

PROGRAM Z INFORMATYKI ROZSZERZONEJ W KLASIE V ROK SZKOLNY 2018/2019

Celem opracowanego programu będzie stworzenie uczniom możliwości pozyskania dodatkowych umiejętności i kształtowanie predyspozycji do świadomego korzystania z wielu ciekawych zagadnień w informatyce, które mogą być przydatne na obecnym etapie edukacji oraz będą rozwijały zainteresowania informatyczne uczniów.

Cele szczegółowe kształcenia:

- 1) Utrwalenie oraz rozszerzenie wiadomości i umiejętności z podstawy programowej.
- 2) Kształtowanie umiejętności korzystania z różnych źródeł informacji, ich selekcjonowania i wykorzystywania w konkretnych sytuacjach.
- 3) Rozwiązywanie problemów przy użyciu technik informatycznych.
- 4) Wdrażanie do samodzielnego i twórczego rozwijania własnych zdolności oraz zainteresowań.
- 5) dążenie do samodoskonalenia się w związku z szybko rozwijającą się techniką.
- 6) planowanie dalszego samokształcenia się.

Metody pracy:

- prezentacja,
- pokaz,
- wykład,
- praca na komputerze,
- burza mózgów,
- pogadanka.

Formy:

- praca indywidualna
- praca w grupach

Ocenianie zgodne ze statutem szkoły.

Elementy brane pod uwagę w przy ocenianiu to: samodzielność wykonywanego zadania, osiągnięcie zamierzonego celu w danym zadaniu, rozumienie wykonywanych zadań, własna inicjatywa, kreatywność, chęć rozwijania i pogłębiania umiejętności.

Tematyka zajęć

1. Projektowanie i tworzenie stron www. Kurs języka HTML.

- Jak zrobić dobrą stronę? - wprowadzenie.
- Ramy dokumentu i polskie znaki.
- Wpisywanie tekstu – znaczniki, akapit, koniec linii.
- Kolory w HTML.
- Kolor tła oraz tekstu.
- Edycja tekstu na stronie.
- Ułożenie tekstu na stronie.
- Wstawienie elementów graficznych.
- Odsyłacze: do podstrony, adresu internetowego; odsyłacz pocztowy.
- Tabele, ramki, formularze.
- Kaskadowe arkusze stylów
- Założenie darmowych kont www na serwerze.
- Tworzenie własnych stron o dowolnej tematyce za pomocą edytorów www.
- Umieszczanie swoich projektów na stronie internetowej.

2. Programowanie – Scratch i Logo

- Procedury pierwotne w Logo.
- Rysowanie różnych figur geometrycznych.
- Tworzenie procedur.
- Wielokąty i spirale
- Algorytmy z warunkami.
- Algorytmy w świecie liczb.
- Obliczenia w Scratchu.
- Labirynt.
- Krzyżówka.
- Tabliczka mnożenia.
- Tworzymy grę.

W ramach zajęć mogą pojawić się treści dotyczące przygotowania do konkursów informatycznych.

Opracowanie:

mgr inż. Iwona Minorowicz