

Magdalena Psykowska

Zajęcia komputerowe w Szkole Przystosabiającej do Pracy

Włocławek 2014

Zajęcia komputerowe pełnią istotną rolę w procesie kształcenia uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym i znacznym. Stanowią odpowiedź na różnego rodzaju potrzeby naszych uczniów, m.in.: umiejętność pisania, sporządzania dokumentów, kreatywnego tworzenia z zakresu grafiki komputerowej oraz prezentacji multimedialnych.

Praca z komputerem posiada dodatkowe zalety, niezwykle ważne dla naszych uczniów:

- utrwała umiejętność pisania i czytania,
- uczy systematyczności i obowiązkowości,
- wpaja umiejętność oceny własnych wytworów pracy pod kątem poprawności i estetyki,
- uczy skupienia i koncentracji na wykonywanych zadaniach,
- wdraża do pracy wielozadaniowej,
- pozwala odczuwać satysfakcję i zadowolenie, dowartościować się,
- przygotowuje do dalszego funkcjonowania w sferze osobistej i zawodowej (np. Warsztaty Terapii Zajęciowej) po ukończeniu nauki.

Podstawowe zasady pracy

Wieloletnia praca z moimi uczniami nauczyła mnie, że w pracowni komputerowej należy stosować kilka prostych zasad, które pozwalają zredukować u ucznia brak wiary we własne możliwości, a w zamian dają poczucie satysfakcji i zadowolenia z siebie.

Zasady

1. Nic na siłę.
2. Dbać o realizację ambicji uczniowskich - nie własnych.
3. Stawiać zadania zgodnie z możliwościami i potrzebami ucznia.
4. Dbać o różnorodność prac.
5. Nie konstruować długich, nużących ucznia zadań.
6. Dbać o przyjazną atmosferę.
7. Zawsze oceniać – pamiętać o pozytywnym przekazie.
8. Stosować poglądowe pomoce dydaktyczne.
9. Dyskretnie wspierać.
10. Utrwalać.

Jakie umiejętności kształtować?

Te, które mają sens w przypadku danego ucznia, które jest w stanie wykonać. Nie zmuszamy ucznia niepiśmiennego do tworzenia tabeli w dokumencie tekstowym - opracujmy, dla niego, innych zakres umiejętności do opanowania bądź utrwalenia.

Podstawowe umiejętności kształtowane podczas zajęć komputerowych w SPP to:

Edytor tekstu

- wprowadzanie i formatowanie tekstu,
- wstawianie, skalowanie, formatowanie obrazów,
- stosowanie filtrów/efektów na obrazach,
- rysowanie kształtów i ich formatowanie,
- stosowanie tła dla dokumentu tekstowego
- zapisywanie dokumentów

Edytor grafiki

- rysowanie,
- wypełnianie kolorem,
- wycinanie, wklejanie obiektów,
- stosowanie różnych narzędzi edytora,
- praca z kształtami,
- zapisywanie prac.

Prezentacja multimedialna

- wstawianie slajdów,
- dobór tła i przejść między slajdami,
- wprowadzania tekstu i obrazów
- formatowanie tekstów i obrazów,
- wprowadzanie animacji obiektów
- zapisywanie prezentacji.

Internet

- praca z przeglądarką sieciową (nawigacja po stronie, między stronami, praca w wielu kartach)
- praca z wyszukiwarką sieciową (wyszukiwanie informacji tekstowych i graficznych)
- pobieranie obrazów z sieci (prawa autorskie)
- bezpieczeństwo w Internecie.

Komputer

- włączanie, wyłączanie,
- poprawna obsługa klawiatury,
- podłączanie urządzeń zewnętrznych (pendrive, słuchawki itp...)
- skanowanie, drukowanie, kserowanie,
- Bhp na stanowisku komputerowym.

W jaki sposób?

Jedną ze skutecznych i interesujących metod kształtowania podstawowych umiejętności z zakresu pracy z komputerem i oprogramowaniem biurowym oraz graficznym to praca nad konkretnym tematem – zawsze adekwatnym do tego, co nas aktualnie otacza (pora roku, święta, wydarzenia itp...) albo dotyczącym nas samych. Uczniowie, podczas pracy nad tematami w sposób nieświadomy nabywają umiejętności informatyczne, gdyż skupiają się na zrealizowaniu tematu zajęć. Poniżej prezentuję kilka przykładów z mojej szkolnej praktyki.

Edytor tekstu

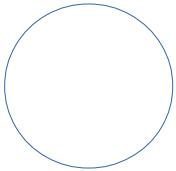
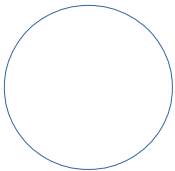
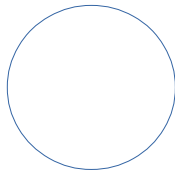
Pokoloruj na czerwono litery, których nie ma w nazwach obrazków.
Poprawną nazwę zapisz obok.

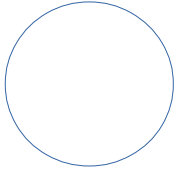
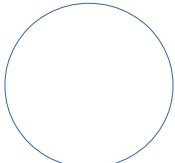
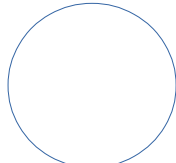


A G K C I Y F O U R W I

Rys. 1: Fragment zadania dotyczącego utrwalania umiejętności formatowania tekstu (w tym przypadku wyróżniania kolorem).

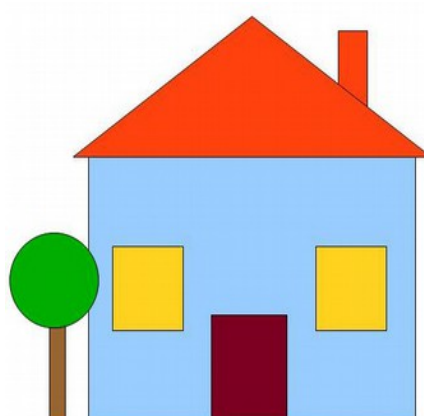
Zadanie: Pokoloruj koła takim kolorem, aby poprawnie dokończyć zdanie.

Żaba jest  . Chmura jest  . Śnieg jest  .

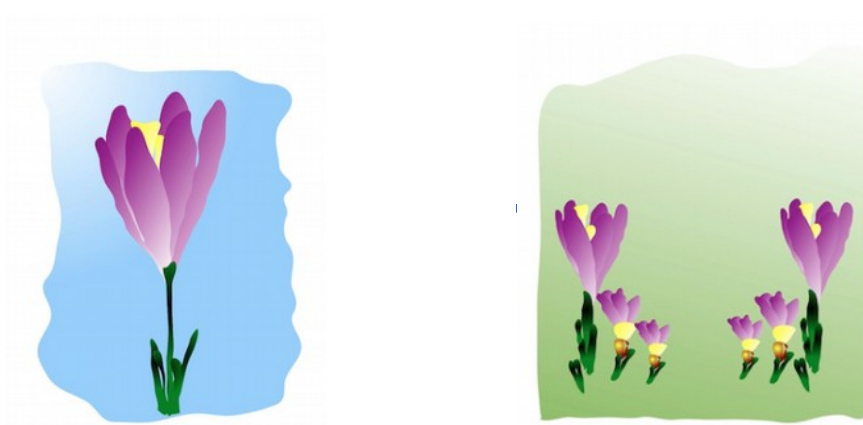
Węgiel jest  . Pomidor jest  . Słońce jest  .

Rys. 2: Kształtowanie umiejętności wypełniania kształtów kolorem

Zadanie 4: Za pomocą narzędzi: prostokąt, trójkąt i elipsa narysuj taki sam domek.



Rys. 3: Rozwijanie umiejętności tworzenia obiektów za pomocą podstawowych kształtów



Rys. 4: Nauka rysowania za pomocą linii odręcznej. Wypełnianie kształtów gradientem.

Podróż w kosmos

Dokonaj obliczeń w tabeli.

17-8=	I	3+4=	M	63+22=	S
11+7=	R	29+7=	Ł	84-21=	Z
61-12=	H	30+15=	W	41-19=	S
33+9=	A	18+9=	O	66+13=	E
68+13=	W	71+16=	K	47+9=	M
75-25=	E	35-7=	S	48+11=	A
		33+19=	R	88+12=	I

Uporządkuj wyniki rosnąco, czyli od najmniejszego do największego. Zapisz je wraz z towarzyszącymi im literami, a dowiesz się, jak nazywał się pierwszy polski kosmonauta.

I																								
9																								

Rys. 5: Praca z tabelą. Wprowadzanie danych do tabeli.
(Uczeń dodatkowo posiada drukowaną kartę pracy do wykonania obliczeń)

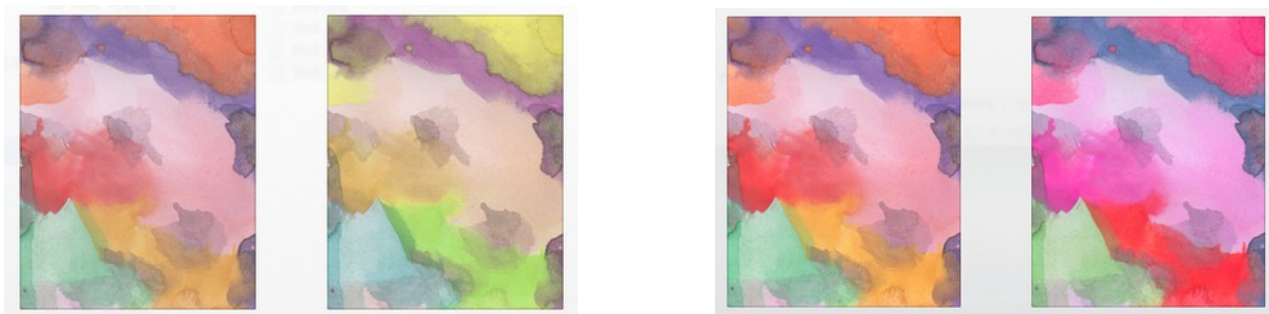
Edytor grafiki



Rys. 6: Rysowanie po konturze. Wypełnianie kolorem



Rys. 7: Kolorowanie własnych portretów w stylu pop-art



Rys. 8: Tworzenie jesiennych abstrakcji. Narzędzia nasycenia i temperatury

Prezentacja multimedialna



Rys. 9: Wykorzystanie wcześniej tworzonych obiektów graficznych w prezentacji multimedialnej. Zastosowanie obrazu, jako tła slajdu

Powyższe przykłady ćwiczeń i prac moich uczniów są tylko niewielkim fragmentem tego, co może wydarzyć się w pracowni komputerowej. Mam nadzieję, że publikacja zainspiruje nauczycieli do wzbogacania własnego warsztatu pracy.