

Program Koła „Z informatyką za pan brat”

I. Wprowadzenie

Przedmiot informatyka ma na celu wprowadzić ucznia w świat obsługi komputera i technologii informacyjnej. Wprowadza uczniów w świat wiedzy, pomaga w podejmowaniu decyzji dotyczącej dalszej nauki.

Jednak nie wszyscy uczniowie z łatwością przyswajają podstawy kształcenia ogólnego. Powodów jest wiele, należy zaliczyć do nich między innymi obniżoną samoocenę uczniów, błędy wychowania rodzinnego, warunków materialnych rodzin i poziom wykształcenia rodziców. Ponadto wielu uczniów nadal nie posiada (poza szkołą) własnego komputera czy też dostępu do niego, co powoduje, że bariera strachu przed obsługą sprzętu jest bardzo wysoka.

Chcąc wyjść naprzeciw uczniom mającym problemy dydaktyczne w ramach indywidualizacji nauczania oraz realizować zadania jakie powinna spełniać szkoła w zakresie nauczania przedmiotu informatyka zorganizowałem zajęcia „Z informatyką za pan brat”.

II. Cele:

- rozbudzenie zainteresowań uczniów informatyką,
- zachęcanie do korzystania z dostępnych narzędzi i metod informatyki,
- kształtowanie nawyku koncentracji i dobrej organizacji pracy przy korzystaniu ze sprzętu informatycznego,
- podwyższanie samooceny,
- rozwijanie świadomego uczestnictwa w procesie kształcenia.

III. Opis realizacji programu.

We wstępnej fazie realizacji programu zamierzam przełamać problem uprzedzenia czy nawet lęku przed komputerem. Dalej stopniowo wprowadzać będę uczniów w świat technologii informacyjnej i obsługę komputera poprzez niekonwencjonalne metody nauczania pełniąc rolę przewodnika i pomocnika ucznia.

Stosowany umiejętnie komputer wpływa pozytywnie na emocje ucznia,

sprzyja aktywizowaniu uczniów poprzez ich pozytywną motywację do nauki poprzez uatrakcyjnienie procesu dydaktycznego, eksponowanie istotnych elementów, bądź tworzenie struktur własnych.

Efekty oddziaływań mogą być różne, jednakże istotą realizacji programu są faktyczne możliwości uczniów, a nie tylko wiadomości i umiejętności. Liczą się w tym przypadku również chęci i upór w zdobywaniu wiedzy przez uczniów.

Realizacja programu odbywać się będzie jeden raz w tygodniu po 45 minut. Uczestnikami zajęć będą uczniowie kl. II i III naszego gimnazjum.

Treści zajęć:

1. Komputer jako źródło rozrywki
 - bogactwo programów rozrywkowych (gry i programy multimedialne).
2. Komputer jako narzędzie dostarczania wiedzy
 - edukacja, zabawa, rozrywka.
3. Komputer jako narzędzie ekspresji
 - odtwarzanie muzyki, rysowanie, projektowanie.
4. Komputer jako narzędzie komunikacji
 - odbieranie i wysyłanie poczty elektronicznej, prowadzenie internetowych rozmów.
5. Komputer jako sposób na społeczne dowartościowanie.

IV. Planowane formy i metody realizacji.

Dominującą formą realizacji programu będzie forma indywidualna i grupowa.

Metody nauczania zostały dobrane tak, aby uczniowie posługiwali się komputerem sprawnie i samodzielnie. W związku z powyższym do najczęściej stosowanych należeć będą metody aktywne: poszukujące i praktyczne.

V. Metody sprawdzenia i oceny osiągnięć uczniów.

Obserwowanie w jakim stopniu uczniowie samodzielnie posługują się komputerem, czy przestrzegają zasad bezpieczeństwa korzystania z komputera i jego urządzeń. Ocenianie poprawności wypowiedzi. Ocenianie

wykonania zadania z wykorzystaniem różnych narzędzi informatycznych (np. Internetu). Ocenianie trafności odwołania się do danego tekstu lub rysunku.

Ocenienie wykonania zadania sprowadzającego się do zbierania informacji znajdujących się w różnych źródłach (dostępnych między innymi za pośrednictwem Internetu) i na różnych nośnikach (np. CD).

Obserwowanie, czy uczniowie w praktyce stosują normy prawne.

Ocenianie stopnia wykorzystania przez ucznia komputera w sytuacjach korzystnych bądź sytuacjach stwarzających zagrożenie.

Ocena ta będzie zatem uwzględniała dobre poznanie samego ucznia i jego możliwości.

VI. Przewidywane efekty oddziaływań.

- samodzielnie i bezpiecznie posługiwać się systemem komputerowym i jego oprogramowaniem.
- opisywać czynności wykonywane przy korzystaniu z komputera, stosować poprawną terminologię.
- korzystać z tekstów i rysunków.
- wybierać, łączyć i stosować różne narzędzia informatyczne do rozwiązywania typowych praktycznych oraz szkolnych problemów,
- korzystać z różnych źródeł informacji, w tym multimedialnych i rozproszonych, dostępnych za pomocą komputera.
- rozumieć i stosować w praktyce normy prawne dotyczące ochrony: wyników pracy, danych i używanych programów.
- dostrzegać korzyści i zagrożenia związane z rozwojem zastosowań komputerów.
- umiejętnie wykorzystywać komputer w relaksacji.