

Komputerowy świat



***Innowacja pedagogiczna realizowana
w roku szkolnym 2017/2018 – 2019/2020
w Szkole Podstawowej w Zielkowicach***

*... dzieci w każdym wieku i z każdego środowiska
mogą zrobić znacznie więcej niż się powszechnie uważa.*

Dajcie im tylko narzędzia i możliwości.

Seymour Papert

- I. Autor innowacji – mgr Jolanta Zagawa**
- II. Osoby wdrażające – mgr Jolanta Zagawa**
- III. Miejsce realizacji – Szkoła Podstawowa w Zielkowicach**
- IV. Zakres – uczniowie klas I – III**

- V. Opis innowacji:**

1. Ogólne założenia

Rozwój technologiczny wywiera coraz większy wpływ na proces nauczania i wychowania. Duże znaczenie ma zaznajamianie z komputerem już na etapie edukacji elementarnej. Nauczanie wspomagane komputerem pozwala nie tylko rozwijać umiejętności informatyczne, ale przede wszystkim stwarza znakomite warunki rozwoju myślenia twórczego, oddziałuje na osobowość uczniów, przyspiesza i ułatwia nabywanie różnorodnych umiejętności, stanowi bogate źródło informacji.

Komputer jest dla uczniów bardzo atrakcyjnym środkiem dydaktycznym, o szerokich możliwościach zastosowania. „Bawiąc się z komputerem”, uczniowie ćwiczą pamięć, koordynację ręki i oka, wyrabiają spostrzegawczość, a więc umiejętności niezbędne podczas nauki szkolnej. Komputer rozwija zainteresowania, samodzielność, dostarcza rozrywki. Nauka swobodnego posługiwania się nim jest wyzwaniem, które dzieci chętnie podejmują.

Innowacja będzie realizowana od września 2017 roku w klasie I, a następnie kontynuowana w klasie II i III z udziałem tej samej grupy uczniów. Na realizację innowacji przewidziano jedną godzinę tygodniowo. Uczniowie będą korzystali z pracowni komputerowej znajdującej się w szkole oraz laptopa i tablicy multimedialnej w klasie.

Dotychczasowy program kształcenia zintegrowanego został uzupełniony treściami z zakresu edukacji informatycznej (w oparciu o program edukacji informatycznej dla klas I – III).

Dokumenty realizacji zajęć z wykorzystaniem komputera stanowiąc będą: wpisy w dzienniku lekcyjnym, prace uczniów, uzupełnione karty pracy, dokumentacja fotograficzna. Ocenianie osiągnięć nastąpi opisowo.

Wdrożenie proponowanych zajęć nie powoduje dodatkowych nakładów środków finansowych.

2. Cele główne innowacji:

- rozwijanie umiejętności działania w różnych sytuacjach szkolnych i pozaszkolnych,

- rozwijanie umiejętności zdobywania wiedzy.

3. Cele szczegółowe kształcenia i wychowania:

Działanie w różnych sytuacjach szkolnych i pozaszkolnych:

Uczeń:

- doskonali umiejętność pisania
- zna sposoby bezpiecznego posługiwania się komputerem
- orientuje się w stosunkach przestrzennych, rozpoznaje figury geometryczne
- wykonuje działania na liczbach
- wykorzystuje komputer do rozwiązywania zadań matematycznych, działań plastycznych i muzycznych
- posiada umiejętność malowania w edytorze grafiki oraz tworzenia melodii na komputerze

Zdobywanie wiedzy:

Uczeń:

- wykorzystuje komputer jako źródło informacji
- korzysta z komputerów w bibliotece szkolnej
- porozumiewa się za pomocą komputera
- zna zastosowania komputera w różnych zawodach
- zna miejsce komputera w technice XXI wieku i w kulturze współczesnej
- potrafi wykorzystywać komputer do organizacji i planowania pracy i nauki

4. Treści programowe

Lp.	Materiał nauczania	Wymagania podstawowe / <i>ponadpodstawowe</i> uczeń potrafi:
1.	Zasady bezpiecznego korzystania z komputera	-właściwie zachowywać się w pracowni komputerowej -prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer
2.	Elementy strukturalne komputera i ich funkcje	-wskazać przeznaczenie poszczególnych elementów zestawu komputerowego -komunikować się z komputerem poprzez posługiwanie się myszką i klawiaturą
3.	Obsługa systemu operacyjnego Windows	-wykonać elementarne ćwiczenia związane z obsługą środowiska Windows: zamykanie, otwieranie, zmiany rozmiarów, operacje na

		oknach, chwytanie i przeciąganie -uruchomić wskazany program
4.	Magazynowanie danych	-zapisać dane na dysku w postaci plików -utworzyć foldery -czytać zapisany dokument
5.	Wirusy komputerowe	-wie, jakie są konsekwencje zainfekowania komputera przez wirusy i jak można temu zapobiec
6.	Drukowanie opracowanego tekstu	-wydrukować swoją pracę -stosować procedury drukowania: podgląd wydruku, uruchamianie drukarki, ustawienie zakresu stron
7.	Malowanie na ekranie	-uruchamiać edytor graficzny Paint -posługiwać się narzędziami z przybornika -wykonywać samodzielnie rysunek wykonywać operacje kopiowania, przenoszenia, usuwania, zmiany rozmiarów -dołączać napisy do rysunku -tworzyć kompozycje graficzne na wybrany lub wskazany temat -drukować własne prace
8.	Pisanie i edycja tekstów – program Word	-uruchomić edytor tekstu -pisać proste teksty -zachować odstępy między wyrazami -zastosować wielką literę i polskie znaki -zapisać dokument -sformatować tekst wykorzystując: różne czcionki, rozmiary czcionki, styl czcionki -poruszać się po napisanym tekście; dopisywać, usuwać wybrany fragment, sprawdzać pisownię -tworzyć dokumenty użytkowe: wizytówkę, kartę pracy, gazetkę, ogłoszenie -tworzyć i formatować tabele

		-drukować dokumenty tekstowe
9.	Łączenie tekstu z grafiką – tworzenie form użytkowych	-wstawiać obiekty z galerii <i>Word Art.</i> , <i>ClipArt</i> i autokształtów -wykonywać prace użytkowe typu: zaproszenie, kartka okolicznościowa, plan lekcji i inne
10.	Kalkulator i arkusz kalkulacyjny Excel	-uruchomić kalkulator i arkusz kalkulacyjny -wykonywać na kalkulatorze działania matematyczne i proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym <i>-praktycznie stosować kalkulator</i> <i>-planować i obliczać wydatki w arkuszu kalkulacyjnym Excel</i>
11.	Program Logomocja	-uruchomić program Logomocja -wykonać proste figury używając poleceń programu <i>-rysować dowolne figury za pomocą komend</i>
12.	Tworzenie prezentacji w programie Power Point	-wykonać kilka slajdów -uruchomić pokaz prezentacji <i>-samodzielnie utworzyć prezentację</i>
13.	Nauka poprzez zabawę. <i>Programy i gry edukacyjne</i>	-uruchamiać grę i sprawnie się po niej przemieszczać <i>-wykorzystać gry do nauki i zabawy</i> <i>-zdobywać informacje zawarte w programie</i> <i>-wyszukiwać informacje w encyklopedii lub słowniku</i> -odtwarzać melodię za pomocą komputera <i>-samodzielnie zapisywać melodię</i>
14.	<i>Korzystanie z internetu</i>	<i>-otworzyć stronę internetową</i> <i>-korzystać z odsyłaczy</i> <i>-odczytać informacje w internecie</i> <i>-wyszukać potrzebne informacje</i> <i>-świadomie korzystać z internetu</i> <i>-porozumiewać się za pomocą komputera</i>

Realizacja, tempo i zakres treści programowych uzależniona będzie od możliwości psychofizycznych uczniów.

5. Sposoby realizacji

Zakłada się, że uczniowie klasy I poczynając od roku szkolnego 2017/2018 będą:

- wykonywać ćwiczenia z kart pracy
- wykonywać ćwiczenia z płyt CD i pendrive'a
- wykorzystywać oprogramowanie edukacyjne, edytory graficzne i tekstowe, kalkulator, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej, program Logomocja
- korzystać z internetu

6. Metody pracy

- pokaz
- ćwiczenia praktyczne
- pogadanka
- metody problemowe

7. Zakładane osiągnięcia uczniów

W wyniku kształcenia według niniejszego programu uczeń powinien osiągnąć następujące wyniki w zakresie:

- ***Działania w różnych sytuacjach szkolnych i pozaszkolnych:***
 - znać zasady bezpiecznego korzystania z urządzeń komputerowych
 - napisać tekst, sformatować go i ozdobić elementem graficznym
 - wykonać pracę w edytorze graficznym
 - zaprojektować i wykonać prace łączące tekst z grafiką typu użytkowego, np.: zaproszenia, kartki okolicznościowe, dyplomy
 - rozwiązać zadania matematyczne za pomocą specjalnego oprogramowania
 - zapisać melodie i odtwarzać je za pomocą wybranych instrumentów
 - gromadzić własne prace w postaci zapisanych plików
- ***Zdobywanie wiedzy:***
 - rozróżnić sposoby prezentowania informacji za pomocą komputera od przekazu prasowego

- posługiwać się podstawowymi usługami internetu: pocztą elektroniczną i stronami www
- wyszukać i zebrać potrzebne informacje z różnych źródeł, np.: programów multimedialnych, zasobów internetowych
- znać odpowiednie programy edukacyjne i gry
- wykorzystywać programy w sposób twórczy i odtwórczy
- korzystać z laptopów i tablicy interaktywnej

8. Pomiar osiągnięć

Podstawą do dokonywania oceny pracy uczniów będą:

- ocena wyników pracy uczniów (wytwory uczniowskie – rysunki, teksty)
- wnikliwa obserwacja uczniów podczas zajęć
- analiza zgodności działań z poleceniami do wykonania
- bieżące odnotowywanie aktywności, umiejętności i zaangażowania podczas zajęć

9. Sposoby ewaluacji

Praca dzieci powinna być oceniana pozytywnie, co służy wzmocnieniu motywacji i zainteresowań technologią informacyjną.

Ewaluacja programu będzie prowadzona na bieżąco i na zakończenie roku szkolnego.

Oparta będzie na wykonaniu przez uczniów zadań praktycznych na koniec każdego roku nauki:

Klasa I – wykonanie rysunku z wykorzystaniem edytora graficznego

Klasa II – napisanie krótkiego tekstu za pomocą edytora tekstowego i sformatowanie go

Klasa III – zredagowanie tekstu wzbogaconego własną ilustracją utworzoną w edytorze graficznym.

Inne narzędzia służące ewaluacji to:

- rozmowy z uczniami i rodzicami
- bieżące prace uczniów umieszczone w folderach
- obserwacja

Uzyskane wyniki ewaluacji będą analizowane i wykorzystywane do wprowadzania zmian w programie.

.....
podpis autora innowacji

10. Kwalifikacje autora innowacji i osoby wdrażającej

Magister Jolanta Zagawa jest nauczycielką nauczania zintegrowanego w Szkole Podstawowej w Zielkowicach. Posiada niemal 30 letni staż pracy pedagogicznej.

W roku 1988 ukończyła Studium Nauczycielskie o specjalności nauczanie początkowe, a następnie studiowała w Wyższej Szkole Pedagogicznej w Kielcach / oddział w Piotrkowie Trybunalskim na kierunku pedagogika, uzyskując w roku 1995 tytuł magistra w zakresie nauczania początkowego.

W roku 2000 ukończyła studia podyplomowe na Wydziale Fizyki Technicznej Informatyki i Matematyki Stosowanej Politechniki Łódzkiej w zakresie zastosowań informatyki dla nauczycieli.

Ciągle doskonali swój warsztat pracy pedagogicznej. Dbą o własny rozwój zawodowy. W czerwcu 2003 roku otrzymała stopień nauczyciela dyplomowanego.

Ukończyła wiele form doskonalenia zawodowego, organizowanych przez Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Skierniewicach. Uczestniczyła w warsztatach metodycznych: „Wykorzystanie komputera na lekcjach w I etapie edukacji” w wymiarze 50 godzin dydaktycznych. Ponadto brała udział w konferencjach i warsztatach organizowanych przez Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne: „Spotkania i nauka z komputerem”. Pracowała również jako nauczyciel informatyki w klasach IV – VI. Prowadzi zajęcia kształtujące i rozwijające kompetencje cyfrowe uczniów klas II - V w ramach projektu współfinansowanego z EFS – „Umiem, wiem, rozumiem – zajęcia dodatkowe dla uczniów”.

Pani Jolanta Zagawa poświęca pracy na rzecz klasy i szkoły wiele dodatkowego czasu. Dbą o harmonijny rozwój swoich uczniów. Stara się, aby jej praca była efektywna i przynosiła korzyści zarówno uczniom jak i szkole, aby wpływała na podnoszenie jakości pracy szkoły. Wszystkie działania podejmuje z myślą o swoich wychowankach, mając na uwadze ich dobro. W pracy znajduje osobistą satysfakcję i zadowolenie. Jest nauczycielem twórczym i kreatywnym.

Rada Pedagogiczna zatwierdziła innowację do realizacji dn. 19.06.2017 r.

Dyrektor szkoły:

Rada Pedagogiczna: