

KIDSMART w Przedszkolu Samorządowym nr 4 w Wieliczce

Przedszkolaki grają w gry logiczne, matematyczne, muzyczne, konstrukcyjne, mają możliwość tworzenia własnych filmów oraz melodii. Dzięki pracy przy komputerze uczą się cierpliwości, współdziałania, poszerzają wyobraźnię i kształtują umiejętności poznawcze. W komputerze mamy kilka programów dydaktycznych, z czego każdy zawiera około dziesięciu gier. Pierwszy z nich to „Domek Milusi”. Podczas tych gier dzieci uczą się rozpoznawania podobieństw i różnic w rozmiarach, poszerzają słownictwo związane z tematem, utrwalają nazwy i kształty figur geometrycznych, odkrywają niezależność kształtu figury od jej rozmiaru i położenia, rozpoznają i czytają liczby, kojarzą liczbę z ilością przedmiotów, tworzą działania matematyczne, układają przedmioty lub dźwięki we wzory i serie, poznają formy pojedyncze i mnogie rzeczowników, orientują się, że liczba przedmiotów nie zależy od sposobu ich ułożenia. Drugi program to „Mapa Felka”, gdzie przedszkolaki odkrywają, że przedmiot składa się z części, budują go według planu, poznają terminy meteorologiczne, badają zmiany, jakie zachodzą wraz z upływem czasu w przyrodzie (np. zaćmienie księżyca, powstanie poczwarki). „W środku domku Anuli” przedszkolaki odkrywają relacje łączące Ziemię, globus i mapę świata, uczą się odczytywać pełne godziny na zegarach, dowiadują się co to są jednostki czasu, wyświetlając do przodu i do tyłu film rysunkowy, w którym każda klatka to jeden miesiąc, dzień, minuta, sekunda, uczą się posługiwać kierunkami względnymi i kardynalnymi. „Mania główkowania 1” to program rozwijający kreatywność, pamięć i muzykalność, a także utrwalający relacje przestrzenne, oraz porównywanie i przeciwstawianie cech. Każda zabawa prowadzona jest przez zwierzątko, które w razie wątpliwości dziecka, kilkakrotnie tłumaczy zasady gry. Za poprawne wykonanie ćwiczenia dzieci są nagradzane humorystycznymi animacjami.

Powszechnie wiadomo, iż kontakt dzieci z komputerem wywołuje wiele kontrowersji. W przedszkolu nr 4 nauczyciele dbają o to, aby stał się on uzupełnieniem zajęć, jedynie narzędziem do poznawania, tworzenia, postrzegania, wyrabiania przez dzieci nawyków racjonalnego i odpowiedzialnego korzystania z najnowszych technologii. Komputer wykorzystujemy również do pracy indywidualnej z dziećmi o specjalnych potrzebach edukacyjnych, a także do prowadzenia obserwacji i diagnozowania osiągnięć dydaktyczno – wychowawczych.