

# Joanna Gruba, Piotr Gruba

---

## Rozwój zainteresowań informatycznych uczniów klas młodszych

---

Nauczyciel i Szkoła 2 (3), 105-114

---

1997

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

**Joanna GRUBA, Piotr GRUBA**

## **Rozwój zainteresowań informatycznych uczniów klas młodszych**

Na łamach różnych czasopism pedagogicznych wielokrotnie opisywane były już lekcje z zastosowaniem komputera. Wszyscy autorzy dochodzą do wniosków, iż komputer może uatrakcyjnić pracę dziecka na lekcji, wspomóc proces nauczania, daje możliwość indywidualizacji pracy pod względem stopnia trudności i tempa pracy dziecka oraz jest konsekwentnym i nieprzekupnym nauczycielem. Wcześniejsze artykuły odnoszą się przede wszystkim do wykorzystania komputera we wspomaganiu nauki poszczególnych przedmiotów, natomiast w tym artykule chcemy ukazać, że dzieci z klas młodszych na zajęciach kółka komputerowego są w stanie między innymi doskonale opanować technikę obsługi komputera wykorzystując programy użytkowe.

Podstawowym celem tego typu zajęć jest motywowanie i rozwijanie twórczości dziecka za pomocą narzędzia jakim jest komputer. Aby osiągnąć ten cel należy przekazać dzieciom odpowiednie wiadomości i zasady umiejętnej pracy z komputerem. Jednak praca przy komputerze dzieci wymaga specyficznego podejścia do nauczania. Istotne staje się nie tylko przekazywanie wiedzy i umiejętności, ale także wypracowanie w dzieciach takich cech jak: koncentracja uwagi, dyscyplina, podejmowanie działań, systematyczność.

Prowadzenie zajęć z dziećmi i komputerem jest wyzwaniem dla nauczyciela, który musi być nie tylko dobrym pedagogiem, ale równocześnie musi posiadać dużą wiedzę i umiejętności w pracy z tym nowoczesnym medium dydaktycznym.

W Szkole Podstawowej nr 1 w Gliwicach od 4 lat istnieje pracownia komputera, która jest systematycznie unowocześniana i doposażana. Korzystają z niej niemal wszyscy uczniowie naszej szkoły. W klasach I–III wykorzystuje się komputer w celu wspomagania nauczania różnych przedmiotów, w klasach IV–VII w ramach przedmiotu technika uczniowie ćwiczą umiejętności pracy z kompute-

rem a w klasie VIII prowadzone są lekcje z przedmiotu informatyka. Uczniowie mają dostęp do komputera w bibliotece szkolnej, na którym mogą przeglądać księgozbiory. Bardzo ważne są dodatkowe zajęcia prowadzone w ramach kół komputerowych dla klas I–III i IV–VIII, gdyż pozwalają zainteresowanym dzieciom poszerzyć swoje wiadomości i umiejętności pracy z komputerem. Dodatkowo w pracowni wykonywany jest przez uczniów skład gazetki szkolnej. Kompleksowe podejście do problemu komputeryzacji szkoły pozwala na efektywne wykorzystanie możliwości jakie daje komputer.

### ORGANIZACJA ZAJĘĆ

Kółka komputerowe dla jednej grupy odbywają się raz w tygodniu i trwają dwie godziny lekcyjne. Każdy uczeń ma do dyspozycji swój komputer. Dzieci podzielone są na dwie grupy wiekowe: klasy pierwsze stanowią odrębną grupę, natomiast klasy drugie i trzecie to druga grupa wiekowa. Taki podział jest niezbędny gdyż pierwszoklasiści nie potrafią jeszcze pisać i czytać.

Zajęcia podzielone są na dwie części: pierwsza utrwała wiadomości przekazane poprzednio i wprowadza nowe treści i umiejętności, natomiast na drugiej dzieci samodzielnie wykorzystują umiejętność pracy z komputerem podczas zabaw.

Uczniowie podlegają systematycznej kontroli i ocenie pracy. Rozbudowany jest system nagradzania aktywnych uczestników zajęć: otrzymują oni odznaki: dobry, bardzo dobry i wzorowy informatyk. W czerwcu natomiast na zakończenie zajęć koła komputerowego wszyscy uczestnicy otrzymują co roku Certyfikat ukończenia koła z uwzględnieniem skali ocen zdobytych umiejętności (celujące, bardzo dobre, dobre).

Zajęcia prowadzone są w systemie operacyjnym WINDOWS 95. System ten doskonale nadaje się do pracy z dziećmi. Szeroki zakres możliwości, jednolity interfejs użytkownika\* możliwości indywidualnej konfiguracji systemu, przyjazność systemu (symbole graficzne, paleta barw etc.) pozwala pracować z dziećmi w sposób efektywny. Poprzednio zajęcia prowadzone były przy wykorzystaniu środowiska WINDOWS 3.xx oraz powłoki na system DOS w postaci Norton Commander-a. Sprzęt zgromadzony w pracowni musi efektywnie obsługiwać ten system. Niezbędna do tego celu jest sieć z serwerem i drukarka; ze względu na bardzo dużą ilość wydruków wskazana jest drukarka laserowa. Dodatkowym elementem motywującym dzieci do pracy jest wywieszanie prac wykonanych na zajęciach na gazetce ściennej.

Tematyka zajęć komputerowych podporządkowana jest okolicznościowym świętom i kalendarzowi imprez takich jak: Dzień Nauczyciela, Mikołajki, Boże Narodzenie, Wielkanoc, Dzień Kobiet i inne. Stąd proponowany przez nas podział

---

\* interfejs użytkownika – część systemu odpowiedzialna za komunikację komputera z użytkownikiem.

tematyki zajęć koła komputerowego dotyczy kolejnych miesięcy, w których uwzględniono nadchodzące uroczystości i święta.

## WRZESIEŃ

Tematyką pierwszych zajęć jest poznanie możliwości zastosowania komputera jako nowoczesnego narzędzia wspomagającego pracę człowieka w różnych zawodach. Dzieci zauważają, że komputer można wykorzystać nie tylko w domu i szkole, ale również w aptece, na dworcu kolejowym, w firmie itp. Omawiamy z dziećmi budowę komputera, jego urządzenia wejścia i wyjścia oraz sposób przygotowania komputera do pracy. Zapoznajemy dzieci również z klawiaturą. Dzieci obserwują, gdzie na klawiaturze znajdują się klawisze z literami, cyframi, klawisze strzałek oraz przycisk [Enter], które będą przydatne przy uruchamianiu i obsłudze najprostszych programów. Programy edukacyjne dla dzieci należy dobrać nie tylko pod kątem treści jakie zawierają, ale także pod względem stopnia trudności obsługi tego programu. Do grupy programów pierwszego kontaktu dziecka z komputerem można zaliczyć program „Literki-cyferki”, gdyż jego obsługa ogranicza się do klawiszy strzałek oraz klawisza F10 i Esc.

Kolejnym programem wykorzystywanym na początkowych zajęciach mogą być „Spadające literki”, w którym uczeń musi skoordynować pracę dwóch rąk. W przypadku nauki obsługi myszki uważamy, że pracę z dziećmi należy rozpocząć od programu „Fun”, gdyż kursor myszy oraz elementy programu są w nim duże, dzięki temu zapewniają swobodne manipulowanie strzałką na ekranie. Godnym polecenia programem pozwalającym uczniowi ćwiczyć umiejętność obsługi myszki jest „Miki”, w którym elementy są już mniejsze i wymagają precyzyjnych ruchów. Program „Malowanka” pozwala doskonalić operowanie myszką aż do osiągnięcia stanu swobodnego jej używania.

Przedstawione programy są atrakcyjne i pełne barwy dlatego przyjmowane są przez dzieci z wielkim entuzjazmem. Na każdym zajęciach staramy się zademonstrować dzieciom nowy program edukacyjny oraz omówić niewielki fragment materiału dotyczący obsługi komputera.

Przekazane dzieciom wiadomości teoretyczne i praktyczne muszą być gruntownie utrwalone, gdyż na ich podstawie dziecko będzie zwiększało zakres swoich umiejętności. Dlatego na każdym zajęciach przed wprowadzeniem nowych wiadomości powtarzamy i utrwalamy z dziećmi poznane wcześniej wiadomości i umiejętności. Jest to czynność niezwykle istotna w przypadku małych dzieci, które nie potrafią samodzielnie robić notatek. Dlatego staramy się, aby dzieci jak najczęściej zapamiętały poprzez wielokrotne powtarzanie im tych samych treści.

## PAŹDZIERNIK

Kiedy dzieci oswoją się już z klawiaturą, myszką i całym urządzeniem jakim jest komputer, kiedy wiedzą jakie są możliwości jego wykorzystania i z czego się

składa (czyli monitora, jednostki centralnej, klawiatury, myszy, drukarki oraz rozumieją pojęcie twardego dysku i serwera będących podstawowymi urządzeniami, o których powinny wiedzieć) kiedy mają już za sobą pierwsze próby obsługi programów (w tym uruchomienie i kończenie pracy z tymi programami), można przejść do działań bardziej skomplikowanych. Są nimi operacje wykonywane na pulpicie, pasku zadań i oknach. Naszym zadaniem na kolejnych zajęciach staje się kontynuowanie zaznajamiania dzieci z podstawową obsługą komputera. Dlatego też chcemy, aby dzieci uczęszczające na zajęciach umiały sobie poradzić nie tylko z obsługą programów edukacyjnych, ale przygotowanie ich do sytuacji dla nich odmiennej. Aby nie było dla nich zaskoczeniem, gdy usiądą przy obcym komputerze np. pasek zadań umieszczony na górnej krawędzi ekranu czy zmieniony deseń pulpitu. Kolejne zajęcia poświęcamy tym właśnie zagadnieniom. Dzieci uczą się zamykać i otwierać foldery. Poznają, że w folderach jak w walizkach pochowane są różne programy. W jednych są programy edukacyjne, które są wykorzystywane na lekcjach, w innych są gry. Poznają podstawowe operacje na oknach, tzn. maksymalizację, minimalizację, przywrócenie poprzedniego rozmiaru, zamykanie, przesuwanie okna chwyconego za pasek tytułu oraz zmianę rozmiarów okna. Dzieci uczą się otwierać kilka okien jednocześnie i ustawiać je obok siebie, przeciągając ich krawędzie. Operacje na oknach są najważniejsze, gdyż korzystając z tych umiejętności dzieci są w stanie pracować na dowolnym programie. Poza tym są to czynności dobrze zobrazowane, gdyż np. klikając znaczek minimalizacji od razu widać „zwijające się” okienko.

Następną umiejętnością, którą nabywają dzieci, jest zapoznanie się z paskiem zadań. Przy tych operacjach dzieci po raz pierwszy poznają zastosowanie prawego przycisku myszy. Korzystając z niego i klikając na pasek zadań można ułożyć otwarte na pulpicie okna sąsiadujące w pionie, w poziomie lub ułożyć kaskadę okien. Korzystając z okna właściwości paska zadań można zmienić parametry jego pracy.

Na końcu dzieci wykonują operacje na pulpicie, tzn. zmieniają deseń lub tapetę, poznają również zmianę parametrów wygaszacza ekranu.

Uważamy, że są to czynności, które dzieci w pierwszej klasie są w stanie sobie przyswoić. Poza tym nie wymagają one od dzieci umiejętności czytania i pisania. Oczywiście takie teoretyczne zajęcia nie trwają pełne dwie godziny, gdyż są to czynności dość szybko nużące maluchy. Dlatego najczęściej pierwsza godzina zajęć poświęcona jest na naukę, druga natomiast to czas na zabawę. Podstawowe edukacyjne gry komputerowe dzieci poznają na początkowych zajęciach, mogą z nimi pracować, w miarę nabywania umiejętności wprowadzane są bardziej skomplikowane programy. Dobór gier maluchów nie może być przypadkowy, gdyż muszą to być gry pozbawione agresji i przemocy. Do takich gier z pewnością można zaliczyć: „Putt – Putt na paradyzie”, „Putt – Putt w kosmosie”, „Tetris”, „Taipei”, „Kewin sam w domu”, „Sekrety Króla” i inne.

Podstawy obsługi systemu Win 95 i proste gry edukacyjne to dopiero początek zabawy dzieci z komputerem. Już w październiku dzieci zaczynają poznawać

pierwszy program użytkowy o nazwie Paint. Wystarczy chwila jego demonstracji, aby dzieci poznały zasadę działania programu. Podczas pierwszego kontaktu z Paintem dzieci posługują się najprostszymi narzędziami – tzn. ołówkiem, pędzlem, sprayem i gumką, niekiedy wybierają figury geometryczne – koło czy kwadrat. Zmieniają również kolory. I tak powstają pierwsze próby rysunków. Każde zajęcia z komputerem staramy się dostosować do kalendarza imprez, dlatego pierwszym planowym rysunkiem dzieci w programie graficznym jest wykonanie rysunku na Dzień Nauczyciela dla swojej Pani. Perspektywa wręczenia przez dziecko rysunku swojej pani, powoduje że stara się zrobić go jak najlepiej a efekt swojej pracy zobaczy na kartce papieru, gdyż każdy rysunek zostanie wydrukowany. Ilekabawy i radości jest kiedy pierwszoklasiści wręczają nauczycielkom samodzielnie wykonane na komputerze rysunki.

## LISTOPAD

Następną umiejętnością, którą muszą opanować uczniowie, a która jest niezbędna przy obsłudze programów użytkowych, to możliwość zachowania twórczonego dokumentu na twardym dysku. Pojęcie to dzieci znają już z wcześniejszych zajęć, a teraz należy im tylko wytłumaczyć w jakim celu przechowujemy rysunki oraz jak to robimy. Oczywiście dla siedmiolatków jest to czynność skomplikowana, tym bardziej, że dzieci te nie znają jeszcze wszystkich liter. Jednakże zasygnalizowanie i pokazanie dzieciom, że coś takiego można zrobić jest bardzo ważne i będzie rozwijane na następnych zajęciach. Tak samo bowiem zachowujemy rysunki, tekst i inne dokumenty. Na początku rysunki zapisujemy na Pulpicie, gdyż pojęcie ścieżki dostępu jest dla małych trudne. Jeżeli natomiast chcemy aby dzieci zapisały plik w określonym miejscu wówczas wszyscy razem (każde dziecko przy swoim komputerze) otwieramy kolejne foldery i po dojściu do wybranego miejsca dzieci wpisują nazwę swoich dokumentów. Przy nauce zapisu dokumentu w Paintcie, każde dziecko nazywa swój rysunek swoim imieniem lub imieniem i nazwiskiem. Na kolejnych zajęciach dzieci będą mogły wymyślać nowe nazwy dla swoich dokumentów.

Z zapisem dokumentu wiąże się pojęcie otwierania plików. A otwarcie rysunku z Pulpitu to nic innego jak wskazanie kursorem myszy dokumentu i dwukrotne kliknięcie. Więcej kłopotu sprawia dzieciom przejście ścieżki dostępu, dlatego wykonujemy tę czynność wspólnie i na komendę „trzy – cztery” każde dziecko otwiera odpowiedni folder, aż dochodzimy wspólnie do odpowiedniego miejsca.

## GRUDZIEŃ

Po opanowaniu umiejętności posługiwania się programem graficznym można przejść do następnego, trudniejszego etapu, czyli do pisania tekstu na komputerze. Pierwszym edytorem tekstu, jaki poznają dzieci jest Word Pad. Po uruchomieniu programu dzieci dowiadują się, że litery z klawiatury nie wystarczą, aby napisać

tekst. Niektóre znaki powstają poprzez naciśnięcie dwóch a nawet trzech klawiszy. Tak np. tworzymy polskie znaki (wciskając prawy klawisz <Alt> i określoną literę), czy wielkie litery (wciskając klawisz <Shift> i literę). Uczymy się też zmieniać wielkość czcionki. Dla pierwszoklasistów powinna być ona wystarczająco duża np. 20 pkt. Dzieci muszą również wiedzieć, że odstępy między wyrazami robimy klawiszem <Spacja>, natomiast klawiszem <Enter> przechodzimy do następnego wiersza. Tyle wiadomości przy pierwszym kontakcie dzieci z edytorem tekstu wystarczy. Trzeba będzie jeszcze wielokrotnie przypominać na kolejnych spotkaniach jak piszemy „a”, „e”, czy wielką literę. Będzie się to przewijać podczas poznawania następnych programów użytkowych. Jak już wspomnieliśmy staramy się dostosować zajęcia do nadchodzącego święta, imprezy lub uroczystości, a ponieważ zbliżają się Święta Bożego Narodzenia pierwszym tekstem jaki napiszą dzieci na komputerze będzie list do Świętego Mikołaja. List zaczynamy pisać w ostatnich dniach listopada i w pierwszych dniach grudnia tak, aby listy zdążyły dojść do adresata mieszkającego na Biegunie. Dzieci z drugiej klasy, które uczęszczają na zajęcia już drugi rok do listu wklejają rysunki prezentów, wykonane w programie Paint, które chciałyby otrzymać od Mikołaja. Z pomocą nauczyciela uczą się kopiować rysunki i wklejać je w dowolne miejsce. Dla pierwszoklasistów jest to operacja zbyt trudna, dlatego odpowiedzialna jest za to osoba dorosła. Każde dziecko samodzielnie drukuje swój list, tak więc dzieci poznają polecenie „Drukuj”. Zawartość pierwszego listu jest niewielka. Zazwyczaj składa się z nagłówka, wymienienia prezentów, które dziecko chciałoby dostać. Na końcu listu znajduje się adres dziecka.

W ten sposób dzięki zabawie, maluchy zapoznały się z dwoma najważniejszymi programami użytkowymi – programem graficznym i edytorem tekstu.

Święta Bożego Narodzenia to okazja do zapoznania dzieci z drugim programem graficznym o nazwie Corel Draw. Pomimo tego, że jest to profesjonalny program graficzny opanowanie podstaw obsługi tego programu nie sprawia dzieciom większych trudności. Program ten daje nowe, nieograniczone możliwości pracy z grafiką i posiada to co małe dzieci najbardziej lubią – zestaw gotowych, kolorowych rysunków. Od tej pory większość prac graficznych będzie wykonywana w Corel'u. Podczas pierwszego kontaktu z tym programem uczymy się „wyciągać” z Corel'a gotowe obrazki świąteczne – choinki, prezenty, Mikołaje, stroiki świąteczne itd. oraz pomniejszać lub powiększać wybrane elementy, a także umieszczać je w dowolnie wybranym miejscu na kartce. Każdą zrobioną przez siebie kartkę świąteczną dzieci dedykują komuś bliskiemu. Pod obrazkami piszą życzenia, czyli uczą się pisać tekst w Corel'u, a następnie samodzielnie drukują swoje prace. Ponieważ prace drukowane są za pomocą drukarki laserowej, dzieci w domu kolorują swe obrazki. Kartki świąteczne wykonane przez dzieci stanowią doskonały prezent gwiazdkowy dla rodziny. Staramy się też, aby kartkę ze świątecznymi życzeniami otrzymały nauczycielki uczące dzieci i dyrekcja szkoły. Dzieci, które szybciej pracują na komputerze, wykonują po dwie kartki świąteczne.

## STYCZEŃ

Styczeń jest okresem krótkiej przerwy w imprezach kalendarzowych, dlatego czas ten poświęcamy na naukę kopiowania. Zaczynając tą tematykę trzeba wyjaśnić dzieciom w jakim celu kopiujemy programy. Następnie uczymy się tworzyć foldery, zmieniać ich nazwy i kopiować gry z folderu do folderu. Dzieci kilkakrotnie kopiują i usuwają gry oraz przenoszą je z folderu do folderu. W końcowym etapie dzieci kopiują gry na dyskietkę. Czynność ta sprawia dzieciom najwięcej trudności, gdyż muszą wskazać sposób przejścia do stacji dysków A. Jednak po kilku próbach dzieci potrafią już samodzielnie przekopiować program na dyskietkę i usunąć go. W systemie Win 95 bardzo obrazowo pokazana jest czynność kopiowania. Przelatujące kartki z folderu do folderu dają możliwość wyobrażenia sobie tego abstrakcyjnego procesu.

Od początku roku szkolnego aż do połowy stycznia dzieci zdają się przekonąć, że komputer ma wręcz nieograniczone możliwości. Jednym z ciekawszych programów, który można zaproponować dzieciom jest program SYN TALK. Jest to program, który odczytuje napisany uprzednio tekst. Ponieważ dzieci mają już pierwszy kontakt z edytorem tekstu już za sobą, teraz będą tylko doskonaliły umiejętność pisania na komputerze. Ileż radości i śmiechu jest, kiedy komputer odczytuje tekst napisany przez dzieci, a uczniowie mają możliwość sprawdzenia i skorygowania swoich błędów. W ten właśnie sposób, poprzez zabawę maluchy zdobywają bogate doświadczenie w pracy z komputerem, swobodnie poruszają się po środowisku Win 95 oraz poznają dość dobrze, jak na możliwości uczniów klas młodszych, kilka programów użytkowych.

## LUTY

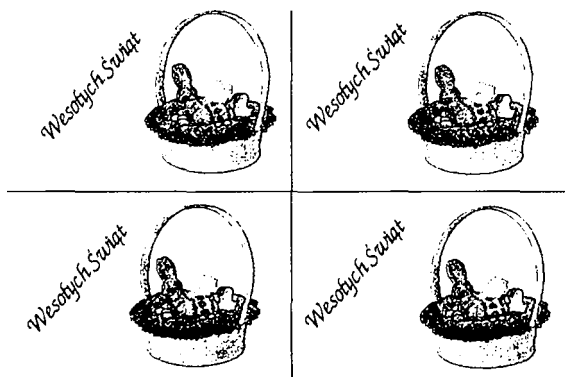
Luty – to miesiąc ferii zimowych a zaraz potem Walentynek, dlatego na kółku komputerowym jeszcze przed feriami robimy kartki walentynkowe w Corel'u. W tym programie dzieci pierwsze kroki zrobiły tworząc kartki świąteczne. Postępując zgodnie z zasadą stopniowania trudności przechodzimy do elementów coraz bardziej skomplikowanych. Zaczynamy „wyciągać” obrazki z dysku CD. Czynność otwierania i zamykania programu nie sprawia już dzieciom większych problemów, jednak przez ścieżkę dostępu przechodzimy wspólnie, otwierając kolejne foldery aż dochodzimy do wybranych plików, którymi są nazwy obrazków. Dzieci, korzystając z podglądu przeglądają każdy obrazek i wybierają ten, który im najbardziej odpowiada. Praca każdego dziecka jest inna. Po wybraniu odpowiedniego obiektu, każde dziecko umieszcza go na kartce, pomniejsza lub powiększa go, przesuwa do odpowiedniego miejsca, a w końcu podpisuje. Ponieważ pisanie w programie Corel dzieci już znają, konieczne jest wprowadzenie nowego elementu, czyli wybieranie czcionki. Aby przejść do trybu edycji, należy wpisać tekst lub jego fragment, a następnie zaznaczyć go i kliknąć prawym przyciskiem myszy w dowolny punkt na ekranie. Ukazuje się wtedy na ekranie okienko edycji, w którym dzieci mogą



przejrzeć różne rodzaje czcionek i wybrać tą, która im najbardziej odpowiada. Po umieszczeniu tekstu na kartce w odpowiednim miejscu dzieci drukują swoje prace.

### MARZEC

Początek marca to okres gorących przygotowań do Dnia Kobiet. Również dzieci uczęszczające na kółko komputerowe aktywnie uczestniczą w tych przygotowaniach robiąc laurki z tej okazji. Każdy uczeń wykonuje po dwie laurki: jedną dla mamy, drugą natomiast dla pani ze szkoły. Nie można tu oczywiście zapomnieć o żadnej kobiecie a więc oprócz nauczycieli laurki dostaną obydwie panie dyrektor, pani sekretarka, panie woźne i panie sprzątaczk. Prace wykonujemy nadal w Corelu coraz bardziej zwiększając poziom trudności. Jest to tradycyjna otwierana laurka, z kwiatami na pierwszej stronie, a w środku z życzeniami. Wszystkie obrazki przedstawiające kwiaty kopiujemy z CD-ROM-u. Po wykonaniu pierwszej strony dzieci drukują ją i następnie przechodzą do pisania życzeń, wewnątrz laurki. Po ich napisaniu uczniowie samodzielnie przechodzą do trybu edycji, wybierają czcionkę i umieszczają tekst w odpowiednim miejscu na kartce. Starsze dzieci (z II i III klasy) wpisują życzenia do ramki przez co laurka nabiera większego uroku.



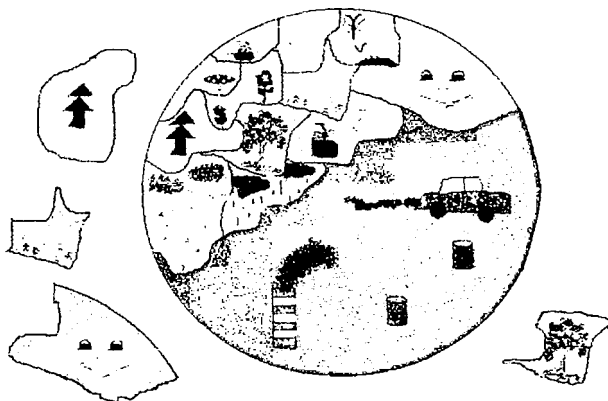
Rys. 1. Rysunek kartki świątecznej, wykonany przez uczennicę klasy I SP nr 1 w Gliwicach (Natalię) w programie Corel Draw

Wszystkie opisywane dotąd prace drukowane są na drukarce czarno-białej. Jednak Świąta Wielkanocne i kolorowe pisanki to szczególnie czas, aby nadać barwy pracom dzieci wykonywanym z tej właśnie okazji. Świąteczne pocztówki to doskonała okazja do nauki kopiowania obiektów w Corel'u. Aby wykonać taką pocztów-

kę, kartkę formatu A4 dzielimy za pomocą prowadnic na cztery jednakowe części. W jednej z nich umieszczamy element świątecznej tradycji (świątecznego zajęczka lub koszyk z pisankami) a następnie tworzymy napis „Święta Wielkanocne”. Przy tej okazji dzieci uczą się również obracać napisy. Tak wykonaną pocztówkę kopiujemy w trzy pozostałe miejsca używając do tego prawego przycisku myszy. Po wydrukowaniu tak wykonanych czterech kartek świątecznych pozostaje wykonać z tyłu linie, które będą pokazywały miejsce wklejenia znaczka i wpisanie adresu. Po wykonaniu jednego elementu dzieci kopiują je w trzy pozostałe miejsca. W ten sposób wykonane pocztówki dzieci w domu rozcinają i wysyłają do swoich najbliższych.

### KWIECIEŃ

W tym miesiącu nawet uczniowie pierwszych klas już dobrze umieją czytać i pisać, dlatego zajęcia ukierunkowane są na doskonalenie zabawy z tekstem i grafiką. W programie Corel Draw wykonujemy wizytówki osobiste. Doskonalimy w tym programie edycję tekstu i osadzanie grafiki. Wykorzystujemy bardziej zaawansowane edytory tekstu np. Word 7.0, który umożliwia kontrolę pisowni; można napisać list do koleżanki lub kolegi.



Rys. 2. Rysunek „Puzzle ekologiczne”, wykonany przez uczennicę klasy II SP nr 1 w Gliwicach (Justynę) w programie Paint

Wiele radości daje dzieciom korzystanie z właściwości sieci komputerowej jaką jest możliwość wysyłania komunikatów za pomocą programu WinPopUp. Przy tej okazji omawiane jest działanie sieci i jej możliwości. Pod koniec miesiąca przygotowujemy, za pomocą programu Paint, prace na konkurs ekologiczny.

### MAJ

W maju intensywnie przygotowujemy się do Dnia Matki. Wykorzystujemy do tego poznane programy do edycji tekstu i grafiki z uwzględnieniem bardziej zaawansowanych możliwości.

Poziom w grupach jest już widocznie zróżnicowany, dlatego bardziej zaawansowanym uczniom umożliwiamy poznanie działania programu do kompresji plików Winrar. Program ten pracuje w środowisku DOS, Windows 3.xx i Windows 95. Wielu uczestników koła komputerowego posiada komputery i są zainteresowani w przenoszeniu plików (tzn. gier w wersji demo) na dyskietkę, po uprzednim spakowaniu. Stąd wynika potrzeba zapoznania dzieci z tym programem. Interfejs programu dla Win 95 jest bardzo prosty i dlatego nie sprawia problemu dzieciom.

### CZERWIEC

Trwają intensywne przygotowania do zakończenia roku szkolnego, dotyczy to także uczestników koła komputerowego. Jest to czas powtórek wiadomości i umiejętności zdobytych na zajęciach w trakcie roku.

### PODSUMOWANIE

Tak zbudowany program zajęć kółka komputerowego, dostosowany do kalendarza imprez szkolnych i okolicznościowych, ale zarazem uwzględniający możliwości i potrzeby rozwojowe dzieci, pozwala na rozbudzenie zainteresowań tak skomplikowaną dziedziną jaką jest informatyka.