

***KOMPUTER  
NOWOCZESYM ŚRODKIEM  
DYDAKTYCZNYM  
W KSZTAŁCENIU ZINTEGROWANYM***

***Materiały zebrała i opracowała  
Małgorzata Iwańczuk***

## SPIS TREŚCI

1. Wstęp .....	3
2. Komputer jako środek dydaktyczny w kształceniu zintegrowanym. ....	5
3. Wykorzystanie komputera w nauce czytania .....	8
4. Rola komputerów w nauczaniu ortografii w edukacji wczesnoszkolnej. ....	16
5. Zastosowanie komputera w kształceniu zintegrowanym. ....	22
5.1. Edytory tekstowe i graficzne .....	22
5.2. Prezentacje multimedialne tworzone przez nauczyciela .....	23
5.3. Gotowe oprogramowanie edukacyjne .....	24
5.4. Dostępne programy multimedialne do wykorzystania w nauczaniu zintegrowanym.....	26
6. Zakończenie. ....	30
7. Bibliografia .....	32

## 1. Wstęp

Rozwój technologiczny wywiera coraz większy wpływ na proces nauczania i wychowania. Aby należycie przygotować dzieci do życia w rozwijającym się świecie, szkoła musi wspomagać proces kształcenia technicznymi środkami dydaktycznymi. Duże znaczenie ma zaznajamianie z komputerem już na etapie edukacji elementarnej, polegające na jego wykorzystaniu jako środka dydaktycznego w ramach edukacji składających się na kształcenie zintegrowane. Nauczanie wspomagane komputerem pozwala nie tylko rozwijać umiejętności informatyczne, ale przede wszystkim stwarza znakomite warunki rozwoju myślenia twórczego, oddziałuje na osobowość uczniów, przyspiesza i ułatwia nabywanie różnorodnych umiejętności, stanowi bogate źródło informacji.

Komputer wkroczył w nasze codzienne życie i nie sposób obyć się bez niego. Pojawił się w wielu domach i uczniowie chcą z niego korzystać. Dzieci godzinami prześiadują przy komputerze, wykorzystując go najczęściej do gier. Angażują się emocjonalnie w przebieg różnych gier i przenoszą agresję, która często w nich występuje, do życia codziennego. Nic dziwnego, że wiele osób widząc taki wpływ komputera, podważa sens wprowadzenia go do pracy z dziećmi. Nie ma wątpliwości, że komputer jest nowoczesnym i najbardziej atrakcyjnym dla dzieci środkiem dydaktycznym, o szerokich możliwościach zastosowania. Jest wiele programów wspomagających nauczanie i sprawdzanie wiadomości. Znaczna część z nich jest opracowana zgodnie z zasadą „uczymy się, bawiąc”. Zabawa jest podstawową formą aktywności dzieci w młodszym wieku szkolnym. Dzięki niej dziecko poznaje świat, wyraża swoje potrzeby, dążenia i możliwości. „Bawiąc się z komputerem”, dzieci ćwiczą pamięć, koordynację ręki i oka, wyrabiają spostrzegawczość, a więc umiejętności niezbędne podczas nauki szkolnej. Komputer rozwija zainteresowania, samodzielność, dostarcza rozrywki.

Komputer nie jest prostym urządzeniem. Nauka swobodnego posługiwania się nim jest wyzwaniem, które dzieci chętnie podejmują, a drobne trudności, jakie napotykają na swojej drodze, nie zniechęcają ich do dalszej pracy. Ucząc się za pomocą

komputera, dziecko może wielokrotnie powtórzyć daną czynność, aż do momentu odniesienia sukcesu.

Celem mojej pracy było ukazanie, w jaki sposób można wykorzystać komputer jako pomoc dydaktyczną na zajęciach edukacji wczesnoszkolnej.

Prezentowany w niniejszej pracy materiał jest oparty na teoretycznej analizie literatury, a także na podstawie doświadczeń związanych z pracą w szkole podstawowej w kształceniu zintegrowanym.

## 2. Komputer jako środek dydaktyczny w kształceniu zintegrowanym

Współczesna szkoła w sposób zaplanowany i celowy podtrzymuje i rozwija zainteresowania uczniów edukacją informatyczną. Wiąże się to z nowymi możliwościami komunikowania się oraz dostępu do informacji. Trudno wyobrazić sobie współczesną edukację bez nowoczesnych technicznych środków dydaktycznych, z komputerami i dostępem do sieci Internet włącznie. Nowoczesne technologie, w tym technologia informacyjna, są dziś w każdym rozwiniętym społeczeństwie integralnie związane z procesem kształcenia. Związek ten jest dwustronny. Z jednej strony technologie dostarczają dydaktyce nowych środków i nowych metod, z drugiej zaś - zadaniem szkolnictwa jest wyposażenie uczniów w odpowiednią wiedzę i umiejętności wykorzystywania tych technologii. Każdy nauczyciel ma duży wpływ na stymulowanie rozwoju dziecka. Od niego zależy czy i w jakim stopniu będzie ono aktywne, a tym samym będzie się ono rozwijało. W związku z tym powinnością edukacyjną nauczyciela jest obserwacja aktywności dzieci, wskazującej na ich rozwój. D.Lewis wyróżnił następujące wskaźniki rozwoju:

- „Zdolność bystrej obserwacji, chęć odkrywania rzeczy nowych i niezwykłych.
- Dobrze rozwinięta pamięć, aby dziecko mogło przechowywać duże ilości informacji, a następnie wykorzystywało je we własnej aktywności edukacyjnej.
- Zdolność wyjaśniania zdarzeń i poszukiwania prawdy.
- Zainteresowanie tworzeniem i odkrywaniem, chęć bycia twórcą i wynalazcą.
- Koncentracja dziecka na własnych zajęciach.
- Indywidualny sposób myślenia i działania.
- Zainteresowanie dziecka rozwiązywaniem nowych problemów”<sup>1</sup>.

Istotą pracy pedagogicznej nauczyciela z dzieckiem w młodszym wieku szkolnym jest swoiste komunikowanie się nauczyciela z dzieckiem. Ryszard Więkowski twierdzi, że „w komunikacji z dzieckiem nauczyciel powinien występować w roli informującego, udzielającego odpowiedzi, akceptującego, oponującego, proponującego. Tak, więc nauczyciel nie naucza, ale organizuje warunki stymulujące pro-

---

<sup>1</sup> D. Lewis.: Jak wychowywać zdolne dziecko? Warszawa 1988. PZWL.

ces spontanicznej aktywności poznawczej i eksploracyjnej dziecka”<sup>2</sup>. Nauczyciel w kontakcie z dziećmi musi mieć ciągle nowe pomysły. Musi umieć czymś dziecko zająć. Musi ciągle wprowadzać tzw. "dysonans poznawczy" - jest to rozbieżność między dotychczasowym doświadczeniem dziecka, a aktualną sytuacją, jak twierdzi R. Więckowski.

W procesie dydaktycznym wykorzystuje się zwykle wiele metod i środków dydaktycznych, aby efektywnie i ciekawie przekazać wiadomości i umiejętności, jakie dziecko powinno opanować podczas danej lekcji. W dobie rozwoju edukacji informatycznej nauczyciel kształcenia zintegrowanego powinien skutecznie i efektywnie wykorzystywać również nowoczesny środek dydaktyczny, czyli komputer.

Uczniowie wcale nie muszą ciągle zasiadać przed komputerami i izolować się od klasy, aby w "nowoczesny sposób" zdobywać wiedzę. Nie można również dopuścić do takiej sytuacji, w której komputer zacznie być postrzegany jako sposób na życie, naukę oraz spędzania wolnego czasu, ale też nie należy lekceważyć go jako narzędzie pracy. Jeżeli mamy dostęp do komputera możemy wykorzystywać w swojej pracy różnego rodzaju programy multimedialne, encyklopedie, jak również samodzielnie wykonane prezentacje. Należy bardzo mocno podkreślić ogromne możliwości multimedialnych programów edukacyjnych.

Katarzyna Kozioł uważa, że „ich różnorodność, zintegrowany układ treści i działań sprzyja wszechstronnemu rozwojowi dziecka, budząc zaciekawienie tematem i prawdziwe zaangażowanie w wykonanie działań”<sup>3</sup>.

Marzena Majewska twierdzi, że „nauczyciel projektujący lekcję z wykorzystaniem komputera powinien skupić uwagę na sferze psychodydaktycznej ucznia. Zapewniając, bowiem dostęp do atrakcyjnych źródeł i urozmaicając zajęcia, może spowodować zmianę stosunku emocjonalno - motywacyjnego wobec procesu przyswajania wiedzy”<sup>4</sup>.

Warto również wspomnieć o edukacyjnej roli Internetu i jego właściwym wykorzystaniu w procesie dydaktycznym. Ułatwia on wyszukiwanie i gromadzenie ak-

---

<sup>2</sup> R. Więckowski.: Udział nauczyciela w stymulowaniu rozwoju dziecka., „Życie Szkoły” 9/2001.

<sup>3</sup> K. Kozioł.: Komputer w kształceniu zintegrowanym. „ Życie Szkoły” 9/2002

<sup>4</sup> M. Majewska.: Komputer w edukacji polonistycznej. „ Nowa Szkoła” 9/2002

tualnych, przydatnych informacji, których w kształceniu zintegrowanym ze względu na wieloprzecmiotowość i wieloprotblemowość stale potrzebujemy. Nie możemy zapominać o zagrożeniach i niebezpieczeństwach, jakie niesie nieplanowane i niekontrolowane wykorzystywanie komputera przez dzieci. Musimy uwzględnić w trakcie zajęć zintegrowanych również właściwą higienę pracy, wykorzystywanie ćwiczeń dramowych, ruchowych i muzycznych, które w sposób celowy zrelaksują i odprężą dzieci podczas zajęć.

### **3. Wykorzystanie komputera w nauce czytania**

Szybki postęp we wszystkich dziedzinach życia sprawia, że programy szkolne są coraz bardziej przeładowane informacjami. W tej sytuacji bardzo ważne jest jak najwcześniejsze przygotowanie dzieci do podjęcia nauki czytania i pisania. Doskonałym narzędziem, aczkolwiek mało docenianym jest komputer wraz z oprogramowaniem multimedialnym. Z roku na rok na polskim rynku pojawia się wiele programów edukacyjnych dla dzieci młodszych. Z pewnością wykorzystywane w procesie czytania staną się doskonałą pomocą wspomagającą pracę nauczycieli. Stymulują one rozwój wielu funkcji, niedostępnych dotąd dla nauczyciela, który nie wykorzystywał komputera.

Jednakże stosowanie komputera w edukacji wczesnoszkolnej ciągle jeszcze z trudem toruje sobie drogę. Główna przyczyna takiego stanu rzeczy związana jest z niedostatkiem sprzętu informatycznego, brakiem dostępu dzieci klas młodszych do pracowni komputerowej oraz ubogim wyposażeniem szkół we właściwe oprogramowanie przeznaczone dla tej grupy wiekowej. Druga pod tym względem ważności przyczyna wynika z postawy kadry pedagogicznej, która jest obojętna, a nawet niechętna, poznaniu wartości pedagogicznych, jakie niesie ze sobą komputer i umiejętne jego zastosowanie w procesie kształcenia dzieci.

Pedagodzy, którzy sięgają w swojej pracy po to narzędzie, kierują się zazwyczaj intuicją, własną pomysłowością, nierzadko metodą prób i błędów. Brak, bowiem literatury dotyczącej możliwości i sposobów wykorzystania komputera w edukacji wczesnoszkolnej. Czy w takiej sytuacji, kiedy są już sprawdzone, tradycyjne sposoby pracy, warto ryzykować wprowadzenie nowego medium dydaktycznego, którego skuteczność nie jest dobrze znana?

Myślę, że odpowiedź na to pytanie powinna być twierdząca, gdyż dzieci żyjące w dobie technologii informacyjnej mają większe wymagania niż pokolenia wcześniejsze, uczące się za pomocą kartki papieru, ołówka i obrazka, – czyli prostych mediów dydaktycznych.



E. Malmquist pisał: „Nie ma wątpliwości, że komputery mogą być bardzo pożyteczne w ćwiczeniach takich elementów umiejętności czytania, które wymagają wielokrotnego powtarzania dla wyrobienia wprawy.

Technika będzie z pewnością w przyszłości odgrywać coraz większą rolę w nauce czytania. Z pewnością programy komputerowe umożliwią intensyfikację ćwiczeń na różnych poziomach umiejętności. Jaki to daje efekt, wiemy na razie bardzo niewiele? Ale daje nam to podstawę do nadziei na polepszenie w przyszłości nauki czytania w pewnych dziedzinach, nie wykluczając też początkowej nauki czytania.

W ostatnich latach obok tradycyjnych metod nauki czytania pojawiło się wiele nowych koncepcji nauki czytania, umownie zwanych metodami. Nowych nie oznacza, że innych niż te, które istnieją od dawna. Większość rozwiązań to próby modyfikacji metod analityczno – syntetycznych lub globalnych oraz postulaty dotyczące wydłużenia w czasie nauki czytania poprzez zachęcanie do jej rozpoczęcia z dziećmi poniżej szóstego roku życia”<sup>5</sup>.

Jedną z tych metod jest metoda komputerowa, polegająca na wykorzystaniu komputerowych programów edukacyjnych do nauki czytania.

Obecnie dla większości dzieci kontakt z komputerem wydaje się czymś naturalnym. Dlatego należy w nauce czytania uwzględnić również komputer, który powinien mieć określony wpływ na przyspieszenie opanowania umiejętności czytania. „Nauka czytania z wykorzystaniem komputerowego oprogramowania multimedialnego w znacznym stopniu aktywizuje ucznia w procesie nabywania umiejętności czytania. Związane to jest z polisensorycznym działaniem na dziecko tego typu oprogramowania. Ta wielość bodźców powoduje uruchomienie wielorakich rodzajów aktywności, takich jak: aktywność spostrzeżeniowa, intelektualna, emocjonalna, manualna”<sup>6</sup>. Ciągłe wykorzystywanie tylko jednego kanału percepcyjnego powoduje spadek wrażliwości u ucznia na kolejne informacje bądź sprawności.

Wykorzystując komputer w nauczaniu, dzieci uczą się formułowania problemu i analizowania możliwości uzyskania jego optymalnego rozwiązania. Wypraco-

---

<sup>5</sup> K. Kamińska.: Nauka czytania dzieci w wieku przedszkolnym. Warszawa 1999 WSiP.

<sup>6</sup> R. Wroński.: Współczesna technologia kształcenia, [w]: Propedeutyka dydaktyki medialnej. Warszawa 1990.

wane przez dzieci konkluzje wyrabiają u nich nawyki myślenia twórczego i pojęciowego. Zatem realizowany jest cel procesu nauczania i uczenia się poprzez przyswajanie wiadomości, umiejętności i wartości oraz monitorowany jest proces dydaktyczno - wychowawczy.

„Poprzez korzystanie ze sprzętu informatycznego, kształtowany jest nawyk do skoncentrowania się i dobrego zorganizowania swojej pracy. Opanowanie określonych umiejętności w pracy z komputerem, takich jak znajomość klawiatury i sposobów użycia określonych klawiszy, uruchomienie programu i praca stanowią ważny element kultury informatycznej, którą dzieci powinny wzbogacać na dalszych etapach swej edukacji”<sup>7</sup>.

„Wykorzystanie komputera w nauczaniu powinno zwiększyć efektywność działań pedagogicznych i zapewnić maksymalną indywidualizację pracy, bo przecież każde dziecko ma swoją osobowość i pracuje w innym tempie. Taka forma pracy powinna zapewnić dziecku komfort psychiczny. Należy jednak pamiętać, że stopień trudności poszczególnych programów nie jest jednakowy, dlatego powinno się przyzwyczajać dziecko do obcowania z komputerem i rozpoczynać naukę od najprostszych programów dydaktycznych, skonstruowanych w formie gry”<sup>8</sup>.

Komputer nie zdenerwuje się pomimo kolejnych potknięć ucznia. Nie będzie się śmiał nawet z największego błędu oraz powtórzy wielokrotnie to samo zadanie, gdy znajdzie taka potrzeba. To, że komputer nie wystawia oceny, powoduje, że dziecko może pracować bez stresu. Niebanalny staje się też aspekt wychowawczo - dydaktyczny, bo sam komputer jest wymagającym, konsekwentnym i nie przekupnym partnerem.

Atrakcyjna forma graficzna i ciekawa fabuła programów pozwalają znacznie uprzyjemnić naukę oraz wzmóc u dziecka motywację do ćwiczeń. Większość programów posiada prostą budowę, co pozwala na samodzielną pracę dziecka z komputerem przy niewielkiej pomocy nauczyciela.

---

<sup>7</sup> S. Juszczyk, W. Zając.: Komputerowa edukacja uczniów z zaburzeniami w czytaniu i pisaniu. Katowice 1997.

<sup>8</sup> J. Gruba, P. Gruba.: Rozwój zainteresowań informatycznych uczniów klas młodszych. Mysłowice 1997.

## **Scenariusze zajęć w klasie I z wykorzystaniem programu komputerowego „Klik uczy czytać” oraz podręcznika „Wesoła szkoła”**

### **I Temat zajęć: Tata i ja.**

**Metody pracy:** rozmowa, działalność praktyczna, pokaz, obserwacja, metoda zabaw dydaktycznych, metoda analityczno – percepcyjna, pokaz.

**Formy pracy:** zbiorowa jednolita, indywidualna, grupowa.

**Środki dydaktyczne:** komputery, program multimedialny „Klik uczy czytać”, podręcznik i karty pracy „Wesoła szkoła”.

### **Przebieg zajęć:**

#### **1. Wypowiedzi dzieci na temat zajęć i zabaw z tatą:**

Nauczyciel proponuje uczniom wysłuchanie wiersza „Portret Ojca” M. Książka oraz porównanie swojego taty z tatą z wiersza.

#### **2. Rysowanie przez dzieci ulubionych zajęć i zabaw z tatą.**

#### **3. Zorganizowanie wystawki, omówienie prac.**

#### **4. Analiza i synteza wzrokowo-słuchowa wyrazów, wyodrębnienie głoski T, t.**

Przypomnienie uczniom wyglądu drukowanej litery **T, t** ćwiczenia z wykorzystaniem programu *Klik uczy czytać*.

Po włączeniu programu ukazuje się okno z czterema piórnikiemami. Należy kliknąć na dowolny z nich, aby otworzyć go, kliknąć na wzornik liter i wybrać **T, t** następnie dwa razy kliknąć na dłoń w prawym dolnym rogu.

Zadaniem uczniów jest przeciągnięcie za pomocą myszki drukowanej litery **T, t** w odpowiednie miejsce w wyrazie (*telefon, traktor, tulipan, beret*). Po wykonaniu tego zadania ukazują się półki, na których należy umieścić wielkie lub małe litery drukowane **T, t**.

#### **5. Nauka pisania T, t w izolacji.**

Nauczyciel prezentuje małą literę pisaną t, uczniowie „piszą” ją palcem w powietrzu, na blacie stolika, odwróconym do góry ołówkiem po wzorze na karcie pracy, wreszcie w powiększonej i zwykłej liniaturze. W analogiczny sposób uczą się pisać wielką literę T. Nauczyciel zwraca uwagę na wykorzystanie wielkiej litery w pisowni imion oraz na początku zdania.

**6. Zabawa ruchowa:** „Jadę z tatą na wycieczkę” (dzieci spacerują po klasie, naśladują wiosłowanie, „zbierają” grzyby, na dywaniku „jadą” na rowerze itp.).

**7. Czytanie i nauka pisania sylab z literą T, t. Wykorzystanie programu *Klik uczy czytać*.**

Nauczyciel prezentuje sposób łączenia litery **t** z samogłoskami, uczniowie wykonują ćwiczenie 1 na karcie pracy 40.

Po otwarciu piórnika w programie *Klik uczy czytać* należy wybrać klej, kliknąć na literę **T, t** i wybrać rysunek taty. Po ułożeniu puzzli uczniowie wspólnie z Klikiem dokonują analizy i syntezy wyrazów (można dodatkowo wybrać inne rysunki).

**8. Liczenie liter i głosek w wyrazach.**

Nauczyciel wzorowo czyta tekst z podręcznika, s. 43. Po przeczytaniu pytań uczniowie liczą instrumenty i motyle. Uczniowie wyszukują w tekście najdłuższe i najkrótsze wyrazy, liczą głoski i litery w wyrazach wskazanych przez nauczyciela. Wykonują ćwiczenie 3 na karcie pracy 40.

**9. Podsumowanie zajęć, ocena aktywności uczniów. Zadanie pracy domowej:** wykonać ćwiczenie 4 i 5 na karcie 40 oraz nauczyć się czytać tekst z podręcznika na s. 43.

**II Temat zajęć: Koncert dla rodziców**

**Metody pracy:** ćwiczenia praktyczne, gry i zabawy dydaktyczne, praca z książką.

**Formy pracy:** indywidualna, zespołowa, grupowa.

**Środki dydaktyczne:** komputery, program multimedialny „Klik uczy czytać”, podręcznik i karty pracy „Wesoła szkoła”, instrumenty perkusyjne, przybory gimnastyczne.

**Przebieg zajęć:**

**1. Głośne czytanie tekstu na s. 43.**

Nauczyciel sprawdza poprawność i tempo czytania. Następnie zwraca uwagę na ilustrację obok tekstu, uczniowie wymieniają nazwy instrumentów, dzieląc je na głoski i sylaby. Wykonują ćwiczenie 1 na s. 44 w podręczniku.

**2. Instrumenty perkusyjne.**

Nauczyciel rozdaje uczniom bębenki, trójkąty, drewnienka, kołatki i tamburyna. Uczniowie zapoznają się z ich dźwiękiem. Uczniowie kolejno wypowiadają rytmicznie swoje imiona z akompaniamentem instrumentu.

Zabawa ruchowa: Nauczyciel wystukuje na tamburynie rytm, uczniowie poruszają się po klasie: rytm powolny - dzieci są ociężałymi niedźwiadkami; rytm szybki - dzieci są radosnymi wróbelkami. Nauczyciel wyjaśnia, że powolny rytm, w którym się uczniowie poruszali, oznaczamy sylabą rytmiczną **ta**, a szybki rytm - sylabą **ti**. Uczniowie wykonują ćwiczenia 1, 2, 3 na karcie 42.

**3. Nauka piosenki „Razem uczmy się literek”.**

W programie *Klik uczy czytać* po otwarciu piórnika należy wybrać temperówkę. Po kliknięciu na nią uczniowie usłyszą piosenkę:

<i>W tym programie mieszka Klik,</i>	<i>Klik nie nudzi nigdy mnie,</i>
<i>co literek uczy w mig.</i>	<i>świetnie zawsze bawię się.</i>
<i>A - jak astry, m - jak mak,</i>	<i>O - jak osa, I-jak las,</i>
<i>kształt tych liter teraz znam.</i>	<i>już zabawę zacząć czas.</i>

**Refren:**

*Razem uczmy się literek, bo literki ważne są. Można z nich ułożyć wyraz: mama, tata oraz dom.*

*Klik pokaże chętnie nam  
wszystkie znaki, które znam.*

*G - jak gawron, s - jak smok,  
do zabawy razem - hop!*

*Bajkę tworzy dla nas Klik,  
skacze, biega tak, jak nikt.*

*P - jak pajac, m-jak miś,  
abecadło poznam dziś.*

#### **4. Wykonanie piosenki z akompaniamentem perkusyjnym.**

Nauczyciel proponuje uczniom przygotowanie koncertu dla rodziców. Do poznanej piosenki układają akompaniament perkusyjny, np.:

rytm dla bębna: ta ta ta ta ta ta ta ta

rytm dla kołatki: ti ti ti ti ti ti ti ti ti ti ti ti ti ti ti ti

rytm dla grzechotki: ta ta ti ti ti ti ta ta ti ti ti ti

Uczniowie podzieleni na grupy próbują wystukać sam rytm, potem śpiewają piosenkę z akompaniamentem perkusyjnym.

#### **5. Monografia liczby 3.**

Nauczyciel czyta wiersz M. Czerkawskiej pt. „Listki”.

*Pierwszy listek złoty z lipy spadł,*

*złakł się i przy płocie w krzaku siadł.*

*Drugi liść, czerwony, zleciał z buka*

*i poszedł z wietrzykiem ścieżki szukać.*

*Trzeci liść, różowy, sfrunął z klonu.*

*Jaś go dla siostrzyczki wziął do domu.*

Uczniowie na kartkach otrzymanych od nauczyciela kolorują liście, nauczyciel czyta ponownie wiersz.

- Ile listków pokolorowaliście? Wyliczcie po kolei, jakiego są koloru. Wskażcie w klasie przedmioty, których jest tyle samo, ile pokolorowanych liści (3 okna, 3 kontakty).

Nauczyciel demonstruje sposób pisania cyfry 3. Uczniowie wykonują próby w powietrzu, palcem po ławce, wodzą ołówkiem po kształcie cyfry. Piszą cyfry na karcie pracy 41, wykonują ćwiczenie 1 i 2.

#### **6. Ćwiczenia na oponach ze współwiczającym rozwijające szybkość i zwinność.**

- Walka o zachowanie równowagi na krawędzi opony.
- Przenoszenie opony w parach na wyznaczone miejsce.

- Rzuty dowolne drobnymi przyborami do otworów opon.
- Wieloskoki: skok w dal z miejsca (próba przeskoku przez oponę).
- Przeciąganie opon zaczepionych na linie. Klasa podzielona na dwa zespoły. Miejsce zabawy ograniczone linią startu i linią mety. Na sygnał zespoły podbiegają, każdy do swojej liny, przeciągają przyczepioną do jej końca oponę jak najszybciej za linię mety.

**7. Utrwalenie piosenki „Razem uczmy się literek”.**

**8. Podsumowanie zajęć, ocena aktywności uczniów.**

#### **4. Rola komputerów w nauczaniu ortografii w edukacji**

**wczesnoszkolnej.**

Głównym celem edukacji polonistycznej w klasach początkowych jest nauka komunikatywnego posługiwania się przez dzieci w mowie i piśmie językiem ojczystym. Praca nad budzeniem świadomości i czujności ortograficznej u uczniów, szczególnie w kształceniu zintegrowanym, jest bardzo trudnym zadaniem. Od nauczyciela wymaga się stałego czuwania nad stanem pisowni uczniów. W nauczaniu ortografii i utrwalaniu materiału mogą pomóc nam różne edukacyjne i dydaktyczne programy komputerowe. Nauczanie wspomagane komputerem stwarza znakomite warunki dla rozwoju myślowo-twórczego uczących się dzieci oddziaływania na ich osobowość i ułatwia nabywanie różnorodnych umiejętności. Komputer pomaga w indywidualizacji nauczania zarówno pod względem tempa, czasu pracy, jak i stopnia wykonywanych ćwiczeń. Dzięki takiemu zróżnicowaniu zadań każde dziecko może odnieść sukces. Warto też zaznaczyć, że każdorazowo praca z komputerem stanowi doskonały sposób na usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej i orientacji przestrzennej u uczniów. Należy również wspomnieć o aspekcie wychowawczym lekcji komputerowych w edukacji początkowej. Praca z komputerem stwarza wiele okazji do samokontroli i samooceny, a w przypadku pracy zespołowej uczy bezpośredniej współpracy - pobudza do dyskusji stawia przed koniecznością wypracowania wspólnych rozwiązań, za które ponosi się zespołową odpowiedzialność. Ortograficzne programy komputerowe w nauczaniu wczesnoszkolnym służą zwłaszcza utrwaleniu umiejętności, stymulują do współzawodnictwa poprzez zawarte w nich elementy samooceny np. tabele zwycięzców. Zachęca to dzieci do podejmowania wysiłku na nowo w celu umieszczenia siebie coraz wyżej na skali porównań społecznych. Współzawodnictwo nie jest natomiast wskazane, gdy chcemy uzyskać efekty w zakresie myślenia twórczego. Pobudzająco działają wtedy pochwały lub nagrody prezentowane przez komputer np. w postaci krótkich animacji. Komputer prawidłowo wykorzystywany w praktyce szkolnej, a w szczególności na „lekcjach ortograficznych” stwarza wiele nowych możliwości dla rozwoju myślenia



twórczego uczniów. Można go, więc uznać za niezwykle cenny, nowoczesny środek dydaktyczny.

**Scenariusz zajęć zintegrowanych w klasie II z wykorzystaniem programu multimedialnego „Klik uczy ortografii”.**

**Temat zajęć:** *Utrwalenie pisowni wyrazów z „rz”.*

**Metody pracy:** rozmowa, metoda zabaw dydaktycznych, pokaz, obserwacja, działalność praktyczna, metoda problemowo – odtwórcza, metoda analityczno – percepcyjna.

**Formy pracy:** zbiorowa jednolita, indywidualna zróżnicowana, grupowa jednolita i zróżnicowana.

**Środki dydaktyczne:** komputery, program multimedialny „Klik uczy ortografii” wydawnictwo WSiP, magnetofon, kaseta z nagraniem piosenki pt. „Komputerowe marzenie”, zagadki rysunkowe, rebusy, ilustracje, słowniki ortograficzne, karteczki z zadaniami dla każdego ucznia.

**Przebieg zajęć:**

- 1. Czynności organizacyjno – porządkowe.**
- 2. Wprowadzenie do tematu zajęć.**

*- Rozwiąż działania, uporządkuj wyniki od największego do najmniejszego i odczytaj temat lekcji.*

<b>Utrwalamy</b>
<b>100-10+4</b>

<b>pisownię</b>
<b>25-5+55</b>

<b>wyrazów</b>
<b>(35-22)-7</b>

<b>z „rz”</b>
<b>54-(22+32)</b>

### 3. Przypomnienie pisowni wyrazów z „rz”:

- *Kiedy należy pisać wyrazy z „rz”:*

- Jeżeli „rz” wymienia się na r.
- W zakończeniach –arz, -erz.
- Po spółgłoskach p, b, t, d, k, g, j, w, ch, z wyjątkiem wyrazów pszenica, pszczoła.

### 4. Rozmowa na temat wiosny:

- *Jaki teraz mamy miesiąc? (marzec) Jak napiszemy nazwę tego miesiąca?*

- *Kiedy rozpoczyna się kalendarzowa wiosna?*

- *Wysłuchajcie teraz wiersza pt. „Katar” i postarajcie się zapamiętać wyrazy, w których słychać „rz”.*

Nauczyciel zawiesza na tablicy wyrazy z lukami. Zadaniem uczniów jest uzupełnić wyrazy.

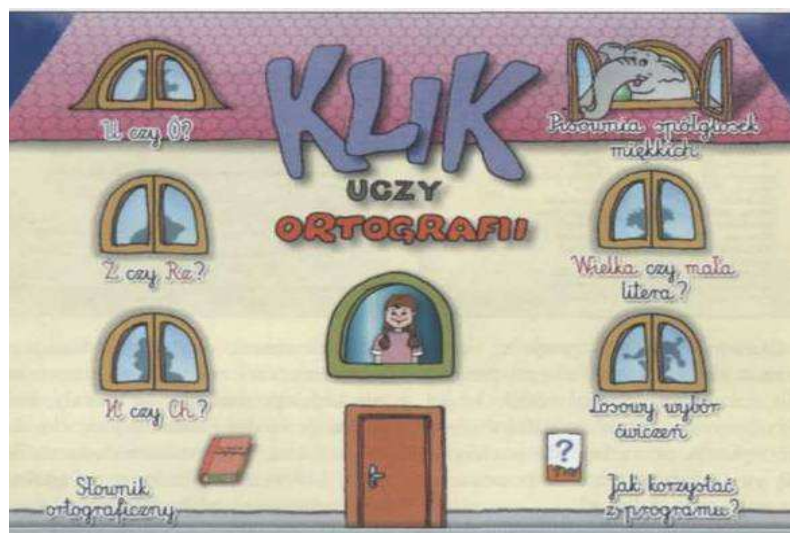
*po kata... e – bo .....*

*na termomet...e – bo.....*

### 5. Praca z komputerem.

Nauczyciel uruchamia program edukacyjny „Klik uczy ortografii”

(patrz rys 1).



Rys.1 Okno programu „Klik uczy ortografii”

Uczniowie po wysłuchaniu poleceń wykonują zadanie. Dobierają parami wyrazy z *r* i *rz*:

*mądry, pisarka, miara, bierze, rower, morski, skóra, gorzki, orzeł, w marcu, na jeziorze, wiara, marzec, skórany, gorycz, orły, rowerzysta, morze, jezioro, wierzyć, brać, mierzyć pisarz, mądrze*

## 6. Przerwa śródlekcyjna.

Śpiewanie przez dzieci piosenki pt. „Komputerowe marzenie”.

Interpretacja ruchowa treści utworu i charakteru muzyki.

## 7. Praca ze słownikiem ortograficznym.

Nauczyciel czyta zagadki i wywiesza rebusy.

Zadaniem uczniów jest odszukanie trzech wyrazów w słowniku ortograficznym i ułożenie ich w kolejności alfabetycznej.

(Nauczyciel nadzoruje pracę dzieci i udziela niezbędnych wskazówek. Sprawdza poprawność wykonanego zadania).

## **8. Praca z komputerem.**

Zadaniem uczniów jest skierowanie „piłki” do właściwej bramki z końcówką – arz, -  
erz.

W wyniku celnego rzutu powstają wyrazy: narciarz, kucharz, pacierz, lekarz, rycerz, żeglarz, Włodzimierz, nietoperz, żołnierz.

## **9. Pisownia wyrazów z „rz” po spółgłoskach.**

Uczniowie otrzymują zadania na dwóch poziomach:

I poziom – wpisywanie wyrazów do tabel.

II poziom – przekształcanie wyrazów tak, aby r zmieniło się w rz.

Wyszukiwanie w tekście wyrazów, z „rz”.

*W brzezynie chrząszcz wiosną drzemie.*

*Grzesiu spójrz - korzeń.*

*Przygnał dziś trzodę Wawrzyn nad wodę.*

Przypomnienie barw podstawowych i pokolorowanie spółgłosek, po których piszemy „rz”.

## **10. Praca z komputerem.**

Zadaniem uczniów jest umiejscowienie wyrazów za pomocą kursorów wirtualnych w odpowiednim statku. Statki noszą nazwy samogłosek, po których piszemy „rz”.

Wyrazy występujące w zabawie: *drzwi, krzesło, skrzydło, dojrzewać, wrzawa, spojrzeć, brzęczy, trzcina, trzepak, chrzest, wrzątek, grzywa, przyroda, brzeg, drzewo, zagrzać, chrzan, przeciek.*

Ćwiczenie utrwalające: „malarz”.

Zadaniem uczniów jest podpisanie rysunków: *malarz, drzewo, morze, marynarz.*

### **11. Posumowanie zajęć:**

- *Kto przypomni zasady pisowni wyrazów z „rz”?*
- *Z jakiego programu korzystaliśmy na zajęciach?*

## **5. Zastosowanie komputera w kształceniu zintegrowanym**

### ***5.1. Edytory tekstowe i graficzne***

Do komputerowego redagowania tekstu służą specjalne programy, zwane edytorami tekstu. W mojej praktyce pedagogicznej wykorzystuję różne edytory tekstu, zwłaszcza Word Pad i Word. Dzieci mogą tworzyć własne prace pisemne, drukować je i powielać. Samodzielnie poprawiają błędy i wprowadzają zmiany w tekście, dobierają czcionkę zapisują na dyskietce albo drukują własną pracę. Może ona znaleźć się w gazetce klasowej czy kronice szkolnej. Praca z edytorami niezwykle angażuje uczniów będąc dla nich równocześnie źródłem radości i dumy z samodzielnie wykonanej pracy. Doskonałą ortografię, rozwijają spostrzegawczość, usprawniają umiejętności układania wyrazów w kolejności alfabetycznej, sporządzania list czy spisów przedmiotów. Rozwijają umiejętności redagowania różnych form wypowiedzi pisemnych: życzeń, listów, opowiadań, opisów, dialogów, wierszy.

Równie przydatne, a zarazem interesujące dla uczniów jest korzystanie z programów malarskich (graficznych). Na lekcjach plastyki komputer może zastąpić z powodzeniem kartkę papieru, kredki, farby, a projektowanie samego rysunku rozwija wyobraźnię dziecka i stwarza silną motywację do twórczej pracy z komputerem. Do najczęściej wykorzystywanych programów graficznych należą: Point, Corel Draw.

Na lekcjach muzyki można graficznie zapisać melodię, zaprezentować wysokość dźwięków, wartość nut, i schematów rytmicznych na ekranie monitora.

Edytory graficzne mogą także stanowić źródło ciekawych ćwiczeń usprawniających percepcję wzrokową, orientację przestrzenną i sprawność manualną.

Edytory tekstu i grafiki mogą być także bardzo pomocne samym nauczycielom służąc do opracowania różnych materiałów do zajęć np: sprawdziany, karty pracy, dyplomy, teksty z lukami i wielu innych.

## ***5.2. Prezentacje multimedialne tworzone przez nauczyciela***

Komputer multimedialny, wraz ze specjalnym programem, stanowi świetne narzędzie do opracowania prezentacji multimedialnych. Program prezentacyjny pozwala na przygotowanie i sterowanie ekspozycją kolejnych slajdów zawierających tekst, obrazy lub ich kombinacje, także z dodatkowym tłem. Można również dołączyć podkład muzyczny lub komentarz słowny czy też włączyć do prezentacji sekwencje animowane lub wideo. Kolejne ekrany można wywoływać za pomocą myszki lub klawiszy, prezentacja może też przypominać projekcję filmową. Przygotowanie dobrej prezentacji jest dość czasochłonne, wymaga dokładnego przemyślenia tego, co chcemy pokazać (treść, forma) oraz struktury poszczególnych ekranów i całego pokazu. Uzyskane efekty są jednak znacznie bardziej atrakcyjne dla ucznia niż tradycyjny pokaz, a informacje przekazywane równocześnie w języku obrazów, słów, dźwięków i działań umożliwiają przeżywanie i wielozmysłowe poznanie fragmentu otaczającej rzeczywistości. Taki sposób przekazu jest niezwykle cenny w codziennej praktyce szkolnej, ponieważ bezpośredni kontakt z rzeczywistością jest w szkole bardzo ograniczony. Osobliwym walorem prezentacji multimedialnych jest możliwość dynamicznego (np. poprzez animacje, włączone do niej krótkie filmy) przedstawiania statycznych treści kształcenia. Ma to szczególnie duże znaczenie dla rozwoju spostrzeżeń, pamięci i myślowego aktywizowania dzieci.

Ważną zaletą systemów do tworzenia prezentacji multimedialnych jest fakt, że właściwie nie wymagają znajomości elementów programowania od ich użytkowników. Potrzebna jest natomiast wiedza na temat tworzenia dokumentów multimedialnych. Warto, więc korzystać z takich programów prezentacyjnych, do których dołączona jest na CDROM bogata biblioteka plików graficznych i multimedialnych np. CHARISMA firmy MICROGRAFX.

### **5.3. Gotowe oprogramowanie edukacyjne**

Oprogramowanie edukacyjne przeznaczone do zastosowania w klasach I-III jest dość bogate i nadal zwiększa swą ofertę. Od kilku lat dostępne są programy multimedialne nagrane na krążkach CD, tym bardziej cenne, gdyż zgodnie z założeniami nauczania zintegrowanego łączą w sobie treści z różnych edukacji. Każdy nauczyciel planujący wykorzystać komputer podczas zajęć powinien zdawać sobie sprawę, że pełny sukces zapewni mu jedynie program komputerowy starannie dobrany do celów i treści nauczania realizowanych podczas zajęć. Ważny jest również odpowiedni poziom umiejętności uczniów w zakresie obsługi komputera. Jest to istotne ze względu na zsynchronizowanie wykonania czynności w momencie, gdy uczeń zna rozwiązanie i ma je wykorzystać w programie.

W przypadku wyboru właściwego programu edukacyjnego odpada też problem aktywizacji uczniów (nawet tych słabszych), jako że współczesne programy poprzez bliską dziecku tematykę, atrakcyjność graficzną i dźwiękową, zawartość ciekawych i zróżnicowanych pod względem trudności zadań z elementami zabawy, czy też stosowanie różnych form nagradzania za dobrze wykonaną pracę, potrafią znacznie dłużej niż inne środki dydaktyczne przyciągnąć uwagę dziecka wczesnoszkolnego. Większość z nich nastawiona jest głównie na utrwalanie wcześniej poznanych wiadomości i umiejętności, ale ostatnio pojawiają się też inne - kształtujące nowe pojęcia, rozwijające myślenie twórcze i wyobraźnię.

Dla przykładu, programy zawierające min. treści matematyczne pomagają w sposób łatwy i przyjemny usprawnić technikę rachunkową w zakresie czterech podstawowych działań (i nie tylko), ale istnieją też programy bardzo pomocne w kształtowaniu pojęć matematycznych np. pojęcia liczby, pojęć geometrycznych albo rozwijające samodzielne myślenie na drodze rozwiązywania problemów. Niektóre programy uczą i doskonalą przydatne w życiu umiejętności praktyczne: umiejętność odczytywania godzin na zegarze, dokonywania obliczeń zegarowych, posługiwania się kalendarzem czy środkami płatniczymi.

Właściwie dobrany program może stanowić też świetne narzędzie do przeprowadzania testów kontrolnych, umożliwiające nauczycielowi dokonanie obiektywnej oceny umiejętności uczniów i znacznie mniej stresujące dla dzieci niż tradycyj-



cyjne klasówki. Z kolei programy komputerowe zawierające treści z zakresu edukacji polonistycznej potrafią skutecznie rozbudzić zainteresowanie nauką czytania i pisania. I tak najmłodszym uczniom ułatwiają poznać literki, a potem ich kolejność w alfabecie. Niektóre z nich łączą naukę trudnych i mało interesujących zasad ortografii z dobrą zabawą, a także umożliwiają przeprowadzanie dyktand i dokonywanie ich korekty przez samych uczniów.

Multimedialne bajki i inne opowieści oddziałujące na wyobraźnię dzieci są niezwykle przydatne w doskonaleniu umiejętności czytania ze zrozumieniem, w rozwijaniu dziecięcych wypowiedzi ustnych i wzbogacaniu słownictwa; mogą też stanowić inspirację do wypowiedzi pisemnych np. twórczych tekstów (układanie dalszego ciągu, innego zakończenia) czy prac plastycznych

W ramach edukacji muzycznej można rozwijać pamięć muzyczną, słuch i poczucie rytmu oraz tworzyć na ekranie monitora najprostszy zapis nutowy melodii wymyślonych i zagranych przez dzieci. Komputer multimedialny może służyć także jako generator barw i brzmień różnych instrumentów, których tonację i tempo melodii uczeń może zmieniać.

Nieocenione usługi oddaje komputer w nauczaniu języków obcych, a zwłaszcza w poznawaniu i utrwalaniu materiału słownikowego.

Jak już wcześniej wspomniałam wiele programów edukacyjnych integruje treści z zakresu różnych edukacji, włącznie z treściami wychowawczymi. Właściwie zastosowana integracja ułatwia ukazywanie rzeczywistości na tle wzajemnych zależności i tak skonstruowany program stanowi element wiążący treści z poszczególnych edukacji podczas zajęć zintegrowanych.

Nie należy także zapominać o aspekcie wychowawczym zajęć wspomaganych komputerem, tak ważnym na etapie wczesnoszkolnym. Praca z komputerem stwarza wiele okazji do kształtowania osobowości wychowanków. I tak, uczy wytrwałości, umiejętności samodzielnego podejmowania decyzji i dokonywania właściwych wyborów, a co za tym idzie - samokontroli i samooceny. W przypadku pracy zespołowej wdraża do współpracy, pobudza do dyskusji, stawia przed koniecznością wypracowania wspólnych rozwiązań, za które ponosi się zespołową odpowiedzialność.

Wiele edukacyjnych programów komputerowych służących utrwalaniu umiejętności, stymuluje do „zdrowego” współzawodnictwa poprzez zawarte w nich elementy nagradzania i oceny. Zachęca to dzieci do podejmowania wysiłku na nowo w celu osiągnięcia coraz lepszych wyników. Współzawodnictwo nie jest natomiast wskazane, gdy chcemy uzyskać efekty w zakresie myślenia twórczego. Pobudzająco działają wtedy raczej dowody uznania wyrażane przez komputer i nauczyciela. Wykorzystywanie komputera podczas zajęć nie pozostaje również bez znaczenia dla dyscypliny podczas ich trwania: nie ma potrzeby upominania czy zachęcania któregośkolwiek z uczniów do pracy. Z drugiej strony, podczas lekcji z komputerem nigdy nie panuje idealna cisza, ale raczej „szum twórczy” wynikający z emocjonalnego zaangażowania dzieci w wykonywanie zadań czy też uzgadniania rozwiązań w przypadku pracy zespołowej.

#### ***5.4. Dostępne programy multimedialne do wykorzystania w nauczaniu zintegrowanym.***

Najbardziej popularnym programem jest seria edukacyjnych programów multimedialnych Klik uczy....

***Klik uczy czytać*** - to wspaniały elementarz, który „rozmawia” z dzieckiem, reaguje na jego błędy, chwali, zachęca do zabawy, podpowiada, jeśli polecenie nie zostało zrozumiane. Dziecko poznaje dwadzieścia cztery litery, czyta proste teksty, pisze posługując się klawiaturą. Animowane prezentacje liter, wiele zabaw, krzyżówek, zagadek, rebusów, łamigłówek, ponad 150 układanek typu puzzle, połączonych z odczytywaniem nazw układanych przedmiotów z podziałem na sylaby i głoski - to wielka różnorodność zadań.

***Klik uczy liczyć w zielonej szkole*** - to program, który zabiera dziecko w atrakcyjną podróż po świecie przyrody. Dzięki zabawom połączonym z zadaniami matematycznymi dziecko poznaje osiem środowisk: miasto, dom, ogród, łąkę, park, las, staw i góry. Oprócz doskonalenia umiejętności matematycznych dziecko doskonali spostrzegawczość, pamięć wzrokową i słuchową, umiejętności manualne.

***Klik uczy ortografii*** - to program zawierający zabawy ortograficzne. Nauka poprawnego pisania z Klikiem jest przyjemnością. 100 różnych gier i zabaw ortograficznych zachęca dziecko do ciągłego doskonalenia pisowni i do poznawania trudnej polskiej ortografii. Ćwiczenia uwzględniają podstawowe trudności: pisownia ó czy u, rz, czy ż, ch czy h, pisownia spółgłosek miękkich, pisownia wielką i małą literą.

***Klik uczy śpiewać*** Program umożliwiający rozśpiewanie dzieci, poznanie wielu instrumentów muzycznych, tańców, a także terminów muzycznych.

***Klik uczy zasad ruchu drogowego*** to program przygotowujący do samodzielnego uczestnictwa w ruchu drogowym, uczący przewidywać niebezpieczeństwa mogące pojawić się na drodze.

Programy te pozwalają na pełną indywidualizację nauki, wspierają wszechstronny rozwój dziecka, pozytywnie wzmacniają. Dzieci poprzez zabawę zdobywają konkretne umiejętności.

***BBC Nody*** to wiele ciekawych zabaw rozwijających niezbędne w nauce czytania i pisania funkcje. Stopniowanie trudności. Ładna grafika. Wiele zabawnych sytuacji.

***BBC Pingu*** to bardzo dużo gier i ćwiczeń. Stopniowana jest trudność zadań. Możliwość stworzenia własnego filmu animowanego. Ciekawe zabawy, przygotowujące do nauki w szkole. Bajkowe ilustracje.

***Kajko i Kokosz w krainie Borostworów*** to oprócz komiksowej historii wiele gier kształcących percepcję wzrokową-ciekawe labirynty i układanki.

***Gry Magdalenki*** to gra do ściągnięcia na stronach <http://www.republika.pl/adlugosz/gm/> Gry edukacyjne dla dzieci w młodszym wieku szkolnym: Matematyczna Odkrywanka, Ortograficzna Odkrywanka i Puzzle. Jaskrawe kolory i uśmiechnięta buzia Magdalenki powodują, że dzieci chętnie wracają do tej zabawy mimo prostej fabuły.

Płyty CD dołączane do miesięcznika „Familijski CD Romek”: ***Królowna Śnieżka i siedmiu wspaniałych, Kopciuszek, Piotruś Pan, Królowa Śniegu, Jaś i Małgosia, Żółta kaczka, Dziewczynka z zapalkami.***

Wszystkie CD-Romki opierają się na tej samej konstrukcji. Na kanwie bajki w nowoczesnej interpretacji, o dość powierzchownej fabule, wiele gier i zabaw tj.: kolorowanki, puzzle, animki, nauka angielskiego. Czasami można spotkać jakąś grę.

Program *Pierwsze kroki* służy do wyrabiania umiejętności posługiwania się w środowisku Windows myszą i klawiaturą, a przy tym dostarcza wielu innych treści edukacyjnych.

Program *Przybornik* to pewnego rodzaju „biurko ucznia” z rozłożoną na nim kartką, na której różnymi „przyborami komputerowymi” uczeń może rysować, malować, pisać, umieszczać ilustracje i stemple, ozdabiać kartki dźwiękami. Program ten umożliwia również demonstrowanie wykonanych prac innym dzieciom.

„*Multimedialny świat Juliana Tuwima*” - interakcyjne wiersze, doskonała interpretacja wierszy, oryginalna grafika, pełne humoru, urozmaicone gry i zabawy.

„*Lasy podpuszczańskie*” - gra - bajka, zachęcająca kolorystyka, różnorodność zabaw edukacyjnych, przyjemna fabuła gry.

„*Bolek i Lolek, pamiątki z podróży*” - program rozwijający zdolności plastyczne, duży wybór kolorowanek, gier i zabaw plastycznych, wspaniała grafika, możliwość wyboru stopnia trudności zabaw.

„*Smok Anatol i tajemniczy zamek*” - gra - bajka, dwie wersje językowe, rozwijająca wyobraźnię fabuła, duże możliwości kreowania gry.

„*Dookoła świata*”. Geografia, pasjonujące podróże przez świat, świetna oprawa graficzna, duże walory edukacyjne.

„*1,2,3-moje pierwsze zabawy matematyczne*” - edukacja, matematyka, możliwości wyboru stopnia trudności zabaw i zadań, starannie opracowane merytorycznie i graficznie.

„*Matma jest super!*” - matematyka, cztery stopnie trudności, zagadnienia matematyczne podane w formie gry, wspaniała szata graficzna i multimedialna oprawa.

„*Encyklopedia dla dzieci*” - encyklopedia, ponad 100 gier i zabaw edukacyjnych, program słownikowo dopasowany do wieku.

„*Zostań małym Picasso*” - program graficzny, bogactwo opcji, pomysłowe udźwiękowienie skromna paleta barw, brak możliwości wyłączenia dźwięku.

**„*Sam piszę; sam czytam*”**- program edukacyjno - rozrywkowy, przyjemna oprawa plastyczna, oryginalne metody nauczania, urozmaicone gry i zabawy, brak systemu podpowiedzi.

## 6. Zakończenie

Komputer - nowoczesny środek dydaktyczny stosowany w czasie lekcji wyzwała dużą aktywność i zainteresowanie uczniów. Każdy nauczyciel planujący wykorzystanie komputera podczas zajęć lekcyjnych powinien zdawać sobie sprawę, że pełny sukces można odnieść stosując starannie dobrany program edukacyjny.

Dobry edukacyjny program komputerowy dla dzieci w młodszym wieku szkolnym to taki, który: pobudza wyobraźnię dziecka, jest poprawny pod względem rzeczowym i merytorycznym, jest atrakcyjny graficznie i dźwiękowo, zawiera różnorodne, ciekawe zadania z elementami zabawy oraz elementy oceny, np. w postaci pochwał.

Powszechne zastosowanie komputera w szkole umożliwia osiągnięcie najlepszych efektów kształcenia, przy poniesieniu najniższych kosztów. Komputer powinien być wtopiony w życie szkoły.

W kształceniu zintegrowanym komputer powinien pojawiać się w sposób naturalny, jako nowoczesne i wygodne narzędzie pracy. Komputer, bowiem od najmłodszych lat umożliwia „oswajanie” się z nowoczesnym sprzętem elektronicznym, który może ułatwiać naukę i pracę. Główną zaletą zastosowania komputera w nauczaniu małych dzieci jest jego wpływ na pobudzenie mimowolnej uwagi uczniów, która sprzyja zainteresowaniu przekazywanym materiałem.

Dzieci jednocześnie uczą się i bawią, co powoduje wzrost efektywności nauczania. Zapoznanie małych dzieci z komputerem stawia przed nauczycielem nowe problemy. Wymaga to od prowadzącego większego zaangażowania i przygotowania, poprawnego pod względem dydaktycznym opracowania przebiegu zajęć.

Komputer jako najnowocześniejszy środek dydaktyczny:

- stwarza nową atrakcję,
- wychodzi naprzeciw zainteresowaniom dzieci,
- skutecznie podnosi jakość kształcenia.

Uważam, że stosowanie w procesie nauczania – uczenia się pomocy naukowej, jaką jest komputer dodatkowo wzbogaca zajęcia lekcyjne o nowe rozwiązania metodyczne, zachęca uczniów, zwłaszcza uczniów słabych do wysiłku umysłowego i wiary we własne siły.

## 7. Bibliografia

1. Biernatem M.: O programach Klik uczy..., „Życie Szkoły” 2003 nr 8.
2. Gregorczyk G., Programy edukacyjne dla nauczania początkowego, „Komputer w Szkole” 1995 nr 2.
3. Gruba J., Gruba P.: Rozwój zainteresowań informatycznych uczniów klas młodszych. Mysłowice 1997.
4. Gurbiel E., Hardt-Olejniczak G., Kołczyk E., Krupicka H., Sysło M.M.: Program nauczania dla szkoły podstawowej, W-wa 1999.
5. Hassa A.: Komputer jako środek dydaktyczny w edukacji wczesnoszkolnej, „Komputer w Szkole” 1998 nr1.
6. Horudko M.: Multimedialność dziecięcego wieku-Chip magazyn komputerowy, 1998 nr 12.
7. Juszczak S., Gruba P.: Komputer w edukacji wczesnoszkolnej, „Życie Szkoły” 1996 nr2.
8. Juszczak S., W. Zając W.: Komputerowa edukacja uczniów z zaburzeniami w czytaniu i pisaniu. Katowice 1997.
9. Kamińska K.: Nauka czytania dzieci w wieku przedszkolnym. Warszawa 1999 WSiP.
10. Kozioł K.: Komputer w kształceniu zintegrowanym. „Życie Szkoły” 9/2002
11. Lewis D.: Jak wychowywać zdolne dziecko? Warszawa 1988. PZWL.
12. Majewska M.: Komputer w edukacji polonistycznej. „Nowa Szkoła” 9/2002
13. Smentoch K., M., Rosenkranz M.: Pierwsze spotkanie z komputerem, „Życie Szkoły”, 2001 nr 8.
14. Więckowski R.: Udział nauczyciela w stymulowaniu rozwoju dziecka. „Życie Szkoły” 9/2001.
15. Wroński R.: Współczesna technologia kształcenia, [w]: Propedeutyka dydaktyki medialnej. Warszawa 1990.