|  |  |
| --- | --- |
| **Nazwa zajęć/przedmiotu** | **TIK, TAK … Z KOMPUTEREM ZA PAN BRAT.** |
| **Liczba godzin** na rok szkolny. | 1 godz. tygodniowo – 34 h na rok |
| **Ilość uczniów na zajęcia, ilość grup** (najlepiej podać nazwisko ucznia i klasę oraz uzasadnienie wytypowania na zajęcia – np.średnia ocen,opinia PPP, uzdolnienia itp.) | Zajęcia przeznaczone są dla uczniów z klas I-III szkoły podstawowej Dzieci zainteresowanych technologią, którzy mają potencjał lecz z powodu braków sprzętowych w domu i niewystarczającej sytuacji finansowej w domu, nie mają możliwości rozwijania swoich zainteresowań. |
| ***Cele*** | Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, wykorzystanie sieci komputerowej; komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno -komunikacyjnych.  Wyszukiwanie, gromadzenie i przetwarzanie informacji z różnych źródeł, opracowywanie za pomocą komputera: rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych, wykształcenie umiejętności świadomego i sprawnego posługiwania się komputerem oraz narzędziami i metodami informatyki. Przygotowanie do aktywnego funkcjonowania w tworzącym się społeczeństwie informacyjnym.   * poszerzenie wiedzy i umiejętności z zakresu zastosowań nowoczesnych osiągnięć informatyki w życiu codziennym, * uwrażliwienie na zagrożenia płynące z niewłaściwego wykorzystania dostępnych informacji, * korzystanie z Internetu jako źródła informacji oraz miejsca, w którym można komunikować się z innymi, dokonywać autoprezentacji, * umożliwienie realizacji własnych zainteresowań, * będą alternatywną formą spędzania wolnego czasu |
| **Opis zajęć**, moduły, tematyka | Planowane są następujące moduły:  **I. Budowa komputera oraz zasady bezpiecznego korzystania z pracowni komputerowej(2 h).**  - Poznanie w przystępny i prosty sposób zawartości jednostki centralnej oraz urządzenia peryferyjnych  **II. Poczta elektroniczna (3 h).**  - zastosowanie poczty elektronicznej  - zakładanie własnego konta pocztowego;  - budowa skrzynki e-mail;  - redagowanie i wysyłanie wiadomość e-mail;  **III. Cyberzagrożenia (4)**  -praca z programem 3…2…1…Internet!, którego ideą jest propagowanie bezpiecznego korzystania z Sieci;  - zachowania ryzykowne tj. cyberprzemoc, spotkania z osobami znanymi wyłącznie z Internetu, upublicznianie danych osobowych, piractwo w Sieci, nadmierne korzystanie z Internetu  - zagrożenia jakie niesie za sobą korzystanie z Sieci oraz zasady bezpiecznego i kulturalnego zachowania w danej sytuacji ryzykownej.  **IV. Bezpieczeństwo w sieci (5h ).**  - Kurs e-learningowy na portalu „Dziecko w sieci”  **V. Tworzenie prezentacji przy użyciu Microsoft PowerPoint (4 h).**  **VI. Korzystanie z zasobów Internetu (około 3 h).**  **VI. Edytor tekstu Word (3h).**  Drukowanie wykonanych prac  **VII. Gry edukacyjne ( 5 h).**  **-** Literki;  - Supermózg (domino, logogryf, przeprawa, sudoku, bystre oko, zagadki literowe;  - Gry logiczne online, learninapps  **VII Tablet i jego zastosowanie oraz wielofunkcyjność (5h)** –ćwiczenia w parach. Korzystanie z aplikacji mobilnych dedykowanych na tablety.. |
| **Metody pracy** | Innowacyjne, aktywizujące metody nauczania, umożliwiają czynny udział w zdobywaniu i utrwalaniu umiejętności, rozwijające kreatywność, kształtujące umiejętność pozyskiwania i przetwarzania informacji na różne sposoby i z różnych źródeł:  **platforma E-learning** Dziecko w sieci . W efektywności nauczania za pomocą internetu i platform e-learningowych szczególnie ważne jest wykorzystanie kilku zmysłów.  **- e-słowniki i encyklopedie internetowe** - atrakcyjna szata graficzna słowników on-line jest mocnym atutem. Uczniowie będący wzrokowcami z dużo większą łatwością przyswajają sobie wiedzę zdobytą z wykorzystaniem zmysłu wzroku.  **- interaktywne ćwiczenia i gry internetowe** - koncepcja przekazywania wiedzy drogą elektroniczną z równoczesnym wykorzystaniem elementów zabawy i rozrywki. .  **- WebQuests** - wykorzystują Internet jako źródło informacji oraz jako narzędzie uczące celowego i rozsądnego użytkowania zasobów wirtualnego świata. Jest to model dociekania i poszukiwania wiedzy w oparciu o Internet. Uczniowie mają za zadanie sami wyszukać informacje na konkretny temat. Metoda ta pozwala na doskonalenie umiejętności rozwiązywania problemów, krytycznego i twórczego myślenia, współpracy w zespole.  **- Tablica interaktywna** – tablica reagująca na dotyk i połączona z komputerem - nadal niezbyt powszechny wymiar zajęć i najprostszy sposób na zainteresowanie uczniów prowadzoną lekcją i przekształcenie jej w dynamiczne, interaktywne doświadczenie. Tablica – umożliwia wykorzystanie wszelkich dostępnym opcji pracy z tekstem pisanym i mówionym – istnieje możliwość pisania, przerabiania tekstu na czcionkę komputerową, odsłuchiwanie nagrań, dźwięków, możliwość wykorzystania galerii, interaktywne korzystanie ze stron www, czy wykorzystywanie specjalnego oprogramowania, np. cyfrowego podręcznika.  Maksymalnie zwiększane jest zaangażowanie i aktywność ucznia oraz daje mu możliwość wyboru własnych dróg poznania i rozwoju, dostosowanych do jego możliwości. Angażowanie wszystkich zmysłów ucznia poprawia skuteczność nauczania.  Korzystanie z aplikacji – kahoot, kody Qr, voki, puzzle, widety, chmury wyrazowe, klocki Plickersa, inne,  - korzystanie z platformy edukacyjnej Learningapps i tworzenie ćwiczeń (zadań) interaktywnych, |
| **Postawy i umiejętności niezbędne na rynku pracy** | Informatyka jest jedną z najdynamiczniej rozwijających się gałęzi, wpływającą nie na postęp technologiczny w wielu innych dziedzinach, ale także „organizuje” nasze codzienne życie. Funkcjonowanie w społeczeństwie narzuca nam konieczność ciągłego poznawania nowych technologii, ustawicznego kształcenia i samodoskonalenia. Podstawowymi narzędziami poznawania, w tym zakresie, są między innymi komputer i tablet. Praca z nimi daje możliwość realizowania się osobistego. Umiejętność posługiwania się komputerem, czy tabletem, systemem operacyjnym, programami użytkowymi, aplikacjami, a także Internetem przynosi poczucie zadowolenia, podnosi poczucie własnej wartości, motywuje do nauki, pozwala na sprawne funkcjonowanie także w sferze zawodowej. Zajęcia przewidują także rozwijanie kompetencji informatycznych cenionych na rynku pracy. Ponadto uczestnicy opanują na poziomie niezbędnym do funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym następujące informatyczne kompetencje kluczowe, które są niezbędne do samorealizacji i rozwoju osobistego, bycia aktywnym obywatelem:  - sprawne i bezpieczne posługiwanie się sprzętem i jego oprogramowaniem;  - samodzielne rozwiązywanie problemów przy pomocy komputera;  posługiwanie się programami użytkowymi, aplikacjami  -korzystanie z zasobów internetowych oraz multimedialnych jako źródeł informacji;  -wyszukiwanie, selekcjonowanie oraz pozyskiwanie informacji  - kreatywne wykorzystanie komputera na potrzeby własne, szkoły;  - wykorzystanie komputera jako źródła wiedzy i rozrywki. |
| **Środki dydaktyczne** | - 4 tablety do pracy w parach , poznawanie i korzystanie z aplikacji mobilnych  - drukarka i materiały biurowe niezbędne do realizacji zdań  - pendrive dla uczniów do zapisywania wykonanych prac |
| **Ewaluacja** | Celem zajęć nie jest ocena osiągnięć uczniów, a jedynie dostarczenie informacji o sposobie i przystępności prowadzenia zajęć, oraz o stopniu zaangażowania ich tematyką poszczególnych spotkań. Sposobem tej kontroli będą wypowiedzi uczniów w trakcie rozwiązywania zadań, problemów, przy pomocy komputera. Inną formą kontroli osiągnięć uczniów mogą być zadania zlecone przez nauczyciela do samodzielnego wykonania, które to dostarczą odpowiedniej wiedzy na temat ich postępów. Swoistego rodzaju formą oceny będzie frekwencja uczniów na zajęciach. |