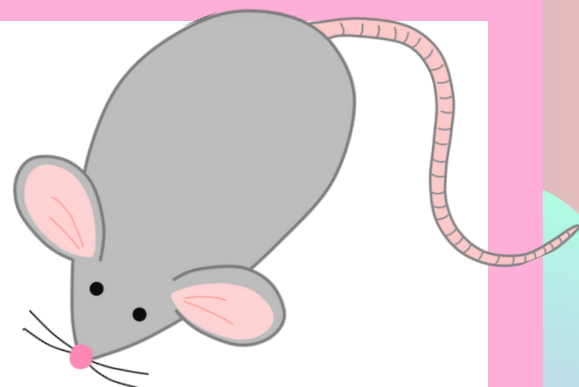


Technikoludek

CZYLI DZIECKO W ŚWIECIE TECHNOLOGII

Ogólnopolski Projekt Edukacyjny
edycja III





Kilka słów o projekcie...

Nowoczesne technologie są nieodłącznym elementem naszego życia. Świat ciągle się zmienia. Pędem gna do przodu, rozwija się. Rozwój technologiczny miał pomóc nam w codziennym życiu. Często niestety tak nie jest. Dzieci z każdej strony bombardowane są tabletami, bajkami, telefonami czy grami na konsolę. Mimo wszystko, nie możemy całkowicie zrezygnować z korzystania i wprowadzania dzieci w świat technologii. Wykorzystanie narzędzi multimedialnych może być jedną z dróg w zdobywaniu wiedzy i nowych umiejętności.

Projekt "Technikoludek, czyli dziecko w świecie technologii" jest kontynuacją projektu, który powstał w 2020 roku, po to, by kształtować wśród dzieci postawy prozdrowotne, dbać o wspólne spędzanie czasu z rodziną, uwrażliwiać na piękno otaczającego świata oraz od najmłodszych lat dbać o bezpieczeństwo i odpowiedzialność wśród najmłodszych. Wszystko to przy użyciu nowoczesnych technologii. Projekt bardzo dobrze wpisuje się w podstawowe kierunki realizacji polityki oświatowej państwa na rok 2022/2023.

Organizator projektu

Pomysłodawczyniami projektu są p. Agnieszka Chudzik oraz p. Aleksandra Mazur, nauczyciele Przedszkola nr 41 w Rybniku. Autorami III edycji projektu są p. Aleksandra Mazur oraz p. Katarzyna Dudek.

Organizatorem projektu jest Przedszkole nr 41 w Rybniku "Puchatkowo"

ul. Chabrowa 11

44-210 Rybnik

tel: 32 424 08 65

email: przedszkole41@op.pl

strona internetowa: <https://www.p41.miastorybnik.pl/>

Cel główny

- Rozwijanie kompetencji kluczowych poprzez wprowadzenie dziecka w świat technologii, wartości, piękna i zdrowia.
- Rozwijanie współpracy między nauczycielami z przedszkoli i szkół podstawowych z całej Polski

Cele szczegółowe

- Rozwijanie kompetencji kluczowych
 1. W zakresie rozumienia i tworzenia informacji:
 - Rozwijanie kompetencji językowych dziecka, w tym doskonalenie umiejętności formułowania wypowiedzi przez dziecko oraz uświadomienie rodzicom znaczenia i roli mowy w rozwoju dziecka.
 2. W zakresie wielojęzyczności:
 - Kształcenie umiejętności posługiwania się językiem obcym nowożytnym.
 3. W obrębie kompetencji matematycznych oraz kompetencji w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii:
 - Kształcenie umiejętności liczenia, kodowania z użyciem gier, programów interaktywnych.
 - Uwrażliwienie na piękno zjawisk przyrodniczych, pór roku oraz otaczającego świata i przyrody, w tym budzenie zaciekawienia otaczającym nas światem, promowanie programów ukazujących piękno i wartości przyrodnicze.
 - Kształtowanie postaw proekologicznych.
 4. W zakresie kompetencji cyfrowych:
 - Kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnym sprzętem.
 - Uwrażliwienie dzieci i rodziców na skutki nadmiernego używania nowoczesnych technologii.
 5. W zakresie kompetencji osobistych, społecznych i umiejętności uczenia się:
 - Rozwijanie postaw społecznych oraz prospołecznych poprzez udział w imprezach wycieczkach, akcjach, spotkaniach, konkursach.
 - Kształtowanie postaw prorodzinnych, w tym wzmocnianie więzi w rodzinie, między dziećmi w grupie oraz zwrócenie uwagi na rolę rodziny w niesieniu pomocy dziecku w trudnych sytuacjach.
 - Rozwijanie cech osobowości dzieci takich jak: otwartość, towarzyskość, solidność, spokój, aktywność, optymizm.



6. W zakresie Kompetencji obywatelskich:

- Rozwijanie świadomości na temat dbania o nasze otoczenie oraz kraj poprzez udział w akcjach, uroczystościach, ważnych dniach organizowanych w placówce.
- Wdrażanie do dbania o dobro wspólne grupy.
- Kształtowanie postawy patriotyzmu u dzieci.

7. W zakresie przedsiębiorczości:

- Rozwijanie samodzielności u dzieci.
- Rozbudzenie u dzieci motywacji do działania.
- Kształcenie umiejętności planowania działań.
- Promowanie działań placówki.

8. W zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej:

- Kształcenie umiejętności wyrażania swoich emocji, pomysłów przy pomocy różnorodnych środków ekspresji takich jak: muzyka, śpiew, taniec, działania twórcze, plastyczne

DLA NAUCZYCIELI

1. Rozwijanie umiejętności technologicznych wśród nauczycieli.
2. Dzielenie się pomysłami oraz doświadczeniem przez nauczycieli.
3. Promocja placówek oraz działań nauczycieli.

Termin realizacji

Projekt będzie realizowany w terminie: październik 2022 - czerwiec 2023.

Zasady uczestnictwa

- Projekt przeznaczony jest dla wszystkich placówek przedszkolnych oraz klas I-III szkoły podstawowej. Udział w projekcie jest dobrowolny i bezpłatny.
- Zgłoszenia do udziału w projekcie przyjmowane są od 15 września do 30 września 2022r (później wyłącznie za zgodą organizatorów). Zgłoszenia należy dokonać poprzez formularz udostępniony na stronie projektowej facebook.

- Nauczyciele, którzy wyrażą chęć uczestnictwa w projekcie zobowiązani są do uzyskania zgody rodziców na udział dziecka w projekcie i przechowywanie oświadczeń w dokumentacji projektu. Zgody należy skonstruować według wewnętrznych zaleceń placówki w porozumieniu z IOD.
- Uczestnicy projektu po zrealizowanym zadaniu umieszczają krótki opis i fotorelację z przeprowadzonych działań. Grupa projektowa traktowana powinna być jako źródło inspiracji, pomysłów, wymiany doświadczeń między nauczycielami. Relacja powinna być opisana w następujący sposób: Rok szkolny 2022/2023 - Przedszkole nr... w ... zrealizowało we wrześniu...

Strona facebook:

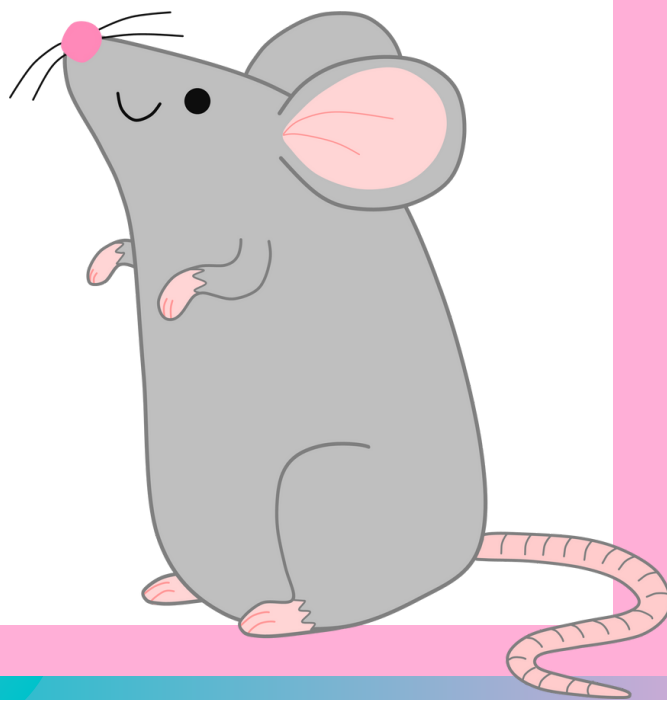
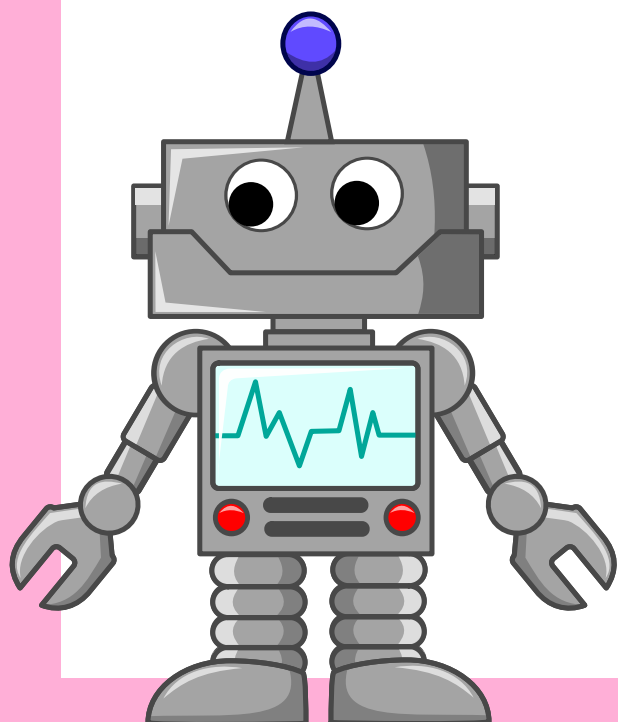
[https://www.facebook.com/groups/569304870415103?](https://www.facebook.com/groups/569304870415103?modal=false&should_open_composer=false&hoisted_section_header_type=notifications&show_migration_preparation_dialog=false&show_migration_onboarding_dialog=false)

[modal=false&should_open_composer=false&hoisted_section_header_type=notifications&show_migration_preparation_dialog=false&show_migration_onboarding_dialog=false](https://www.facebook.com/groups/569304870415103?modal=false&should_open_composer=false&hoisted_section_header_type=notifications&show_migration_preparation_dialog=false&show_migration_onboarding_dialog=false)

- Każda zgłoszona placówka wyznacza koordynatora projektu, którego zadaniem jest zgłoszenie placówki do projektu, nadzorowanie działań w placówce, kontakty z organizatorami, umieszczanie relacji z wykonanych działań, opracowanie i przesłanie sprawozdanie końcowego z realizacji projektu.
- Aby uzyskać podziękowanie/ zaświadczenie/ certyfikat (wysyłany będzie drogą mailową in blanco) udziału w projekcie należy wykonać min. 8 zadań. oraz wypełnić udostępniony arkusz ewaluacyjny do 15 lipca 2023. Na każdy miesiąc przewidziane są dwa zadania, spośród których należy wybrać jedno. Działania realizowane są wg. określonego harmonogramu zadań. Zadania mogą być wykonane przez jedną lub wszystkie grupy z placówki.
- Zachęcamy do podejmowania dodatkowych działań, opisanych na końcu. Jednocześnie zaznaczamy, że aby otrzymać certyfikat nie wymagamy wykonania dodatkowych zadań. Należy je potraktować jako zadania dla chętnych.
- Organizator informuje, że w trakcie roku szkolnego mogą być organizowane konkursy dla dzieci oraz nauczycieli.

Zasady uczestnictwa

- Zachęcamy do dzielenia się swoją wiedzą oraz doświadczeniem poprzez przeprowadzanie szkoleń w swoich placówkach i udostępnienia ich na grupie projektowej, dotyczących narzędzi multimedialnych, nowoczesnych technologii. Każda osoba, która udostępni opracowane szkolenie otrzyma od organizatora projektu podziękowanie za przeprowadzenie szkolenia w ramach dzielenia się wiedzą i doświadczeniem z innymi nauczycielami potwierdzonego pieczętą i podpisem organizatorów projektu.
- INNOWACJA - informujemy, że projekt może stać się innowacją w państwa placówce. Należy jednak zaznaczyć, że innowacja została napisana w oparciu o Ogólnopolski Projekt Edukacyjny, którego organizatorem jest Przedszkole nr 41 w Rybniku, a autorami są p. Aleksandra Mazur, p. Katarzyna Dudek oraz p. Agnieszka Chudzik.
- Wszelkie kopiowanie jakiegokolwiek treści regulaminu bez zgody auterek jest zabronione.



PAŹDZIERNIK

- **DZIEŃ GIER PLANSZOWYCH** - stworzenie gry planszowej lub podłogowej jako alternatywy dla gier online.

CELE:

1. Doskonalenie umiejętności formułowania wypowiedzi przez dziecko.
2. Wdrażanie do przestrzegania zasad kultury i życzliwości.
3. Budowanie atmosfery wzajemnej życzliwości.
4. Ukazywanie alternatywnych form spędzania wolnego czasu.

- **HAPPY OR SAD** - przygotowanie i przeprowadzenie zajęć w języku angielskim lub innym języku obcym nowożytnym z wykorzystaniem kostki emocji.

CELE:

1. Rozwijanie słownictwa w języku obcym nowożytnym.
2. Wdrażanie do przestrzegania zasad kultury i życzliwości.
3. Kształtowanie postaw wzajemnego szacunku.

LISTOPAD

- **DZIEŃ POSTACI Z BAJEK** - przygotowanie i przeprowadzenie zajęć na temat tego, czy wszystkie bajki są dobre? Rozmowa na temat tego, czego możemy się nauczyć od bohaterów bajek.

CELE:

1. Kształtowanie wzorców zachowań ze szczególnym uwzględnieniem wartości takich jak: dobro, szacunek, życzliwość, uprzejmość, dzielenie się, niesienie pomocy, cierpliwość.
2. Rozwijanie umiejętności formułowania wypowiedzi przez dziecko.
3. Kształcenie umiejętności rozróżniania dobra od zła.

- **INTERNETOWY SAVOIRE-VIVRE** - stworzenie kodeksu bezpiecznego użytkownika Internetu.

CELE:

1. Kształcenie umiejętności zdobywania informacji na ważne tematy.
2. Rozwijanie umiejętności wypowiadania się na forum grupy, pokonywanie nieśmiałości.
3. Kształtowanie świadomości u dzieci na temat tego, gdzie mogą szukać pomocy w trudnych sytuacjach.
4. Uwrażliwienie dzieci na potrzeby innych.
5. Rozwijanie świadomości dotyczącej zagrożeń czyhających w Sieci.
6. Kształtowanie zachowań asertywnych.

GRUDZIEŃ

- **WPŁYW NOWOCZESNYCH TECHNOLOGII NA EMOCJE DZIECKA** - przygotowanie artykułu, gazetki, prezentacji lub ulotki dla rodziców na podany temat. Udostępnienie na gazetce lub na stronie internetowej przedszkola

CELE:

1. Rozwijanie świadomości rodziców na temat wpływu zbyt szybkiego wprowadzania nowoczesnych technologii i długiego korzystania z nich przez dzieci na rozwój emocjonalny dziecka.
2. Budzenie świadomości wśród rodziców na temat zagrożeń w świecie Internetu.
3. Rozwijanie współpracy nauczyciela z rodzicami.
4. Rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

- **ŚWIĘTA Z TECHNIKOLUDKIEM** - nagranie świątecznych życzeń z wykorzystaniem różnego rodzaju programów i aplikacji do nagrywania i montowania filmów.

CELE:

1. Wzmacnianie więzi w rodzinie oraz między dziećmi w grupie.
2. Rozwijanie współpracy między nauczycielami.
3. Doskonalenie umiejętności formułowania wypowiedzi przez dziecko.
4. Rozwijanie umiejętności posługiwania się sprzętami technologicznymi.

STYCZEŃ

- **AKTYWNI SPĘDZAM FERIE** - zorganizowanie wewnątrz przedszkolnego konkursu plastycznego

CELE:

1. Uwrażliwienie na piękno otaczającej nas przyrody i świata.
2. Rozbudzanie zainteresowań dzieci w zakresie przyrody, muzyki, plastyki itp.
3. Kształcenie umiejętności posługiwania się różnorodnymi technikami plastycznymi.
4. Kształtowanie postaw zdrowotnych (umiejętności spędzania czasu wolnego w sposób aktywny i sprzyjający zdrowiu).
5. Ukazanie innych form spędzania czasu wolnego niż przed komputerem np. na imprezach, wycieczkach, akcjach, spotkaniach, konkursach.

- **OD MOWY DO INTERNETU** - rozwój komunikowania się od rozmowy w cztery oczy, poprzez listy i gołębie, pocztę, telefony stacjonarne, komórkowe, komunikatory internetowe. Nawiązanie połączenia video z inną grupą lub innym przedszkolem w kraju.

CELE:

1. Kształcenie umiejętności wypowiadania się na temat dawnej i nowoczesnej technologii.
2. Poznawanie technologii dawnej i współczesnej.
3. Poznawanie sposobów komunikowania się na odległość i rozwoju narzędzi służących do komunikowania się.
4. Wzbogacenie słownictwa dzieci o pojęcia związane z narzędziami służącymi do komunikowania się na odległość.

LUTY

- **JA I MOJE EMOCJE** - rozmowa z dziećmi na temat tego, co może wywoływać w nas złość. Przygotowanie zbioru propozycji zabaw przeciwko agresji, relaksacyjnych, paluszkowych i dramowych.

CELE:

1. Wzmacnianie odporności psychicznej dzieci.
2. Rozwijanie poczucia własnej wartości.
3. Wdrażanie do umiejętnego radzenia sobie z emocjami, trudnymi zachowaniami poprzez gry i zabawy przeciwko agresji, zabawy relaksacyjne, paluszkowe, dramowe.

- **DZIEŃ DINOZAURA** - przygotowanie prezentacji multimedialnej dotyczącej życia i ciekawostek na temat dinozaurów. Udostępnienie prezentacji na stronie projektowej.

CELE:

1. Rozwijanie umiejętności tworzenia prezentacji multimedialnych.
2. Poszerzanie wiedzy dzieci na temat świata dinozaurów.
3. Dzielenie się swoimi umiejętnościami z innymi nauczycielami.
4. Kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnym sprzętem.

MARZEC

- **DZIEŃ MATEMATYKI** - przegląd rozwoju technologicznego narzędzi ułatwiających liczenie i przeliczanie.

CELE:

1. Kształcenie umiejętności wypowiadania się na temat dawnej i nowoczesnej technologii.
2. Poznawanie technologii dawnej i współczesnej.
3. Poznawanie sposobów liczenia i przeliczania oraz rozwoju narzędzi służących do liczenia.
4. Wzbogacenie słownictwa dzieci o pojęcia związane z narzędziami służącymi do liczenia.

- **TY(DZIEŃ) BEZ ZABAWEK** - zorganizowanie dnia lub tygodnia bez zabawek. Stworzenie czegoś z niczego - wykorzystanie surowców wtórnych do wykonania własnych zabawek. Zwrócenie uwagi na kwestie ekologii i konieczności dbania o nasze środowisko.

CELE:

1. Umożliwienie wykorzystania surowców wtórnych do prac plastycznych i technicznych.
2. Wdrażanie do przestrzegania zasad kultury i życzliwości.
3. Kształtowanie postaw dzieci do podejmowania współpracy na rzecz wykonania wspólnego zadania.
4. Rozwijanie sprawności manualnych oraz rozwijanie kreatywności i pomysłowości.

KWIECIEŃ

- **DZIEŃ KSIĄŻKI** - przygotowanie i przeprowadzenie zajęć na temat tego jak powstaje książka i jak następował rozwój książek (ebooki, audiobooki). Stworzenie własnej książki, zeskanowanie i udostępnienie w mediach społecznościowych oraz na stronie internetowej placówki.

CELE:

1. Kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnym sprzętem.
2. Kształcenie umiejętności wypowiedzenia się na temat dawnej i nowoczesnej technologii.
3. Poznawanie technologii dawnej i współczesnej.
4. Wzbogacenie słownictwa dzieci o pojęcia związane z książkami.
5. Rozwijanie kreatywności i pomysłowości.

- **ELEKTROŚMIECI** - zorganizowanie zbiórki zużytych baterii i innych elektrośmieci.

CELE:

1. Uważnianie na problemy związane z ochroną środowiska.
2. Zapoznanie z pojęciem "elektrośmieci" i sposobami ich utylizacji.
3. Rozwijanie wrażliwości i świadomości przyrodniczej dzieci.
4. Kształtowanie postawy odpowiedzialności za naszą planetę.

MAJ

- **JESTEM LOKALNYM PATRIOTĄ** - przygotowanie i udostępnienie prezentacji lub filmiku reklamowego na temat swojego miasta. Przedstawienie w ciekawy sposób najważniejszych miejsc, zabytków, historii czy legend.

CELE:

1. Kształcenie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.
2. Promocja placówki.
3. Kształtowanie postawy patriotyzmu u dzieci poprzez zapoznanie z ważnymi dla Polski wydarzeniami w historii.
4. Poznawanie różnych zakątków kraju i świata poprzez prezentacje multimedialne.

- **DZIEŃ EUROPY** - podróżowanie "palcem po mapie". Poznawanie i zwiedzanie różnych zakątków świata, wykorzystując nowoczesne technologie, np. google street view.

CELE:

1. Kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnym sprzętem.
2. Rozwijanie u dzieci zainteresowań podróźniczych.
3. Rozbudzanie ciekawości innymi kulturami.

CZERWIEC

- **DZIEŃ PRZYJACIELA** - stworzenie fotobudki. Zorganizowanie sesji zdjęciowej z przyjaciółmi. Przegląd rozwoju fotografii sprzętów wykorzystywanych do robienia i wywoływania zdjęć.

CELE:

1. Kształcenie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii - aparat fotograficzny.
2. Kształcenie umiejętności wyrażania swoich emocji, pomysłów przy pomocy różnorodnych środków ekspresji takich jak: działania twórcze, plastyczne.
3. Wdrażanie do dbania o dobro wspólne.

- **TO JUŻ JEST KONIEC** - napisanie artykułu podsumowującego działania projektowe, opublikowanie go w mediach społecznościowych, lokalnej prasie, na stronie placówki (z uwzględnieniem praw autorskich, czyli krótka wzmianka o organizatorach i pomysłodawcach projektu).

CELE:

1. Rozwijanie umiejętności technologicznych wśród nauczycieli.
2. Dzielenie się wiedzą, pomysłami i doświadczeniem przez nauczycieli.
3. Promocja działań placówki w środowisku lokalnym oraz na arenie ogólnopolskiej.

DZIAŁANIA DODATKOWE

- Przygotowanie kącika technologicznego w przedszkolnej sali.
- Przegląd Technikoludkowy - stworzenie gazetki - miesięcznika/kwartalnika, w której opisywane będą działania projektowe jakie zostały zrealizowane w minionym/ch miesiącu/cach. Udostępnienie rodzicom w formie papierowej lub online.
- Dzień wynalazcy - zbiórka dawnych sprzętów i zorganizowanie wystawy w holu placówki. Przedstawienie rozwoju technologii.
- Pocztówka dla Technikoludka - wykonanie pocztówki z podziękowaniami dla Technikoludka i wysłanie jej na adres organizatorów. / pocztówki zostaną wklejone do kroniki na pamiątkę projektu/
- Bal Technikoludka - zorganizowanie w karnawale balu przebierańców. Zamiast tradycyjnych strojów przygotowanie przebrań związanych z technologią.
- Kapsuła czasu - stworzenie kapsuły czasu z rysunkami dzieci lub zdjęciami urządzeń technicznych z jakich korzystamy w obecnych czasach. Zakopanie kapsuły w ogrodzie przedszkolnym dla przedszkolaków, które będą uczęszczały do przedszkola na kilka lat

Technikoludek

**CZYLI
DZIECKO W ŚWIECIE TECHNOLOGII**

NAJWAŻNIEJSZE KONTAKTY

WSZELKIE PYTANIA NALEŻY KIEROWAĆ
DO AUTORÓW PROJEKTU ZA POMOCĄ STRONY PROJEKTOWEJ FACEBOOK
ORAZ POPRZEZ e-mail

technikoludkiprojekt@gmail.com przedszkole.olamazur@gmail.com

p41.katarzyna.dudek@gmail.com

