

PROCEDURA KORZYSTANIA

Z NARZĘDZI MULTIMEDIALNYCH

w Samorządowym Przedszkolu nr 163 im. Heleny Bechlerowej w Krakowie

Podstawa prawna

- Ustawa z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe;
- Rozporządzenie Ministra Edukacji z dnia 11 marca 2026 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, obowiązujące od dnia 1 września 2026 r.

I. Cel procedury

Celem procedury jest określenie zasad odpowiedzialnego, bezpiecznego i celowego wykorzystywania narzędzi multimedialnych w sposób zgodny z nową podstawą programową wychowania przedszkolnego.

Technologia stanowi wsparcie procesu uczenia się dziecka poprzez działanie, odkrywanie, eksperymentowanie, współpracę i twórczość. Nie zastępuje bezpośrednich doświadczeń, kontaktów społecznych, zabawy, aktywności ruchowej ani kontaktu z przyrodą.

II. Główne zasady korzystania z multimediiów

1. Narzędzia multimedialne wykorzystywane są wyłącznie w celu realizacji założeń podstawy programowej.

Korzystanie z technologii powinno:

- rozwijać samodzielność i sprawczość dziecka;
- wspierać komunikację i rozwój językowy;
- pobudzać ciekawość poznawczą;
- rozwijać kreatywność;
- uczyć współpracy;
- wspierać rozwiązywanie problemów;
- rozwijać kompetencje cyfrowe odpowiednie do wieku dziecka.

2. Każde wykorzystanie monitora interaktywnego, komputera lub projektora musi być zaplanowanym elementem procesu dydaktycznego.

3. Multimedia nigdy nie pełnią funkcji „wypełniacza czasu”, nagrody ani sposobu wyciszania grupy.

III. Niedopuszczalne wykorzystanie multimediów

W Samorządowym Przedszkolu nr 163 nie dopuszcza się:

- oglądania bajek pełnometrażowych;
- odtwarzania filmów animowanych;
- włączania dzieciom materiałów w celu zapewnienia im biernej rozrywki;
- pozostawiania dzieci bez aktywnego udziału nauczyciela podczas korzystania z ekranu.

IV. Preferowane formy twórczego wykorzystania technologii

Narzędzia multimedialne służą przede wszystkim aktywności dzieci.

Przykładowe działania:

- projektowanie i tworzenie własnych ilustracji;
- rysowanie na monitorze interaktywnym;
- tworzenie wspólnych książeczek cyfrowych;
- nagrywanie opowiadań, wierszy i teatrzyków;
- wykonywanie zdjęć podczas doświadczeń i obserwacji;
- dokumentowanie projektów badawczych;
- kodowanie i programowanie bez użycia oraz z użyciem prostych aplikacji;
- rozwiązywanie problemów i zagadek;
- tworzenie map myśli;
- wspólne planowanie działań;
- poznawanie świata poprzez fotografie, mapy, modele 3D i wirtualne spacerunki po muzeach, parkach narodowych czy planetariach;
- tworzenie muzyki, rytmów i ilustracji dźwiękowych;
- rozwijanie umiejętności językowych poprzez nagrywanie własnych wypowiedzi.

Każde wykorzystanie technologii powinno kończyć się działaniem praktycznym dziecka: rozmową, doświadczeniem, pracą plastyczną, konstrukcyjną, muzyczną, ruchem lub zabawą.

V. Zalecany czas korzystania z ekranów

Łączny czas pracy z monitorem interaktywnym, projektorem lub komputerem nie powinien przekraczać:

- dzieci 3-4-letnie: 5-8 minut jednorazowo maksymalnie dwa razy w tygodniu.
- dzieci 5-6 letnie 5-15 minut jednorazowo maksymalnie dwa razy w tygodniu.

W przypadku dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi czas może zostać dostosowany zgodnie z zaleceniami specjalistów oraz indywidualnymi potrzebami dziecka.

Po każdej aktywności z wykorzystaniem ekranu nauczyciel organizuje aktywność ruchową lub zadanie wymagające manipulowania przedmiotami.

VI. Zadania nauczyciela

Nauczyciel:

- planuje wykorzystanie technologii zgodnie z celami edukacyjnymi;
 - wybiera materiały wysokiej jakości, pozbawione reklam;
 - aktywizuje dzieci podczas korzystania z multimediiów;
 - zadaje pytania, zachęca do przewidywania, wyciągania wniosków i dyskusji;
- ogranicza bierny odbiór treści do niezbędnego minimum;
- rozwija u dzieci odpowiedzialne i bezpieczne korzystanie z technologii;
 - dba o równowagę pomiędzy aktywnością cyfrową i bezpośrednim doświadczaniem świata.

VII. Kompetencje cyfrowe dziecka

Zgodnie z założeniami nowej podstawy programowej dziecko kończące wychowanie przedszkolne:

- rozumie, że urządzenia cyfrowe są narzędziami służącymi nauce i tworzeniu;
- korzysta z technologii wyłącznie pod opieką osoby dorosłej;
- uczestniczy w prostych działaniach wymagających wykorzystania narzędzi cyfrowych;
- współpracuje z innymi podczas wykonywania zadań z wykorzystaniem technologii;
- zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z urządzeń elektronicznych.

VIII. Postanowienia końcowe

Nadrzędną zasadą obowiązującą w Samorządowym Przedszkolu nr 163 w Krakowie jest pierwszeństwo bezpośredniego doświadczania świata przez dziecko. Narzędzia multimedialne pełnią funkcję wspierającą proces wychowania i edukacji oraz służą rozwijaniu kreatywności, sprawczości, współpracy, komunikacji i odpowiedzialnego korzystania z technologii. Nie zastępują zabawy, kontaktów społecznych, ruchu, eksperymentowania ani aktywności twórczej.

Nacisk w nowej podstawie programowej położono na sprawczość dziecka, uczenie się przez doświadczenie, rozwój językowy, współpracę, dobrostan oraz odpowiedzialne wykorzystywanie technologii, a nie na bierną konsumpcję treści cyfrowych.