

Projekt „Lokata w dziecięce umysły” współfinansowany
ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu
Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

Sprawozdanie z zadania 2, realizowanego w ramach projektu „LOKATA W DZIECIĘCE UMYSŁY”

SEMESTR I – 2017 / 2018

Pozalekcyjne zajęcia informatyczne realizowane były na podstawie ramowego planu pracy utworzonego przez prowadzącego i miały na celu przygotować uczniów do systematycznej nauki zajęć komputerowych. W ciągu I semestru odbyło się zaplanowanych 15 (+1) jednostek lekcyjnych, tematy których realizowane były zgodnie z rozkładem pracy.

Na zajęcia uczęszczało 12 osób, sześć z klas młodszych I-III i sześć ze starszych IV-VII. Wskutek realizacji programu uczniowie opanowali fundamentalne umiejętności w zakresie posługiwania się komputerem i jego zasobami w postaci różnych dostępnych aplikacji.

Wszystkie założone cele, zarówno ogólne jak i szczegółowe zostały osiągnięte.

Na zajęciach dzieci mogły rozwijać swoje zainteresowania informatyczne, rozwijać wyobraźnię przestrzenną i myślenie logiczne, korzystać bezpiecznie z sieci Internet, wyszukując potrzebne informacje, przygotowywać się do innych lekcji. Podczas zajęć uczniowie zapoznali się z budową oraz podstawowymi funkcjami zestawu komputerowego. Dowiadawali się również o historii i podstawowych własnościach różnych systemów operacyjnych. Uruchamiali i zamykali typowe aplikacje.

Wykonywali także operacje na plikach i folderach, ze szczególnym uwzględnieniem edytorów tekstu i grafiki (tworzyli pliki tekstowe, formatowali ich zawartość, wstawiali bądź zmieniali elementy graficzne, wykonywali rysunki na zadawany temat), ponadto ćwiczyli na arkuszu kalkulacyjnym Excel. Podczas spotkań szczególną uwagę poświęcono obszarom praktycznych zastosowań techniki komputerowej, metodom korzystania z gotowych zbiorów informacji takich jak np. płyty CD (encyklopedie multimedialne, słowniki, gry edukacyjne i inne programy) oraz zbiory internetowe. Podczas zajęć, na których wykorzystywano strony www uwzględniono również tematykę niebezpieczeństw, które niesie ze sobą niewłaściwe korzystanie z Internetu, oraz gier komputerowych. Uczniowie zapoznali się z metodami postępowania w przypadku napotkania sytuacji awaryjnej.



Uczniowie w czasie zajęć grupowych i w trakcie zawodów sportowych, z wykorzystaniem sprzętu projektowego (komputery, projektor)