



Pierwsze kroki z komputerem

**program koła informatycznego
dla uczniów kl.4 szkoły podstawowej**

opracował mgr Kazimierz Bartuś
nauczyciel informatyki
w Zespole Szkolno-Przedszkolnym
w Ryczowie

Ryczów, 2007

Realizacja programu edukacji informatycznej na kółku informatycznym umożliwi uczniom osiągnięcie podstawowych umiejętności i kompetencji w zakresie posługiwania się komputerami i urządzeniami opartymi na technice komputerowej oraz ich zastosowania, wykorzystania technologii informacyjnej, stosowania różnego rodzaju oprogramowania użytkowego i edukacyjnego do wzbogacania własnej wiedzy i poznawania innych dziedzin oraz korzystania z dostępnych źródeł i sposobów zdobywania informacji, w tym z ogólnosięciowej sieci Internetu.

1. CELE EDUKACYJNE

Nauczenie podstawowych zasad posługiwania się komputerem i technologią informacyjną.

2. ZADANIA SZKOŁY

1. Umożliwienie uczniom dostępu do komputera.
2. Przygotowanie uczniów do posługiwania się komputerem i technologią informacyjną.
3. Uwrażliwienie uczniów na zagrożenia wychowawcze związane z niewłaściwym korzystaniem z komputerów i ich oprogramowania (np z gier).

3. TREŚCI NAUCZANIA

1. Zasady bezpiecznego posługiwania się komputerem.
2. Komputer jako źródło wiedzy i komunikowania się. Zastosowania komputera w życiu codziennym.
3. Opracowywanie za pomocą komputera prostych tekstów, rysunków i motywów.
4. Korzystanie z elementarnych zastosowań komputerów do wzbogacania własnego uczenia się i poznawania różnych dziedzin wiedzy.
5. Poznawanie zastosowań komputerów i opartych na technice komputerowej urządzeń spotykanych przez ucznia w miejscach publicznych.

4. OSIĄGNIĘCIA

1. Posługiwanie się komputerem w przystosowanym dla ucznia środowisku sprzętowym i programistycznym.
2. Opracowywanie za pomocą komputera prostych tekstów, rysunków, motywów.
3. Korzystanie z różnorodnych źródeł i sposobów zdobywania informacji oraz jej przedstawiania i wykorzystania.
4. Stosowanie komputerów do wzbogacania własnego uczenia się i poznawania różnych dziedzin.

5. CELE KSZTAŁCENIA

1. Posługiwanie się komputerem i współpracującymi z nim urządzeniami oraz technologią informacyjną.
2. Poznanie zasad bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i urządzeń elektronicznych.
3. Korzystanie z przystosowanego dla ucznia środowiska pracy z komputerem.
4. Przygotowanie do posługiwania się oprogramowaniem z zakresu grafiki, edycji tekstu i wykonywania obliczeń oraz do praktycznego zastosowania tego oprogramowania.
5. Stosowanie komputera w procesie uczenia się i poznawania różnych dziedzin wiedzy.
6. Korzystanie z komputera jako narzędzia do komunikowania się.
7. Pozyskiwanie informacji z różnych źródeł i świadome korzystanie z nich.
8. Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem w rozwiązywaniu prostych praktycznych zadań związanych z działalnością społeczności uczniowskiej.
9. Poznanie zastosowań komputerów i urządzeń opartych na technice komputerowej w najbliższym otoczeniu.
10. Dostrzeganie korzyści wynikających ze stosowania komputerów i technologii informacyjnej.

6. CELE WYCHOWANIA

1. Poszanowanie cudzej własności intelektualnej i efektów cudzej pracy.
2. Kulturalne komunikowanie się z innymi.
3. Dbanie o estetykę wykonywanych prac.
4. Rozwijanie własnych zainteresowań.
5. Rozbudzanie ciekawości poznawczej.
6. Wyrabianie nawyku korzystania z komputera w nauce innych przedmiotów.
7. Współdziałanie i efektywna praca w grupie (zespole).
8. Dostrzeganie wpływu informatyki i technologii informacyjnej na pracę, życie człowieka i społeczeństwa.
9. Uświadomienie zagrożeń związanych z niewłaściwym korzystaniem z komputera i oprogramowania (np zły dobór gier komputerowych).
10. Rozbudzanie aspiracji i chęci do dalszej nauki.

Na podstawie powyższych celów edukacyjnych program nauczania formułuje szczegółowe cele kształcenia i wychowania oraz przedstawia materiał nauczania zapewniający ich realizację.

7. OSIĄGANIE CELÓW KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA

Ważnym elementem osiągnięcia zakładanych celów kształcenia i wychowania jest umiejętność tworzenia warunków sprzyjających powstawaniu korzystnej atmosfery uczenia się i nauczania. Zwłaszcza na zajęciach nadobowiązkowych koła informatycznego, gdzie uczeń przychodzi by wiedzieć więcej i nie jest rozliczany z wyników swojej pracy, dobór odpowiednich metod i środków dydaktycznych, zasad nauczania oraz kontroli osiągnięć powinien sprzyjać harmonijnej współpracy nauczyciel -uczeń w celu osiągnięcia możliwie największych efektów tej współpracy.

Metody nauczania

Wykład teoretyczny połączony z pokazem lub ćwiczeniami prowadzonymi za pomocą sprzętu komputerowego.

Ćwiczenia uczniów mogą mieć charakter indywidualny lub grupowy.

Praca uczniów z materiałami tekstowymi powinna wspierać proces poznawania pracy z komputerem.

Skala trudności zagadnień realizowanych na zajęciach powinna być dostosowana do możliwości uczniów.

Zasady nauczania

W toku pracy koła informatycznego powinny być uwzględnione potrzeby i oczekiwania uczniów. Nauczanie powinno zatem przebiegać zgodnie z następującymi zasadami: przystępności - przekazywanie wiadomości zrozumiale dla ucznia, pogłębłości - przekaz werbalny poparty odpowiednią prezentacją, stopniowania trudności - świadome przejście od zadań prostych do zadań złożonych, związku teorii z praktyką.

Środki dydaktyczne

W pracy koła należy wykorzystać różne środki dydaktyczne:

- czasopisma o tematyce komputerowej,
- odpowiednie oprogramowanie,
- multimedialne zestawy komputerowe,
- internet.

8. UWAGI O REALIZACJI

Program koła informatycznego zakłada realizację głównego celu edukacji informatycznej - zapewnienie uczniom korzystania z technologii informacyjnej. Zakłada się, że zajęcia koła informatycznego będą prowadzone w wymiarze 1 godziny tygodniowo, oraz w miarę możliwości i zależnie od ilości uczniów na kółku- oddzielne stanowisko pracy z dostępem do Internetu

9. OSIĄGNIĘCIA UCZNIÓW

- rozwiązywanie problemów z wybranej dziedziny z pomocą komputera
- wykorzystywanie komputerowego zestawu multimedialnego i jego oprogramowania.
- korzystanie z zasobów internetowych.
- obsługa poczty elektronicznej.

Tematyka koła:

Miesiąc	Nr lekcji	Temat (Opowieść)	Treści programowe
wrzesień	1	Witaj, szkolo!	<ul style="list-style-type: none"> Regulamin pracowni komputerowej. Bezpieczna praca z komputerem.
	2	Wakacyjne wspomnienia	<ul style="list-style-type: none"> Uruchamianie zestawu komputerowego Komunikowanie się z komputerem w środowisku Windows - operacje wykonywane za pomocą myszy. Korzystanie z programów, gier i zabaw edukacyjnych. Korzystanie z programów, gier i zabaw edukacyjnych.
	3	W szkole	<ul style="list-style-type: none"> Zdobywanie wiedzy i umiejętności z wykorzystaniem gier i zabaw edukacyjnych. Podstawowe zastosowania komputerów w szkole. Klawiatura jako narzędzie do pisania. Posługiwanie się klawiaturą do pisania prostych tekstów.
	4	Domowe urządzenia techniczne	<ul style="list-style-type: none"> Zdobywanie informacji za pośrednictwem prezentacji multimedialnej. Pisanie polskich liter. Komunikowanie się z komputerem w środowisku Windows - posługiwanie się klawiszem Enter. Podstawowe elementy zestawu komputerowego; urządzenia zewnętrzne współpracujące z komputerem.
październik	5	Poznajmy bliżej komputer	<ul style="list-style-type: none"> Korzystanie z multimedialnych elementów programów edukacyjnych i prezentacji (odtwarzanie filmu). Elementy komputera i ich funkcje. Nosniki pamięci zewnętrznej.
	6	Kacik do nauki	<ul style="list-style-type: none"> Korzystanie z prezentacji multimedialnych w celu zdobywania wiedzy. Higieniczna praca z komputerem. Elementy środowiska Windows: Pulpit, ikony, przyciski (przycisk Start), pasek zadań. Kończenie pracy w systemie operacyjnym Windows.
	7	Zwierzęta w naszych domach	<ul style="list-style-type: none"> Wykorzystywanie gier i zabaw edukacyjnych do weryfikowania wiedzy i zdobywania nowych wiadomości. Elementy okna programu i jego obsługa.
	8	Jesienny krajobraz	<ul style="list-style-type: none"> Praca z multimedialnym programem edukacyjnym. Uruchamianie programu za pomocą skrótów. Wykonywanie operacji na oknie programu: zmiana położenia oraz rozmiarów Pisanie prostego tekstu; uzupełnianie fragmentów tekstu. Pisanie wielkich liter Kończenie pracy z programem w środowisku Windows.
listopad	9	Wycieczka do jesiennego parku	<ul style="list-style-type: none"> Zdobywanie informacji z multimedialnego programu edukacyjnego. Pisanie prostego tekstu; stosowanie klawisza Enter Korzystanie z menu programu. Zapisywanie wyników pracy z komputerem. Wyszukiwanie na dysku utworzonego pliku z wykorzystaniem okna Mój komputer.
	10	Legenda o Lechu i Orle Białym	<ul style="list-style-type: none"> Korzystanie z multimedialnych programów edukacyjnych w celu zdobywania i utrwalania wiedzy. Wypełnianie kolorem rysunku w edytorze grafiki.
	11	Symbole naszej Ojczyzny	<ul style="list-style-type: none"> Korzystanie z multimedialnych elementów programów edukacyjnych. Tworzenie prostego rysunku w edytorze grafiki.
	12	Ortografia na wesolo	<ul style="list-style-type: none"> Praca z multimedialnym słownikiem.
	13	Wspizarni	<ul style="list-style-type: none"> Tworzenie folderu.

			<ul style="list-style-type: none"> Rozwiązywanie zadań w multimedialnym programie edukacyjnym. Wykonywanie operacji zaznaczania oraz usuwania fragmentów rysunku w edytorze grafiki.
grudzień	14	Kartka swiateczna	<ul style="list-style-type: none"> Zdobywanie informacji z wykorzystaniem multimedialnego słownika. Uruchamianie programu z menu Start. Otwieranie plików ze wskazanego dysku i folderu. Wykonywanie operacji na fragmentach rysunku w edytorze grafiki: przenoszenie i kopiowanie.
	15	Zbliża się Boże Narodzenie	<ul style="list-style-type: none"> Korzystanie z gier i zabaw edukacyjnych. Rysowanie i malowanie w edytorze grafiki - uzupełnianie rysunku.
	16	Czas mierzony kalendarzem	<ul style="list-style-type: none"> Wykorzystywanie multimedialnego programu edukacyjnego do weryfikowania wiedzy i umiejętności. Pisanie prostego tekstu w edytorze tekstu.
styczeń	17	Najdroższa Babciu, Kochany Dziadku	<ul style="list-style-type: none"> Posługiwanie się multimedialnym słownikiem. Redagowanie tekstu w edytorze tekstu - wprowadzanie poprawek, zaznaczanie fragmentu tekstu, usuwanie oraz zastępowanie zaznaczonego fragmentu tekstu.
	18	Zimowapora	<ul style="list-style-type: none"> Korzystanie z multimedialnych możliwości programów edukacyjnych. Redagowanie tekstu w edytorze tekstu – przenoszenie oraz kopiowanie fragmentów tekstu.
	19	Zwierzęta w okresie zimy	<ul style="list-style-type: none"> Wykorzystywanie multimedialnego programu edukacyjnego do zdobywania i utrwalania wiedzy. Formatowanie dokumentu tekstowego w edytorze tekstu – zmiana rodzaju, koloru oraz rozmiaru czcionki. Zapisywanie zmian w tworzonym dokumencie.
	20	W pracowni malarskiej	<ul style="list-style-type: none"> Zdobywanie i utrwalanie wiadomości z wykorzystaniem multimedialnego programu edukacyjnego. Tworzenie rysunku na określony temat za pomocą poznanych narzędzi edytora grafiki. Umieszczanie napisu w obszarze rysunku. Zapisywanie dokumentu w pliku pod zmienioną nazwą,
luty	21	W świecie książek	<ul style="list-style-type: none"> Korzystanie z multimedialnego słownika. Redagowanie tekstu – opracowywanie tekstu, wykonywanie operacji na fragmentach tekstu. Wstawianie pustych wierszy
	22	Z Kopciuszkiem na balu	<ul style="list-style-type: none"> Rozwiązywanie zadań w multimedialnym programie edukacyjnym. Tworzenie rysunku w edytorze grafiki - uzupełnianie rysunku z wykorzystaniem operacji przenoszenia fragmentów rysunku. Pobieranie kolorów z rysunku, kolorowanie rysunku pobranymi z niego kolorami
marzec	23	Spotkanie z muzyką	<ul style="list-style-type: none"> Wykorzystywanie multimedialnych elementów programów edukacyjnych do zdobywania i poszerzania wiedzy. Redagowanie dokumentu tekstowego – uzupełnianie tekstu z zastosowaniem operacji zastępowania zaznaczonego fragmentu tekstu. Formatowanie dokumentu tekstowego w edytorze tekstu - zmiana stylu czcionki we fragmentach tekstu (pogrubienie i pochYLENIE). Usuwanie pustego wiersza
	24	Nadeszła wiosna	<ul style="list-style-type: none"> Utrwalanie wiedzy z wykorzystaniem multimedialnego programu edukacyjnego. Tworzenie i modyfikowanie rysunku w edytorze grafiki - wykonywanie operacji przekształcania, kopiowania poprzez Schowek, zmiany rozmiarów oraz przenoszenia fragmentów rysunku.

	25	Wiosenne porządki	<ul style="list-style-type: none"> Zdobywanie informacji za pomocą multimedialnego programu edukacyjnego. Porządkowanie prac na dysku - kopiowanie, przenoszenie oraz usuwanie plików.
	26	Pisanki wielkanocne	<ul style="list-style-type: none"> Korzystanie z multimedialnego słownika. Tworzenie rysunku na zadany temat według wskazówek lub własnego pomysłu z wykorzystaniem operacji oraz narzędzi dostępnych w edytorze grafiki.
kwiecień	27	Ziemia planeta Układu Słonecznego	<ul style="list-style-type: none"> Wykorzystywanie multimedialnego programu edukacyjnego do zdobywania i poszerzania wiedzy. Pisanie tekstu według wzoru z podziałem na akapity oraz nadawanie mu formatu zgodnego z opisem.
	28	Chrochmy nasza Ziemia	<ul style="list-style-type: none"> Zdobywanie i utrwalanie wiedzy oraz umiejętności przez korzystanie z gier i zabaw edukacyjnych. Wyrównywanie tekstu w akapitach.
	29	Sylwetki wielkich Polaków	<ul style="list-style-type: none"> Korzystanie z multimedialnego programu edukacyjnego w celu powtórzenia oraz poszerzenia swoich wiadomości. Tworzenie kompozycji graficznej z gotowych elementów.
maj	30	0 przyjazni	<ul style="list-style-type: none"> Praca z multimedialnym słownikiem. Opracowywanie i formatowanie dokumentu tekstowego z zastosowaniem zdobytych wiadomości i umiejętności
	31	Laurka dla mamy	<ul style="list-style-type: none"> Redagowanie i formatowanie krótkiego tekstu na podany temat. Tworzenie kompozycji graficznej na określony temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i operacji edytora grafiki.
	32	Wycieczka rowerowa	<ul style="list-style-type: none"> Wyszukiwanie i odczytywanie informacji zgromadzonych na stronach WWW.
czerwiec	33	Święto wszystkich dzieci	<ul style="list-style-type: none"> Przeglądanie stron WWW o podanych adresach.
	34	Zbliżają się wakacje	<ul style="list-style-type: none"> Zdobywanie i utrwalanie wiedzy za pomocą multimedialnego programu edukacyjnego.
	35	Wakacyjne plany	<ul style="list-style-type: none"> Przesyłanie listów pocztą elektroniczną.

BIBLIOGRAFIA

1. Program został opracowany na podstawie programu edukacji informatycznej KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI (DKOS-4014-40/02) Małgorzaty Mordaka oraz podręcznika KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI dla młodszych klas szkoły podstawowej wydawnictwa Czarny Kruk, Bydgoszcz 2005 r.