

Szkoła Podstawowa w Kuleszach Kościelnych

Zajęcia rozwijające z informatyki

„Szkoła dla każdego”

prowadzący: Mariusz Jaworowski

Projekt „SZKOŁA DLA KAŻDEGO” współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Wstęp

Informatyka jest młoda i bardzo szybko rozwijającą się dyscypliną naukową. Bez niej trudno jest dzisiaj wyobrazić sobie funkcjonowanie wielu dziedzin życia, naukę, pracę i rozrywkę. Ważne jest aby młody człowiek, przed którym są dalsze etapy

nauki i wybory dróg dalszego życia, miał możliwość rozwoju umiejętności i zainteresowań związanych z technologią informatyczną. Udział uczniów w zajęciach rozwijających z informatyki w znacznym stopniu im to ułatwi. Uczestnikami zajęć będą uczniowie klasy IV interesujący się informatyką, szczególnie wykazujący uzdolnienia w zakresie korzystania z programów komputerowych oraz programowania.

Realizowane treści zajęć wykraczać będą poza podstawę programową kształcenia ogólnego na poziomie drugiego etapu edukacyjnego. Będą one nie tylko rozwinięciem pewnych zagadnień realizowanych na lekcjach o ćwiczenia trudniejsze i złożone, wymagające wnikliwej znajomości środowiska programistycznego, ale także wprowadzać będą nowe elementy i zagadnienia wymagające stosowania programów nie używanych w czasie zajęć obowiązkowych. Zajęcia odbywać się będą z grupą chętnych uczniów raz w tygodniu, na jednej godzinie lekcyjnej.



Projekt „SZKOŁA DLA KAŻDEGO” współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele ogólne.

1. Rozwijanie umiejętności posługiwania technologią komputerową oraz poruszania się w środowisku programistycznym.
2. Przygotowanie do korzystania ze środków techniki informacyjnej.
3. Kształtowanie umiejętności posługiwania się językiem informatycznym.
4. Rozwijanie zainteresowań informatycznych i technicznych oraz wdrażanie do świadomego korzystania z najnowszych zdobyczy techniki.
5. Wskazywanie użyteczności komputera w nauce, pracy i zabawie.
6. Rozwijanie umiejętności samodzielnego myślenia oraz samokształcenia.

Cele szczegółowe.

1. Przystwojenie podstawowych zasad bezpiecznego korzystania z komputerów i sieci.
2. Doskonalenie umiejętności poruszania się w środowisku Windows oraz wnikliwe poznanie programów komputerowych (Paint, Pivot, Logo).
3. Rozwijanie umiejętności wykorzystania multimedialnych programów edukacyjnych wspomagających uczenie się.
4. Doskonalenie umiejętności przedstawiania własnych osiągnięć, prezentowania wyników własnej pracy oraz przedstawiania informacji na wybrany temat w różnej formie i postaci.
5. Rozwijanie umiejętności edycji zdjęć i grafiki.
6. Nabycie umiejętności tworzenie animacji.
7. Poznanie budowy sieci lokalnej oraz zdobycie wiedzy dotyczącej Internetu.
8. Rozszerzenie wiedzy na temat zagrożeń wynikających z korzystania



Projekt „SZKOŁA DLA KAŻDEGO” współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

z sieci.

9. Poznanie podstaw programowania dzięki programowi Logo Komeniusz.
10. Rozszerzenie wiedzy na temat usług internetowych i doskonalenie umiejętności posługiwania się nimi.
11. Nabycie podstawowych umiejętności drukowania i skanowania.
12. Doskonalenie umiejętności gromadzenia i selekcjonowania informacji przydatnych na dany temat oraz dokumentowania ważnych wydarzeń.
13. Doskonalenie umiejętności posługiwania technologią informatyczną do rozwijania swoich zainteresowań.
14. Poznanie znaczenia właściwego doboru narzędzi (programów) do realizacji zadania.
15. Rozwijanie umiejętności zbierania, porządkowania i wykorzystania informacji.
16. Rozwijanie współpracy w grupie.

Metody nauczania

1. Wykład teoretyczny połączony z pokazem, prezentacją multimedialną lub ćwiczeniami na komputerze.
2. Karty pracy z instrukcją.
3. Praca na komputerze zgodnie z wytycznymi.

Projekt „SZKOŁA DLA KAŻDEGO” współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

TEMATYKA ZAJĘĆ

OBSZAR TEMATYCZNY	TEMAT	UMIEJĘTNOŚCI	TREŚCI PROGRAMOWE	LICZBA GODZIN
	Zajęcia organizacyjne. Polecenia w programie Paint	- panel poleceń programu Paint,		1
PAINT	Wykonanie rysunku z zastosowaniem obrotu i przrzucenia.	- zastosowanie polecenia kopiuj – wklej, obrotu i przrzucania w pionie lub poziomie,	Praca w programie graficznym.	1
	Uzupełnianie rysunku w brakujące elementy.	- zastosowanie narzędzi programu do dorysowywania brakujących elementów rysunku,		1
	Edycja fotografii.	- nanoszenie lub usuwanie elementów fotografii w programie Paint,		1
	Wykonanie rysunku o określonej tematyce.	- wykonanie rysunku zgodnie z określonym tematem z zastosowaniem narzędzi programu Paint,		2
PIVOT	Zasady tworzenia filmu animowanego. Animacja poklatkowa.	- ogólne informacje o programie Pivot, - interfejs programu,	Tworzenie animacji 2D.	1
	Zmiana postaci i tła w animacji.	- zarządzanie figurami i tworzenia tła, - klatki animacji,		1
	Płynność ruchu w animacji.	- zmiana położenia figury, - ustawianie odtwarzania,		1
	Animacja o wybranej tematyce.	- wykonanie animacji z postaciami po edycji oraz tłem,		2
LOGOMOCJA	Poznanie środowiska programu Logomocja.	- ogólne informacje o programie i interfejs,	Język programowania.	1
	Poznanie edytora postaci w Logomocji.	- elementy przybornika i ich zastosowanie, - rysunek i prosta		1

Projekt „SZKOŁA DLA KAŻDEGO” współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

		animacja w edytorze,		
	Poznanie podstawowych poleceń w języku Logo.	- lista poleceń programu Logomocja, - ruch żółwia na ekranie,		1
	Rysowanie prostych figur w Logo.	- rysowanie figur geometrycznych, - wykonanie rysunku składających się z figur,		1
	Tworzenie i zastosowanie prostych procedur.	- określenie pojęcia procedura, - procedury do rysowania figur geometrycznych,		1
	Tworzenie procedur – ćwiczenia.	- wykonanie rysunku zgodnie z instrukcją z zastosowaniem procedur,		1
INTERNET	Internet jako źródło informacji.	- podstawowe pojęcia, - rodzaje usług internetowych - konfiguracja przeglądarki, internetowej	Sieć WWW.	1
	Strona internetowa.	- określanie adresu strony, - rodzaje przeglądarek internetowych, - jak tworzy się strony.		1
	Surfowanie w Internecie.	- wyszukiwarki internetowe, - poczta elektroniczna, - kopiowanie tekstu, i elementów graficznych ze stron internetowych,		2
	Bezpieczna zabawa i edukacja na stronach WWW.	- bezpieczne strony, z rozrywką i edukacją dla dzieci (www. opiekun.pl),		2
WORD	Poznanie funkcji programu Word.	- pasek poleceń w programie Word, - edycja dokumentu z zastosowaniem narzędzi głównych,	Edytor tekstu.	1
	Wstawianie grafiki	- wstawianie obrazów,		1



Projekt „SZKOŁA DLA KAŻDEGO” współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

	w dokumencie Word.	kształtów i obiektów z WordArt,		
	Edycja tekstu i grafiki w dokumencie.	- formatowanie grafiki i otaczanie tekstem,		1
	Tworzenie dokumentów w edytorze tekstu.	- tworzenie kart okolicznościowych i materiałów na potrzeby szkoły,		2
SKANER I DRUKARKA	Skanowanie i druk dokumentów.	- skanowanie dokumentów i ich zapisywanie, - drukowanie dokumentów,	Urządzenia.	1
	Obróbka skanów, przygotowanie wydruku.	- funkcje skanera, - okno dialogowe drukarki,		2
	Omówienie zajęć. Ewaluacja.	- ankieta ewaluacyjna i diagnozująca.		1
	RAZEM			32



Projekt „SZKOŁA DLA KAŻDEGO” współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ewaluacja jest procesem wartościowania programu nauczania przez odbiorców: uczniów, nauczycieli, rodziców w celu podejmowania decyzji o modyfikacji, kontynuacji lub zmian w programie.

Źródłem informacji o programie są jego odbiorcy. Cenne będą formułowane przez nich opinie o programie, jego skuteczności, użyteczności i atrakcyjności, jak i fakty przejawiające się w osiągnięciach uczniów, czynionych przez nich postępach oraz jakości wykonywanych prac.

Aby zebrać potrzebne informacje wykorzystam ankiety skierowane do uczniów uczestniczących w zajęciach rozwijających z informatyki. Otrzymane sugestie i wnioski wykorzystam do modernizacji programu oraz organizacji pracy dydaktycznej.



Projekt „SZKOŁA DLA KAŻDEGO” współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Proszę o rzetelne wypełnienie poniższej ankiety. Pomoże mi ona w dalszej naszej współpracy.

Właściwą odpowiedź **podkreśl**.

1. Twoim zdaniem tematy zajęć rozwijających z informatyki były ciekawe i spełniły Twoje oczekiwania

- niewystarczająco
- średnio
- bardzo dobrze

2. Zajęcia były – Twoim zdaniem

- interesujące
- nudne
- nijakie

3. Czy prowadzący stosował jasne polecenia i wyjaśnienia?

- tak
- nie

4. W jakim stopniu Twoja ciekawość została zaspokojona?

- niskim
- średnim
- wysokim

5. Czy atmosfera panująca na zajęciach zachęcała Cię do własnej aktywności (sprzyjała zdobywaniu nowych umiejętności i poszerzaniu wiedzy)?

- tak
- nie

6. Z realizacji programu najbardziej zapamiętałe zajęcia.....
.....

7. Czy powinny być organizowane zajęcia rozwijające z informatyki w szkole?

- tak
- nie

Dziękuję za wypełnienie ankiety!