

Program kółka komputerowego

CELE EDUKACYJNE:

- Kształtowanie umiejętności posługiwania się zestawem komputerowym.
- Wdrażanie do samodzielnego korzystania z różnych programów komputerowych.
- Zdobywanie umiejętności zastosowania komputera w nauce, zabawie, realizacji własnych pomysłów i rozwijaniu zainteresowań.
- Kształtowanie umiejętności logicznego myślenia i rozwiązywania problemów.
- Wdrażanie do wytrwałości i samodzielnego rozwiązywania problemów.
- Rozwijanie zainteresowań technologią informacyjną, ze szczególnym zwróceniem uwagi na świadome z niej korzystanie.
- Zrozumienie zasady działania robotów.
- Pogłębianie wiedzy na temat kultury rybackiej naszego regionu.

TREŚCI KSZTAŁCENIA:

- | | |
|---|----|
| ▪ Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem oraz zasady pracy w sieci komputerowej. | 2h |
| ▪ Wprowadzenie do świata programowania (kodowanie na dywanie, robot MIO, gąsienica Fisher Price). | 6h |
| ▪ Podstawy pracy z komputerem. | 4h |
| ▪ Sposoby wyszukiwania wiadomości w INTERNECIE. | 3h |
| ▪ Korzystanie ze słowników i encyklopedii multimedialnych. | 1h |
| ▪ Wykorzystanie gier komputerowych do nauki. | 3h |
| ▪ Edytor grafiki (PAINT). | 4h |
| ▪ Edytor tekstu (WORD). | 5h |
| ▪ Łączenie tekstu z grafiką (PAINT i WORD). | 2h |
| ▪ Tworzenie prezentacji (POWER POINT). | 4h |

TEMATYKA ZAJĘĆ:

I. Bezpieczeństwo i obsługa.

1. Bezpieczna i higieniczna praca na kółku komputerowym. Przypomnienie regulaminu pracowni, zapoznanie z tematyką zajęć.

III. Wprowadzenie do świata programowania.

1. Zakodowane obrazki - uczymy się kodować.
2. Poznajemy gąsienię Fisher Price.
3. Uczymy się programować gąsienicę Fisher Price.

4. Poznajemy robota Mio. Uczymy się programować.
5. Łowienie ryb z robotem Mio.
6. Tworzymy gry z użyciem robota Mio.

III. Podstawy pracy z komputerem.

1. Foldery i pliki - przypomnienie sposobów tworzenia.
2. Operacje na plikach i folderach.
3. Odzyskiwanie usuniętych plików i folderów, oczyszczanie Kosza.
4. Przechowywanie i pobieranie danych.

IV. Internet źródłem informacji i zabawy.

1. Co to jest Internet? Pojęcia: sieć komputerowa, wyszukiwarka, przeglądarka, link.
2. Bezpieczne korzystanie z sieci, sposoby unikania zagrożeń. Zasady netykiety.
3. Przeglądanie witryn WWW dla dzieci.
4. Omówienie zagrożeń dla zdrowia i rozwoju wynikających z niewłaściwego wyboru gier komputerowych
5. Gra w gry edukacyjne on -line.
6. Korzystanie ze słowników i encyklopedii multimedialnych
7. Lokalna Grupa Rybacka - wyszukiwanie informacji w Internecie i opracowywanie.

V. Rysowanie i malowanie na ekranie.

1. Edytor Paint - przypomnienie narzędzi pracy.
2. Wykorzystywanie narzędzi do modyfikowania rysunków, typu: przerzuć, obróć, kopiuj, wklej itp.
3. Ryby naszych wód - malowanie w programie Paint.
4. Wprowadzanie zmian do pliku graficznego.

VI. Redagowanie i formatowanie dokumentów tekstowych.

1. Pisanie tekstu z wykorzystaniem narzędzia Inicjał - praca w Microsoft Word.
2. Moja wizytówka - praca w edytorze tekstu z wykorzystaniem narzędzia Kształty.
3. Wstawianie do dokumentu tekstowego Clipartów.
4. Formatowanie Clipartów w programie Microsoft Word.
5. Tworzenie tabel i ich formatowanie.
6. Tworzymy komiks - praca z narzędziami Kształty i Clipart.

VII. Tworzenie prezentacji multimedialnych.

1. Przypomnienie narzędzi pracy w programie Power Point.
2. Tworzenie prostej prezentacji na temat: „Mieszkańcy naszych rzek i stawów”
3. Pokaz na temat: „Mieszkańcy naszych rzek i stawów”.

Autor: Sylwia Pawlas