotichek pa je bil knjižni kotichek, kjer so otroci lahko posegali po računalniški literaturi, ki smo si jo izposodili v Potujoči knjižnici.

Otroci so listali, prebirali kartonke in slikanice z ilustracijami. Ob ilustracijah so primerjali računalnik, narisano ali fotografirano v knjigi, strokovni literaturi z računalnikom v igralnici ali računalnikom doma. Večkrat in dalj časa so listali literaturo, tem manjše podobnosti in razlike so ugotovili med računalniki. Otroci so ob tem spoznavali besedo kot vir informacij. Tako so ugotavljali razlike med računalnikom in njegovimi sestavnimi deli po barvi, velikosti, obliki, npr. miške. Otroci so na ta način utrjevali barvo, velikost (veliko, srednje, malo), obliko, ipd. Otroci so razvijali jezikovno zmožnost v različnih funkcijah in položajih ob vsakodnevnih dejavnostih in različnih socialnih situacijah, vezanih na računalnik. Vzporedno z dejavnostmi v povezavi z računalnikom pa so si otroci razvijali predbralne in predpisalne sposobnosti ter spretnosti.

Mlajši otroci so potrebovali pomoč in nadzor pri priključitvi računalnika in vnosu programa. Večina otrok v oddelku je bila že tako daleč v razvoju z znanjem glede uporabe računalnika, da so vedeli, da je računalnik pripravljen za delo in ga lahko začnemo uporabljati, da moramo vklopiti kar nekaj stikal, npr. na računalniku, na zaslonu, tiskalniku, zvočnikih. Vedeli so, da nas na vklopljeno napravo opozarja lučka. Prav tako otrokom ni bilo tuje, da takrat, ko je računalnik vklopljen, je potrebno trenutek ali dva počakati, da se naloži delovno okolje windows (sistem). Če je bilo nalaganje uspešno, se je pokazal pred otroki zaslon.

Ko smo vključili računalnik in se je naložilo delovno okolje windows, so se otroci najprej srečali z namizjem. Namizje lahko primerjamo z našim osebnim delovnim prostorom, ki si ga lahko organiziramo čisto po svoje. Na namizju smo imeli nekaj malih sličic. Za nekatere otroke je bil nov pojem, da se imenovane sličice imenujejo ikone, kar lahko predstavlja nek program, mapo na trdem disku, kjer imamo shranjeno naše delo ali pa kar datoteko (npr. naše besedilo, ki ga zapišejo otroci). Med otroki sta dva otroka utrjevala vajo, tako da sta na ikono dvakrat kliknila, da se je program aktiviral in se je odprla mapa ali pa datoteka. Večini otrok je bilo znano, da so ikone, ki se pokažejo na namizju, povezane z nastavitvami na računalniku.

Uporaba miške: miška omogoča učinkovito uporabo delovnega okolja windows, kjer nam je delo olajšano z grafično predstavitvijo na zaslonu. Ko so otroci miško premaknili na določeno lokacijo, so lahko kliknili ali dvokliknili levi ali desni gumb miške in s tem izvedli različne akcije na objektih. S klikom na levi gumb npr. otroci odpirajo datoteke, s klikom na desni gumb pa so priklicali priročni meni, z načinom primi – spusti pa so sami premikali okna. Otrokom je bila ta dejavnost (prenašanje oken) zelo zanimiva oz. všeč, saj so jih kar nekaj časa premikali po namizju. V enem izmed pogovorov so mi posamezniki dejali, da so si okna na namizju postavljali in premikali tako, kot jih imajo na domačem računalniku, npr. okna, s katerimi lahko upravljajo otroci doma, so v spodnjem delu namizja, to so igre, risar, microsoft word; na zgornjem delu namizja pa so ikone, s katerimi operirajo starši. Na sredini namizja je internet explorer, katerega uporabljajo vsi – otroci in starši.

Veliko so se otroci naučili drug od drugega, med drugim tudi, kako zaključiti z delom računalnika. Ob tem sem bila le tihi opazovalec v neposredni bližini, saj sama naredim enako, v enakem zaporedju. Otroci vedo, da obstaja ukaz za pravilno zaustavitev računalnika, da ni dovolj, da računalnik samo ugasnejo, ko so zaključili npr. s pisanjem besedila – svojega

imena, imena prijateljev...ter da ga morajo na ta izklop še pripraviti. Le tako so lahko naslednjič nemoteno nadaljevali z delom. Le redkokdaj se je komu pripetilo, da so pred zaključkom dela pozabili vse, kar so naredili, tudi shraniti. Ugotovila sem, da so postali veliki prijatelji, si med sabo pomagali, svetovali in drug drugega opozarjali na določene stvari. Pri delu z računalnikom niso nikoli hiteli. Z njim so delali previdno, bili so vztrajni in potrpežljivi, pa naj je bilo to med čakanjem za delo z računalnikom ali ob zaključku dela. Za zaključek dela so izbrali »zaustavitev sistema«, katerega so potrdili s klikom na gumb »v redu« in nekaj časa počakali. Ko se je na ekranu prikazalo opozorilo »zdaj lahko varno izklopite računalnik«, so ga ugasnili.

Z otroki smo prišli do skupne ugotovitve, da je računalnik stroj za obdelavo podatkov, kjer podatke lahko vnašamo, shranjujemo, obdelujemo in jih izpisujemo. Podatki so lahko številke, kadar uporabljamo računalnik za računanje, lahko pa tudi zaporedje znakov ali besedila.

Otroci so usvojili nova znanja v povezavi osebnih računalnikov, nekaj novih pojmov in besed. Vedo, da je računalnik večnamenska naprava, ki je namenjena delu, učenju in zabavi, ter da je sestavljen iz strojne in programske opreme. Z zanimanjem so vsrkavali vase nove izraze, stvari in pojme, o katerih so imeli nekaj malega ali nič predznanja. Na konkretnem primeru sem jim posredovala, razlagala in podajala informacije, da pomeni strojna oprema tisto, kar vidimo z očmi in česar se lahko dotaknemo z roko. Osnovne dele smo skupaj poimenovali. To so: procesor, matična plošča, pomnilnik, trdi disk, disketna enota, CD oz. DVD enota, grafična, mrežna, zvočna kartica, modem, ohišje, napajalnik, monitor, miška, tipkovnica, tiskalnik in skener. Kar nekaj izmed naštetih stvari so otroci vedeli poimenovati sami. Programska oprema pa so operacijski sistem in uporabniški programi. Operacijski sistemi so navodilo za delo strojne opreme in uporabniških programov. Najbolj znana operacijska sistema sta Windows in MAC. Uporabniški programi so programi za delo, učenje in zabavo.

7 Otrok in računalniške igre

Vsak otrok – in tudi precej odraslih – danes že ve, da je računalnik lahko zelo zabavna igrača. S pritiskanjem tipk ali s premikanjem krmilne palice lahko na zaslonu vidimo možička ali ladjico ali helikopter ali karkoli že.

Računalniških iger je veliko vrst. So npr. igre »na deski«, kakršen je med drugimi tudi šah. Potem so še takšne igre, ki se jih otroci in tudi drugi najraje igrajo. To so npr. arkadne in pustolovske igre. Pri arkadnih igrah, kakršne so vse tiste z napadalci iz veselja ali z drugačnimi bitkami, pa tudi vožnje z avtomobili in še veliko drugih, je treba biti predvsem hiter in spreten, vsaj dokler igre ne obvladamo. V oddelku so trije fantje posebej izstopali v spretnosti ob igrah. Pri njih sem dobila občutek, da natanko vedo, kaj sledi v nadaljevanju igre, saj so poznali potek in nadaljevanje določene igre. Pri pustolovskih igrah pa moramo več razmišljati.

Otroci so zelo radi ob igri oz. delu z računalnikom uporabljali program Risar. Na zaslonu so izpod otroških rok nastajale črte različnih debelin, nastajale so tako ravne kot vijugaste črte. Hitro so prišli do spoznanja, da so črte lahko barvne, da narisano stvar lahko pobarvajo s »čopičem« različne debeline. Izmed vseh omenjenih dejavnosti pa so še posebej uživali ob barvanju in senčenju ozadja ter radiranju le tega. Otroci so tako spoznali tudi obratno zaporedje dogodkov. Nastale stvaritve in izdelke so otroci natisnili in smo jih izobesili na

pano v igralnici. Pano igralnice so krasili računalniško opremljena imena otrok, prijateljev in družinskih članov. V programu risar so nastajali izdelki na umetnostnem področju. Bili so zelo barviti in raznoliko narisani z raznimi črtami. Otroci so bili na svoje izdelke zelo ponosni. O njih so se pogovarjali, jih komentirali ter z veseljem pokazali staršem.

Delo z računalnikom je razgibano opravilo, če ga obvladamo. Ko se bo otrok naučil, da mu računalnik-pripomoček lahko pomaga pri odkrivanju sveta, ga bomo težko odtegnili od njega.

8 ZAKLJUČEK

Mislim, da je najpomembnejše darilo, ki ga lahko dajo starši poleg varnega in srečnega doma svojim otrokom, prav izobrazba. Ne glede na družbeno okolje si večina staršev želi, da bi njihovi otroci dobili priložnost, ki je sami niso imeli. In prav ta nagonska želja je poglavitno vodilo človeškega napredka.

Z otroki smo ugotovili, da je računalnik lahko prijatelj, s katerim se lahko igrajo. Je pa tudi naprava, ki jim pomaga pri učenju in poskrbi, da njihovi možgani ne zaspijo.

Igra in delo z računalnikom sta za otroke zelo pomembna. Z njim se lahko izražajo, se zabavajo in učijo živeti z drugimi otroki.

Računalnik je lahko otrokov prijatelj, ki ga bo vedno potrpežljivo čakal v sobi. Skupaj se bosta lahko odpravila na raziskovanje spleta, olajšal mu bo pisanje šolskih nalog in referatov. Že sedaj otrokom računalnik omogoča komuniciranje s sorodniki, prijatelji in znanci po vsem svetu. Ko pa se otrok računalnika naveliča, ga preprosto izključi. Vendar, pozor! Splet je čudovit, a tudi nevaren svet. Kot v resničnem svetu, moraš biti tudi pri uporabi spleta previden.

V minulem šolskem letu so otroci znanje o računalniku in delu z njim v veliki meri usvojili in ga nadgradili. Otrokom sem dala novo iztočnico ter jim tako odprla vrata v svet računalništva.

Viri in literatura:

- Colombain, J. (2009). Moj računalnik, internet in jaz, Tehniška založba Slovenije, Ljubljana.
- Hammand, R. (1986). Računalniki in vaš otrok, Cankarjeva založba.
- Huseinović, K. (2006). Z računalnikom do znanja, Založba Karantanija, Ljubljana.
- Kurikulum za vrtce.(1999) Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo.
- Kuščer, S.(1987). Logo in računalnik, Mladinska knjiga, Ljubljana.
- Lafferty, P. (1986). Uvod v računalništvo, Delavska enotnost, Ljubljana.
- Mantegazza, G. (2000). V računalniku, Učila, Založba,d.o.o., Tržič.
- Moje prvo srečanje z računalnikom.(2003). ISA – informacijske tehnologije, Ljubljana: Bori.