

Program zajęć pozalekcyjnych „Mały informatyk”

Czas realizacji: 1 godzina tygodniowo

Liczba uczniów: 15

Cel zajęć:

Sprzymanie ogólnemu wykształceniu oraz rozwojowi osobowości ucznia, kształtowanie umiejętności samodzielnego myślenia, wyciągania logicznych wniosków oraz rozwiązywania postawionych problemów. Realizacja zajęć ma na celu ujawnianie zainteresowań i kształtowanie uzdolnień uczniów w dziedzinie informatyki.

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) umiejętność posługiwania się nowoczesnym sprzętem komputerowym i oprogramowaniem;
- 7) posługiwanie się podstawowymi pojęciami informatyki;
- 8) współpraca w grupie i rozwój odpowiedzialności;
- 9) umiejętność tworzenia prezentacji multimedialnych;
- 10) tworzenie wybranych publikacji (kart okolicznościowych, plakatów, folderów, itp.);
- 11) umiejętność posługiwania się podstawowymi pojęciami związanymi z Internetem, korzystanie z jego zasobów sieciowych oraz wykorzystywanie i przedstawianie tych informacji;
- 12) kształtowanie umiejętności programowania komputerowego (Scooty Go);
- 13) wykazywanie użyteczności komputerów w nauce, pracy i zabawie;
- 14) Dostrzeganie korzyści i negatywnych stron wynikających z komunikacji z komputerem.

Metody pracy:

- ćwiczenia praktyczne przy komputerze
- Pokaz przykładowych rozwiązań
- pogadanka

Realizowane treści:

1. Komputer w życiu człowieka – poznanie zasad bezpiecznego użytkowania sprzętu;
2. Zastosowanie edytora graficznego MS Paint (malowanie, rysowanie, wypełnianie kolorem, zastosowanie narzędzi dostępnych w programie, modyfikowanie rysunków, kopiowanie, przygotowywanie prezentacji);
3. Zastosowanie edytora tekstowego Word (pisanie, paski narzędzi, dostosowanie paska do potrzeb, formatowanie tekstu, tworzenie tabel);
4. Teksty i obrazy. Łączenie tekstu i grafiki;
5. Wyszukiwanie informacji w Internecie na dany temat, sortowanie i zastosowanie informacji;
6. Elementy programowania (z wykorzystaniem stron oraz gry Scooty Go);
7. Gry edukacyjne on Line.

Ewaluacja:

Obserwacja uczniów na zajęciach.

Prezentowanie wyników pracy na stronie szkoły.