



## *Program zajęć koła informatycznego „Klik”*

*Specjalny Ośrodek Szkolno – Wychowawczy  
im.ks. Kardynała Stefana Wyszyńskiego  
w Żuzeli*

*Realizujący: Urszula Sarna*

Dzisiejszy świat trudno wyobrazić sobie bez komputera, Internetu, środków informatycznych. Praktycznie każda dziedzina życia w jakiś sposób korzysta z rozwijającej się technologii informatycznej. Ekspansja postępu technologicznego obecna jest także w edukacji. Dzieci w XXI wieku nie znają rzeczywistości bez otaczających środków informatycznych, a cyberprzestrzeń jest częścią ich życia. Trzeba jednak pamiętać, że jednym z celów i zarazem drogą wychowania do życia we wspólnocie jest umiejętność udzielania mądrego i skutecznego wsparcia osobom zmagającym się z przeciwnościami losu – osobom z wieloraką niepełnosprawnością. Dlatego też cieszy fakt rozwoju technologicznego w tworzeniu możliwości obsługi komputera osobom z niepełnosprawnością – czy to intelektualną, czy fizyczną. Sprzęt i oprogramowanie dostosowane do możliwości tych osób stanowi wartościową pomoc czyniącą osoby z niepełnosprawnością pełnoprawnymi członkami z informatyzowanego społeczeństwa. Nowoczesne technologie powinny być stosowane w edukacji specjalnej jak najwcześniej w jak najbardziej efektywny sposób. Komputer to niewątpliwie znak współczesnych czasów, a jego obecność tak mocno naznaczyła nasze życie, iż w wielu dziedzinach nie sposób bez niego funkcjonować. Nie bez powodu czasy, w których przyszło nam żyć nazwano wiekiem informacyjnym. Nowoczesna szkoła ma za zadanie przygotować uczniów do życia w społeczeństwie informacyjnym, w którym informacja, i związana z nią technologia, staje się podstawowym towarem oraz środkiem, niezbędnym w życiu każdego człowieka.

Z całą pewnością komputer może być dobrym środkiem wspomagającym proces rewalidacji. Komputery mają tę przewagę nad większością środków, że zazwyczaj spotykają się z dużym zainteresowaniem ze strony dzieci. Posiadają też bardzo cenne cechy – są „cierpliwe” i nie męczą się wielokrotnym powtarzaniem, sprawdzaniem - co jest bardzo ważne w procesie nauczania, a zwłaszcza w kształtowaniu się umiejętności generalizowania, będącego podstawą skutecznego uczenia się. Możliwości komputera są ogromne i ciągle rosną. Głównie od pomysłowości nauczyciela i jego umiejętności praktycznych zależy, w jakim zakresie będzie umiał z niego korzystać w praktyce szkolnej. Komputer z odpowiednim oprogramowaniem może być także środkiem dydaktycznym wspomagającym proces kształcenia.

## ZAŁOŻENIA PROGRAMOWE

Program Koła informatycznego „Klik” powstał, aby wyjść naprzeciw potrzebom i zainteresowaniom uczniów z niepełnosprawnością intelektualną. W ramach zajęć pozalekcyjnych uczniowie, będą mogli nabyć umiejętności posługiwania się komputerem. Program ma przybliżyć uczniom, w bardzo prosty sposób, świat komputerów tak, aby wiedziały jak je wykorzystywać w nauce, zabawie i realizacji własnego hobby. Praca z komputerem to także propozycja sposobu uzupełnienia i kompensowania różnorodnych braków u uczniów z niepełnosprawnością intelektualną. Zajęcia informatyczne mają również wspomagać, uzupełniać i stanowić kontynuację toku lekcyjnego. Doskonalić proces nabywania umiejętności czytania, pisania, liczenia, oraz wykonywania operacji arytmetycznych Program Koła informatycznego „Klik” realizowany będzie na zajęciach pozalekcyjnych. Proponowane treści informatyczne i sposób ich realizacji są dostosowane do możliwości percepcyjnych uczniów. Sprzyjać temu będzie ponadto odpowiedni dobór metod kształcenia uwzględniający m.in. zdobywanie wiedzy przez zabawę oraz bardzo dużą indywidualizację nauczania.

## PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA PROGRAMU:

- kształtowanie rozumienia wielu pojęć,
- poznawanie środowiska społecznego,
- kształtowanie elementarnych pojęć matematycznych,
- rozwijanie umiejętności dokonywania - w toku działania - prostych operacji umysłowych: tj. porównywanie, klasyfikowanie, uogólnianie,
- wyrabianie umiejętności nadawania i odbioru informacji drogą werbalną lub pozawerbalną,
- rozwijanie wyobraźni i aktywności twórczej,
- usprawnianie ruchów precyzyjnych i docelowych dłoni,
- doskonalenie koordynacji słuchowo- wzrokowo- ruchowej.

## CELE OGÓLNE PROGRAMU

- Oswojenie z komputerem.
- Nauczanie podstawowych zasad posługiwania się komputerem i technologią informatyczną.
- Wspomaganie procesu umiejętności czytania, pisania, liczenia, wykonywania prostych operacji arytmetycznych.
- Rozwijanie aktywności i ciekawości u wychowanków.

## PRZEWIDYWANE EFEKTY

- Wychowankowie rozwiną umiejętności posługiwania się komputerem
- Doświadczą dobrej zabawy i radości w czasie trwania zajęć.

ADRESACI: Wychowankowie Specjalnego Ośrodka Szkolno – Wychowawczego w Zuzeli - są to osoby z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym oraz niepełnosprawnościami sprzężonymi.

TREŚCI PROGRAMOWE Treści programowe Koła informatycznego „Klik” będą realizowane w następujących działach:

1. Komputer - podstawy pracy z komputerem.
2. System operacyjny: Windows.
3. Konfiguracja wyglądu systemu Microsoft Windows.
4. Zapoznanie z edytorem grafiki Point i sposobem jego wykorzystania.
5. Zapoznanie z edytorem tekstu Microsoft Word.
6. Wykorzystanie Encyklopedii Multimedialnych.
7. Programy Edukacyjne.
8. Zabawa z komputerem.
9. Internet.

Działy główne:	Wiadomości i umiejętności.	Treści.
Komputer- podstawy pracy z komputerem.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczeń zna zasady bezpiecznego korzystania z komputera.</li> <li>• Wie jakie zagrożenie dla życia niesie zbyt długie siedzenie przed komputerem.</li> <li>• Wie, że nienależy uruchamiać żadnych programów bez zgody nauczyciela.</li> <li>• Potrafi nazwać podstawowe elementy zestawu komputerowego</li> <li>• Zna i rozróżnia w praktyce pojęcia: komputer, program komputerowy, monitor, myszka, klawiatura.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zwrócenie uwagi na zasady bezpiecznej pracy z komputerem- włączanie i wyłączanie z sieci.</li> <li>2. Poznawanie podstawowych części komputera i ich zastosowania. Przybliżenie poprzez praktyczne działania pojęć: komputer, program komputerowy, monitor, myszka, klawiatura na poziomie dostępnym uczniom niepełnosprawnym umysłowo.</li> <li>3. Uruchamianie pierwszego programu– bajka.</li> </ol>
System operacyjny: Windows XP, 10.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczeń wykazuje podstawową sprawność manualną i koordynację ruchową.</li> <li>• Uczeń potrafi uruchomić komputer- odnajduje przycisk „Start” w dolnym, lewym rogu ekranu.</li> <li>• Uczeń wie jak należy poprawnie zakończyć pracę systemu.</li> <li>• Uczeń wie co należy zrobić w celu ponownego uruchomienia komputera.</li> <li>• Uczeń zna różnicę pomiędzy: „kliknięciem”, a „przeciągnięciem” myszki.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Korzystanie z myszy- przesuwanie myszką w górę, w dół, na boki- zabawy z komputerem</li> <li>2. Uruchamianie systemu operacyjnego Windows</li> <li>3. Zakończanie pracy komputera- przycisk „Zamknij” i jego rola.</li> <li>3. Restart komputera- odszukiwanie polecenia „uruchom ponownie”.</li> </ol>
Konfiguracja wyglądu systemu Microsoft Windows.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczeń potrafi dostosować tło pulpitu do własnych potrzeb i upodobań.</li> <li>• Uczeń umie stosować wygaszacz ekranu.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zamiana tła pulpitu na inny kolor lub obraz: <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystanie przycisku „Właściwości”</li> <li>• przełączanie między zakładkami</li> <li>• wybieranie tła z listy</li> <li>• przycisk „O.K”- akceptacja</li> </ul> </li> <li>2. Używanie ruchomego wzoru lub obrazu czyli wygaszacz ekranu: <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystanie przycisku „Właściwości”</li> </ul> </li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Właściwie rozumie pojęcia: „ikona”, „okno”, pulpit”.</li> <li>• Uczeń wie, że aby zamknąć okno należy użyć przycisku „zamknij” w prawym, górnym rogu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zakładka „Wygaszasz ekranu”</li> <li>• wybór poprzez jednokrotne kliknięcie.</li> </ul> <p>3. Rozpoznawanie i wykorzystywanie poszczególnych elementów okien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• otwieranie folderów poprzez dwukrotne kliknięcie</li> <li>• przycisk „maksymalizuj”</li> <li>• przycisk „zamknij”</li> </ul>
<p>Zapoznanie z edytorem grafiki Point i sposobem jego wykorzystania.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczeń potrafi uruchomić i zamknąć program graficzny PAINT.</li> <li>• Zna znaczenie ikon danego programu.</li> <li>• Umie sprawnie, na miarę swoich możliwości, korzystać z myszy. Doskonali operowanie myszą.</li> <li>• Rozróżnia podstawowe narzędzia edytora grafiki potrzebne w czasie pracy.</li> <li>• Rysuje proste obiekty graficzne wykorzystując poznane narzędzia programu.</li> <li>• Potrafi wybrać grubość i kolor linii.</li> <li>• Uczeń potrafi narysować proste elementy graficzne (linie, krzywe, figury) z wykorzystaniem myszy.</li> <li>• Uczeń potrafi wykorzystać gotowe narzędzia do tworzenia rysunków złożonych z dużej ilości płaskich figur geometrycznych np. dom, lalka.</li> <li>• Rysuje figury za pomocą narzędzi w PAINT (koła, elipsy, kwadraty, prostokąty).</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uruchomianie i zamykanie programu Point.</li> <li>2. Poznawanie znaczenia podstawowych ikon programu.</li> <li>3. Technika pracy z myszką.</li> </ol> <p><u>Dobór narzędzi i kolorów:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- poznanie ogólnej budowy okienka edytora graficznego PAINT</li> <li>- poznanie podstawowych możliwości programu</li> <li>- zapoznanie z podstawowymi narzędziami edytora: ołówkiem, gumką, grubością linii</li> <li>- rysowanie samodzielnie prostych figur geometrycznych za pomocą linii</li> </ul> <p><u>Wykorzystywanie gotowych elementów edytora:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rysowanie figur geometrycznych korzystając z odpowiednich, gotowych narzędzi edytora do rysowania figur płaskich (koło, elipsa, kwadrat, prostokąt)</li> </ul> <p><u>Wypełnianie obszaru:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- poznanie palety kolorów</li> <li>- poznanie zastosowania narzędzi do malowania (pędzel,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wykorzystuje poznane narzędzia do malowania oraz wypełniania obszaru.</li> <li>• Potrafi wykorzystać paletę kolorów.</li> <li>• Potrafi wykonać proste rysunki, wykorzystując dostępne narzędzia.</li> <li>• Operuje kolorem, rozpoznaje barwy podstawowe, dobiera grubość kreski.</li> <li>• Potrafi wpisać bardzo prosty tekst.</li> </ul>	<p>farby)</p> <p>- wykonywanie rysunków na zadany temat np. kolorowe szlaczki, sad jesienią</p> <p><u>Wstawianie napisów:</u></p> <p>- wstawienie pola tekstowego- rozpoznawanie i pisanie poznanych liter i wyrazów</p> <p>- dołączanie napisów do rysunku- tworzenie bardzo prostych zdań wyrazowych.</p>
<p>Zapoznanie z edytorem tekstu Microsoft Word.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczeń potrafi uruchomić oraz zamknąć aplikację służącą do edytowania tekstu.</li> <li>• Posługuje się poprawnie klawiaturą.</li> <li>• Potrafi wywołać podstawowe litery i znaki z klawiatury.</li> <li>• Potrafi napisać krótki tekst wg wzorca.</li> <li>• Samodzielnie pisze proste wyrazy.</li> <li>• Potrafi użyć klawisza „Shift”, „Alt”, „Enter”.</li> <li>• Używa klawiatury numerycznej do wpisywania cyfr.</li> <li>• Potrafi wstawić brakujące litery.</li> <li>• Uczeń przy pomocy nauczyciela rysuje tabelę o dowolnej ilości kolumn i wierszy.</li> </ul>	<p><u>Podstawy programu Microsoft Word.</u></p> <p>- uruchamianie programu dwukrotnie klikając na skrót na pulpicie</p> <p>- zamykanie programu Word</p> <p><u>Wprowadzanie danych.</u></p> <p>- zapoznanie z klawiaturą, jako narzędziem do pisania tekstu</p> <p>- uzyskiwanie wielkich liter alfabetu poprzez przytrzymanie podczas pisania klawisza „Shift”</p> <p>- uzyskiwanie znaków diakrytycznych poprzez przytrzymanie klawisza „Alt”</p> <p>- ustawianie kursora i pisanie znaków</p> <p>- uzyskiwanie odstępów między znakami naciskając klawisz <i>spacji</i></p> <p>- zastosowanie klawisza „Enter”</p> <p>- wpisywanie cyfr w programie Word- używanie klawiatury numerycznej</p> <p>- pisanie własnego imienia i nazwiska, prostych wyrazów i zdań</p> <p>- przepisywanie krótkich wierszyków i tekstów</p> <p>- uzupełnianie luk w wyrazach</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stosuje klawisze strzałek (w górę, w dół, w prawo, w lewo).</li> </ul>	<p><i>Tworzenie tabeli.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wstawianie tabeli o dowolnej ilości kolumn i wierszy</li> <li>- wędrowanie po komórkach tabeli przy pomocy strzałek (w górę, w dół, w prawo, w lewo)</li> <li>- wypełnianie komórek znakami</li> <li>- wypełnianie komórek kolorami</li> </ul>
Wykorzystanie Encyklopedii Multimedialnych.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczeń umie uruchomić program wkładając płytę do napędu.</li> <li>• Potrafi poruszać się po programie z pomocą nauczyciela.</li> <li>• Korzysta z funkcji programu.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Otwieranie płyty w komputerze.</li> <li>2. Wyszukiwanie podawanych przez nauczyciela obrazów w multimediami</li> <li>3. Uważne, w miarę możliwości dziecka, słuchanie lektora.</li> <li>4. Rozrywka z komputerem</li> </ol>
Niespodzianka na płycie– Program Edukacyjny.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczeń potrafi włożyć płytę do napędu CD.</li> <li>• Potrafi otworzyć płytę.</li> <li>• Potrafi regulować głośność dźwięków.</li> <li>• Pod nadzorem prowadzącego zajęcia potrafi obsługiwać program.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nauka wkładania płyty CD do napędu CD – rom.</li> <li>2. Ustalanie głośności odbioru dźwięków płynących z głośników.</li> <li>3. Precyzyjne posługiwanie się myszką w celu „wędrowania” po programie.</li> </ol>
Zabawa z komputerem.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczeń potrafi uruchomić proste gry komputerowe.</li> <li>• Zna pozytywne wartości niektórych gier komputerowych</li> <li>• Uczeń chętnie i spontanicznie korzysta z mikrofonu, rozpoznaje swój głos oraz kolegów, nagrany w komputerze.</li> <li>• Samodzielnie wkłada płytę do napędu CD- rom.</li> <li>• Chętnie odsłuchuje wybraną muzykę.</li> </ul>	<p><i>Korzystanie z bardzo prostych gier zręcznościowych:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- uruchamianie gier</li> <li>- poznanie scenariuszy i zasad gier</li> </ul> <p><i>Dźwięk:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- podłączanie mikrofonu</li> <li>- nagrywanie i odsłuchiwanie własnego głosu</li> <li>- nagrywanie piosenek</li> </ul> <p><i>Słuchanie muzyki z komputera:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wkładanie płyt do napędu CD- Rom</li> <li>- ustalanie głośności odbioru dźwięków płynących z głośników</li> <li>- wybór utworów</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posiada umiejętność obsługi bardzo prostych gier logicznych i zręcznościowych.</li> </ul>	<p><i>Obsługa bardzo prostych gier logicznych:</i> - poznanie zasad gier tj. „Memory”, „Układanki”, „Puzzle” itp.</p> <p><i>Oglądanie krótkich bajek na CD.</i></p>
Praca z programami edukacyjnymi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczeń wie jak uruchomić program z płyty.</li> <li>• Sprawnie na miarę swoich możliwości posługuje się myszką.</li> <li>• Umie korzystać z programu- stosuje się do poleceń.</li> <li>• Chętnie utrwała podstawowe techniki szkolne przy użyciu programów edukacyjnych np. „Klik uczy czytać”, „Klik uczy liczyć”.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poznawanie różnych sposobów uruchamiania i zamykania programu.</li> <li>2. Doskonalenie technik szkolnych poprzez zabawę z programami edukacyjnymi.</li> <li>3. Odszukiwanie podawanych przez nauczyciela obrazów.</li> <li>4. Sprawne klikanie w odpowiednie miejsca programu multimedialnego w celu „wędrawania” po płycie.</li> </ol>
Praca z aplikacją KALKULATOR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczeń potrafi uruchomić kalkulator.</li> <li>• Zna przeznaczenie klawiszy numerycznych na klawiaturze.</li> <li>• Wykonuje ćwiczenia wskazane przez nauczyciela.</li> <li>• Uczeń zna przyciski: dodawanie, odejmowanie.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uruchamianie aplikacji KALKULATOR ze skrótu znajdującego się na pulpicie.</li> <li>2. Odszukiwanie i używanie przycisków: dodawanie, odejmowanie.</li> <li>3. Wykonywanie działań dodawania i odejmowania na liczbach w zakresie 20.</li> <li>4. Pisanie liczb nazywanych przez nauczyciela, odczytywanie liczb.</li> </ol>
Mój projekt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczeń podejmuje próbę zaprojektowania i wykonania pracy graficznej przy pomocy nauczyciela.</li> <li>• Potrafi napisać krótki tekst.</li> <li>• Przy pomocy nauczyciela, w bardzo prosty sposób, formatuje napisany tekst.</li> <li>• Wstawiany klipart potrafi przenieść w inne miejsce na stronie.</li> <li>• Potrafi ozdobić projekt wybranym autokształtem.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Próba stworzenia prostej pracy graficznej przy użyciu aplikacji Microsoft Word.</li> <li>2. Używanie autokształtów- rozciąganie, obracanie , zmniejszanie form graficznych.</li> <li>3. Zaznaczanie klipartów- wstawianie do pracy.</li> <li>4. Pisanie prostego tekstu - próby zmiany koloru liter - zwiększanie, zmniejszanie czcionki</li> </ol>

		<p>- pogrubianie czcionki  - używanie podkreślenia i kursywy  5. Wypełnianie tła kolorem.</p>
Korzystanie z Internetu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczeń wie, do czego służy Internet..</li> <li>• Uczeń wie jak uruchomić Internet.</li> <li>• Wie, jak znaleźć potrzebne informacje /za pomocą przeglądarki internetowej/</li> <li>• Wyszukuje interesujące strony WWW.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zapoznanie z możliwościami Internetu.</li> <li>2. Poznanie sposobów połączenia się z Internetem i wyszukiwania odpowiednich stron.</li> <li>3. Zapoznanie ze sposobami wyszukiwania różnych informacji, słuchania muzyki.</li> <li>4. Poznanie możliwości korzystania z gier online.</li> </ol>

## EWALUACJA

CEL PODDANY EWALUACJI	WSKAŹNIKI	ŹRÓDŁA INFORMACJI	PROCEDURA I NARZĘDZIA
<p>Oswojenie z komputerem. Nauczenie podstawowych zasad posługiwania się komputerem.</p>	<p>Czy uczeń potrafi uruchomić komputer? Czy umie bezpiecznie korzystać z komputera? Czy podczas praktycznych ćwiczeń odróżnia podstawowe części komputera? Czy uczeń sprawnie posługuje się myszką? Czy uczeń potrafi w bardzo prostym zakresie posługiwać się komputerem? Czy odróżnia dwa programy: edytor tekstu i program graficzny? Czy uczeń, w dostępnym dla siebie poziomie, potrafi posługiwać się programem Word i Point? Czy uczeń potrafi uruchomić płytę wkładając ją do napędu CD- Rom? Czy potrafi regulować poziom natężenia dźwięków głośników? Czy posiada umiejętność obsługi bardzo prostych gier zręcznościowych i logicznych?</p> <p>Czy uczeń stosuje się do poleceń i instrukcji nauczyciela? Czy formy i metody stosowane podczas zajęć z komputerem prowokują uczniów do samodzielnego wysiłku?</p>	<p>Nauczyciel prowadzący zajęcia</p> <p>Nauczyciele/wychowawcy</p> <p>Nauczyciele/wychowawcy</p> <p>nauczyciel</p>	<p>Obserwacja</p> <p>Wytwory pracy dzieci</p> <p>Obserwacja</p> <p>obserwacja</p>

<p>Wspomaganie procesu umiejętności czytania, pisania, liczenia, wykonywania prostych operacji matematycznych.</p>	<p>Czy kontakt z komputerem, programami edukacyjnymi, programem Word spowodował u uczniów podniesienie umiejętności technik szkolnych?  Czy uczniowie rozpoznają na klawiaturze poszczególne litery i liczby?  Czy wydłużył się u dzieci czas koncentracji uwagi na zadaniu?  Czy uczniowie czują się dowartościowani własnymi umiejętnościami?</p>	<p>Wychowawca  Uczniowie</p>	<p>Obserwacja  Oceny opisowe</p>
<p>Rozwijanie ciekawości i aktywności u wychowanków.</p>	<p>Czy uczeń chętnie uczestniczy w zajęciach?  Czy uczestnictwo w zajęciach daje uczniowi możliwość odreagowania napięć emocjonalnych?  Czy uczeń czerpie radość z możliwości „zabaw” z komputerem?</p>	<p>Nauczyciele Wychowawca Uczniowie</p>	<p>„Wypowiedzi” uczniów  Obserwacja</p>