

# *Program zajęć rozwijających zainteresowania informatyczne*

Celem prowadzenia zajęć rozwijających zainteresowania informatyczne jest sprzyjanie ogólnemu wykształceniu oraz rozwojowi osobowości ucznia, kształtowanie umiejętności samodzielnego myślenia, wyciągania logicznych wniosków oraz rozwiązywania postawionych problemów. Realizacja przedstawionego programu ma na celu ujawnianie zainteresowań i kształtowanie uzdolnień uczniów w dziedzinie informatyki.

## *Cele szczegółowe:*

- 1) umiejętność posługiwania się technikami informatycznymi - programami komputerowymi
- 2) rozwiązywanie problemów przy użyciu technik informatycznych
- 3) poszukiwanie informacji za pomocą komputera
- 4) przyswojenie pojęć i umiejętności dzięki którym praca z oprogramowaniem i sprzętem nowej generacji będzie wymagała mniejszego wysiłku
- 5) umiejętność posługiwania się nowoczesnym sprzętem komputerowym i oprogramowaniem
- 6) posługiwanie się podstawowymi pojęciami informatyki
- 7) umiejętność tworzenie prezentacji multimedialnych
- 8) tworzenie wybranych publikacji (kart okolicznościowych, plakatów, folderów, itp.)
- 9) umiejętność posługiwania się podstawowymi pojęciami związanymi z Internetem, korzystanie z jego zasobów sieciowych oraz wykorzystywanie i przedstawianie tych informacji
- 10) kształtowanie umiejętności programowania komputerowego (Scratch)

## *Metody i formy realizacji celów:*

Założone cele będą realizowane poprzez zadania dla ucznia. Zadania te mają przede wszystkim charakter praktyczny, będą to ćwiczenia przy komputerze, poprzedzone niekiedy krótką pogadanką wprowadzającą, pokazem, instruktażem lub prezentacją z wykorzystaniem sprzętu komputerowego.

Głównym zadaniem

nauczyciela będzie zachęcanie uczniów do samodzielnego zdobywania umiejętności wynikających z coraz większych możliwości zastosowania komputerów i szeroko pojętej technologii informacyjnej, oraz kształcenie umiejętności logicznego myślenia.

### *Tematyka zajęć:*

Korzystanie z zasobów Internetu.

- Poznanie sposobów poszukiwania potrzebnych informacji w Internecie
- Znaczenie terminów: wyszukiwarka, przeglądarka, prawo autorskie, itp.
- Wyszukiwanie informacji na dany temat
- Sortowanie i zastosowanie zgromadzonych informacji
- Pobieranie potrzebnych informacji ze strony WWW i wykorzystywanie ich w tworzeniu prac projektowych
- Rozpoznawanie adresów internetowych, uruchamianie przeglądarki, poruszanie się po stronach internetowych poprzez linki
- Praca w sieci komputerowej – adresowanie IP, domeny, poczta elektroniczna.

Języki programowania – Scratch.

- Podstawowe zagadnienia związane z programowaniem
- Tworzenie procedur
- Ćwiczenia w programowaniu.
- Programowanie w szkole. Przygotowanie do pracy w Scratch.
- Obliczanie pola kwadratu Zmienne i listy
- Tworzenie własnych bloczków Komentarze
- Publikowanie programów na stronach internetowych
- Róża Rozeta Labirynt Galaktyka Ciastko
- Piszemy grę w Scratch
- Polowanie na kaczki Labirynt
- Tabliczka mnożenia

Programy komputerowe.

- Pivot animator
- Gimp
- Excel
- Paint