



PROGRAM ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASACH I-III

**REALIZOWANYCH W RAMACH PROJEKTU „KREATYWNOŚĆ,
WIEDZA, ROZWÓJ UCZNIÓW/UCZENNIC Z SP W JEDWABNEM
ORAZ SP W NADBORACH”**

prowadzący: Andrzej Narewski



SPIS TREŚCI

1. Założenia dydaktyczno-wychowawcze i organizacyjne
2. Cele edukacyjne
3. Treści kształcenia
4. Opis założonych osiągnięć
5. Procedury osiągania celów
6. Ewaluacja programu



ZAŁOŻENIA DYDAKTYCZNO-WYCHOWAWCZE I ORGANIZACYJNE:

Program przeznaczony jest dla uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej jako zajęcia dodatkowe. Przewiduje poszerzenie wiedzy uczniów o treści i umiejętności w dotychczasowym posługiwaniu się komputerem. Równocześnie wspomaga realizację różnych programów dla klas 1-3, opartych na „Podstawie programowej”.

Obok kształcenia umiejętności: czytania, pisania, mówienia, liczenia warto wdrożyć dzieci do świadomego posługiwania się komputerem już od klasy pierwszej.

Możliwość kontaktu z tym nowym urządzeniem jest dla dzieci wyzwaniem, które chętnie podejmują, a zdobyte umiejętności obsługi komputera pozwolą im lepiej funkcjonować w szkole i życiu dorosłym.

Ogólne założenia programu:

- wspieranie realizacji „Podstawy programowej” ,
- dostosowanie treści i metod pracy do możliwości i potrzeb dzieci,
- przygotowanie uczniów do sprawnej i świadomej obsługi komputera,
- wdrażanie dzieci do wytrwałości i dokładności,
- wyrabianie i zwiększanie koncentracji uwagi,
- tworzenie możliwości wyrażania przez dziecko własnych myśli, przeżyć i uczuć, w formie plastycznej i literackiej z wykorzystaniem programów i technik komputerowych.

CELE EDUKACYJNE:

- Kształtowanie umiejętności posługiwania się komputerem w zakresie podstawowym.
- Wdrażanie do samodzielnego korzystania z różnych programów komputerowych.
- Zdobywanie umiejętności zastosowania komputera w nauce, zabawie, realizacji własnych pomysłów i rozwijaniu zainteresowań.
- Wdrażanie do wytrwałości i samodzielnego rozwiązywania problemów.



TREŚCI KSZTAŁCENIA

Wprowadzenie zajęć komputerowych do klas 1-3 poszerza zakres treści i celów realizowanych w edukacji wczesnoszkolnej. Podczas zajęć uczniowie będą kształtowali i udoskonalali następujące umiejętności:

- praca z komputerem:
- bezpieczeństwo i higiena pracy,
- sposoby porozumiewania się z komputerem za pomocą klawiatury i myszki,
- system operacyjny Windows,
- przechowywanie i pobieranie danych,
- posługiwanie się przenośną pamięcią typu flash,
- sposoby wyszukiwania wiadomości w INTERNECIE,
- edytor grafiki (PAINT, EDYTOR POSTACI),
- edytor tekstu (WORD)
- łączenie tekstu z grafiką (PAINT i WORD),
- tworzenie animacji i prezentacji (EDYTOR POSTACI, POWER POINT),
- tworzenie prostych tabel i wykresów (EXCEL, POWER POINT),
- wyszukiwanie informacji w internecie,

OPIS ZAŁOŻONYCH OSIĄGNIĘĆ:

W wyniku realizacji programu uczniowie udoskonalą umiejętności

- bezpiecznego posługiwania się komputerem,
- zapisywania i otwierania wybranych plików,
- stosowania zaznaczania, zmniejszania lub zwiększania, kopiowania, wycinania i wklejania rysunków,
- sprawnego posługiwania się wybranymi narzędziami graficznymi
- zapisywania wyników swojej pracy na dysku i pendrive,
- przeglądania i wybierania z pulpitu i z listy interesującej go informacji, programu,
- prezentacji własnej twórczość i pomysłów w różnych formach –rysunek lub animacja,
- łączenia tekstu z grafiką,
- wpisywania danych do tabeli, ,



PROCEDURY OSIĄGANIA CELÓW:

Realizacja treści programu odbywa się przez zabawę i praktyczne działanie z wykorzystaniem komputera. Dzieci bawiąc się, uczą posługiwać się myszką, poznają klawiaturę oraz podstawowe operacje komputerowe.

Program nie wymaga od ucznia posługiwania się fachowymi terminami, lecz kładzie nacisk na kształcenie umiejętności i nawyków pracy z komputerem.

Ciekawa dla dzieci tematyka i forma działalności – praca plastyczna, pokaz, film, praca literacka, kreowanie wykresów i tabel, sprzyjają eksperymentowaniu i rozwiązywaniu problemów stawianych przed dziećmi. Nowe lub bardziej złożone zagadnienia wprowadzane są przez pokaz i obserwację.

W trakcie realizacji wykorzystywane są programy: PAINT, WORD, POWER POINT, LOGOMOCJA- EDYTOR POSTACI, EXCEL I INTERNET.

EWALUACJA PROGRAMU:

Ewaluacja na zakończenie całego cyklu kształcenia.

Bieżąca obserwacja dostarczy informacji o najbardziej skutecznych metodach pracy, pozwoli na dostosowanie tempa pracy do aktualnych możliwości i zainteresowań dzieci.

Stopień opanowania podstawowych wiadomości i umiejętności oraz skuteczność zastosowanych metod i form pracy wykaże analiza arkuszy ewaluacyjnych i samodzielnie wykonanych prac uczniów.

ARKUSZ EWALUACYJNY



	UMIEM:		
1.	Włączyć i wyłączyć komputer		
2.	Posługiwać się myszką i klawiaturą		
3.	Otworzyć program z ikony i z listy		
4.	Zaznaczyć, kopiować i wkleić rysunek		
5.	Powiększyć lub zmniejszyć rysunek		
6.	Malować:		
	▪ ołówkiem		
	▪ pędzlem		
	▪ rozpylaczem		
9.	Zmieniać kolory		
10.	Wypełniać figury zamknięte		
11.	Stosować:		
	▪ gumkę		
	▪ linię prostą		
	▪ linię krzywą		
	▪ koło i		
	▪ prostokąt		
	▪ zaokrąglony prostokąt i wielokąt		
17.	Zwiększyć lub zmniejszyć widok strony		
18.	Zastosować skróty klawiszowe: CTRL+A, CTRL+C, CTRL+V		
19.	Łączyć tekst z grafiką		
20.	Zapisać swoją pracę na dysku		
21.	Posługiwać się edytorem tekstu Word		
22.	Podstawy obsługi programu Excel		
23.	Podstawy obsługi programu Power Point		
24.	Obsługiwać edytor postaci Logomocja		
25.	Wiem jak szukać informacji w Internecie		
26.	Zakładać adres mailowy		
27.	Otworzyć wybrany plik i folder		