**Program zajęć rozwijających kompetencje z informatyki
dla klas 4-6**

1. **Wstęp**

Program skierowany jest do uczniów klas IV - VI o szczególnych predyspozycjach
i umiejętnościach obsługi komputera. Zajęcia prowadzone będą 2 razy w tygodniu po
1 godzinie lekcyjnej. Czas na daną jednostkę tematyczną będzie zależał od potrzeb
i możliwości ucznia. Zajęcia koła informatycznego należy traktować jako uzupełnienie
i poszerzenie wiadomości z zakresu technologii informacyjnej w znacznym stopniu uwzględniającym oczekiwania uczniów. Nie bez znaczenia jest tu fakt ciągle rosnącego zainteresowania młodzieży rozwojem wiedzy informacyjnej oraz nowymi możliwościami dostępu do informacji i komunikowania się. Zadaniem koła informatycznego ma być również wspomaganie uczniów w rozpoznaniu ich własnych uzdolnień i zainteresowań w celu świadomego wyboru dalszego kształcenia

1. **Cel zajęć:**Celem prowadzenia zajęć kółka informatycznego 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.
2. **Cele szczegółowe:**1) umiejętność posługiwania się technikami informatycznymi;
2) rozwiązywanie problemów przy użyciu technik informatycznych;
3) poszukiwanie informacji za pomocą komputera;
4) samodzielność w rozwiązywaniu trudnych problemów;
5) dążenie do samodoskonalenia się w związku z szybko rozwijającą się techniką;
6) przyswojenie pojęć i umiejętności dzięki którym praca z oprogramowaniem i sprzętem nowej generacji będzie wymagała mniejszego wysiłku;
7) umiejętność posługiwania się nowoczesnym sprzętem komputerowym i oprogramowaniem;
8) posługiwanie się podstawowymi pojęciami informatyki;
9) współpraca w grupie i rozwój odpowiedzialności;
10) poszanowanie własności intelektualnej i materialnej;
11) umiejętność tworzenie prezentacji multimedialnych;
12) tworzenie wybranych publikacji (kart okolicznościowych, plakatów, folderów, itp.);
13) umiejętność posługiwania się podstawowymi pojęciami związanymi z Internetem, korzystanie z jego zasobów sieciowych oraz wykorzystywanie i przedstawianie tych informacji;
14) tworzenie stron www za pomocą narzędzi i edytorów www;
15) kształtowanie umiejętności programowania komputerowego (Scratch);
3. **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.
4. **Tematyka zajęć:**a. Korzystanie z zasobów Internetu.
b. Projektowanie i tworzenie stron www - Kurs języka HTML.
c. Języki programowania – Baltie, Scratch
d. Tworzenie wybranych publikacji w programie Microsoft Publisher.
5. **Zakładane osiągnięcia uczniów:**Kompetencje uzyskane przez uczniów:
• sprawne i bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem;
• rozwiązywanie problemów przy pomocy komputera oraz korzystanie z komputera przy uczeniu się innych przedmiotów;
• korzystanie z zasobów internetowych i multimedialnych jako źródeł
informacji;
• opracowanie projektu własnej strony WWW przy pomocy gotowych szablonów;
• nauka algorytmiki i logicznego myślenia;
• korzystanie z komputera jako źródła wiedzy i rozrywki.
6. **Ewaluacja oraz sprawdzanie osiągnięć uczniów:**Kontrola postępów ma na celu jedynie dostarczenie nauczycielowi informacji o przystępności i efektywności prowadzenia zajęć oraz o stopniu zainteresowania uczniów danym zagadnieniem. Dlatego też będzie się ona ograniczać do obserwacji, poprawności wykonania otrzymanych zadań, zastosowanych metod i środków informatycznych, samodzielności, zaangażowania.