

SPRAWOZDANIE Z INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ "**Cyfrowa
podróż z Awatarem w przedszkolu**" NA PODSTAWIE
OGÓLNOPOLSKIEGO PROJEKTU EDUKACYJNEGO
ROZWIJAJĄCEGO KOMPETENCJE CYFROWE U DZIECI W
WIEKU PRZEDSZKOLNYM (II EDYCJA)



Zespół Szkół
Przedszkole Samorządowe im. Króla Maciusia I
w Brzozówce
87-123 Dobrzejewice
tel./fax 56 678 67 79, 517 824 969



MIEJSCE REALIZACJI: Przedszkole Samorządowe nr 31, ul. Dąbrówki 38 Kielce

CZAS REALIZACJI: październik 2022 r.- maj 2023 r.

AUTORZY I ORGANIZATORZY PROJEKTU: Julia Adamska-Karpińska, Anna Wieczerzak, Ewelina Przybylska

KOORDYNATORZY INNOWACJI W PLACÓWCE: mgr Kinga Sornat - grupy I „Kotki” i II „Motylki” oraz mgr Edyta Duda - grupa VI „Krasnale”

Charakterystyka i cel innowacji:

Celem naszej innowacji było rozwijanie kompetencji cyfrowych u dzieci w wieku przedszkolnym oraz wdrażanie do bezpiecznego korzystania z technologii informacyjnej.

Tematyka modułów "Cyfrowej podróży z Avatarem w przedszkolu" była zgodna z kierunkami polityki MEN na rok szkolny 2022/2023. Wykonanie modułów sprzyjało kształceniu u dzieci kompetencji kluczowych, które stanowią połączenie wiedzy, umiejętności i postaw uważanych za niezbędne dla potrzeb samorealizacji i rozwoju osobistego.

Efekty wdrożonej innowacji w odniesieniu do:

Dzieci:

- ✓ Kształtowały miękkie kompetencje: umiejętność logicznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, kreatywności,
- ✓ Wdrażane były do używania komputera jako narzędzia pracy, a nie tylko rozrywki,
- ✓ Były stopniowo i odpowiedzialnie wprowadzane w cyfrowy świat,
- ✓ Zostały uświadomione roli i funkcji komputerów oraz nowoczesnych technologii w codziennym życiu i w nauce,
- ✓ Świadomie, czynnie i twórczo korzystały z nowoczesnych technologii.

Nauczycieli:

- ✓ Zostały podniesione kwalifikacje oraz umiejętności nauczycieli, którzy poznali i wykorzystali różnorodne programy oraz narzędzia TIK w swojej pracy, tj.:

komputery, tablety, tablica interaktywna, telefony, aparaty fotograficzne, telewizor, kamera.

- ✓ Mieli okazję do poruszenia zagadnień nieuwjętych w podstawie programowej,
- ✓ Nauczyli się obsługi nowych aplikacji i programów komputerowych,
- ✓ Nawiązali współpracę i wymieniali się doświadczeniami z nauczycielami z całej Polski.

Rodziców:

- ✓ Otrzymali wsparcie w świadomym i odpowiedzialnym wprowadzaniu dzieci w świat technologii cyfrowych,
- ✓ Zostali uświadomieni zagrożeń związanych z korzystaniem z nowoczesnych technologii.

Placówek edukacyjnych:

- ✓ Wzbogacono bazę placówki o materiały dydaktyczno - metodyczne,
- ✓ Podniesiono prestiż placówki, która w sposób innowacyjny wprowadziła wychowanków w świat cyfrowy, realizując kierunki polityki MEN.

W ramach projektu uczestnicy zapoznali się z następującymi programami/generatorami:

Padlet
Storyjumper
Clarion lite
Changer face
Animaker
Geometrize
Storyboardthat
Voki
Word Synth
AutoDraw
Drivenandlisten
Canva
Voila
kody QR



Zespół Szkół
Przedszkole Samorządowe im. Króla Maciusia I
w Brzozówce
87-123 Dobrzejewice
tel./fax 56 678 67 79, 517 824 969

Logo of the Kuratorium Oświaty w Bydgoszczy



Brzozówka, 17.05.2023 r.

Organizatorzy:
J. Adamska-Karpińska
E. Przybylska
A. Wiczerzak

SPOSÓB REALIZACJI INNOWACJI

Nauczycielki wybrały zadania do realizacji poszczególnych modułów, które były umieszczone w plikach w zamkniętej grupie na portalu społecznościowym Facebook.

FORMY I METODY EWALUACJI

W celu dokonania ewaluacji wdrożonej innowacji nauczycielki przeprowadziły ocenę wytworów dzieci, które później umieszczały na wirtualnej tablicy Padlet.

<https://padlet.com/kiniakow/cyfrowa-podr-z-avatarem-ps-31-w-kielcach-yfo5yawsi5zsehmf>

<https://padlet.com/etiuda2500/cyfrowa-podr-z-avatarem-ps-31-kielce-dyc1ddv3mu5lzh1m>

Zrealizowane moduły:

	„Cyfrowa podróż z Avatarem w przedszkolu”
1. Bezpieczeństwo w użytkowaniu TIK	<p>A. Założenie wirtualnej tablicy PADLET</p> <p>B. Zasady korzystania z narzędzi TIK:</p> <ul style="list-style-type: none">• omówienie zasad bezpiecznego korzystania z narzędzi TIK,• wspólne tworzenie kontraktu. <p>C. Podstawowa budowa komputera i narzędzi wykorzystywanych podczas realizacji programu: komputer, tablet, aparat fotograficzny:</p> <ul style="list-style-type: none">• omówienie budowy komputera, tabletu i aparatu fotograficznego. <p>D. Bezpieczeństwo w sieci:</p> <ul style="list-style-type: none">• rozmowa na temat zasad bezpiecznego użytkowania Internetu, filmiki edukacyjne,• nagranie przez uczestników krótkich materiałów audiowizualnych prezentujących bezpieczne korzystanie z narzędzi TIK. <p>Grupa I i II</p>



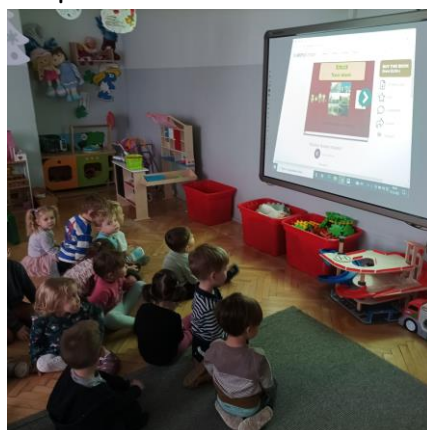
Grupa VI



2. Tworzenie książeczki o Polsce

A. Zapoznanie z programem Storyjumper:

- omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości programu,
 - tworzenie i udostępnianie e-książeczki na temat swojego regionu,
- Grupa I i II



Grupa VI



B. Zapoznanie z programem Clarion lite:

- omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości programu,
- tworzenie muzycznych pozdrowień dla uczestników projektu używając prostych kształtów na ekranie.



Grupa VI



3. Świąteczne portrety i noworoczne życzenia

A. Zapoznanie z programem Changer face:

- omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości programu,

- tworzenie rodzinnych portretów z wykorzystaniem programu,

B. Zapoznanie z programem Animaker:

- omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości programu,
- tworzenie życzeń noworocznych w formie filmu, kartki z życzeniami lub komiksu.

<https://padlet.com/kiniakow/cyfrowa-podr-z-avatarem-ps-31-w-kielcach-yfo5yawsi5zsehmf>

Grupa VI

<https://padlet.com/etiuda2500/cyfrowa-podr-z-avatarem-ps-31-kielce-dyc1ddv3mu5lzh1m>



4. Ferie zimowe z Avatarem

A. Praca w programie Storyboardthat:

- omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości znajdujących się w programie,
- tworzenie komiksu pt. „Moje ferie zimowe z rodziną”

Grupa I i II



Grupa VI



B. Tworzenie mówiących Avatarów:

- tworzenie zasad bezpiecznego spędzania czasu podczas ferii zimowych,
- poprawne powtarzanie wypowiedzi za Avatarem.

Grupa I i II



Grupa VI



5. Wirtualna laurka z okazji Dnia Kobiet

A. Praca w programie Word Synth:

- omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości znajdujących się w programie,
- zaprojektowanie laurki muzycznej z okazji Dnia Kobiet,

Grupa I i II



Grupa VI



B. Praca w programie AutoDraw:

- omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości programu,
- tworzenie obrazka nt. laurka dla koleżanki z grupy, rysowanie dowolnej ilustracji związanej z Dniem Kobiet.

Grupa I i II



Grupa VI



6. Wirtualne podróże

A. Praca w programie Drivenandlisten:

- omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości znajdujących się w programie,
- wirtualna wycieczka po krajach świata, wybranie miejsca najbardziej interesującego i wyszukanie o nim ważnych informacji z wykorzystaniem przeglądarek internetowych,

Grupa I i II



B. Praca w programie Canva:

- omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości

- znajdujących się w programie,
- tworzenie prezentacji o wybranym wyżej kraju na podstawie zebranych informacji.

Grupa I i II



Grupa VI



7. Festiwal projektu

A. Praca w aplikacji Voila:

- omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości aplikacji,
- wykonywanie zdjęć za pomocą telefonu oraz tworzenie bajkowych portretów dzieci

Grupa I i II



Grupa VI



Założeniem tego projektu było **rozwijanie kompetencji cyfrowych u dzieci w wieku przedszkolnym oraz wdrażanie do umiejętnego i bezpiecznego korzystania z dostępnych technologii w codziennym życiu**. Tik pomógł dzieciom poznawać i rozumieć otaczający świat. Wykorzystanie w placówce nowoczesnych technologii miało na celu uświadomienie konieczności odpowiedzialnego wyboru programów i narzędzi wykorzystywanych w codziennym użytkowaniu, co pozwoliło na wszechstronne rozwijanie kompetencji u dzieci. Wszystkie cele i założenia innowacji zostały zrealizowane. Dzieci bardzo chętnie i z dużym zaangażowaniem uczestniczyły w zajęciach.