

# Program zajęć pozalekcyjnych „Kółko informatyczne dla klas IV – VI”

Szkoła Podstawowa w Miesznej

*Prowadzący: Grzegorz Ewak*

Podstawa prawna: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (rozporządzenie zostało opublikowane w Dzienniku Ustaw z dnia 15 stycznia 2009 r. Nr 4, poz. 17).

## 1. Wstęp.

Program skierowany jest do uczniów klas IV-VI o szczególnych predyspozycjach i umiejętnościach obsługi komputera. Zajęcia warsztatowe prowadzone są raz w tygodniu po 1 godzinie lekcyjnej. Czas poświęcony na daną jednostkę tematyczną będzie zależał od potrzeb oraz możliwości ucznia.

## 2. Uzasadnienie wprowadzenia innowacji:

Zajęcia kółka informatycznego należy traktować jako uzupełnienie i poszerzenie wiadomości z zakresu informatyki i technologii informacyjnej w znacznym stopniu uwzględniającym oczekiwania uczniów. Nie bez znaczenia jest tu fakt ciągle rosnącego zainteresowania młodzieży rozwojem wiedzy informacyjnej oraz nowymi możliwościami dostępu do informacji i komunikowania się. Należy wszechstronnie wykorzystać chęć uczniów do poznania możliwości innych niż gry czy korzystanie z Internetu i portali społecznościowych. Zadaniem kółka informatycznego ma być również wspomaganie uczniów w rozpoznaniu ich własnych uzdolnień i zainteresowań w celu świadomego wyboru dalszego kształcenia oraz stanowienie alternatywnej możliwości spędzenia czasu wolnego.

## 3. Cel zajęć:

Celem prowadzenia zajęć kółka informatycznego jest sprzyjanie ogólnemu wykształceniu oraz rozwojowi osobowości ucznia, kształtowanie umiejętności samodzielnego myślenia, wyciągania logicznych wniosków oraz rozwiązywania postawionych problemów. Realizacja przedstawionego programu ma na celu ujawnianie zainteresowań

i kształtowanie uzdolnień uczniów w dziedzinie informatyki.

## 4. Cele szczegółowe:

- 1) umiejętność posługiwania się technikami informatycznymi;
- 2) rozwiązywanie problemów przy użyciu technik informatycznych;
- 3) poszukiwanie informacji za pomocą komputera;
- 4) samodzielność w rozwiązywaniu trudnych problemów;
- 5) dążenie do samodoskonalenia się w związku z szybko rozwijającą się techniką;
- 6) przyswojenie pojęć i umiejętności dzięki którym praca z oprogramowaniem i sprzętem nowej generacji będzie wymagała mniejszego wysiłku;
- 7) umiejętność posługiwania się nowoczesnym sprzętem komputerowym i oprogramowaniem;
- 8) posługiwanie się podstawowymi pojęciami informatyki;

- 9) dostrzeganie potrzeby ewaluacji własnych osiągnięć i potrzeb;
- 10) współpraca w grupie i rozwój odpowiedzialności;
- 11) poszanowanie własności intelektualnej i materialnej;
- 12) planowanie dalszego samokształcenia się;
- 13) umiejętność tworzenie prezentacji multimedialnych;
- 14) tworzenie wybranych publikacji (kart okolicznościowych, plakatów, folderów, itp.);
- 15) umiejętność posługiwania się podstawowymi pojęciami związanymi z Internetem, korzystanie z jego zasobów sieciowych oraz wykorzystywanie i przedstawianie tych informacji;
- 16) tworzenie stron www za pomocą narzędzi i edytorów www;
- 17) umieszczanie swoich prac na stronie internetowej szkoły (z pomocą nauczyciela);
- 18) kształtowanie umiejętności programowania komputerowego (Scratch);
- 19) dobieranie narzędzi informatycznych stosownie do realizowanego zadania.

#### 5. Metody i formy realizacji celów:

Założone cele będą realizowane poprzez zadania dla ucznia. Zadania te mają przede wszystkim charakter praktyczny, będą to ćwiczenia przy komputerze, poprzedzone niekiedy krótką pogadanką wprowadzającą, pokazem, instruktażem lub prezentacją z wykorzystaniem sprzętu komputerowego. Głównym zadaniem nauczyciela będzie zachęcanie uczniów do samodzielnego zdobywania umiejętności wynikających z coraz większych możliwości zastosowania komputerów i szeroko pojętej technologii informacyjnej, oraz kształcenie umiejętności logicznego myślenia.

#### 6. Warunki realizacji programu:

Zajęcia odbywać będą się w pracowni komputerowej wyposażonej w 15 stanowisk komputerowych (14 stanowisk uczniowskich + 1 komputer nauczyciela) połączonych w sieć z podłączeniem do Internetu. Dla wszystkich stanowisk udostępniona jest drukarka sieciowa. Wybrane prace uczniów będą umieszczane na stronie internetowej szkoły.

#### 7. Tematyka zajęć:

##### a. Korzystanie z zasobów Internetu.

- Poznanie sposobów poszukiwania potrzebnych informacji w Internecie;
- Znaczenie terminów: wyszukiwarka, przeglądarka, prawo autorskie, itp.
- Wyszukiwanie informacji na dany temat;
- Sortowanie i zastosowanie zgromadzonych informacji;
- Pobieranie potrzebnych informacji ze strony WWW i wykorzystywanie ich w tworzeniu prac projektowych;
- Rozpoznawanie adresów internetowych, uruchamianie przeglądarki, poruszanie się po stronach internetowych poprzez linki;
- Praca w sieci komputerowej – adresowanie IP, domeny, poczta elektroniczna.

##### b. Projektowanie i tworzenie stron www - Kurs języka HTML.

- Jak zrobić dobrą stronę? - edytory stron.
- Ramy dokumentu i polskie znaki.

- Wpisywanie tekstu – znaczniki - akapit - koniec linii.
- Tekst pogrubiony - tekst pochylony - tekst podkreślony.
- Wielkość czcionki - kolor czcionki - rodzaj czcionki.
- Łączenie parametrów - kolor tła oraz tekstu.
- Wstawienie obrazka - ustawienie obrazka - wyśrodkowanie obrazka.
- Odsyłacze: do podstrony, adresu internetowego; odsyłacz pocztowy i obrazkowy.
- Tabele, ramki, formularze.
- Multimedia na stronach www.
- Dodatki: kolory, znaki specjalne, języki.
- Kaskadowe arkusze stylów - CSS
- XHTML, HTML5 i co dalej?
- Promocja strony WWW - pozycjonowanie
- Systemy CMS - wprowadzenie
- Systemy CMS –Drupal, Wordpress, Joomla.
- Założenie darmowych kont www na serwerze.
- Tworzenie własnych stron o dowolnej tematyce za pomocą edytorów www.
- Umieszczanie swoich projektów na stronie internetowej (z pomocą nauczyciela);

c. Języki programowania – Scratch.

- Podstawowe zagadnienia związane z programowaniem;
- Poznanie komend oraz funkcji programistycznych;
- Rysowanie różnych figur geometrycznych;
- Tworzenie procedur;
- Ćwiczenia w programowaniu.
- Programowanie w szkole. Przygotowanie do pracy w Scratch.
- Pierwsze kroki ze Scratchem Okno programu
- Strona projektu Zaczynamy programować
- Tworzymy pierwszy program Kalejdoskop
- Obliczanie pola kwadratu Zmienne i listy
- Tworzenie własnych bloczków Komentarze
- Publikowanie programów na stronach internetowych
- Rysowanie ze Scratchem - Kwadrat, Okrąg, Gwiazda
- Obracany kwadrat - Kafelki
- Róża Rozeta Labirynt Galaktyka Ciastko
- Piszemy grę w Scratch - Gra w "20"
- Polowanie na kaczki Labirynt
- Tabliczka mnożenia

d. Tworzenie wybranych publikacji w programie Microsoft Publisher.

- Stosowanie różnych rodzajów oraz szablonów publikacji;
- Redagowanie oraz formatowanie prostych tekstów w wybranej publikacji;
- Zmiana wielkości, stylu i kroju czcionki w wybranym rodzaju publikacji;

- Wstawianie do publikacji obiektów WordArt, Clipart, rysunków i zdjęć z pliku, itp. oraz formatowanie ich;
- Zapisywanie dokumentów na dysku oraz drukowanie dokumentów;

#### 8. Zakładane osiągnięcia uczniów:

Kompetencje uzyskane przez uczniów:

- sprawne i bezpieczne posługiwanie się zestawem komputerowym i jego oprogramowaniem;
- samodzielne rozwiązywanie problemów przy pomocy komputera oraz korzystanie z komputera przy uczeniu się innych przedmiotów;
- korzystanie z zasobów internetowych oraz multimedialnych jako źródeł informacji;
- wyszukiwanie, selekcjonowanie oraz pozyskiwanie informacji;
- opracowanie projektu własnej strony WWW przy pomocy gotowych szablonów;
- wykorzystanie komputera na potrzeby własne, klasy i szkoły;
- nauka algorytmiki i logicznego myślenia;
- wykorzystanie komputera jako źródła wiedzy i rozrywki.

#### 9. Ewaluacja oraz sprawdzanie osiągnięć uczniów:

Kontrola postępów uczestników zajęć kółka informatycznego ma na celu jedynie dostarczenie nauczycielowi informacji o przystępności i efektywności prowadzenia zajęć oraz o stopniu zainteresowania uczniów danym zagadnieniem. Dlatego też będzie się ona ograniczać do obserwacji poprawności wykonania otrzymanych zadań, zastosowanych metod i środków informatycznych, samodzielności, zaangażowania oraz poprawności wypowiedzi uczniów.