

**Program
kółka informatycznego
dla klas 5-6 szkoły
podstawowej**

opracowała
Grażyna Kędzia

W zajęciach pozalekcyjnych kółka informatycznego uczestniczą chętni uczniowie klasy piątej i szóstej, którzy pragną pogłębiać swoją wiedzę i umiejętności z zakresu technologii informacyjnej. Zajęcia odbywają się w wymiarze 1 godziny tygodniowo.

Cele ogólne

- zainteresowanie rosnącymi możliwościami zastosowań komputerów, technologii informacyjnej i urządzeń opartych na technice komputerowej,
- Wspomaganie procesów dydaktycznych poprzez programy edukacyjne,
- Rozwijanie uzdolnień i zainteresowań,
- kształtowanie umiejętności wyszukiwania, gromadzenia, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł,
- Przestrzeganie reguł prawnych określających zasady korzystania z oprogramowania i dostępnych danych komputerowych,
- Uświadomienie korzyści i zagrożeń, jakie związane są z technologią informacyjną,
- Przygotowanie uczniów do aktywnego i odpowiedzialnego życia we współczesnym świecie.

Cele szczegółowe

- obsługa podstawowych urządzeń składowych komputera.
- umiejętne uruchamianie i korzystanie z poznanych programów
- znajomość zastosowania Internetu, wykorzystanie adresu internetowego w celu pozyskiwania informacji, znajomość zasad korzystania z przeglądarek internetowych.
- korzystanie z poczty elektronicznej.
- wykonanie prezentacji multimedialnych w Prezi tworząc slajdy zawierające obrazy, linki do stron, zaembedowane np. filmy z youtube
- wprowadzanie animacji i dźwięku w prezentacji.
- wykorzystanie drukarki , skanera i projektora
- tworzenie ćwiczeń i testów interaktywnych za pomocą różnych aplikacji i narzędzi
- prowadzenie bloga szkolnego
- korzystanie z wolnych zasobów edukacyjnych
- wyszukiwanie zdjęć i dokumentów na wolnych licencjach
- tworzenie komiksów, awatarów, plakatów interaktywnych, materiałów

edukacyjnych

- obróbka zdjęć
- tworzenie i montowanie własnych filmów i plików audio
- podstawy programowania za pomocą języka Scratch

Środki dydaktyczne i metody pracy

- laptopy z dostępem bezprzewodowym do internetu
- aplikacje darmowe online np. glogster, prezzi, voki itp.
- oprogramowanie darmowe zainstalowane na komputerze np. Gimp, Windows Movie Maker, Scratch
- metoda pracy podawcza, indywidualna lub grupowa,
- samodzielna praca z tutorialiem lub przewodnikiem po programie

Treści nauczania

1. Przeglądarka internetowa
2. Poczta elektroniczna
3. Prowadzenie bloga szkolnego - dodawanie wpisów, widżetów, embedowanie projektów do kodu html
4. Tworzenie własnych mówiących awatarów za pomocą voki.com
5. Prezentacje w Prezi
6. Komiksy w Toondoo, lub Pixton
7. Plakaty interaktywne glogster.edu.com
8. Programowanie w Scratch
9. Projekty multimedialne w Windows Movie Maker, Audacity, Powtown
10. Blog szkolny w ramach programu Szkoła z klasą 2.0
11. Tworzenie własnych gier, ćwiczeń, testów interaktywnych przy wykorzystaniu zondle.com, learningApss.org, e-nauczanie
12. Obróbka zdjęć i programy do publikowania i porządkowania zdjęć
13. Prawo autorskie