

ДОШКОЛОВАЊЕ

Наставни предмет – изборни : **Од играчке до рачунара**

Наставник: др Љиљана Крнета, проф.

Основна литература која обухвата теоријски део и примере свих задатака на вежбама је приручник „Од играчке до рачунара“ који издаје Висока школа струковних студија за васпитаче у Кикинди, ауторке др Љиљане Крнета, проф.

Како су студенти на дошколовању дипломирани васпитачи и имају заокружена знања из матичне науке - педагогије и свих методика васпитно-образовног рада, поједини теоријски делови из приручника, а који се односе на педагошке методе, принципе и правила за интегрисање информатичких технологија у све активности васпитно-образовног рада, неће бити обухваћени испитним питањима за студенте на дошколовању.

Наставни предмет Од играчке до рачунара има за циљ да студенте (будуће васпитаче) припреми за стручно увођење деце у свет рачунара и интернета, да их припреми (децу) како да буду безбедни у овом виртуелном свету, да пробудимо талентоване и даровите, да помогнемо деци са посебним потребама, да информишемо и едукујемо родитеље (старатеље, породицу) да заједно са нама буду одговорни за дечји боравак на интернету тј. друштвеним мрежама и уопште у свету рачунара. Ово подразумева рачунарски писменог студента, будућег васпитача, а мера рачунарске писмености је ECDL стандард.

ECDL стандард и модули које обухвата, описани су на почетку приручника кроз технолошке компетенције савременог васпитача. Задатке и вежбе који се односе на овај стандард, студенти на дошколовању реализују у информатичком кабинету према предвиђеним терминима или „онлине“ индивидуално у договору са професором:

1. Текст процесор – изабрани алати (до 10 поена)
2. Презентације – изабрани алати (до 10 поена)
3. Обрада и приказ података – изабрани алати (до 10 поена)
4. Интернет – корисни програми за васпитно-образовни рад (до 10 поена)

Образложења:

1. На часовима вежби (које су планиране према званичном распореду) студенти ће сазнавати теоријски део у кондезованом облику и заједно са професорком ће симулирати планирану вежбу, а индивидуално, реализоване (обавезне) вежбе послаће у електронској форми професорици на e-mail: ljiljanakrnet@gmail.com

Пошто у званичној номенклатури васпитно-образовног рада немамо методiku која се непосредно бави овим темама, ми „гостујемо“ на пољима свих методика васпитно-образовног рада, тачније кроз све методичке активности реализујемо циљ и сврху овог наставног предмета:

1. Вежба из интеграције информатичких (дигиталних) технологија у Методичке активности упознавања околине.
2. Вежба из интеграције информатичких (дигиталних) технологија у Методичке активности развоја говора.
3. Вежба из интеграције информатичких (дигиталних) технологија у Методичке активности из ликовног васпитања.
4. Вежба из интеграције информатичких (дигиталних) технологија у Методичке активности из музичког васпитања.
5. Вежба из интеграције информатичких (дигиталних) технологија у Методичке активности из физичког и здравственог васпитања.
6. Вежба из интеграције информатичких (дигиталних) технологија у Методичке активности формирања почетних математичких појмова.

Напомена: примери свих вежби су дати у приручнику од поглавља 6, а примери виртуелног дидактичког материјала у поглављу 3.

План рада:

Октобар:

Рад у текст процесору (MS Word) – до 10 поена

1. Вежбе из интеграције информатичких (дигиталних) технологија у Методичке активности - област по избору студента (до 5 поена).

Новембар:

Рад у програму за презентације (MS PowerPoint) – до 10 поена

Радионица са родитељима на тему безбедности деце на интернету или приказ корисних апликација (семинарски рад који ће студент приказати у PowerPoint-у) – до 5 поена.

Децембар:

Реализација задатака у Excel-у (MS Excel) – до 10 поена

Примери информатичких технологија као асистивних технологија – семинарски рад – до 5 поена

Јануар:

Примери корисних апликација на интернету – до 10 поена

Примери инеграције информатичких технологија према концепту пројектног планирања – до 5 поена.

Примери тема за поједине области:

Могуће теме за интеграцију информатичких (дигиталних) технологија у Методичке активности упознавања околине (имамо теме за друштво и теме за природу):

- ✓ Појам хардвера (миш, тастатура, кућиште рачунара, таблета или мобилног телефона, штампач, звучници, микрофон и други елементи хардвера...објаснити деци ове појмове)
- ✓ Појам софтвера (апликације, меморија, видео-игрице, разни пригодни софтвери...)
- ✓ Интернет и интернет сервиси (виртуелни дидактички материјали, безбедност деце на интернету, итд.)
- ✓ Мобилни телефони (бон-тон у коришћењу, апликације, чување уређаја, итд.)
- ✓ Занимања: програмер, професор информатике и рачунарства, веб-дизајнер, продавац у продавници рачунара...
- ✓ Програмирање: визуелно програмирање за децу,...
- ✓ Електрична и електронска рециклажа
- ✓ Напајање дигиталних медија путем обновљивих извора енергије (чистих итвора: сунце, ветар,...)
- ✓ Одговорно поступање на дигиталним платформама у циљу смањења загађења планете (куповина и општи саобраћај путем интернета, штедња енергије, обострано штампање на рециклираном папиру, правилно мењање батерија, итд.)

Напомена: Студенти могу предлагати и друге теме.

Чувајмо се заједно,

с поштовањем,

др Љиљана Крнета, проф.