



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**Program zajęć komputerowych,
realizowanych w Szkole Podstawowej im. Jana Pawła II w Kruszu,
w ramach projektu „Nowe możliwości – Nową szansą”**

1) Wstęp

Zajęcia komputerowe skierowane są dla 10 osobowej grupy uczniów z kl. IV – VI.

Komputer w życiu ucznia stał się częścią systemu kształcenia, a także rozwijania jego zainteresowań.

Jest ważnym elementem rozwoju dziecka. Tylko zaplanowane i przemyślane działania pozwalają uzyskać taki rozwój, który będzie przyczynkiem do samokształcenia i rozwijania zdobytych umiejętności. Te zajęcia mają temu służyć.

Zajęcia są propozycją zarówno dla uczniów posiadających ugruntowaną wiedzę informatyczną (uczniowie kl. VI), jak i dla tych, którzy będą dopiero odkrywać ciekawy świat informatyki. Niejednorodny stopień zaawansowania uczniów wymaga takiego dostosowania treści zaplanowanych zajęć aby każdy uczestnik mógł:

- odnieść sukces na miarę swoich możliwości
- poznać lub poszerzyć wiedzę informatyczną
- poczuć radość uczenia się
- odkryć tajniki animacji
- zrozumieć, że komputer to nie tylko zabawka ale i narzędzie pracy
- doświadczyć tworzenia poprzez zabawę (programowanie w języku Logo)
- mieć możliwość uczestniczenia we współtworzeniu elementów publikacji internetowych

2) Cele

Pozalekcyjne zajęcia informatyczne są szansą na dodatkową edukację w zakresie techniki komputerowej i technologii informacyjnej.

Uczniowie podczas zajęć będą pogłębiać swoją wiedzę informatyczną, poprzez poznawanie nowych aplikacji komputerowych oraz nowych funkcji i zastosowań poznanych wcześniej programów. Duży nacisk zostanie położony na rozwijanie samodzielnego myślenia uczniów oraz na umiejętność uczenia się oraz rozwiązywania postawionych problemów (szkolnych i praktycznych).

2) Cele zajęć:

- rozwijanie zainteresowań młodzieży technologią informacyjną
- pokazanie, w jaki sposób komputer może być użytecznym narzędziem w pracy, nauce, zabawie
- kształcenie umiejętności posługiwania się komputerem i jego podstawowymi urządzeniami
- kształcenie umiejętności samodzielnego rozwiązywania prostych problemów przy użyciu komputera oraz korzystania z komputera przy uczeniu się innych przedmiotów
- rozwijanie zdolności intelektualnych młodzieży
- zaproponowanie środowiskom dysfunkcyjnym alternatywnej formy spędzania wolnego czasu
- zaproponowanie bezpiecznego spędzania czasu wolnego wspomaganie wszechstronnego i harmonijnego rozwoju dziecka poprzez zaspokajanie ciekawości i potrzeby zdobywania wiedzy.
- wspomaganie procesu nabywania umiejętności czytania, pisania, liczenia.
- rozwijanie wyobraźni geometrycznej, aktywności twórczej i matematycznych zainteresowań dzieci.
- rozwijanie aktywności i ciekawości, samodzielności i umiejętności podejmowania decyzji.
- zabawa z fotografią – wprowadzanie i edycja zdjęć
- projektowanie i wykonywanie grafiki użytkowej, związanej z tworzeniem prostych animacji (tworzenie gifów, buttonów, bannerów)
- wyszukiwanie, analiza i prezentowanie danych w postaci prezentacji multimedialnych

- wdrażanie do wykonywania prostych procedur w języku Logo (nauka programowania poprzez zabawę)

3) Formy i metody pracy

- pokaz (praca z projektorem multimedialnym),
- praca indywidualna i grupowa,
- konkursy z nagrodami (nagrodą jest publikacja pracy na szkolnej stronie internetowej)
- tworzenie i prezentacja projektu realizowanego w grupie, drogą internetową

4) Uwagi o realizacji

Sprawdzenie efektów nauczania odbywać się będzie systematycznie na każdej lekcji, poprzez obserwację i rozmowy z uczniami. Zaangażowanie i aktywność w czasie zajęć w pracowni komputerowej będzie łatwo zauważalna w każdym etapie realizowanych projektów. To reakcje dzieci po skończonych zajęciach są jednym z najważniejszych wyznaczników prowadzonej ewaluacji.

Podczas realizacji programu prowadzona będzie ewaluacja, która pozwoli zaobserwować zmiany dotyczące przyrostu zdobytych umiejętności. Ewaluacja będzie również badała umiejętności kluczowe uczniów, ich wkład pracy i motywację do nauki, stopień atrakcyjności i efektywności metod pracy. Ponadto informacje ewaluacyjne otrzymywane od uczniów w formie kart obserwacji uczestników programu, mogą w razie potrzeby wpłynąć na pewną modyfikację przygotowanego programu zajęć informatycznych. Na zakończenie zajęć zaplanowana jest ewaluacja badająca stopień opanowania i zrozumienia omawianych zagadnień, a także stopień zadowolenia z uczestnictwa w zajęciach.

Plan zajęć zakłada, że realizacja wyznaczonych celów odbywać się będzie w formie zabawy, rozwijającej aktywność dzieci i kierunkująca na rozwój umiejętności samodzielnego wyszukiwania sposobów uczenia się. W zabawie dziecko wyraża swe uczucia, pragnienia, daje upust swojej wyobraźni i fantazji, rozwija zdolności twórcze.

Największym zasobem informacji, z którego będą korzystać uczniowie jest sieć Internet.

Zasoby internetowe doskonale nadają się do kształtowania postawy zrozumienia i otwartości na inne kultury. Wyszukując dane w Internecie, uczniowie poznają różne nowe fakty z życia odległych społeczności z innych kontynentów i grup kulturowych.

Zajęcia komputerowe będą realizowane z myślą o praktycznym zastosowaniu wykonywanych czynności. Prace uczniów będą dokumentowane poprzez:

- zapisywanie ich na dysku komputera
- prezentowanie ich w pracowni komputerowej (na forum szkoły)
- publikowanie najlepszych prac na stronie internetowej szkoły

Opracowanie: Krzysztof Bilski



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

KARTA OCENY UMIEJĘTNOŚCI UCZNIĄ

temat zajęć:									
<hr/>									
<i>Imię i nazwisko ucznia</i>			<i>Imię i nazwisko nauczyciela/lki/ - rodzaj zajęć</i>				<i>Data przeprowadzenia oceny</i>		
<hr/> <hr/>			Krzysztof Bilski Zajęcia komputerowe						
data zajęć	Pracowałem		Rozumiałem		Problemy rozwiązywałem			Byłem aktywny	
	chętnie	bez przyjemności	prawie wszystko	niewiele	sam	przy pomocy nauczyciela	przy pomocy kolegi	tak	nie

(wstaw znak X)

Opracowanie: Krzysztof Bilski



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

KARTA OCENY UMIEJĘTNOŚCI UCZNIA

Imię i nazwisko					
data przeprowadzenia oceny					
Imię i nazwisko nauczyciela, rodzaj zajęć	Krzysztof Bilski – Zajęcia Komputerowe				
Umiejętność	Poziom niski	Poziom przeciętny	Poziom wysoki	Poziom bardzo wysoki	Uwagi
Rozwój poznawczy					
Koncentracja uwagi					
Spostrzegawczość					
Pomyślność					
Rozwój społeczno – emocjonalny					
Ukazywanie ruchem własnych uczuć i emocji					
Samoocena (pewność siebie, poczucie własnej wartości)					
Współdziałanie w grupie					
Rozwój ruchowy i motoryczny					
Koordinacja ruchowa					
Pamięć ruchowa					
Orientacja przestrzenna					
Rozwój umiejętności obsługi komputera					
Uruchamianie, logowanie					
Zapisywanie pracy					
Znajomość aplikacji					
Opanowanie					

Program zajęć komputerowych,
realizowanych w Szkole Podstawowej im. Jana Pawła II w Kruszu,
w ramach projektu „Nowe możliwości – Nową szansą”

typowych operacji w systemie					
Wyszukiwanie i lokalizacja danych					
Operowanie myszą komputerową i klawiaturą					
Obsługa urządzeń: drukarka, skaner, projektor					
Prezentacja własnej pracy					

Opracowanie: Krzysztof Bilski