

Otrok, vrtec in računalnik

Rado Wechtersbach

Zavod RS za šolstvo, Poljanska cesta 28, 1000 Ljubljana, Slovenija

Ko smo pred leti razmišljali, kolikšna starost je najbolj primerna za začetno računalniško opismenjevanje na predšolsko obdobje nihče niti pomislil ni. Danes pa se vrtci intenzivno opremljajo z računalniki in z njimi povezano informacijsko tehnologijo z namenom, da bi posodobili delo vzgojiteljic in omogočili otrokom individualnost in večjo izbiro. Kljub temu so dvomi, ali je to početje ustrezno, še vedno prisotni. Nekatere skušamo razpršiti s prispevkom, v katerem so nanizana nekatera spoznanja, ki smo jih pridobili v projektu Zavoda RS za šolstvo v okviru programa Načrtovanje in razvoj.

Ključne besede: informacijska tehnologija, vrtec, izobraževanje

1. Uvod

Na začetku razmišljanj o uporabi računalnikov v predšolskem obdobju so nekaterim zažarele oči misleč, da je to tisto, kar bo rešilo mnoge izobraževalne zagate v vrtcu. Drugim je narasel pritisk. Trdili so, da računalnik ni primeren za uporabo v predšolskem obdobju, da bo uničil vso čarobnost otroštva in najraje bi njihovo uporabo v otroški dobi prepovedali z zakonom. Vendar je vprašanje, ali je računalnik primeren za uporabo v nekem obdobju ali ne, napačno. Podobno bi se lahko vprašali ali je primerno, da otroci stari pet let uporabljajo škarje, pa svinčnik, lepilo in podobne reči. Če ne vemo, kaj bi otroci z nekim pripomočkom počeli oziroma ne najdemo cilja, ki bi ga z njim dosegli, potem njegova uporaba gotovo ni potrebna. Zato se moramo vprašati, ali obstaja cilj, ki bi ga v vrtcih lahko dosegli le z uporabo računalnika.

2. Možnosti informacijske tehnologije v vrtcih

Predšolsko obdobje so resnično čarobna leta. Otrok je še dovolj majhen, da vidi svet kot pravljico, in hkrati dovolj velik, da svoja čustva lahko podoživlja. Pri tem je vsak otrok nekaj posebnega in tisto kar ustvari je enkratno in neponovljivo. Ko se otrok sooči z izzivom, se z vso pozornostjo in zavzetostjo usmeri k svojemu početju. Izraža se z besedami, s slikami, z gibanjem, z mivko ali kako drugače. Pri tem iz okolja vsrkava informacije, ki jih potrebuje za svoje ustvarjanje: kako npr. prijati svinčnik, kako eno kokočo položiti na drugo, kako pobarvati zaključeno ploskev ipd. Tako spoznava svet okrog sebe in, ne da bi se tega zavedal, gradi svoj pogled nanj.

Internet, kjer otroci lahko najdejo različne podatke za svoje aktivnosti npr. podatke o vremenu in vremensko

napoved, slikarski programi, s katerimi otroci spontano likovno ustvarjajo, glasbeni programi, s katerimi lahko otroci doživljajo lastne skladbe in z njimi poustvarjajo, multimedijske programe, s katerimi si lahko izmišljajo lastne zgodbe, so programi, ki v področje otroškega ustvarjanja lahko prinašajo novo kvaliteto. Poudarek je seveda na besedici lahko, saj sam računalnik ne prinaša ničesar. Le vzgojitelj, ki ve kako novo tehnologijo približati otrokom, kako pred njih postaviti smiselne probleme, ki vključujejo uporabo računalnika, kako voditi otroke skozi labirint novih tehnologij in na koncu, kako ovrednotiti prizadevnost otrok, lahko ustvarjalne možnosti računalnikov tudi izkoristi in z njimi čustveno in socialno obogati vzgojno-izobraževalni dan v vrtcu.

3. Organizacija uporabe

Najprej je potrebno računalnik seveda umestiti v igralnico. Kotiček z računalnikom mora biti vanjo vključen tako, da je zagotovljena varnost in udobnost. Zaslon naj bo večji in obrnjen od okna, da se v njem ne odseva dnevna svetloba. Otrokom naj bo onemogočen dostop za računalnik (vtičnice, ventilator). Tipkovnica in miška naj bodo na ergonomski višini primerni za delo otrok, glavno stikalo za vklop računalnika in druge opreme pa naj bo izven dosega otroških rok.

Mnogo nasprotnikov uporabe računalnikov je prepričanih, da računalniki otroke oddaljuje od sovrstnikov, da se zapirajo vase in slabo socialno komunicirajo z okolico. Izkušnje, ki smo jih pridobili med poskusnim uporabo v izbranih vrtcih v Sloveniji, kažejo, da temu ni tako. Vedno se okrog računalnika zbere skupina otrok. Računalnik sicer res uporablja le en otrok, v skupini okrog njega pa so aktivni vsi. Otroci se med seboj pogovarjajo, izražajo svoja čustva in misli, prožijo nove ideje in pobude. Lahko bi celo rekli, da vsi uporabljajo računalnik in da je končni izdelek rezultat vseh. Zato mora biti okrog računalnika vedno dovolj prostora in

predvideti moramo, da dogajanje na zaslonu lahko spremlja več otrok.

Kdor je nekaj časa v družbi otrok hitro ugotovi, kako različni so. Nekaterim so všeč družabne igre, drugi bi radi nenehno risali in tretji bi radi počeli nekaj povsem drugega. Različen odnos imajo otroci tudi do računalnika: nekatere pritegne, drugi se zanj sploh ne zmenijo. Slednjih z računalniki seveda ne silimo v prepričanju, da bodo brez njega zaostali za vrstniki. Počakajmo, da pride njihov čas.

Računalnik uporabljajmo v vrtcu načrtno in po določenem redu. Seveda ne vsak dan. Včasih mine cel teden, ko zanj ni priložnosti, ker so otroci aktivni kako drugače. Ko pa je na vrsti računalnik, morajo otroci upoštevati določena pravila. Najpomembnejše je, da otroci uporabljajo računalnik tako, da pridejo na vrsto vsi, ki to žele. Vzgojitelji so čas, ko računalnik lahko uporablja en otrok, omejili na petnajst minut do pol ure. Pogosto pa se zgodi, da se otrokom ob računalniku čas ustavi. Takrat mora v dogajanje poseči vzgojitelj. Seveda dela ne prekine sredi vročih razprav in nedokončanih izdelkih. Takrat otroka ob računalniku previdno opozori, da je njegov čas potekel in naj počasi konča izdelek. Načeloma pa s tem v projektu nismo imeli problemov.

Vesetje ob otrokovi rešitvi problema naj vzgojitelj vedno pokaže tudi otrokom. Pohvale naj bodo deležni vsi otroci približno enako. Pri tem ni dobro deliti raznih nagrad in pohval za lep izdelek in dober rezultat oziroma izbirati najboljšega in prirežati tekmovanja. V tem primeru otroci namreč hitro dobijo občutek, da je trud nepomemben in da nekaj šteje le rezultat. Radost, ki jo otrok doživi ob delu z računalnikom, ko med delom premaga težavo in ugotovi nekaj novega, je za otroka namreč že sama po sebi velika nagrada na katero odrasli v pehanju za rezultati vse prepogosto pozabljam.

4. Kurikulum

Kako in kje pomagati otroku pri uporabi računalnika je osrednje vprašanje, na katerega iščemo odgovor v našem projektu. Ali drži, da je otroka najbolje pustiti da sam izraža svoj notranji svet, svoja čustva, misli in ideje na svež, spontan in samosvoj način? Kaj storiti, če bo nebo rumeno, morje zeleno in trava modra?

Risanje z miško namreč ne omogoča risanje realistično »lepih« podob. Zato smo z zanimanjem pričakovali, kako se bodo na umetniški izziv odzvali otroci. Hitro pa se je izkazalo, da vsi otroci le niso tako zelo vizualno ustvarjalni in da so tudi tu med seboj različni. Medtem ko so bili nekateri polni izvirmih zamisli, so drugi brez idej čakali v ozadju. Ko pa so prišli na vrsto, so nekritično posnemali tisto, kar jim je bilo všeč pri predhodnikih. Seveda so bile risbe različne, a za novo leto so bili na mnogih čestitkah sneženi možje, čeprav je bilo zunaj snega le za vzorec.

Najboljše stvaritve smo dobili takrat, ko je bilo njihovo likovno ustvarjanje razpeto med več dejavnosti. Ko smo se npr. več dni pogovarjali o vremenu je bilo pri otrocih zaznati mnogo več likovne ustvarjalnosti in pestrosti na to temo.

Po dobrem letu preizkušanja različnih možnosti smo cilje, ki jih želimo doseči z uporabo računalnika v vrtcu strnili v cilje:

- razumevanje, da se računalnik lahko uporablja v različne namene (v banki, v trgovini, hotelu, šoli ipd.)
- navajanje na ustrezno uporabo računalnika (red in čistoča, mehko pritiskanje tipk)
- prepoznavanje temeljnih elementov računalnika (npr. disketa, zgoščanka, tiskalnik, zaslon, miška) in poimenovanje opravil (npr. natisni, shrani, naloži)
- nadzorovano premikanje kazalca miške po zaslonu in klikanje
- uporabo drsnika za premikanje gor in dol po strani
- samostojen zagon izbranega programa in njegova zaustavitev
- zaustavitev računalnika
- tipkanje osnovnih črk (napišejo npr. svoje ime) ter uporaba temeljnih krmilnih tipk (vračalka, dvigalka, preslednica, brisalka)
- prostoročno risanje, risanje z geometrijskimi telesi, izbiranje barv in barvanje s čopičem, sprejem in barvanje zaključenih ploskev.

5. Zaključek

Čeprav naš projekt še ni končan lahko mirno ugotovimo, da ima računalnik svoje mesto tudi v vrtcu. Seveda z njim ne moremo nadomestiti čutno bogate igre otrok v blatni luži, kot razmišlja David Thornburg, niti pričarati barvnih doživetij na slikarskem stojalu, plezanja po krošnjah dreves, nogometa in drugih doživetij v naravi. Računalnik prihaja v vrtec kot nov in ustvarjalen učni pripomoček, s katerim si otroci širijo svoje obzorje, in kot nenadomestljiv medij, ki omogoča otroku izražanje in raziskovanje mnogih idej in zamisli, ki bi sicer nepreizkušene utonile v pozabo.

Literatura

- Armstrong, Thomas (2000): Prebudite genija v svojem otroku. Učila, Tržič.
- Kurikulum za vrtce (1999), Ministrstvo za šolstvo in šport, Ljubljana
- Wechtersbach Rado (2002): Informacijska tehnologija v vrtcu. Didakta št. 64/65, str. 82 -83.
- Wechtersbach Slava (2002): Mladi računalničarji. Prvi koraki, VVZ Kekec Grosuplje letnik 2000, št. 1 str. 4.
- Zore, Nives (2000): Zgodnje otroštvo in računalnik v Zborniku prispevkov Simpozij Modeli poučevanja in učenja 2000. Zavod RS za šolstvo, Ljubljana.

Rado Wechtersbach je diplomiral na Fakulteti za strojništvo v Ljubljani in magistriral na Fakulteti za organizacijske vede v Kranju. Zaposlen je na Zavodu RS za šolstvo kot vodja predmetne skupine za računalništvo in informatiko in vodja projekta Informatizacija predmetov v okviru programa Načrtovanje in razvoj. Je vodja in koordinator Comenius 2.1 projekta LaTech za Slovenijo, avtor učbenika za računalništvo v osnovni šoli, učbenika za informatiko v srednji šoli in številnih vodnikov za uporabo informacijske tehnologije v osnovni in srednji šoli.