

PROGRAM

zajęć z technologii informacyjnych i komunikacyjnych
dla uczniów szkół podstawowych z klas 4-6

Autorzy programu:

Krzysztof Koroński
Janusz Olczak
Waldemar Zaborski

Program opracowano w ramach projektu: „Atrakcyjna szkoła drogą do sukcesu”
współfinansowanego przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego
w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki 2007–2013

Spis treści:

I.	Wstęp	str. 4
II.	Opis sposobu realizacji celów	str. 5
III	Cele kształcenia i wychowania	str. 6
IV	Treści kształcenia	str. 7
V	Przykładowy plan nauczania	str. 9
VI	Sposoby osiągania celów kształcenia i wychowania	str. 11
VII	Propozycje kryteriów oceny i metod sprawdzania osiągnięć ucznia	str. 15
VIII	Scenariusze zajęć	str. 17
IX	Testy	str. 141

I. Wstęp

Proponowany program adresowany jest do uczniów klas 4-6 szkół podstawowych z miejscowości do 25 tysięcy mieszkańców. Treści odnoszą się wprost do podstawy programowej z informatyki na II etapie kształcenia

Cele szczegółowe projektu „Atrakcyjna szkoła drogą do sukcesu”:

1. Obniżenie liczby zachowań agresywnych i patologicznych uczniów ze szkół podstawowych z województwa zachodniopomorskiego.
2. Wzrost kompetencji nauczycieli w zakresie wyrównywania szans edukacyjnych uczniów oraz wdrażania programów zapobiegania patologii i agresji.
3. Podwyższenie umiejętności kluczowych z informatyki i z języków obcych.
4. Obniżenie częstotliwości występowania zachowań agresywnych i patologicznych uczniów szkół podstawowych, dzięki programowi kształtowania postaw społecznych poprzez sport.
5. Zwiększenie szans edukacyjnych uczniów przejawiających problemy wychowawcze i osobowościowe poprzez program opieki psychologiczno-pedagogicznej.

II. Opis sposobu realizacji celów

Warunkiem koniecznym realizacji poniższego programu jest możliwość prowadzenia zajęć w pracowni komputerowej. Zajęcia z informatyki to zajęcia laboratoryjne, odbywające się w odpowiednio wyposażonej sali. Wskazane jest, aby przy jednym komputerze pracował jeden uczeń. Dopuszczalna jest sytuacja, w której z jednego komputera korzysta dwoje uczniów, ale nie więcej. Liczba uczniów na zajęciach nie powinna przekraczać 15 osób.

Tematyka jest przygotowana dla tak, aby blok zajęć składał się z dwóch 45- minutowych lekcji. Uczniowie powinni spędzać więcej niż połowę każdej lekcji, pracując przy komputerze. Najważniejszym zadaniem nauczyciela jest umożliwienie uczniom pracy przy komputerze z odpowiednim oprogramowaniem, na które składają się, obok systemu operacyjnego z graficznym interfejsem użytkownika, edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny oraz środowisko edukacyjne dostosowane do możliwości uczniów.

W obliczu różnorodności materiału informatyki w szkole podstawowej niezbędne jest stosowanie różnorodnych metod nauczania oraz zapewnienie uczniom jak najlepszych warunków pracy.

III. Cele kształcenia i wychowania

1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem.
2. Świadomość za groźeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.
3. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.
4. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.
5. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.
6. Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a tak że do rozwijania zainteresowań.

Cele kształcenia i wychowania prezentowanego programu odpowiadają celom kształcenia ogólnego zapisanym w nowej podstawie programowej.

IV. Treści kształcenia i opis założonych osiągnięć ucznia

- V.1. Blok zajęć wyrównawczych, uzupełniających brakujące umiejętności.
- V.2. Blok zajęć wyrównawczo-rozwojowych w zakresie tworzenia i przetwarzania grafik i multimediów.
- V.3. Blok zajęć wyrównawczo-rozwojowych w zakresie tworzenia stron www.
- V.4. Blok zajęć realizowanych na 5-dniowym obozie integracyjno-naukowym. Zajęcia prowadzone metodą projektów „Sam mogę coś zrobić”.
- V.5. Blok zajęć integracyjnych realizowanych na 5-dniowym obozie.

Blok zajęć	Zagadnienia tematyczne	Zagadnienia tematyczne	
		Szczegółowe cele kształcące	Szczegółowe cele wychowawcze
V.1. Zajęcia wyrównawcze, uzupełniające brakujące umiejętności	Podstawy bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i urządzeń peryferyjnych. Podstawy opracowywania tekstów. Komputer jako źródło wiadomości i środek porozumiewania się. Komputer partnerem w uczeniu się.	<p>Uczeń zna:</p> <ul style="list-style-type: none"> podstawowe elementy zestawu komputerowego, podstawowe pojęcia związane ze środowiskiem systemowym. <p>Potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> obsługiwać środowisko systemowe za pomocą myszki i klawiatury. 	<p>Uczeń wie:</p> <ul style="list-style-type: none"> jak zachować się w pracowni komputerowej, jak posługiwać się urządzeniami elektrycznymi . <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> bezpiecznie korzystać z urządzeń komputerowych.
V.2. Zajęcia wyrównawczo-rozwojowe w zakresie tworzenia i przetwarzania grafik i multimediów	Opracowywanie rysunków. Tworzenie obrazów. Animacja. Komponowanie melodii. Multimedia – łączenie zdjęć dźwięków i filmów. Tworzenie albumu multimedialnego. Tworzenie prezentacji multimedialnych.	<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> uruchamiać prosty edytor grafiki, posługiwać się komputerowymi narzędziami graficznymi, rysować figury regularne i zamalowywać je, tworzyć własne kompozycje rysunkowe i zapisywać je w pliku, korzystając ze słuchawek i oprogramowania systemowego, odsłuchać zapisane dźwięki, odtwarzać melodie zapisane na pięciolinii (za pomocą przygotowanego oprogramowania) i wybierać instrumenty, rozróżniać sposoby prezentowania informacji za pomocą komputera, wskazać elementy graficznego środowiska systemowego (interfejsu użytkownika) komputera oraz zna ich funkcje, wstawiać grafikę za pomocą operacji „kopiuj – wklej”, używać symboli i znaków graficznych w celu ilustrowania tekstu, utworzyć prostą animację, przygotować prezentację, zmontować krótki film. 	<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> opowiadać o miejscu komputera w naszym życiu i jego roli w kulturze współczesnej, zaprezentować swoją pracę innym. <p>Zna:</p> <ul style="list-style-type: none"> zasady korzystania z zasobów internetowych.

<p>V.3. Blok zajęć wyrównawczo-rozwojowych w zakresie tworzenia stron www,</p>	<p>Analiza treści umieszczanych na stronach www pod kątem bezpieczeństwa w sieci. Elementy budujące strony internetowe, optymalizacja wielkości plików Wykorzystanie gotowych szablonów stron www i ich modyfikacja. Elementy języka HTML. Publikacja treści w sieci.</p>	<p>Uczeń zna:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zagrożenia wynikające z publikowania treści w otwartej sieci, • podstawowe zasady netykiety, • podstawowe nazwy związane w budową strony www. <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystać edytor HTML do modyfikacji szablonu strony www, • stosować znaczniki HTML, • wykorzystać istniejące portale społecznościowe do umieszczania przygotowanych przez siebie materiałów. 	<p>Uczeń wie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jak uchronić siebie przed niebezpieczeństwami wynikającymi z wymiany informacji w sieci. <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zaprezentować swoją osobę innym użytkownikom, • wykorzystać kontakty personalne w sieci do rozwoju własnej osobowości.
<p>V.4. Zajęcia realizowane na 5-dniowym obozie integracyjno-naukowym</p>	<p>Projekt edukacyjny: (trzy tematy dla trzech grup/ zespołów). Okoliczna architektura. Osobliwości przyrodnicze. Historia regionu (ciekawi ludzie wydarzenia, legendy).</p>	<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystać narzędzia TI w celu dokumentowania informacji, • opracować zgromadzone informacje, • zaprezentować wyniki swojej pracy w postaci filmu, prezentacji, albumu, strony internetowej. 	<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • planować pracę, • pracować w zespole, • komunikować się.
<p>V.5. Zajęcia integracyjne realizowane na 5-dniowym obozie</p>	<p>Gry i zabawy integracyjno- poznawcze. Gry i zabawy integracyjno- ruchowe. Zajęcia sportowe. Zajęcia plastyczne. Turnieje: mistrz gier komputerowych, planszowych. Ogniska integracyjne.</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • poznaje siebie i innych członków grupy, • rozwija umiejętności percepcyjno- motoryczne, • rozwija umiejętności umysłowe, • uczy się komunikacji interpersonalnej, • zna zasady gier zespołowych, komputerowych, planszowych. 	<p>Uczeń</p> <ul style="list-style-type: none"> • jest wytrwały, • ćwiczy umiejętność pracy i współpracy, • jest tolerancyjny dla różnic poglądów, • szanuje innych i własną osobę, • ufa członkom grupy, • przełamuje własną nieśmiałość, • potrafi się komunikować z innymi, • potrafi pogodzić się z porażką, • zna zasady szlachetnej rywalizacji.

V. Przykładowy plan nauczania

Blok	Tematy zajęć	Liczba godzin
V.1.	Zasady pracy w pracowni komputerowej, komunikacja z komputerem	2
	Zapoznanie z systemem operacyjnym. Budowa okna, praca z myszką i klawiaturą. Moje biurko (indywidualne ustawienia pulpitu)	2
	Formatowanie tekstu	2
	Plan lekcji. Tabele – tworzenie tabel, wpisywanie tekstu, obramowania, wypełnienia. Układ strony	2
	Ilustrowanie tekstu obrazami. Wstawianie elementów graficznych: obrazu, clipartów, kształtów	2
	Komiks – ćwiczenia w formatowaniu elementów graficznych – tekst i grafika razem	2
	Co mogę podłączyć do komputera – urządzenia peryferyjne	2
	Wprowadzenie do pracy w arkuszu kalkulacyjnym	2
	Domowa księgowość Proste formuły przeliczeniowe i autosumowanie w arkuszu kalkulacyjnym. Planowanie obliczeń	2
	Graficzna prezentacja liczb. Tworzenie wykresu kolumnowego i kołowego dla wybranych danych	2
	Porządki w tabelach. Sortujemy i analizujemy dane, tworzymy różnorodne wykresy	2
	Pogadajmy za pomocą komputera. Sieci komputerowe, komunikacja w sieci, zasady dobrego zachowania się w sieci (netykieta)	2
	Elektroniczny listonosz. Mój e-mail. Zakładanie konta pocztowego, konfiguracja skrzynki pocztowej przesyłanie informacji poprzez listy	2
	Wirtualna podróż. Zasoby Internetu. Wyszukiwanie informacji w sieci. Oprogramowanie dostępne w sieci	2
	Palcem po mapie – ekranie. Wędrowki po okolicy. Przygotowanie referatu, prezentacji, wyszukiwanie informacji. Gromadzenie materiałów (zamiana materiałów papierowych na elektroniczne), tworzenie prezentacji	2
V.2.	Ekspresja plastyczna (malowanie w edytorze graficznym)	2
	Spotkanie na korcie (sztuczki w komputerowym rysowaniu)	2
	Wizytówka – tekst i grafika w edytorze graficznym	2
	Komiks – ilustrowanie fragmentu tekstu lektury szkolnej lub własnego opowiadania	2
	Zapraszamy na uroczystość klasową/szkolną	2
	Cyfrowy obraz – fotografujemy aparatem cyfrowym	2
	Ruchome obrazki. Tworzenie animowanych obrazków przez uczniów (program do tworzenia prezentacji)	2
	Jak zaczynam dzień – opowieść cyfrowa	2
	Obraz i dźwięk. Projekt ze zdjęciami, dźwiękami i filmami	2
	Tworzenie prezentacji klasy ze slajdów wykonanych przez uczniów (program do tworzenia prezentacji)	2
	Moja okolica. Tworzenie albumu multimedialnego	2
	Rysowanie w Logo, rysowanie kwadratu, prostych figur złożonych z kwadratów	2
	Tworzenie rysunków w Logo – rysowanie kolorowych figur geometrycznych, losowy dobór koloru. Procedury bez parametru	2
	Układanie nut na pięciolinii, odtwarzanie melodii z podręcznika do muzyki	2
	Grające obrazy – interaktywna wystawa	2
V.3.	Dziecko w sieci	2
	www – jak to działa	2
	Portale społecznościowe sposobem przekazywania informacji	2
	Jak zaprezentować siebie?	2
	Teksty, grafika, multimedia – elementy stron internetowych	2

	Moja miejscowość, moja szkoła, moje hobby –gromadzenie informacji na wybrany temat	2
	Optymalizacja plików graficznych na potrzeby stron internetowych	2
	Szablony stron internetowych	2
	Modyfikacja elementów graficznych szablonu strony internetowej	2
	Umieszczanie tekstów w szablonie	2
	Prezentacja stron www	2
	HTML jako język znaczników	2
	Systemowy notatnik najprostszym edytorem HTML	2
	Wychodzimy poza szablon	2
	Normy prawne a wolność Internetu. Stop cyberprzemocy	2
V.4.	Projekt edukacyjny: Wprowadzenie do pracy z projektem (podział na zespoły, kontrakt)	2
	Planowanie pracy przydział obowiązków, wybór liderów	4
	Pozyskiwanie informacji – wycieczka plenerowa	6
	Opracowanie informacji z wykorzystaniem sprzętu TI	6
	Przygotowanie prezentacji	8
	Prezentacja wyników pracy grup	3
	Ewaluacja projektu	1
V.5.	Gry i zabawy integracyjno-poznawcze	4
	Gry i zabawy ruchowe	4
	Turniej mistrz gier komputerowych	5
	Turniej mistrz gier planszowych	5
	Ogniska integracyjne	2

VI. Sposoby osiągania celów kształcenia i wychowania

Czynności nauczyciela	Czynności uczniów
Przygotowuje regulamin pracowni (umieszcza go w widocznym miejscu) i omawia na jego podstawie główne zasady zachowania się w pracowni komputerowej. Omawia zasady zdrowej i bezpiecznej pracy przy komputerze	Zapoznają się z regulaminem pracowni komputerowej i stosują go na co dzień. Przestrzegają zasad higienicznej i bezpiecznej pracy przy komputerze
Inspiruje uczniów do dyskusji nad przeznaczeniem poszczególnych elementów komputera i różnymi typami komputerów. Poleca włączenie komputera i wskazuje, jakie czynności wykonuje komputer po jego włączeniu.	Dyskutują na temat różnego wyglądu zewnętrznego komputerów. Omawiają podstawowe elementy komputera (m.in. monitor, mysz, klawiatura, jednostka centralna) i używają ich zgodnie z przeznaczeniem. Wymieniają podstawowe cechy środowiska graficznego.
Systematyzuje pojęcia: sieć komputerowa, logowanie. Zapoznaje uczniów za sposobami logowania się do sieci. Wspólnie z uczniami przygotowuje krótką instrukcję, podającą w punktach kolejne czynności potrzebne do zalogowania się do szkolnej sieci komputerowej.	Zapoznają się z podstawowymi zasadami pracy w sieci komputerowej. Wymieniają podstawowe zasady logowania się do sieci komputerowej. Czytając instrukcję, logują się do sieci pod kontrolą nauczyciela.
Pomaga w uruchomieniu przykładowego programu. W prosty sposób wyjaśnia, na czym polega uruchomienie programu. Inicjuje dyskusję z uczniami na temat różnych sposobów uruchamiania programów.	Uruchamiają przykładowy program w prosty sposób, np. wybierając nazwę z wykazu programów (w menu Start) lub klikając ikonę na pulpicie.
Na przykładzie uruchomionego programu (edytora grafiki), pokazuje przeznaczenie poszczególnych elementów okna. W trakcie wykonywania ćwiczeń stopniowo zapoznaje uczniów ze sposobami pracy z danym programem komputerowym.	Podczas wykonywania ćwiczeń, poznają ogólną budowę okna programu (obszar roboczy i paski: tytułu, menu, narzędzia oraz przewijanie). Wykonują podstawowe operacje w oknie: wybierają opcje i podopcje z menu i z listy wyboru, korzystają z wybranych narzędzi programu, korzystają z menu kontekstowego. Wykonują podstawowe operacje na oknie programu: zwiijają okno do przycisku na pasku zadań (minimalizują) i rozwijają je oraz zmieniają położenie i rozmiar okna. Prawidłowo kończą pracę programu, zamykając okno.
Uzasadnia konieczność posiadania licencji na używane programy komputerowe.	Zapoznają się z zasadami korzystania z programów (licencja, programy odpłatne i nieodpłatne). Dyskutują na temat legalności oprogramowania (na przykładzie gier) oraz wynikających z tego konsekwencji moralnych i prawnych.
Inicjuje dyskusję na temat wirusów komputerowych. Podaje przykłady.	Dyskutują na temat skutków działania wirusów komputerowych i sposobów ochrony zasobów komputera.
Organizuje (w miarę możliwości) wyjście do miejsc, w których stosuje się komputery, np. do biblioteki szkolnej. Wskazuje programy, które pomagają w wykonywaniu pracy, np. nauczyciela, architekta, grafika, lekarza, autora książek. Wskazuje, w jaki sposób komputer pomaga w pracy i życiu osobom niepełnosprawnym.	Przygotowują się w domu do dyskusji na temat zastosowania komputera w pracy, życiu codziennym i otoczeniu. Podają przykłady urządzeń opartych na technice komputerowej. Wymieniają przykładowe programy edukacyjne, które można wykorzystać do nauki, np. języków obcych, historii, gry na gitarze. Korzystają z komputera jako źródła informacji i narzędzia komunikacji.
Dyskutuje z uczniami na temat gier komputerowych. Wyjaśnia na konkretnych przykładach, w jaki sposób gry mogą bawić i uczyć, ale również wpływać na negatywne zachowania uczniów.	Dyskutują o znanych im grach komputerowych, podając przykłady, m.in. gier dydaktycznych. Starają się samodzielnie ocenić, jakie elementy gry są nieodpowiednie, np. elementy przemocy i okrucieństwa, wirtualna rzeczywistość.

<p>Przygotowuje odpowiednio środowisko pracy na szkolnych komputerach, wskazując uczniom miejsce zapisu ich prac. Wyszukuje z uczniami podobieństwa i różnice w nazywaniu dokumentów, zapisywaniu i otwieraniu istniejących dokumentów niezależnie od programu. Zaleca częsty zapis dokumentu podczas pracy nad nim.</p>	<p>Określają, czym jest dokument komputerowy, nazywają go i zapisują w określonym przez nauczyciela miejscu (folderze, dysku). Pracują nad dokumentem komputerowym (tekstowym, rysunkiem, tabelą arkusza kalkulacyjnego, prezentacją) i zapisują go co pewien czas. Otwierają istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze i przeglądają go. Ćwiczą modyfikowanie istniejących dokumentów i ponowne je zapisują, pod tą samą lub inną nazwą. Uzasadniają zalety częstego zapisywania dokumentu podczas pracy nad nim. Prawidłowo kończą pracę z dokumentem komputerowym.</p>
<p>Organizuje możliwość drukowania dokumentów komputerowych, podczas pracy na autonomicznym komputerze i w szkolnej sieci komputerowej.</p>	<p>Drukują wybrane dokumenty pod kierunkiem nauczyciela.</p>
<p>Rozpoczyna dyskusję na temat nośników danych i sposobów porządkowania plików na nośnikach pamięci masowej. Pokazuje przykładowe nośniki. Podczas korzystania z przykładowego programu pokazuje strukturę folderów, wyjaśniając pojęcia: folder nadrzędny i podrzędny.</p>	<p>Podają przykłady różnych nośników danych. Ćwiczą operacje na plikach: odszukują plik w strukturze folderów, kopiują i przenoszą pliki do innego folderu na dysku twardej i na inny nośnik. Zmieniają nazwę pliku. Wykonują operacje na folderach i plikach: tworzą foldery, przeglądają strukturę folderów, kopiują i przenoszą foldery, zmieniają nazwę i usuwają wybrany folder. Uzasadniają potrzebę zmiany nazwy pliku lub folderu.</p>
<p>Podczas wykonywania ćwiczeń przez uczniów zwraca uwagę na metody pracy stosowane niezależnie od programu komputerowego, w którym się pracuje. Omawia na konkretnym przykładzie działanie Schowka i metodę <i>przeciągnij i upuść</i>.</p>	<p>Wykonując ćwiczenia, posługują się myszą, klawiaturą, w tym klawiszami sterującymi, kursorem i wybranymi skrótami klawiaturowymi. Ćwiczą korzystanie ze schowka, m.in. do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu. W ćwiczeniach często stosują metodę <i>przeciągnij i upuść</i>, m.in. do: wykonywania operacji na oknie, zmiany położenia obrazu wstawionego do tekstu, przeniesienia plików na inny nośnik.</p>
<p>Pokazuje kilka grafik komputerowych, rysunki wykonane na plastyce przez uczniów metodami tradycyjnymi i oraz kilka reprodukcji obrazów tworzonych metodami tradycyjnymi, np. farbami olejnymi na płótnie. Przygotowuje kilka przykładowych plików graficznych potrzebnych do ćwiczeń lub korzysta z plików gotowych (dołączanych zwykle do podręcznika lub poradnika metodycznego); umieszcza je w folderze przeznaczonym dla uczniów. W trakcie wykonywania ćwiczeń przez uczniów, stopniowo omawia możliwości edytora grafiki. Poleca wykonywanie ćwiczeń i korzystanie z opisu sposobu ich wykonania. Pomaga uczniom, którzy nie radzą sobie z odszukiwaniem opcji menu. Ocenia wykonane ćwiczenia. Inicjuje dyskusję na temat zalet i wad rysowania za pomocą programu komputerowego.</p>	<p>Porównują rysunki komputerowe z rysunkami odręcznymi i obrazami. Tworzą rysunek w prostym edytorze graficznym, stosując podstawowe narzędzia malarskie (<i>Ołówek, Pędzel, Aerograf, Krzywa, Linia, Gumka</i>). Tworzą rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, wielokątów, elips, okręgów). Wypełniają kolorem obszary zamknięte; stosują kolory niestandardowe. Wprowadzają napisy w obszarze rysunku. Ustalają parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie. Wykonują operacje na fragmencie rysunku: zaznaczają, wycinają, kopiują i wklejają go w inne miejsce na tym samym rysunku i do innego rysunku. Przekształcają obraz: wykonują odbicia lustrzane, obroty, pochylenie i rozciąganie obrazu. Wykorzystują możliwość rysowania w powiększeniu, aby rysować bardziej precyzyjnie i poprawiać rysunki.</p>

<p>Prowadzi dyskusję na temat powstania pisma, nawiązuje do rozwoju urządzeń do pisania.</p> <p>Wspólnie z uczniami wyszukuje podobieństwa i różnice w metodach redagowania tekstów – pisanie ręczne, za pomocą maszyny, pisanie z wykorzystaniem techniki komputerowej. Pokazuje przykłady tekstów utworzonych tymi metodami.</p> <p>Przed rozpoczęciem zajęć: upraszcza środowisko programowe, m.in. minimalizuje liczbę pasków narzędzi w edytorze tekstu, z którego korzystają uczniowie.</p> <p>Przygotowuje kilka przykładowych plików tekstowych lub korzysta z plików gotowych; pliki umieszcza w folderze przeznaczonym dla uczniów.</p> <p>Zwraca uwagę na estetyczny wygląd tekstu oraz na dbałość o jego formę. Omawia podstawowe zasady formatowania i redagowania tekstu.</p>	<p>Dyskutują na temat różnych metod zapisu informacji i rozwoju urządzeń do pisania. Porównują teksty komputerowe z tekstami stworzonymi innymi metodami.</p> <p>Porównują okna: edytora tekstu i grafiki. Wskazują podobieństwa i różnice.</p> <p>W oknie edytora tekstu wyróżniają obszar pisania tekstu, rozróżniają kursor tekstowy i kursor myszy.</p> <p>Piszą prosty tekst na zadany temat (czcionką domyślną). Potrafią uzyskiwać wielkie litery i litery ze znakami diakrytycznymi oraz usuwać znaki.</p> <p>Przemieszczają się po tekście za pomocą kursora myszy, klawiszy sterujących kursorem i pasków przewijania.</p> <p>Tworzą akapity tekstu, ustawiają wcięcie pierwszego wiersza akapitu. Wyrównują akapity (do lewej, do prawej, do środka, justują). Zmieniają parametry czcionek (krój, kolor, rozmiar) w tekście.</p> <p>Pisząc teksty, stosują podstawowe zasady redagowania tekstów, m.in.: prawidłowe wstawianie spacji przy znakach interpunkcyjnych i nawiasach.</p>
<p>Inspiruje uczniów do wyszukania różnic i podobieństw w sposobie wykonywania operacji na fragmentach rysunku i tekstu.</p> <p>Pokazuje na przygotowanych wcześniej dokumentach przykłady wstawiania różnych obiektów do tekstu.</p> <p>Pomaga uczniom w drukowaniu wybranych prac.</p> <p>Ocenia wykonane ćwiczenia.</p> <p>Inicjuje dyskusję na temat zalet i wad opracowywania tekstów za pomocą programu komputerowego.</p>	<p>Wykonują operacje na fragmencie tekstu: zaznaczają, wycinają, kopiują i wklejają go w inne miejsce w tym samym tekście i do innego dokumentu.</p> <p>Wyróżniają fragmenty tekstu, stosując obramowanie i cieniowanie.</p> <p>Wstawiają do tekstu obrazy: fragmenty rysunku, obrazy zapisane w pliku, rysunki <i>ClipArt</i>, obiekty <i>WordArt</i>, <i>Autokształty</i>.</p> <p>Stosują metodę wklejania fragmentu rysunku przez Schowek i wstawiają obraz z pliku.</p> <p>Wstawiają prostą tabelę do tekstu. Umieszczają w niej dane, wykonują obramowanie tabeli i formatują wprowadzone do komórek teksty lub liczby. Wstawiają dodatkową kolumnę lub wiersz.</p> <p>Przygotowują projekty łączące tekst z grafiką. Umieszczają tekst w Autokształcie.</p>
<p>Podaje przykłady urządzeń stosowanych do przeprowadzenia prezentacji, w tym prezentacji multimedialnej.</p> <p>Na podstawie przygotowanej przykładowej prezentacji, wspólnie z uczniami, wyjaśnia podstawowe zasady przygotowania prezentacji multimedialnej, w tym zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie.</p> <p>W trakcie wykonywania ćwiczeń stopniowo wskazuje możliwości programu do tworzenia prezentacji.</p> <p>Wyszukuje z uczniami podobieństwa w posługiwaniu się poznanymi programami komputerowymi (edytorem tekstu, grafiki i programem do przygotowywania prezentacji).</p>	<p>Odpowiadają na pytania: „Wymień i omów sposoby prezentacji informacji”, „Podaj przykłady urządzeń umożliwiających przeprowadzenie prezentacji”, „Wymień etapy przygotowania prezentacji”.</p> <p>Opracowują plan prezentacji.</p> <p>Wykonują prostą prezentację komputerową: dobierają właściwy krój i rozmiar czcionki; prawidłowo rozmieszczają elementy na slajdzie; ustawiają parametry animacji; dodają przejścia slajdów</p> <p>Zapisują i uruchamiają prezentację jako Pokaz programu PowerPoint.</p>
<p>Dyskutuje z uczniami na temat podobieństw i różnic między tradycyjnymi a komputerowymi źródłami informacji.</p> <p>Systematyzuje pojęcia: Internet, strona internetowa, adres internetowy, hiperłącze.</p> <p>Dyskutuje z uczniami na temat różnych usług internetowych.</p> <p>Stopniowo wdraża uczniów do poszukiwań informacji za pomocą Internetu i postrzegania Internetu jako źródła informacji na prawie każdy temat.</p> <p>Przygotowuje tak pracownię komputerową, aby uniemożliwić wchodzenie na strony, które nie są przeznaczone dla dzieci.</p> <p>Uzmysławia uczniom, jakie zagrożenia niesie ze sobą Internet.</p> <p>Inicjuje dyskusję na temat zalet i wad korzystania z Internetu.</p>	<p>Wymieniają przykłady różnych źródeł informacji.</p> <p>Odpowiadają na pytanie: „Czym jest Internet, strona internetowa, adres internetowy, hiperłącze?”.</p> <p>Wymieniają przykłady usług internetowych.</p> <p>Omawiają przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej. Otwierają i przeglądają strony internetowe w przeglądarce.</p> <p>Korzystają z wyszukiwarki internetowej.</p> <p>Wyszukują hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach.</p> <p>Omawiają wady i zalety korzystania z usług internetowych.</p> <p>Wymieniają zagrożenia internetowe (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty).</p>

<p>Dyskutuje z uczniami na temat podobieństw i różnic między tradycyjnymi sposobami komunikacji a pocztą elektroniczną. Zwraca uwagę na potrzebę przestrzegania zasad właściwego zachowania w sieci. Zapoznaje uczniów z zasadami netykiety i bezpiecznego korzystania z poczty elektronicznej (ochrona komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną).</p> <p>Na konkretnych przykładach pokazuje zasady redagowania i wysyłania listów elektronicznych (do jednego i do wielu adresatów), dołączania załączników do listu oraz korzystania z książki adresowej.</p> <p>Inicjuje dyskusję na temat zalet i wad korzystania z poczty elektronicznej.</p>	<p>Wymieniają przykłady różnych sposobów komunikacji. Omawiają przeznaczenie poszczególnych elementów okna programu pocztowego.</p> <p>Wyjaśniają pojęcia: <i>poczta elektroniczna, adres e-mail</i>.</p> <p>Piszą, wysyłają (do jednego i do wielu adresatów) i odbierają listy. Stosują podstawowe zasady redagowania listów elektronicznych oraz zasady netykiety.</p> <p>Dołączają załączniki do listu elektronicznego. Korzystają z książki adresowej.</p> <p>Wymieniają zasady bezpiecznego korzystania z poczty elektronicznej.</p> <p>Wymieniają podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną.</p>
<p>Systematyzuje podstawowe pojęcia: komórka, adres komórki, zakres komórek, formuła.</p> <p>Proponuje wykonanie prostych obliczeń za pomocą arkusza kalkulacyjnego.</p> <p>Pomaga w pracy z programem (korzystanie z funkcji Suma i działanie przycisku <i>Autosumowanie</i>).</p> <p>Poleca przypomnienie zasad formatowania tekstów.</p>	<p>Wykonują proste obliczenia na kalkulatorze komputerowym. Odpowiadają na pytania: „Jak zbudowany jest arkusz kalkulacyjny?”, „Czym jest komórka, zakres komórek, formuła, z czego składa się adres komórki?”, wskazują wiersze i kolumny.</p> <p>Tworzą proste tabele w arkuszu. Wstawiają nowe wiersze i kolumny. Dodają obramowania komórek tabeli.</p> <p>Wprowadzają dane (liczby, napisy) do komórek arkusza. Tworzą proste formuły oparte na liczbach.</p> <p>Stosują funkcję Suma do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu (korzystają z przycisku <i>Autosumowanie</i>).</p>
<p>omaga uczniom w korzystaniu z Kreatora wykresów do tworzenia prostego wykresu dla jednej lub dla dwóch serii danych.</p>	<p>Tworzą prosty wykres dla jednej i dwóch serii danych. Korzystają z <i>Kreatora wykresów</i>.</p> <p>Tworzą wykres kolumnowy i kołowy.</p> <p>Umieszczają na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych.</p>
<p>Wyjaśnia pojęcia: <i>animacja, obraz animowany</i>. Zapoznaje uczniów z przykładowym programem edukacyjnym przeznaczonym do tworzenia animacji komputerowych.</p> <p>Pomaga w przygotowaniu animacji komputerowej.</p>	<p>Wymieniają przykłady filmów animowanych, utworzonych z wykorzystaniem techniki komputerowej.</p> <p>Korzystają z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia animacji.</p> <p>Projektują i tworzą proste animacje komputerowe. Tworzą kolejne kroki (klatki) animacji.</p> <p>Zapisują i odtwarzają animacje.</p>
<p>Zapoznaje uczniów z zasadami tworzenia programu komputerowego przy użyciu programu edukacyjnego.</p>	<p>Piszą prosty program przy użyciu języka edukacyjnego.</p> <p>Stosują podstawowe polecenia danego języka. Stosują wielokrotne powtarzanie tych samych czynności.</p>

VII. Propozycje kryteriów oceny i metod sprawdzania osiągnięć ucznia

Zajęcia z informatyki są w ogromnej większości ćwiczeniami praktycznymi, które powinny kończyć się pewnym efektem. Wynik pracy na lekcji trzeba systematycznie oceniać. Oceniamy głównie, czy efekt jest zgodny z postawionym zadaniem, na przykład: czy procedura utworzona przez ucznia daje właściwy wynik. Mniejsze znaczenie ma sposób rozwiązania. Jeśli wynik jest dobry, trzeba ocenić pracę ucznia dobrze, jeśli w dodatku sposób rozwiązania jest interesujący, możemy ocenić pracę bardzo dobrze. Innym, dodatkowym elementem, który może wpłynąć na ocenę jest sposób pracy ucznia w trakcie lekcji.

Uważamy, że najistotniejszym elementem oceniania jest systematyczne opisywanie wyników, stylu pracy i postępów uczniów. W informatyce, gdzie poziom wyjściowy uczniów bywa bardzo różny, szczególnie istotne jest zwracanie uwagi na postępy uczniów i docenianie ich. Wystawianie stopni, zwłaszcza końcowych, powinno być zgodne z opracowanym w szkole systemem. W naszej praktyce spotkaliśmy się z różnymi formami oceniania: systemem punktowym, zaliczeniowym, i nie powodowało to żadnych trudności w nauczaniu gdy ocenie takiej towarzyszył opis osiągnięć uczniów.

Ważne jest również przyzwyczajanie uczniów do samodzielnego oceniania swojej pracy, stosowania kryteriów oceny i dyskusowania, czy rozwiązanie jest udane. Będzie to łatwiejsze, jeśli uczniowie będą wiedzieli jak i na jakich zasadach ich oceniamy. Powinniśmy więc starać się uzasadniać nasze oceny i omawiać je z uczniami. Jeszcze ważniejsze jest, aby uczniowie zaczęli odczuwać potrzebę doskonalenia swojej pracy, stąd już tylko krok do samokształcenia, które jest kluczową umiejętnością w XXI wieku.

Wymagania, jakie trzeba spełnić, aby uzyskać ocenę:

Celującą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji i zadania dodatkowe. Jego wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które są zawarte w programie informatyki. Jest aktywny na lekcjach i pomaga innym. Ćwiczenia na lekcji wykonuje bezbłędnie, trzeba dostarczać mu dodatkowych, trudniejszych zadań. Bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny. Wykonuje dodatkowe prace informatyczne, takie jak przygotowanie pomocniczych materiałów na komputerze, pomoc innym nauczycielom w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

Bardzo dobrą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji. Opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie informatyki. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi pomagać innym w pracy. Zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.

Dobrą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania. Opanował większość wiadomości i umiejętności, zawartych w programie informatyki. Na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy. Prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.

Dostateczną

Uczeń potrafi wykonać na komputerze proste zadania, czasem z niewielką pomocą. Opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. W większości wypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia.

Dopuszczającą

Uczeń czasami potrafi wykonać na komputerze proste zadania, opanował część umiejętności zawartych w podstawie programowej. Na lekcjach pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy niektórych wykonywanych ćwiczeń. Braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności informatycznych w toku dalszej nauki.

Niedostateczną

Uczeń nie spełnia wymagań niezbędnych do uzyskania oceny dopuszczającej.

Zalecana literatura

- Bednarek J., Multimedia w kształceniu, Warszawa 2008
Dzierzgowska I., Jak uczyć metodami aktywnymi, Warszawa 2007
Kobylewska J., Butkiewicz M., Edukacja filmowa w szkole podstawowej i średniej, Warszawa 1985
Kranas W., Lekcje z komputerem. Warszawa 2004
Lisiecki J., Metodyka pracy z filmem wśród dzieci i młodzieży, Warszawa 1993
Mikina A., Zając B., Jak wdrażać metodę projektów?, Kraków 2006
Szablowski S., E-learning dla nauczycieli, Rzeszów 2009
Walat W., Edukacyjne zastosowania hipermediów, Rzeszów 2007
Interaktywne metody nauczania, Toruń 2001.

VIII. Scenariusze zajęć

Oznaczenie scenariusza: V.1.1

Temat zajęć: Zasady pracy w pracowni komputerowej, komunikacja z komputerem.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: przygotowanie do bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej.

Cele szczegółowe:

- uczeń poznaje zasady bezpiecznej pracy z komputerem,
- uczy się bezpiecznej pracy z komputerem,
- uczeń poznaje prawidłową postawę podczas pracy z komputerem,
- uczeń zapoznaje się z obowiązującym w pracowni komputerowej regulaminem,
- uczeń zapoznaje się z zestawem komputerowym w pracowni szkolnej,
- uczeń ćwiczy umiejętności włączania i wyłączania komputera,
- uczeń ćwiczy umiejętności uruchamiania podstawowych aplikacji komputerowych,
- uczeń ćwiczy posługiwanie się myszą i klawiaturą,
- uczeń zapoznaje się z widokiem okienka Windows,
- uczeń poznaje nowe środowisko pracy.

Po zajęciach uczestnik:

- zna bezpieczne zasady pracy z komputerem,
- stosuje się do postanowień regulaminu,
- wie, kiedy można włączyć i wyłączyć komputer,
- potrafi maksymalizować widok okna, przywrócić jego wymiar, zminimalizować i zamknąć otwartą aplikację,
- wie i stara się utrzymać prawidłową postawę podczas pracy z komputerem,
- dokonuje samooceny swojego działania,
- potrafi wskazać swoje słabe i mocne strony.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- regulamin pracowni,
- projektor multimedialny,
- plansze dydaktyczne.

Metody pracy:

- praca z całą grupą (klasą),
- praca indywidualna,
- praca w parach,
- praca w grupach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć.			5	
3.	Przedstawienie regulaminu pracowni komputerowej i warunków bezpiecznej pracy z komputerem.	Uczniowie zapoznają się z omawianym regulaminem pracowni, zapisują temat do zeszytu.	Regulamin, wydruki, plansza z wzorowym stanowiskiem komputerowym.	15	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela.
4.	Przedstawienie sposobu uruchamiania komputera i urządzeń peryferyjnych.	Uczniowie uruchamiają komputer na polecenie nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Podanie właściwego algorytmu i przestrzeganie procedur, czytanie i interpretacja komunikatów.
5.	Pokazanie wyglądu pulpitu.	Uczniowie zapoznają się z pulpitem komputera, odnajdują poszczególne ikonki.	Widok z projektora.	10	Zadają pytania, wskazują różnice.
6.	Przedstawienie menu <i>START</i> i zainstalowanych aplikacji.	Uczniowie otwierają i poznają zawartość menu <i>START</i> .	Widok z projektora lub planszy albo przekazanie obrazu na ekrany uczniów.	10	Oglądają, zadają pytania, przyswajają terminy związane z pracą przy komputerze.
7.	Pokazanie sposobu właściwego uruchomienia aplikacji (programu).	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Identyfikują błędne działania, korygują postawę przy komputerze.
8.	Pokazanie struktury drzewa katalogów – wyjaśnienie pojęć: katalog, podkatalog, plik.	Szukają folderów, podfolderów i plików, które są zapisane na dysku komputera.	Widok z projektora.	10	Porównują widok z projektora z tym, co widzą na swoim ekranie.
9.	Podsumowanie zajęć.	Przypominają postanowienia regulaminu, omawiają postawę przy komputerze.		10	Znają „klik” pojedynczy i podwójny oraz zasady stosowania prawego przycisku myszy i właściwe ułożenie płaców na klawiaturze.
10.	Ewaluacja zajęć.	Uczniowie oceniają zajęcia.		5	Każdy uczeń wypowiada się, co było dla niego nowe, z czym miał największy kłopot i jak nauczyciel pomógł mu w znalezieniu rozwiązania.

Załączniki:

- Regulamin szkolnej pracowni komputerowej.
- Plansze poglądowe.

Oznaczenie scenariusza: V.1.2

Temat zajęć: Zapoznanie z systemem operacyjnym. Budowa okna, praca z myszką i klawiaturą. Moje biurko (indywidualne ustawienia pulpitu).

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z systemem operacyjnym zainstalowanym na komputerach, indywidualne ustawienia pulpitu, tapety, zakładanie indywidualnych folderów.

Cele szczegółowe:

- zasady bezpiecznej pracy z komputerem,
- prawidłowa postawa podczas pracy z komputerem,
- przestrzeganie postanowień regulaminu pracowni,
- zapoznanie z systemem operacyjnym zainstalowanym w pracowni,
- przestrzeganie zasad właściwego włączania i wyłączania komputera,
- ćwiczenie umiejętności uruchamiania podstawowych aplikacji komputerowych,
- doskonalenie posługiwania się myszką i klawiaturą,
- uczeń zapoznaje się z widokiem okienka Windows,
- poznanie nowego środowiska pracy.

Po zajęciach uczestnik:

- zna i stosuje bezpieczne zasady pracy z komputerem,
- przestrzega postanowień regulaminu pracowni komputerowej,
- stara się utrzymać prawidłową postawę podczas pracy z komputerem,
- przestrzega prawidłowego układu rąk na klawiaturze,
- wie, kiedy może samodzielnie włączyć i wyłączyć komputer,
- potrafi otworzyć wskazaną przez nauczyciela aplikację (program)
- potrafi wymienić elementy pulpitu,
- potrafi zmienić tapetę i ustawić inne tło,
- potrafi ustawić wygaszacz ekranu,
- wie, co kryje się pod prawym przyciskiem myszy.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- regulamin pracowni,
- projektor multimedialny,
- plansze dydaktyczne,
- zrzuty ekranowe,
- instrukcje dla ucznia.

Metody pracy:

- praca z całą grupą (klasą),
- praca indywidualna,
- praca w parach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć.			5	
3.	Przedstawienie regulaminu pracowni komputerowej i warunków bezpiecznej pracy z komputerem.	Uczniowie zapoznają się z omawianym regulaminem pracowni, zapisują temat do zeszytu.	Regulamin, wydruki, plansza z wzorowym stanowiskiem komputerowym.	10	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela.
4.	Przypomnienie sposobu uruchamiania komputera.	Uczniowie uruchamiają komputer na polecenie nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Przypomnienie właściwego algorytmu, przestrzeganie procedur, czytanie i interpretacja komunikatów.
5.	Pokazanie wyglądu pulpitu.	Uczniowie zapoznają się z pulpitem komputera, odnajdują poszczególne ikonki.	Widok z projektora.	10	Zadają pytania, wskazują różnice.
6.	Przypomnienie menu <i>START</i> i zainstalowanych aplikacji, stosowanie poprawnego nazewnictwa, opis systemów Windows i Linux, wyjaśnianie pojęć.	Uczniowie otwierają i poznają zawartość menu <i>START</i> .	Widok z projektora lub planszy albo przekazanie obrazu na ekrany uczniów.	10	Przyswajają terminy związane z pracą przy komputerze; porównanie okienek dwóch systemów i wskazanie różnic.
7.	Pokazanie sposobu zmiany ustawień pulpitu.	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Ustawiają nowe tło, zmieniają wygaszacz ekranu, sprawdzają zastosowane ustawienia. Porównują widok z projektora z tym, co widzą na swoim ekranie, przyswajają właściwe określenia lub notują do zeszytu.
8.	Przypomnienie struktury drzewa katalogów – wyjaśnienie pojęć: katalog, podkatalog, plik.	Szukają folderów, podfolderów i plików, które są zapisane na dysku komputera, zakładają własny folder, zapisują zmiany, zapoznają się z opisem okien.	Widok z projektora.	15	Porównują widok z projektora z tym, co widzą na swoim ekranie, przyswajają właściwe określenia lub notują do zeszytu.
9.	Podsumowanie zajęć.	Przypominają postanowienia regulaminu, omawiają postawę przy komputerze.		10	Poznają i stosują nowe określenia.
10.	Ewaluacja zajęć.	Uczniowie oceniają zajęcia.		5	Wskazują, czego dowiedzieli się na zajęciach, przypominają nowe nazwy, określenia itd.

Załączniki:

- Zrzuty ekranowe (w zależności od zainstalowanego systemu operacyjnego i pakietu MS Office).
- Plansze edukacyjne (dostarczane przez wydawnictwa edukacyjne).
- Instrukcje dla ucznia przygotowane przez nauczyciela lub w oparciu o podręcznik.

Oznaczenie scenariusza: V.1.3

Temat zajęć: Formatowanie tekstu.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z edytorem tekstów.

Cele szczegółowe:

- uczeń poznaje zainstalowane programy umożliwiające pisanie tekstów,
- poznaje okienko edytora,
- uczeń zapoznaje się paskiem nazwy,
- uczeń zapoznaje się paskiem menu,
- uczeń zapoznaje się z paskami narzędzi: standardowy i formatowanie,
- uczeń zapoznaje się z przyciskami i suwakami,
- uczeń zapoznaje się z obszarem roboczym,
- uczeń zapoznaje się ze znakami wyświetlanymi na ekranie, ale niedrukowalnymi,
- uczeń poznaje zasady pisania wielkimi i małymi literami oraz zastosowanie polskich znaków diakrytycznych,
- uczeń zapoznaje się ze sposobami zapisywania dokumentów,
- uczeń poznaje sposoby znajdowania i otwierania zapisanych dokumentów.

Po zajęciach uczestnik:

- zna podstawowe paski narzędzi i potrafi z nich korzystać,
- stosuje się do zasad pisania,
- wie, jaki rodzaj czcionki zawiera polskie znaki diakrytyczne,
- potrafi zapisać dokument w swoim folderze (katalogu),
- potrafi zmienić nazwę dokumentu i poprawić napisany tekst,
- potrafi właściwie sformatować prosty tekst,
- dokonuje samooceny swojego działania,
- potrafi wskazać swoje słabe i mocne strony podczas pisania tekstu.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- projektor multimedialny,
- plansze dydaktyczne ze skrótami klawiaturowymi.

Metody pracy:

- praca indywidualna,
- praca w parach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć.			5	
3.	Zapoznanie z edytorami tekstów.	Uczniowie zapoznają się z Notatnikiem i WordPadem oraz MS Wordem.	Instrukcje dla ucznia, plansze, wydruki.	10	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela.
4.	Przedstawienie podstawowych narzędzi edytorskich.	Uczniowie uruchamiają pakiet MS Office i pod kierunkiem nauczyciela poznają narzędzia edytorskie.	Widok z projektora.	15	Podanie właściwego algorytmu dotyczącego sporządzania dokumentu tekstowego – od planowania do wykonania.
5.	Pokazanie wyglądu napisanego tekstu z zastosowaniem spacji twardych i miękkich enterów oraz tabulatorów.	Uczniowie zapoznają się z klawiszami alfanumerycznymi oraz funkcyjnymi i skrótami klawiaturowymi mającymi zastosowanie podczas pisania.	Widok poprawnie sporządzonego dokumentu tekstowego z projektora.	10	Zadają pytania, wskazują różnice.
6.	Przekazanie tekstu na kartach do sformatowania w edytorze.	Uczniowie przepisują tekst.	Widok z projektora testu po przepisaniu w edytorze.	15	Oglądają, zadają pytania, porównują sposób wyświetlenia oraz zastosowany krój i rodzaj czcionki.
7.	Pokazanie sposobu właściwego formatowania tekstu.	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Identyfikują błędy, korygują działania.
8.	Pokazanie sposobu i miejsca zapisu sporządzonego dokumentu.	Szukają swojego folderu i zapisują dokument.	Widok z projektora.	10	Zadają pytania i szukają wsparcia.
9.	Podsumowanie zajęć.	Przypominają, czego się dowiedzieli i jakie narzędzia do formatowania tekstu poznali.		3	Potrafią zlokalizować zapisany dokument i ponownie go wyedytować.
10.	Kończenie pracy z edytorem i wyłączenie komputera.	Zamykają okienko edytora, kończą pracę w systemie, wyłączają komputer.		2	
11.	Ewaluacja zajęć.	Uczniowie oceniają zajęcia.		5	Potrafią powiedzieć, czego się nauczyli, jakie trudności napotkali, w czym pomogły im instrukcje i uwagi nauczyciela.

Załączniki:

- Zrzuty ekranowe (w zależności od zainstalowanego systemu operacyjnego i pakietu MS Office).
- Instrukcje dla ucznia.
- Plansze z często stosowanymi skrótami klawiaturowymi.
- Plik ćwiczeniowy.

Oznaczenie scenariusza: V.1.4

Temat zajęć: Plan lekcji. Tabele – tworzenie tabel, wpisywanie tekstu, obramowania, wypełnienia. Układ strony.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6

Cel ogólny: przygotowanie do tworzenia tabel w edytorze tekstów.

Cele szczegółowe:

- poznanie i doskonalenie zasad pracy z edytorem tekstów,
- poznanie sposobów wstawiania tabeli,
- zasady ustawiania czcionek i wpisywania tekstu do tabeli,
- zasady ustawienia wysokości wierszy i szerokości kolumn,
- doskonalenie umiejętności poprawnego pisania w edytorze tekstów,
- poznanie sposobów zmiany grubości i koloru obramowania tabeli i poszczególnych komórek,
- poznanie sposobów scalania komórek w tabeli,
- poznanie sposobów sortowania danych,
- poznanie zasad wpisywania danych liczbowych do tabeli,
- poznanie formuł dostępnych w edytorze tekstów,
- poznanie zasad wstawiania punktów i ułamków,
- poznanie zmiany ustawień parametrów i układu strony.

Po zajęciach uczestnik:

- coraz sprawniej posługuje się narzędziami edytorskimi,
- potrafi wstawiać tabele według własnego projektu,
- zna zasady wpisywania tekstu do poszczególnych komórek tabeli,
- potrafi właściwie sformatować tekst,
- potrafi scalić sąsiadujące komórki,
- potrafi wstawiać dodatkowe wiersze i kolumny,
- potrafi wyróżnić niektóre komórki,
- potrafi zastosować formułę do sumowania danych liczbowych,
- potrafi zmienić sposób i kolor obramowania tabeli i poszczególnych komórek,
- potrafi samodzielnie zapisać dokument,
- potrafi samodzielnie dopasować parametry i układ strony do wstawianej tabeli,
- potrafi zapisać dokument z kopią zapasową i ochronić go hasłem.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- projektor multimedialny,
- plansze dydaktyczne.

Metody pracy:

- praca z całą grupą (klasą),
- praca indywidualna,
- praca w parach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć i tematu lekcji.			5	
3.	Przedstawienie nowych możliwości edytora tekstów.	Uczniowie zapoznają się ze sposobami wstawiania tabeli w edytorze.	Wydruki, tabela z danymi do wprowadzenia.	10	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela.
4.	Przedstawienie dwóch sposobów wstawiania tabel.	Uczniowie uruchamiają edytor, wykonują polecenia nauczyciela – ćwiczą sposoby wstawiania tabeli.	Widok z projektora.	5	Podanie właściwego algorytmu wstawiania tabeli.
5.	Pokazanie wyglądu dokumentu z tabelą – do wykonania przez uczniów.	Uczniowie zapoznają się z dokumentem.	Widok z projektora.	5	Zadają pytania, oczekują instrukcji.
6.	Przedstawienie tabeli zdanymi do wpisania.	Uczniowie otwierają nowy dokument, wstawiają tabelę, formatują czcionkę, wpisują dane.	Widok z projektora lub planszy albo przekazanie obrazu na ekrany uczniów.	10	Oglądają, zadają pytania, przyswajają terminy związane z formatowaniem tabeli, poznają nowe określenia – wiersz, kolumna, komórka itd.
7.	Pokazanie sortowania danych w tabeli.	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Identyfikują błędne działania, korygują błędy.
8.	Pokazanie sposobu wstawiania dodatkowych wierszy w tabeli.	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Porównują widok z projektora z tym, co widzą na swoim ekranie.
9.	Pokazanie sposobu scalania komórek.	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Porównują widok z projektora z tym, co widzą na swoim ekranie.
10.	Pokazanie sposobu numerowania danych oraz zmiany grubości krawędzi, koloru obramowania i wyróżniania poszczególnych komórek.	Samodzielne ćwiczenia pod kierunkiem nauczyciela.	Widok z projektora.	5	Eliminowanie błędnych zachowań i przyzwyczajzeń uczniów, wdrażanie do systematycznej pracy.
11.	Podsumowanie zajęć.	Samodzielne wypowiedzi uczniów na temat poznanych zagadnień.		5	Korygowanie błędów, podkreślanie właściwego nazewnictwa, utrwalenie procedur.
12.	Ewaluacja zajęć.	Uczniowie oceniają zajęcia.		5	Wypisanie poznanych określeń i metod.

Załączniki:

- Zrzuty ekranowe (w zależności od zainstalowanego systemu operacyjnego i pakietu MS Office).
- Instrukcje dla ucznia.
- Plansze z często stosowanymi skrótami klawiaturowymi.
- Plik ćwiczeniowy.

Oznaczenie scenariusza: V.1.5

Temat zajęć: Ilustrowanie tekstu obrazami. Wstawianie elementów graficznych: obrazu, ClipArtów, kształtów itp.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: przygotowanie do wprowadzania elementów graficznych w tekście.

Cele szczegółowe:

- uczeń poznaje sposoby ilustrowania tekstu elementami graficznymi,
- uczy się wstawiania ClipArtów z galerii pakietu Office,
- uczeń poznaje sposoby wstawiania obrazów, zdjęć, rysunków z pliku,
- uczeń poznaje sposoby wzbogacania tekstu przez stosowanie Autokształtów,
- uczeń nabywa umiejętności rysowania podstawowych figur i brył,
- uczeń ćwiczy umiejętności kopiowania rysunków,
- uczeń ćwiczy wstawianie Pól tekstowych z zawartością,
- uczeń doskonali umiejętności posługiwania się myszą i skrótami klawiaturowymi,
- uczeń zapoznaje się z dodatkowymi narzędziami edytorskimi,
- uczeń zapoznaje się z narzędziami: Rysowanie i WordArt.

Po zajęciach uczestnik:

- potrafi wstawić rysunek i obiekt WordArt do tekstu,
- zna Autokształty i potrafi je stosować,
- wie, jak można zmieniać parametry rysunku,
- potrafi kopiować elementy graficzne i przenosić je między aktywnymi oknami,
- potrafi stosować Pola tekstowe i wypełniać je danymi,
- stosuje wybrane skróty klawiszowe we wspomaganiu działań edytorskich,
- potrafi wskazać swoje słabe i mocne strony.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- projektor multimedialny,
- plansze dydaktyczne.

Metody pracy:

- praca z całą grupą (klasą),
- praca indywidualna,
- praca w parach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć i tematu lekcji.			5	
3.	Przygotowanie do wstawiania elementów graficznych do tekstu.	Uczniowie zapoznają się z zasobami graficznymi umieszczonymi na komputerze.	Folder z ClipArtami.	10	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela.
4.	Przedstawienie sposobów wstawiania grafiki do tekstu.	Uczniowie uruchamiają komputer na polecenie nauczyciela i wykonują ćwiczenia.	Widok z projektora.	10	Podanie właściwego algorytmu wstawiania rysunków i obiektów graficznych.
5.	Pokazanie sposobu wstawiania obiektu ClipArt z galerii pakietu MS Office.	Uczniowie zapoznają się z obiektami typu ClipArt, zmieniają ich położenie, wielkość, stosują narzędzia rysowania.	Widok z projektora.	15	Zadają pytania, wskazują różnice.
6.	Poprawianie i zmiana parametrów rysunku.	Uczniowie otwierają i poznają nowe zasoby rysunkowe.	Widok z projektora lub udostępnianie obrazów uczniom.	10	Oglądają, zadają pytania, przyswajają terminy związane ze wstawianiem, kopiowaniem, zmianą parametrów.
7.	Pokazanie sposobu wstawiania napisów WordArt.	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela, wykorzystanie stylów tekstu	Widok z projektora	10	Identyfikują błędne działania, korygują błędy, zmieniają parametry wielkości i kroju czcionki.
8.	Pokazanie zastosowania autokształtów.	Szukają określonych autokształtów, zmieniają kolor.	Widok z projektora.	10	Porównują widok z projektora z tym, co widzą na swoim ekranie.
9.	Podsumowanie zajęć.	Przypominają poznane narzędzia i czynności, właściwie je nazywając.		10	Znają umiejscowienie obiektów rysunkowych, identyfikują kategorie.
10.	Ewaluacja zajęć.	Uczniowie oceniają zajęcia.		5	Wypisanie poznanych określeń i sposobów pracy z edytorem tekstów.

Załączniki:

- Zrzuty ekranowe (w zależności od zainstalowanego systemu operacyjnego i pakietu MS Office).
- Instrukcje dla ucznia.
- Plansze z często stosowanymi skrótami klawiaturowymi.
- Plik ćwiczeniowy.

Oznaczenie scenariusza: V.1.6

Temat zajęć: Komiks. Ćwiczenia w formatowaniu elementów graficznych – tekst i grafika razem.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: formatowanie elementów graficznych.

Cele szczegółowe:

- uczeń ćwiczy sposoby ilustrowania tekstu elementami graficznymi,
- uczy się opracowania materiału w postaci komiksu,
- uczeń wymyśla tematykę i bohaterów komiksu,
- uczeń poznaje sposoby formatowania elementów graficznych,
- uczeń doskonali umiejętności kopiowania elementów graficznych i zmiany ich kształtu oraz grupowania,
- uczeń ćwiczy umiejętności kopiowania i przenoszenia rysunków,
- uczeń ćwiczy wstawianie pól tekstowych z komentarzem,
- uczeń doskonali umiejętności posługiwania się myszą i skrótami klawiszowymi,
- uczeń doskonali umiejętność stosowania narzędzi edytorskich.

Po zajęciach uczestnik:

- potrafi wstawić rysunek i obiekt WordArt do tekstu,
- zna Autokształty i potrafi je stosować,
- wie, jak można zmieniać parametry rysunku,
- potrafi kopiować elementy graficzne i przenosić je między aktywnymi oknami,
- potrafi stosować pola tekstowe i wypełniać je danymi,
- potrafi formatować elementy graficzne,
- potrafi zastosować właściwe narzędzia edytorskie,
- potrafi samodzielnie zapisać dokument w swoim folderze,
- chętnie pokazuje innym wyniki swojej pracy,
- potrafi wskazać swoje słabe i mocne strony.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- projektor multimedialny,
- przykładowy komiks,
- plansze dydaktyczne.

Metody pracy:

- praca z całą grupą (klasą),
- praca indywidualna,
- praca w parach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć i tematu lekcji.			10	
3.	Przedstawienie sposobu ilustrowania tekstu elementami graficznymi.	Uczniowie zapoznają się ze sposobami ilustrowania tekstu.	Wydruki, przykładowy komiks, instrukcja.	10	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela.
4.	Zasady formatowania tekstu w materiałach komiksowych.	Uczniowie ćwiczą wprowadzanie tekstu o różnym kroju i wielkości czcionki.	Widok z projektora.	10	Podanie właściwego algorytmu i formatowania.
5.	Pokazanie scen komiksu lub opowieści przygotowanych przez nauczyciela.	Uczniowie zapoznają się zasadami przygotowania fabuły.	Widok z projektora.	10	Zadają pytania, oczekują wyjaśnień.
6.	Wspólne przygotowanie wybranych scen do opowieści z zastosowaniem fabuły o tematyce dydaktycznej lub instrukcji.	Uczniowie opracowują teksty dialogów i komentarzy.	Widok z projektora.	10	Oglądają, zadają pytania, przyswajają terminy.
7.	Pokazanie sposobu przygotowania i zmiany parametrów graficznych obrazu np. w aplikacji Paint.	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela obracanie, kopiowanie, ustawianie atrybutów obrazu.	Widok z projektora.	15	Identyfikują błędne działania, korygują błędy.
8.	Pokazanie opracowanych i zapisanych dokumentów.	Dzielą się swoimi dokonaniem z innymi uczniami.	Widok z projektora.	10	Porównują widok z projektora z tym, co widzą na swoim ekranie – zniekształcenia kolorów.
9.	Podsumowanie zajęć.	Przypominają poznane narzędzia i czynności, właściwie je nazywając.		5	Znają umiejscowienie obiektów rysunkowych, identyfikują kategorie.
10.	Ewaluacja zajęć.	Uczniowie oceniają zajęcia.		5	Wypisują nowo poznane określenia i narzędzia.

Załączniki:

- Zrzuty ekranowe (w zależności od zainstalowanego systemu operacyjnego i pakietu MS Office).
- Instrukcje dla ucznia.
- Plansze z często stosowanymi skrótami klawiaturowymi.
- Plik ćwiczeniowy lub sceny i tekst do opowieści.

Oznaczenie scenariusza: V.1.7

Temat zajęć: Co mogę podłączyć do komputera – urządzenia peryferyjne.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6

Cel ogólny: przygotowanie do bezpiecznej pracy z urządzeniami zewnętrznymi.

Cele szczegółowe:

- uczeń poznaje zasady podłączania urządzeń peryferyjnych do komputera: drukarki, skanera, kamery internetowej i mikrofonu,
- uczeń zapoznaje się z instrukcjami,
- uczeń poznaje zasady instalacji sprzętu,
- uczeń poznaje parametry sprzętu i dostosowuje je do zainstalowanego systemu operacyjnego,
- uczeń zapoznaje się z obsługą drukarki, skanera,
- uczeń dostosowuje ustawienia parametrów zainstalowanego sprzętu,
- uczeń zapoznaje się z widokiem okienka Windows,
- uczeń poznaje nowe środowisko pracy.

Po zajęciach uczestnik:

- zna bezpieczne zasady pracy z urządzeniami peryferyjnymi,
- zawsze przed instalacją urządzeń zapoznaje się z instrukcją obsługi,
- wie, kiedy można zainstalować urządzenia dodatkowe i jakie są wymagania sprzętowe,
- potrafi dokonać instalacji i odpowiednich ustawień,
- wie i zawsze stara się zachować warunki BHP podczas instalacji sprzętu i pracy z komputerem,
- dokonuje na bieżąco samooceny swojego działania,
- potrafi wspomóc innych w instalacji.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- drukarka,
- skaner,
- kamera internetowa z mikrofonem,
- cyfrowy aparat fotograficzny,
- telefon komórkowy,
- palmtop, tablet,
- projektor multimedialny,
- plansze.

Metody pracy:

- praca z całą grupą (klasą),
- praca indywidualna,
- praca w parach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć i tematu lekcji.			10	
3.	Przedstawienie sposobów podłączania i instalacji urządzeń zewnętrznych.	Uczniowie zapoznają się z omawianym tematem.	Instrukcje, regulamin pracowni.	15	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela.
4.	Zasady instalacji urządzeń peryferyjnych w pracowni szkolnej.	Zasady instalacji urządzeń peryferyjnych w komputerze domowym.	Widok z projektora.	15	Podanie algorytmu rozwiązania, trzymanie się procedur.
5.	Pokazanie wyglądu pulpitu i menu START po instalacji dodatkowych urządzeń.	Uczniowie zapoznają się z pulpitem komputera nauczyciela udostępnionym w sieci, odnajdują dodatkowe ikonki.	Widok z projektora lub przekazanie obrazu z pulpitu komputera nauczyciela.	10	Zadają pytania, wskazują różnice.
6.	Pokazanie sposobu właściwego uruchomienia aplikacji (programu).	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela.	Widok z projektora.	15	Identyfikują błędne działania, korygują ustawienia.
7.	Pokazanie struktury menu START: <i>Ustawienia i Panel sterowania</i> .	Szukają ikon i ustawień, próbują dokonać zmian w ustawieniach.	Widok z projektora.	10	Porównują widok z projektora z tym, co widzą na swoim ekranie, wiedzą, dlaczego nie mogą dokonać zmian ustawień.
8.	Podsumowanie zajęć.	Przypominają zasady instalacji sprzętu i posiadanie uprawnień administratora.		5	Wiedzą, jakie są uprawnienia administratora, a jakie użytkownika.
9.	Ewaluacja zajęć.	Uczniowie oceniają zajęcia, omawiają warunki instalacji sprzętu.		5	Wypisują poznane określenia i warunki instalacji sprzętu.

Załączniki:

- Komendy i komunikaty systemowe podczas instalacji sprzętu i oprogramowania – zrzuty ekranowe.
- Instrukcje dla ucznia.

Oznaczenie scenariusza: V.1.8

Temat zajęć: Wprowadzenie do pracy w arkuszu kalkulacyjnym.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z arkuszem kalkulacyjnym MS Excel.

Cele szczegółowe:

- uczeń poznaje budowę okna arkusza kalkulacyjnego,
- uczeń rozpoznaje niektóre narzędzia i paski narzędziowe,
- uczeń zapoznaje się z podstawowymi działaniami w arkuszu kalkulacyjnym,
- uczeń ćwiczy umiejętności wprowadzania danych do arkusza kalkulacyjnego,
- uczeń poznaje zasady wprowadzania danych liczbowych do arkusza kalkulacyjnego,
- uczeń ćwiczy zapisywanie plików arkusza,
- uczeń zapoznaje się z widokiem postaci skrótu określającym plik arkusza,
- uczeń poznaje nowe środowisko pracy.

Po zajęciach uczestnik:

- zna bezpieczne zasady pracy z komputerem,
- stosuje się do zasad wprowadzania danych do arkusza,
- wie, kiedy należy zapisać zmiany dokonane w pliku,
- potrafi wskazać różnice między edytorem tekstów a arkuszem kalkulacyjnym,
- wie jak i stara się prawidłowo wprowadzać dane do poszczególnych komórek w arkuszu,
- rozpoznaje układ wierszowo-kolumnowy,
- potrafi stosować proste obliczenia.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- projektor multimedialny,
- plansze dydaktyczne.

Metody pracy:

- praca z całą grupą (klasą),
- praca indywidualna,
- praca w parach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć i tematu lekcji.			10	
3.	Przedstawienie budowy okna skoroszytu arkusza kalkulacyjnego – pasek.	Uczniowie zapoznają się z budową okna, rozpoznają nowe narzędzia.	Wydruki komputerowe, instrukcja, trochę danych liczbowych.	10	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela
4.	Przedstawienie sposobu wprowadzenia danych tekstowych i liczbowych do komórek arkusza kalkulacyjnego.	Uczniowie uruchamiają komputer na polecenie nauczyciela, wprowadzają dane według sugestii nauczyciela, uczą się formatować dane.	Widok z projektora.	10	Podanie właściwego algorytmu i przestrzeganie procedur wpisywania danych liczbowych.
5.	Pokazanie sposobów wyświetlania danych w postaci tekstu i liczby.	Uczniowie wprowadzają dane liczbowe i dokonują próby dodawania, odejmowania, dzielenia i mnożenia.	Widok z projektora.	10	Zadają pytania, wskazują różnice, wskazują błędy w obliczeniach.
6.	Przedstawienie działań arytmetycznych, stosowanie funkcji Autosumowania	Wpisywane dane muszą mieć postać stałoprzecinkową.	Widok z projektora albo przekazanie obrazu na ekrany uczniów.	15	Oglądają, zadają pytania, przyswajają terminy związane z arkuszem – komórka, wiersz, kolumna, pasek edycji, formuły.
7.	Pokazanie sposobu wstawiania liczb porządkowych w arkuszu z ustaleniem kroku.	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Identyfikują działania, korygują błędy.
8.	Pokazanie sposobu wstawiania obramowania do obszaru wypełnionego danymi	Wprowadzają dane, określają obszar roboczy, dokonują obramowania wypełnionych komórek.	Widok z projektora.	10	Porównują widok z projektora z tym, co widzą na swoim ekranie.
9.	Podsumowanie zajęć.	Przypominają zasady wprowadzania danych, zapisują dokonane zmiany w pliku arkusza.		5	Poprawnie wprowadzają dane do arkusza, wiedzą, co oznacza znak równości przed formułą.
10.	Ewaluacja zajęć.	Uczniowie oceniają zajęcia, omawiają nowe pojęcia.		5	Wypisują poznane określenia, funkcje, oczekują na zaakceptowanie działań przez nauczyciela.

Załączniki:

- Komendy i komunikaty pojawiające się podczas wprowadzania tekstu i danych liczbowych do komórek arkusza kalkulacyjnego.
- Instrukcje dla ucznia.
- Plik z danymi liczbowymi.

Oznaczenie scenariusza: V.1.9

Temat zajęć: Domowa księgowość. Proste formuły obliczeniowe w arkuszu kalkulacyjnym. Planowanie obliczeń.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: stosowanie formuł do typowych obliczeń.

Cele szczegółowe:

- uczeń poznaje budowę okna arkusza kalkulacyjnego,
- uczeń wskazuje na nowe narzędzia i paski narzędziowe,
- uczeń zapoznaje się z niektórymi funkcjami standardowymi w arkuszu kalkulacyjnym,
- uczeń ćwiczy umiejętności wprowadzania danych do arkusza kalkulacyjnego,
- uczeń poznaje zasady wprowadzania danych liczbowych i zapisu tych danych w komórce arkusza kalkulacyjnego,
- uczeń ćwiczy zapisywanie plików arkusza,
- uczeń zapoznaje się z widokiem postaci skrótu określającym plik arkusza kalkulacyjnego,
- uczeń poznaje i uczy się zastosowania nowych formuł.

Po zajęciach uczestnik:

- zna bezpieczne zasady pracy z komputerem,
- stosuje się do zasad wprowadzania danych do arkusza,
- wie, kiedy należy zapisać zmiany dokonane w pliku,
- potrafi wskazać różnice między edytorem tekstów a arkuszem kalkulacyjnym,
- wie jak i stara się prawidłowo wprowadzać dane do poszczególnych komórek w arkuszu,
- rozpoznaje układ wierszowo-kolumnowy,
- potrafi stosować proste obliczenia,
- potrafi modyfikować formuły pod kątem potrzeb,
- potrafi sortować dane w zaznaczonym obszarze arkusza,
- wie, jak są wyświetlane dane tekstowe, a jak liczbowe w komórkach arkusza.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- projektor multimedialny,
- plansze dydaktyczne.

Metody pracy:

- praca z całą grupą (klasą),
- praca indywidualna,
- praca w parach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć i tematu lekcji.			10	
3.	Przedstawienie zasad wprowadzania danych liczbowych.	Uczniowie wprowadzają dane zgodnie z instrukcją nauczyciela.	Wydruk fragmentu arkusza z instrukcją i poleceniami	10	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela.
4.	Przedstawienie sposobu sortowania danych w opracowanym arkuszu.	Uczniowie sortują dane według poleceń nauczyciela i instrukcji.	Widok z projektora.	10	Podanie właściwego algorytmu działania podczas sortowania danych.
5.	Pokazanie sposobu kopiowania danych z fragmentu arkusza do kolejnych komórek i sortowania danych według nowego wskaźnika.	Uczniowie kopią dane, wklejają do nowego obszaru arkusza i sortują zgodnie z poleceniem nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Zadają pytania, wskazują różnice.
6.	Kolejne kopiowanie danych z drugiej tabeli i wklejanie do nowej komórki arkusza.	Uczniowie kopią dane, wklejają do nowego obszaru arkusza i sortują zgodnie z poleceniem nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Oglądają, zadają pytania, wskazują na błędy w działaniu.
7.	Zapisanie zmian w pliku arkusza kalkulacyjnego.	Uczniowie zapisują zmiany w dokumencie.	Widok z projektora.	10	Identyfikują plik spośród wszystkich zapisanych w swoim folderze.
8.	Zmiana struktury arkusza kalkulacyjnego, podgląd wydruku.	Ustawienia parametrów wydruku pliku arkusza, dostosowanie do formatu A4.	Widok z projektora.	10	Porównują widok z projektora z tym, co widzą na swoim ekranie.
9.	Podsumowanie zajęć.	Przypominają zasady wprowadzania danych.		5	Porównują wygląd danych przed i po sortowaniu, wskazują różnice.
10.	Zapisanie dokonanych zmian w pliku arkusza.	Zapisują zmiany w pliku arkusza.		5	
11.	Ewaluacja zajęć.	Uczniowie oceniają zajęcia, omawiają nowe pojęcia, nowe techniki sortowania.		5	Wypisują poznane określenia, funkcje, oczekują na zaakceptowanie działań przez nauczyciela.

Załączniki:

- Komendy i komunikaty pojawiające się podczas wprowadzania tekstu i danych liczbowych do komórek arkusza kalkulacyjnego.
- Instrukcje dla ucznia.
- Plik z danymi liczbowymi.
- Wydruk danych po sortowaniu.

Uwaga!

W związku z charakterem zadaniowym ćwiczeń bezzasadne jest określanie czasu na wykonanie poszczególnych elementów ćwiczeniowych – uzależnione jest to głównie od sprawności manualnych uczniów. Maksymalny czas realizacji zadania: 90 min.

Oznaczenie scenariusza: V.1.10

Temat zajęć: Graficzna prezentacja liczb. Tworzenie wykresu kolumnowego i kołowego dla wybranych danych.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6

Cel ogólny: graficzne przedstawienie danych z arkusza kalkulacyjnego.

Cele szczegółowe:

- uczeń zapoznaje się z kreatorem wykresów,
- uczeń potrafi dobrać typ wykresu do przedstawionych danych,
- uczeń zapoznaje się ze sposobami sporządzania wykresów,
- uczeń ćwiczy umiejętności kreowania wykresów różnych typów,
- uczeń poznaje zasady wprowadzania zmian w sporządzonych wykresach,
- uczeń ćwiczy zapisywanie wykresów w postaci osobnych plików,
- uczeń zapoznaje się z widokiem danych i dopasowuje typ wykresu,
- uczeń poznaje i uczy się stosowania wykresów kolumnowych i kołowych.

Po zajęciach uczestnik:

- zna bezpieczne zasady pracy z komputerem,
- stosuje się do zasad wprowadzania danych do arkusza,
- wie, kiedy należy zapisać zmiany dokonane w pliku,
- potrafi dobrać typ wykresu do przedstawionych danych,
- wie, jak skorzystać z kreatora wykresów,
- rozpoznaje typy wykresów,
- potrafi stosować modyfikacje na wykresie,
- potrafi stosować dodatkowe opisy, legendę, etykiety danych itd.,
- potrafi zmieniać kolor tła wykresu oraz kolor dla poszczególnych punktów,
- wie, jak są wyświetlane dane liczbowe na wykresach,
- uczeń potrafi zmieniać dane z liczbowych na procentowe.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- projektor multimedialny,
- plansze dydaktyczne,
- wykresy danych liczbowych i procentowych.

Metody pracy:

- praca z całą grupą (klasą),
- praca indywidualna,
- praca w parach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć i tematu lekcji.			10	
3.	Przedstawienie sposobu kreowania wykresu na podstawie zaznaczonych danych.	Uczniowie zapoznają się z kreatorem wykresów.	Wydruki, plansze z gotowymi wykresami.	10	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela.
4.	Przedstawienie sposobu zaznaczania danych i dopasowanie typu wykresu.	Uczniowie wprowadzają dane do arkusza zgodnie z poleceniem nauczyciela.	Widok z projektora.	15	Podanie właściwego algorytmu postępowania podczas wprowadzania danych.
5.	Pokazanie wyglądu wykresu według kreatora.	Uczniowie zaznaczają dane i uruchamiają kreator wykresów.	Widok obrazu z projektora.	10	Zadają pytania, wskazują różnice.
6.	Zasady dopasowania wykresu do przedstawionych danych.	Uczniowie dopasowują typy wykresów do danych.	Widok obrazu z projektora.	10	Oglądają, zadają pytania, porównują, jakie wykresy pasują do zaznaczonych danych.
7.	Pokazanie sposobu opisu i legendy wykresu.	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Porównują sposób wyświetlania danych, nanoszą poprawki.
8.	Pokazanie zmian danych w pliku arkusza i aktualizacji danych na wykresie.	Wprowadzają zamiany, dokonują aktualizacji wykresu.	Widok z projektora.	10	Porównują widok z projektora z tym, co widzą na swoim ekranie.
9.	Podsumowanie zajęć.	Przypominają zasady kreowania wykresów i dokonywania zmian danych liczbowych i aktualizacji wykresu.		5	Znają zasady kreowania wykresu, stosują różne typy danych i wykresów.
10.	Ewaluacja zajęć	Uczniowie oceniają zajęcia – omawiają i powtarzają zasady kreowania wykresów i dopasowania ich typów do danych, uświadamiają nauczycielowi, że dobrze wykonali zalecenia.		5	Są aktywni podczas lekcji, wykazują się coraz większą samodzielnością.

Załączniki:

- Komendy i komunikaty pojawiające się podczas kreowania wykresu na podstawie zaznaczonych danych.
- Instrukcje dla ucznia.
- Plik z danymi liczbowymi.
- Wydruk danych i wykresu.

Oznaczenie scenariusza: V.1.11

Temat zajęć: Porządki w tabelach. Sortujemy i analizujemy dane, tworzymy różnorodne wykresy.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: przygotowanie do bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej.

Cele szczegółowe:

- uczeń zapoznaje się z kreatorem wykresów,
- uczeń zapoznaje się z różnymi sposobami zaznaczania danych,
- uczeń zapoznaje się ze sposobami szybkiego modyfikowania wykresów,
- uczeń ćwiczy umiejętności kreowania wykresów różnych typów,
- uczeń ćwiczy zapisywanie wykresów w postaci osobnych plików,
- uczeń zapoznaje się z widokiem danych i dopasowuje typ wykresu,
- uczeń poznaje i uczy się stosowania wykresów przestrzennych i płaskich.

Po zajęciach uczestnik:

- zna bezpieczne zasady pracy z komputerem,
- stosuje się do zasad wprowadzania danych do arkusza,
- wie, kiedy należy zapisać zmiany dokonane w pliku,
- potrafi dobrać typ wykresu do przedstawionych danych,
- wie, jak skorzystać z kreatora wykresów,
- rozpoznaje typy wykresów,
- potrafi stosować szybkie modyfikacje na wykresie,
- potrafi stosować dodatkowe opisy, legendę, etykiety danych itd.,
- potrafi zaznaczać dane nieleżące w kolumnach obok siebie,
- potrafi zmieniać kolor tła wykresu oraz kolor dla poszczególnych punktów,
- wie, jak są wyświetlane dane liczbowe na wykresach,
- potrafi zmieniać dane z liczbowych na procentowe,
- potrafi przedstawić dane o wartości „0”,
- potrafi obliczyć i przedstawić wartości w postaci %,
- potrafi znaleźć w danych wartość minimalną i maksymalną,
- trafnie dobiera typy wykresu do danych,
- chętnie dzieli się swoją wiedzą z innymi.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- projektor multimedialny,
- plansze dydaktyczne.

Metody pracy:

- praca z całą grupą (klasą),
- praca indywidualna,
- praca w parach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć i tematu lekcji.			10	
3.	Przedstawienie sposobu kreowania wykresu na podstawie zaznaczonych danych tabelach przestawnych.	Uczniowie zapoznają się z kreatorem wykresów.	Wydruki, plansze z gotowymi wykresami.	10	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela.
4.	Przedstawienie sposobu zaznaczania danych i dopasowanie typu wykresu.	Uczniowie wprowadzają dane do arkusza zgodnie z poleceniem nauczyciela.	Widok z projektora.	15	Podanie właściwego algorytmu postępowania podczas wprowadzania danych.
5.	Pokazanie wyglądu wykresu według kreatora.	Uczniowie zaznaczają dane i uruchamiają kreator wykresów.	Widok obrazu z projektora.	10	Zadają pytania, wskazują różnice.
6.	Zasady dopasowania wykresu do przedstawionych danych.	Uczniowie dopasowują typy wykresów do danych.	Widok obrazu z projektora.	10	Oglądają, zadają pytania, porównują, jakie wykresy pasują do zaznaczonych danych.
7.	Pokazanie sposobu opisu i legendy wykresu.	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Porównują sposób wyświetlania danych, nanoszą poprawki.
8.	Pokazanie zmian danych w pliku arkusza i aktualizacji danych na wykresie.	Wprowadzają zamiany, dokonują aktualizacji wykresu, znajdują wartość minimalną i maksymalną bez konieczności kreowania wykresów.	Widok z projektora.	10	Porównują widok z projektora z tym, co widzą na swoim ekranie.
9.	Podsumowanie zajęć.	Przypominają zasady kreowania wykresów i dokonywania zmian danych liczbowych i aktualizacji wykresu oraz utrwalają i powtarzają realizowane kroki.		5	Znają zasady kreowania wykresu, stosują różne typy danych i wykresów, powtarzają i utrwalają realizowane procedury.
10.	Ewaluacja zajęć.	Uczniowie oceniają zajęcia – omawiają i powtarzają zasady kreowania wykresów i dopasowania typów do danych, uświadamiają nauczycielowi, że są samodzielni, a powtarzane czynności szybko się utrwalają.		5	Są aktywni podczas lekcji, wykazują się coraz większą samodzielnością, chętnie dzielą się swoją wiedzą i umiejętnościami oraz pomagają innym.

Załączniki:

- Komendy i komunikaty pojawiające się podczas kreowania wykresu na podstawie zaznaczonych danych.
- Instrukcje dla ucznia.
- Plik z danymi liczbowymi.
- Wydruk danych i wykresu.

Oznaczenie scenariusza: V.1.12

Temat zajęć: Pogadajmy za pomocą komputera. Sieci komputerowe, komunikacja w sieci, zasady dobrego zachowania się w sieci (netykieta).

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: przygotowanie do bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej.

Cele szczegółowe:

- uczeń poznaje zasady bezpiecznej komunikacji w sieci lokalnej i globalnej,
- uczeń poznaje komunikatory,
- uczeń poznaje sposób zakładania konta w komunikatorze,
- uczeń przygotowuje (wymyśla) swój nick,
- uczeń rejestruje swoje dane w komunikatorze,
- uczeń poszukuje znajomych,
- uczeń właściwie konfiguruje swoje konto w komunikatorze,
- uczeń ćwiczy ukrywanie danych,
- uczeń zapoznaje się z zasadami postępowania i przestrzega netykiety użytkownika,
- uczeń poznaje nowe środowisko pracy i komunikacji w sieci,
- uczeń podaje znajomym nadany numer.

Po zajęciach uczestnik:

- zna bezpieczne zasady komunikowania się z nieznanymi,
- stosuje się do postanowień regulaminu obowiązującego użytkowników komunikatora,
- wie, kiedy i jak należy zakończyć rozmowę,
- potrafi zachować się zgodnie z obowiązującą netykietą,
- myśli podczas wysyłania informacji i nie podaje swoich danych osobom postronnym,
- dokonuje samooceny swojego działania,
- potrafi wskazać swoje słabe i mocne strony.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- regulamin właściciela konta w komunikatorze,
- zasady netykiety,
- emotikony, wiadomość typu SMS, przesyłanie plików,
- projektor multimedialny.

Metody pracy:

- praca z całą grupą (klasą),
- praca indywidualna,
- praca w parach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć i tematu lekcji.			10	
3.	Przedstawienie etykiety obowiązującej użytkownika konta pocztowego i komunikatora.	Uczniowie zapoznają się z omawianym regulaminem i etykietą użytkownika.	Regulamin, wydruki z formularza zakładania konta.	10	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela.
4.	Przedstawienie sposobu zakładania konta w komunikatorze, np. Gadu-Gadu.	Uczniowie instalują komunikator, zakładają konto.	Widok z projektora.	10	Podanie właściwego algorytmu i przestrzeganie procedur, czytanie i interpretacja komunikatów pojawiających się na ekranie monitora.
5.	Pokazanie wyglądu konta w komunikatorze.	Uczniowie konfigurują swoje konto.	Widok z projektora.	10	Zadają pytania, oczekują odpowiedzi i podpowiedzi ze strony nauczyciela.
6.	Przedstawienie sposobu poszukiwania znajomych według nicka lub numeru.	Uczniowie otwierają swoje konto w komunikatorze i konfigurują ustawienia.	Widok z projektora.	10	Oglądają inne konta, dzielą się numerami i nickami.
7.	Pokazanie sposobu nawiązania kontaktu.	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Identyfikują swoich rozmówców, dodając ich do kręgu swoich znajomych.
8.	Pokazanie sposobu tworzenia grup kontaktów, książki adresowej, eksport i import kontaktów z serwera GG.	Tworzą grupy kontaktów, eksportują dane do serwera GG i importują dane.	Widok z projektora	10	Porównują dane przed wysłaniem na serwer i po imporcie kontaktów z serwera GG.
9.	Podsumowanie zajęć.	Przypominają postanowienia regulaminu, omawiają postawę w zakresie ochrony danych.		10	Znają zasady postępowania przy ochronie danych osobowych, właściwie zachowują się podczas prowadzenia rozmów.
10.	Ewaluacja zajęć.	Uczniowie oceniają zajęcia, podkreślają stosowane zasady, starają się postępować zgodnie z regulaminem.		5	Możliwość korzystania z innego komunikatora np. ooVoo z możliwością przesyłania obrazu i dźwięku

Załączniki:

- Komendy i komunikaty pojawiające się podczas tworzenia konta w wybranym komunikatorze.
- Instrukcje dla ucznia.
- Regulamin i zasady netykiety użytkownika konta w komunikatorze.
- Zapis danych do pliku.

Oznaczenie scenariusza: V.1.13

Temat zajęć: Elektroniczny listonosz. Mój e-mail. Zakładanie konta pocztowego, konfiguracja skrzynki pocztowej, przesyłanie informacji poprzez listy.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: przygotowanie do bezpiecznej pracy z zasobami internetowymi.

Cele szczegółowe:

- uczeń poznaje zasady bezpiecznej pracy w Internecie,
- uczeń poznaje bezpieczny sposób zakładania konta pocztowego na wybranym portalu,
- uczeń poznaje warunki związane z założeniem darmowej skrzynki poczty elektronicznej,
- uczeń zapoznaje się ze sposobem konfiguracji koda poczty elektronicznej,
- uczeń zapoznaje się z ustawieniami poczty,
- uczeń zapoznaje się z konfiguracją danych na serwerach pocztowych,
- uczeń zapoznaje się z poprawną konfiguracją konta pocztowego,
- uczeń ćwiczy wysyłanie wiadomości z utworzonego konta,
- uczeń zapoznaje się z konfiguracją programu pocztowego Outlook Express,
- uczeń poznaje nowe środowisko pracy,
- uczeń poznaje sposoby odbioru listów przez witrynę internetową oraz przez aplikację Outlook Express.

Po zajęciach uczestnik:

- wie, jak i gdzie założyć skrzynkę poczty elektronicznej,
- wie, jak skonfigurować poprawnie ustawienia skrzynki poczty elektronicznej,
- zna zalety i wady związane z odbiorem poczty przez aplikację Outlook Express,
- potrafi wysyłać listy elektroniczne z załącznikami oraz wzbogacone elementami graficznymi,
- zawsze podpisuje się pod wysłaną wiadomością,
- odpowiada tak szybko jak to jest możliwe,
- potrafi tworzyć grupy kontaktów,
- potrafi wysyłać pocztę elektroniczną do wielu użytkowników,
- zawsze przestrzega zasad netykiety,
- nie pisze długich listów – te wysyła w postaci załączników,
- potrafi zabezpieczyć konto przed wirusami komputerowymi,
- nie odbiera poczty od nieznanym i bez podpisu.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- regulamin zakładania skrzynek pocztowych na wskazanych portalach,
- projektor multimedialny,
- wydruk z konfiguracją konta pocztowego w programie Outlook Express.

Metody pracy:

- praca z całą grupą (klasą),
- praca indywidualna,
- praca w parach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć i tematu lekcji.			10	
3.	Przedstawienie portali, na których można zakładać darmowe konta poczty elektronicznej.	Uczniowie zapoznają się portalami, łączą się z Internetem, dokonują świadomego wyboru portalu, na którym założą konto poczty elektronicznej.	Przykładowy regulamin zakładania konta na portalu onet.pl, wydruk.	10	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela.
4.	Przedstawienie sposobu założenia konta poczty elektronicznej.	Uczniowie, po połączeniu się z Internetem, zakładają skrzynkę pocztową.	Widok z projektora.	10	Podanie właściwego algorytmu i przestrzeganie procedur, czytanie ze zrozumieniem i interpretacja komunikatów.
5.	Pokazanie wyglądu skrzynki pocztowej po założeniu.	Uczniowie łączą się ze skrzynką poczty elektronicznej, zapoznają się z serwerami poczty wychodzącej i przychodzącej.	Widok z projektora.	10	Zadają pytania, wskazują serwery, potrafią zapamiętać nazwę konta i hasło, stosują się do zasad etykiety użytkownika.
6.	Przedstawienie sposobów gromadzenia kontaktów, ustawienia reguł wiadomości.	Uczniowie otwierają wiadomości z załącznikami, stosują formy odpowiedzi.	Widok z projektora.	10	Oglądają, zadają pytania, przyswajają terminy związane z konfiguracją serwerów POP3 i SMTP.
7.	Pokazanie sposobu konfiguracji tożsamości w programie Outlook Express	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela.	Wydruk pokazujący zasady tworzenia nowej tożsamości oraz sposób konfiguracji i ustawień konta.	10	Identyfikują błędne wpisy dotyczące ustawień konta, nazw serwerów itp., poprawiają wpisy.
8.	Pokazanie struktury tożsamości w programie pocztowym.	Ćwiczenia w konfiguracji i ustawień skrzynki pocztowej, sporządzanie nowej wiadomości, tworzenie grup adresatów.	Widok z projektora.	10	Porównują poprzednie ustawienia na portalu z programem pocztowym.
9.	Podsumowanie zajęć.	Przypominają, jak i gdzie należy zakładać skrzynki poczty elektronicznej, wskazują na plusy i minusy konfiguracji skrzynki w programie pocztowym.		10	Potrafią założyć dodatkową skrzynkę na innym portalu, stosują się do zasad etykiety, zapamiętują ustawienia, nazwę, hasło, chronią swoje dane osobowe.
10.	Ewaluacja zajęć.	Uczniowie omawiają to, czego się nauczyli, podkreślają swoje dotychczasowe umiejętności, wskazują na możliwości zawirusowania skrzynki i konta elektronicznego, wskazują na różnice w komunikacji tradycyjnej i elektronicznej, pamiętają o ograniczeniu wielkości pojedynczej wiadomości elektronicznej.		5	Wskazują na plusy i minusy kont pocztowych na darmowych portalach, potrafią dokonać właściwego wyboru, wiedzą, których wiadomości nie należy wyświetlać ze względu na bezpieczeństwo komputera.

Załączniki:

- Komendy i komunikaty pojawiające się podczas konfiguracji konta poczty elektronicznej.
- Instrukcje dla ucznia.
- Regulamin i zasady netykiety użytkownika konta poczty elektronicznej.
- Wydruk z informacją dotyczącą konfiguracji skrzynki pocztowej w programie Outlook Express.

Oznaczenie scenariusza: V.1.14

Temat zajęć: Wirtualna podróż. Zasoby Internetu. Wyszukiwanie informacji w sieci. Oprogramowanie dostępne w sieci.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6

Cel ogólny: przygotowanie do bezpiecznej pracy w Internecie, poznanie popularnych wyszukiwarek internetowych.

Cele szczegółowe:

- uczeń poznaje sposoby połączenia z Internetem – przez łącze stałe, Wi-Fi, modem,
- uczy się bezpiecznej pracy z Internetem,
- uczeń poznaje popularne przeglądarki i wyszukiwarki internetowe,
- uczeń zapoznaje się z prostymi sposobami wyszukiwania informacji w Internecie,
- uczeń zapoznaje się z zaawansowanymi sposobami wyszukiwania i pozycjonowania znalezionych informacji,
- uczeń ćwiczy umiejętności wyszukiwania informacji,
- uczeń porównuje wyniki wyszukiwania w popularnych przeglądarkach i wyszukiwarkach internetowych,
- uczeń gromadzi, weryfikuje i przetwarza znalezione informacje z zachowaniem ich źródła,
- uczeń poznaje nowe środowisko pracy.

Po zajęciach uczestnik:

- wie, jak nawiązać połączenie z Internetem
- uruchamia przeglądarkę internetową,
- wie, gdzie i w jaki sposób wpisać wyszukiwane frazy,
- potrafi wyszukiwać informacje przez kilka dostępnych wyszukiwarek,
- wie, że najbardziej trafione informacje znajdują się na 10–20 znalezionych witrynach,
- potrafi gromadzić i przetwarzać znalezione informacje,
- potrafi dzielić się z innymi, zachowując dane o źródle.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- nazwy popularnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych,
- projektor multimedialny,
- plik z informacją o sposobach wyszukiwania informacji w Internecie.

Metody pracy:

- praca z całą grupą (klasą),
- praca indywidualna,
- praca w parach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć i tematu lekcji.			10	
3.	Przedstawienie sposobu nawiązania połączenia z Internetem.	Uczniowie łączą się z Internetem przez szkolną sieć.	Regulamin, pracowni, reguły nawiązania połączenia z Internetem.	10	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela.
4.	Przedstawienie popularnych przeglądarek internetowych zainstalowanych w sieci szkolnej.	Uczniowie zapoznają się z zainstalowanymi przeglądarkami.	Widok z projektora.	10	Podanie właściwego algorytmu i przestrzeganie procedur, czytanie i interpretacja komunikatów.
5.	Przedstawienie popularnych wyszukiwarek internetowych.	Uczniowie zapoznają się wyszukiwarkami internetowymi.	Widok z projektora.	10	Zadają pytania, wskazują różnice.
6.	Pokazanie prostego sposobu wyszukiwania informacji.	Uczniowie wyszukują informacje dotyczące placówek oświatowych w najbliższym środowisku.	Widok z projektora i porównanie z danymi wyświetlonymi na ekranach monitorów uczniów.	10	Oglądają, porównują, wyciągają wnioski.
7.	Pokazanie sposobu właściwego zapisywania wyszukanych informacji.	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela, zapisują informacje w swoich folderach.	Widok z projektora.	10	Identyfikują błędne działania, korygują i ponownie zapisują.
8.	Pokazanie sposobów przygotowania informacji do przetworzenia.	Uczniowie zapisują zgromadzone informacje i przetwarzają je z zachowaniem źródła.	Widok z projektora.	10	Porównują widok z projektora i formę zapisu na komputerze nauczyciela.
9.	Podsumowanie zajęć.	Przypominają, jak i gdzie należy wyszukiwać i zapisywać zgromadzone informacje.		10	Potrafią zgromadzić i przetworzyć informacje oraz udostępnić je innym użytkownikom z zachowaniem źródła.
10.	Ewaluacja zajęć.	Uczniowie omawiają to, czego się nauczyli.		5	Potrafią nazwać i wskazać popularne przeglądarki i wyszukiwarki internetowe, potrafią znaleźć informację, przetworzyć ją i umieścić w określonym miejscu.

Załączniki:

- Komendy i komunikaty pojawiające się podczas nawiązania połączenia z Internetem. Wykaz zainstalowanych w systemie (sieci) przeglądarek internetowych.
- Wykaz popularnych, dostępnych i niezawodnych wyszukiwarek.
- Plik z danymi do wyszukania.

Oznaczenie scenariusza: V.1.15

Temat zajęć: Palcem po mapie – ekranie. Wędrówki po okolicy. Przygotowanie referatu, prezentacji, wyszukiwanie informacji. Gromadzenie materiałów (zamiana materiałów papierowych na elektroniczne), tworzenie prezentacji.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: przygotowanie wyszukania informacji nt. zabytków sakralnych w najbliższej okolicy.

Cele szczegółowe:

- uczeń poznaje sposoby wyszukiwania informacji o zabytkach sakralnych w najbliższej okolicy,
- uczy się pozyskiwania i gromadzenia informacji przy pomocy aparatu fotograficznego, skanera, itd.,
- uczeń poznaje prawidłowe sposoby skanowania i zapisu informacji,
- uczeń poznaje sposoby zapisu dokumentów w postaci obrazów JPEG z aparatu fotograficznego,
- uczeń zapoznaje się z możliwościami obróbki zdjęć i plików tekstowych na szkolnym sprzęcie komputerowym,
- uczeń przygotowuje materiały do wykorzystania w referacie lub przygotowaniu prezentacji,
- uczeń ćwiczy umiejętności wstawiania zdjęć i obrazów do plików tekstowych i prezentacji,
- uczeń doskonali umiejętności zmiany nawy plików i formatów zapisu danych,
- uczeń zapoznaje się z aplikacjami do obróbki obrazów,
- uczeń poznaje nowe środowisko pracy.

Po zajęciach uczestnik:

- potrafi posługiwać się aparatem fotograficznym,
- umie zapisywać wykonane zdjęcia w swoim folderze,
- wie, jak należy prawidłowo umieszczać obiekty graficzne w tekście,
- potrafi dobierać właściwą rozdzielczość wykonanych zdjęć,
- wie, jak należy wstawiać zdjęcia i tekst do prezentacji,
- dokonuje samooceny swojego działania,
- potrafi wskazać swoje słabe i mocne strony.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw komputerowy,
- cyfrowy aparat fotograficzny,
- skaner,
- drukarka,
- projektor multimedialny.

Metody pracy:

- praca z całą grupą (klasą),
- praca w grupach – zespołach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów zajęć i tematu lekcji.			10	
3.	Przedstawienie sposobu obsługi i posługiwania się cyfrowym aparatem fotograficznym, skanerem i dostępnymi aplikacjami.	Jedna grupa uczniów zapoznaje się z cyfrowym aparatem fotograficznym, wykonuje pierwsze zdjęcia.	Cyfrowy aparat fotograficzny i aplikacja do przeglądania zdjęć cyfrowych.	10	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela, zapoznają się z instrukcją obsługi.
4.	Przedstawienie sposobu obsługi i posługiwania się skanerem.	Druga grupa uczniów zapoznaje się ze skanerem.	Skaner i aplikacja do obróbki tekstu OCR.	10	Zadają pytania i oczekują wyjaśnień ze strony nauczyciela, zapoznają się z instrukcją obsługi.
5.	Przypomnienie sposobu umieszczania zdjęć w piku tekstowym.	Uczniowie wstawiają zdjęcia do dokumentu tekstowego.	Zdjęcia cyfrowe i analogowe.	10	
6.	Pokazanie działania skanera i zapisu zeskanowanych dokumentów.	Uczniowie ćwiczą skanowanie zgromadzonych dokumentów.	Tekst pisany i zeskanowany.	10	Oglądają, zadają pytania, przyswajają terminy.
7.	Pokazanie sposobu łączenia tekstu z grafiką oraz zasad opracowania prezentacji komputerowej.	Uczniowie ćwiczą pod kierunkiem nauczyciela.	Widok z projektora.	10	Stosują się do zaleceń, wymieniają się dokumentami i uwagami.
8.	Utworzenie dokumentów w postaci prezentacji i opracowania tekstowego (referatu).	Dyskutują, podejmują decyzję o umieszczeniu odpowiednich materiałów, zapisują dokument na dysku.	Widok z projektora.	10	Porównują widok z projektora z tym, co widzą na swoim ekranie.
9.	Podsumowanie zajęć.	Prezentacja opracowanych materiałów – wygłoszenie referatu.		10	Słuchają z zainteresowaniem, wskazują na inne rozwiązania, twórczo krytykują.
10.	Ewaluacja zajęć. Przyjęcie argumentów i oceny uczniów, omówienie przedstawionych rozwiązań przez nauczyciela – podsumowanie.	Uczniowie oceniają wykonane prace oraz swój wkład.		5	Potrafiają umotywić swoją ocenę pracy i zaangażowanie poszczególnych członków zespołu.

Załączniki:

- Komendy i komunikaty pojawiające się podczas obróbki i opracowania dokumentów cyfrowych.
- Wykaz zainstalowanych w systemie aplikacji użytkowych do obróbki obrazów i przetwarzania i skanowania tekstu.
- Pakiet MS Office z aplikacją PowerPoint.

Oznaczenie scenariusza: V.2.1

Temat zajęć: Ekspresja plastyczna (malowanie w edytorze graficznym).

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z podstawowymi narzędziami edytora graficznego.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- uruchomić wskazany program, wybierając go z menu START,
- wskazać i wybrać z przybornika odpowiednie narzędzie w edytorze graficznym,
- wskazać i wybrać odpowiedni kolor z palety barw w edytorze graficznym,
- zapisać wykonaną pracę w określonym folderze, nadając plikowi właściwą nazwę.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie graficzne, np. Paint,
- koło barw.

Metody pracy:

- wykład,
- pogadanka,
- ćwiczenia przy komputerze.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów.			10	
3.	Przypomnienie z lekcji plastyki informacji o barwach ciepłych i zimnych oraz ich omówienie.		Koło barw BMP.	10	Zadania można zrealizować przy współpracy z nauczycielem plastyki.
4.	Krótką dyskusja na temat wpływu różnych barw na uczucia i nastroje.	Udzielają na podstawie własnych doświadczeń wypowiedzi o tym, jak reagujemy na niektóre barwy.		10	
5.	Wyjaśnienie polecenia.	Uczniowie za pomocą programu Paint malują obrazek, który wyraża ich aktualny nastrój.	Komputery z oprogramowaniem Paint.	10	
6.	Wskazanie folderu docelowego, wyjaśnienie pojęcia rozszerzenia nazwy pliku oraz formatów graficznych.	Uczniowie zapisują swój rysunek w postaci pliku w folderze przeznaczonym na wykonywane prace, nadając mu odpowiednią nazwę.		5	
7.	Wyjaśnienie zadania oraz formy oceny pracy.	Uczniowie wykonują rysunek przedstawiający ulubioną porę roku.		23	
8.	Wskazanie folderu docelowego oraz informacja o nazwie pliku z gotową pracą.	Uczniowie zapisują swój rysunek w postaci pliku w folderze przeznaczonym na wykonywane prace, nadając mu odpowiednią nazwę.		5	Uczniowie mają zapisać pracę w formacie JPEG. Warto im przypomnieć o sposobie zapisywania dokumentów w innym formacie niż BMP.
9.	Omówienie i ocena wykonanych prac.	Przeglądają prace, biorą udział w ocenie prezentowanych obrazów.		12	W przypadku współpracy z nauczycielem plastyki możliwe jest wspólne ocenianie prac pod kątem również tego przedmiotu.

Załączniki:

- Komendy i komunikaty pojawiające się podczas obróbki i opracowania dokumentów cyfrowych.
- Wykaz zainstalowanych w systemie aplikacji użytkowych do obróbki obrazów i przetwarzania i skanowania tekstu.
- Pakiet MS Office z aplikacją PowerPoint.

Zadanie 1:

Za pomocą programu Paint namaluj ulubioną porę roku. Wykonaną pracę zapisz jako **zadanie1.jpg** w folderze wskazanym przez nauczyciela.

Oznaczenie scenariusza: V.2.2

Temat zajęć: Spotkanie na korcie (sztuczki w komputerowym rysowaniu).

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z zastosowaniem narzędzi edytora graficznego.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- korzystać z narzędzi edytora graficznego: ołówka, pędzla, gumka, wypełniania kolorem.
- wycinać i przemieszczać fragment rysunku,
- kopiować i wklejać fragment rysunku, stosować „efekty”,
- kopiować, wycinać, wklejać fragmenty rysunków pomiędzy plikami.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie graficzne, np. Paint,
- pliki ćwiczeniowe (ubranie.bmp, modelka.bmp, lustro.bmp, karta pracy V.2.2).

Metody pracy:

- praca indywidualna przy komputerze.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie narzędzi edytora graficznego.			15	
3.	Zaprezentowanie zadań z karty pracy – komentarz do zadań. Rozdanie uczniom kart pracy.			10	
4.	Indywidualne konsultacje z uczniami.	Wykonanie poleceń z karty pracy. Zadanie 1 Kolorowanie wybranych fragmentów obrazu. Zadanie 2 Wycinanie i przemieszczanie fragmentów rysunku, stosowanie efektów: <i>Przerzuć, Obróć</i> . Zadanie 3 Kopiowanie koloru, stosowanie efektów <i>Rozciągnij, Pochyl</i> , przemieszczanie fragmentów rysunku.	Karta pracy, pliki ćwiczeniowe.	50	
5.	Omówienie i ocena wykonanych prac.	Wskazują na trudności, jakie napotkali podczas wykonywania zadań.	Prace wykonane przez uczniów.	10	

Temat: Spotkanie na korcie (sztuczki w komputerowym rysowaniu).

Zadanie 1

Pokoloruj elementy stroju modelki według wzoru przedstawionego na **rys. 1**.
Skorzystaj z następujących narzędzi:



Wypełnianie kolorem



Pędzel



Pole koloru



Wykonane zadanie zapisz w miejscu wskazanym przez nauczyciela.

rys. 1 ubranie.bmp

Zadanie 2

Wykorzystując elementy z zadania 1 i rysunku **modelka.bmp**, narysuj dwie rozmawiające ze sobą modelki, jak na **rys.2**.

W wykonaniu tego zadania mogą być przydatne następujące narzędzia:



Zaznacz

Przerzuć/obróć



Wykonane zadanie zapisz w miejscu wskazanym przez nauczyciela.

*Rys. 2
modelki.bmp*

Zadanie 3

W pliku **lustro.bmp** modelka przegląda się w zwierciadle, umieść jej odbicie na tafli lustra tak jak to przedstawia to **rys.3**.

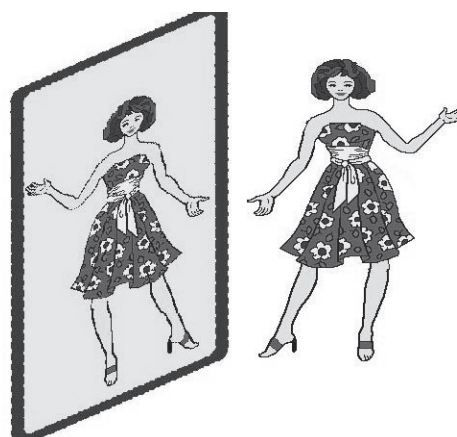
Wykonanie zadania z pewnością ułatwią poniższe narzędzia:



Kroplomierz

Rozciągnij/pochyl

Wykonane zadanie zapisz w miejscu wskazanym przez nauczyciela.



Rys. 3 lustro.bmp

Oznaczenie scenariusza: V.2.3

Temat zajęć: Wizytówka – tekst i grafika w edytorze graficznym.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z narzędziami pozwalającymi na łączenie grafiki z tekstem.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- samodzielnie uruchomić program graficzny,
- precyzyjnie określić atrybuty obrazu (wysokość, szerokość),
- określić podstawowe atrybuty tekstu (krój, wielkość, styl i kolor czcionki),
- wydrukować wykonaną pracę.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie graficzne, np. Paint.

Metody pracy:

- praca indywidualna przy komputerze.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Omówienie celu stosowania wizytówek. Prezentacja przykładowych wizytówek.	Udział w dyskusji.		15	
3.	Omówienie zadań dla uczniów, kryteria oceny.			5	
4.		Projektowanie własnej wizytówki.	Kartka papieru, ołówki, kredki.	20	
5.	Omówienie narzędzi tekstowych.		Projektor.	5	
6.	Pomoc i konsultacje.	Wykonanie własnej wizytówki: za pomocą edytora tekstu.		20	
7.	Wskazanie miejsca docelowego	zapisanie pracy na dysku w określonym folderze, pod nazwą wizytówka.bmp		5	
8.	Omówienie zasad drukowania dokumentów, nadzór nad drukowaniem, pomoc w drukowaniu poszczególnych prac.	Drukowanie wykonanej pracy.	drukarka	10	
9.	Omówienie i ocena wykonanych prac.	Udział w ocenie według kryteriów przyjętych podczas omawiania zadań.	Prace wydrukowane przez uczniów.	5	

Zadanie 1:

Na kartce papieru zaprojektuj swoją wizytówkę, tak aby zamknęła się w prostokącie o wymiarach 9cm x 5cm. Rozmieść na kartce elementy, które chciałbyś umieścić na swoim bileciku.

Pamiętaj!

- Najważniejsze są informacje, czyja to wizytówka, czyli imię i nazwisko, a elementy ozdobne są tylko dodatkiem.
- Nie musisz zamieszczać swego adresu ani numeru telefonu – wystarczy tylko Twoje imię i nazwisko.
- Bardzo ważna jest staranność wykonania pracy oraz jej walory estetyczne.

Zadanie 2:

Za pomocą programu Paint wykonaj własną wizytówkę. W opracowywaniu wizytówki za pomocą komputera wspieraj się projektem, który wcześniej wykonałeś na kartce papieru.

Tak jak w zadaniu 1, tak i w tym, ważne jest, aby praca wykonana została starannie i estetycznie.

Kryteria oceny:

- staranność wykonania pracy,
- estetyka wykonanej pracy – odpowiedni dobór kolorów i ozdóbek,
- pomysł i oryginalność,
- biegłość w wykonywaniu czynności, takich jak: uruchamianie programu, zapisywanie pracy na dysku.

Oznaczenie scenariusza: V.2.4

Temat zajęć: Komiks – ilustrowanie fragmentu tekstu lektury szkolnej lub własnego opowiadania.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z narzędziami graficznymi w edytorze tekstu.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- ozdobić tekst gotowymi obrazkami,
- wstawić do tekstu ClipArt i obraz z pliku,
- wstawiać i edytować kształty,
- wypełniać kształty tekstem.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie graficzne, np. Paint, edytor tekstu MS Word,
- dostęp do sieci Internet.

Metody pracy:

- praca indywidualna przy komputerze.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów.			5	
3.	Przypomnienie z lekcji j. polskiego z klasy 4 informacji nt. komiksu.	Udział w dyskusji.	Przykładowe komiksy.	10	
4.	Omówienie zadań dla uczniów, kryteria oceny. Nauczyciel udziela korekty indywidualnej lub zbiorowej w zależności od potrzeb.	Wymyśla historię, którą chciałby opowiedzieć, zapisuje w punktach kolejne wydarzenia.	Kartka papieru, ołówki, długopis.	15	Jeśli uczeń nie chce wymyślać historii, może skorzystać z wcześniej przeczytanych opowiadań, lektur, wierszy.
5.	Omówienie narzędzi edytora tekstu <i>Wstaw/ClipArt, Obraz, Kształty</i>		Projektor.	10	
6.	Pomoc i konsultacje w pracy z narzędziami edytora tekstu.	Opracowanie za pomocą edytora tekstu (ClipArtów, kształtów, obrazów) historyjki obrazkowej.		35	
7.	Wskazanie miejsca docelowego dla komiksów.	Zapisanie pracy na dysku w określonym folderze, pod nazwą komiks.doc .		4	
8.	Omówienie i ocena wykonanych prac.	Udział w ocenie według kryteriów przyjętych podczas omawiania zadań.	Prace wydrukowane przez uczniów.	5	
9.	Nauczyciel prosi uczniów, aby przynieśli przykładowe zaproszenia z różnych uroczystości.			1	

Zadanie 1:

Wymyśl historię, którą chciałbyś podzielić się z innymi.

Zapisz w punktach kolejne wydarzenia (jeżeli wolisz możesz skorzystać z przeczytanych lub znanych opowiadań, lektur, wierszy).

Zadanie 2:

Wykorzystując galerię *Obrazów i ClipArtów* programu Word dobierz obrazki do poszczególnych punktów Twojej historii. Każdą scenę obramuj *Kształtem* i uzupełnij tekstem w odpowiednim „Dymku”. Postaraj się, aby Twoja opowieść zmieściła się na jednej stronie.

Pamiętaj!

- Bardzo ważna jest staranność wykonania pracy oraz jej walory estetyczne.
- Skontroluj tekst pod względem poprawności językowej, ortograficznej, interpunkcyjnej (w razie wątpliwości skorzystaj ze słownika).
- Zachowaj standardy komiksu.

Kryteria oceny:

- staranność wykonania pracy,
- estetyka wykonanej pracy – odpowiedni dobór obrazu i tekstu,
- pomysł i oryginalność,
- biegłość w wykonywaniu czynności, takich jak: kopiowanie, wklejanie, zmiana rozmiaru i kształt, uzupełnianie kształtu tekstem.

Oznaczenie scenariusza: V.2.5

Temat zajęć: Zapraszamy na uroczystość klasową/szkolną.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4-6.

Cel ogólny: zapoznanie z tworzeniem szybkiej publikacji za pomocą kreatora.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- uruchomić kreator,
- zmieniać opcje strony i zaproszeń,
- wybierać i modyfikować schematy czcionek i kolorów,
- wstawić i usuwać klipart i obraz z pliku,
- grupować elementy.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie graficzne MS Publisher,
- dostęp do sieci Internet.

Metody pracy:

- praca zespołowa z wykorzystaniem komputera.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów			5	Na zajęciach poprzedzających tę lekcję nauczyciel prosi uczniów, aby przynieśli zaproszenia.
3.	Podział klasy na zespoły 4-/5- osobowe.	Ustalenie składu zespołu, wybór kierownika.		5	
4.	<i>Przypomnienie z lekcji j. polskiego z klasy 4 informacji o elementach zaproszenia i redagowaniu zaproszeń.</i>	Udział w dyskusji o przykładowych zaproszeniach wyszukiwanie stałych elementów zaproszenia.	Zaproszenia z uroczystości domowych, szkolnych.	10	
5.		Ustalenie treści zaproszenia na wybraną okoliczność.	Kartka, ołówki, długopis.	10	
6.	Omówienie zasad korzystania z kreatora publikacji.		Projektor.	5	
7.	Pomoc i konsultacje w pracy z narzędziami programu MS Publisher	Opracowują zaproszenie za pomocą kreatora programu MS Publisher, dostosowują szablony zaproszeń do okoliczności.		30	
8.	Wskazanie miejsca docelowego dla zaproszeń.	Zapisanie prac.		5	
9.	Pomoc w drukowaniu prac poszczególnych grup.	Wydrukowanie prac	Drukarka.	10	
10.	Omówienie i ocena wykonanych prac.	Udział w ocenie według kryteriów przyjętych podczas omawiania zadań.	Prace wydrukowane przez uczniów.	5	

Zadanie 1:

Ułóż treść zaproszenia na najbliższą uroczystość szkolną, klasową lub rodzinną.

Zadanie 2:

Korzystając z kreatora publikacji programu MS Publisher, zaprojektuj zaproszenie do treści, którą wcześniej ułożyłeś. Gotowy projekt wydrukuj i prześlij do oceny.

Pamiętaj!

- O stałych elementach treści zaproszenia czyli: Kto zaprasza?, Kogo zaprasza?, Na co?, Kiedy?, Gdzie?
- Skontroluj tekst pod względem poprawności językowej, ortograficznej, interpunkcyjnej (w razie wątpliwości skorzystaj ze słownika).
- Przed wydrukowaniem sprawdź poprzez podgląd wydruku jak będzie wyglądała praca po wyjściu z drukarki.

Kryteria oceny:

- czytelność przygotowanego dokumentu,
- prawidłowe wstawienie ilustracji do dokumentu w edytorze tekstu, rozmieszczenie na stronie, ustalenie wielkości obrazków,
- stosowanie układu ramki dla ilustracji,
- ilość popełnionych błędów (literówek, błędów formatowania, nieprawidłowego wstawiania znaków przestankowych itp.),
- przygotowanie dokumentu do wydruku, korzystanie z podglądu wydruku.

Materiały video dostępne na stronach www:

- http://streemo.pl/Portal/26521,Film,ms209219_Zaproszenie_na_slub.html
- <http://vimeo.com/12457849>
- <http://www.youtube.com/watch?v=j9qj7F7FLsk>

Oznaczenie scenariusza: V.2.6

Temat zajęć: Cyfrowy obraz – fotografujemy aparatem cyfrowym.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z podstawowymi funkcjami aparatu cyfrowego, zasadami kompozycji i kadrowania.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- uruchomić aparat cyfrowy,
- wykonać zdjęcie,
- przekopiować zdjęcie z aparatu cyfrowego do komputera.

Uczeń zna:

- zasady komponowania i kadrowania zdjęć,
- podstawowe funkcje aparatu cyfrowego.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie graficzne Picture Manager i Picasa,
- aparat cyfrowy, telefon komórkowy z aparatem cyfrowym.

Metody pracy:

- praca zespołowa,
- praca indywidualna przy komputerze.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Prezentowanie celów.			5	Na zajęciach poprzedzających ten temat nauczyciel prosi uczniów o przyniesienie na zajęcia cyfrowych aparatów fotograficznych lub telefonicznych z funkcją aparatu fotograficznego.
3.	Podział klasy na zespoły 4-/5-osobowe.	Ustalenie składu zespołu, wybór kierownika.		5	
4.	Prezentacja aparatów fotograficznych.	Dyskusja nt. wspólnych cech.	Prezentacja, projektor, aparaty.	5	
5.	Omówienie podstawowych funkcji, zasad fotografowania i kadrowania.	Przegląd funkcji, ćwiczenia we włączaniu i zmianie funkcji, fotografowanie.	Aparaty fotograficzne, instrukcja.	25	
6.	Omówienie sposobów przegrywania zdjęć z aparatu do komputera. Zasady układania zdjęć w albumy.	Przegrywanie wykonanych zdjęć z aparatu, karty pamięci do komputera.	Czytnik kart.	10	
7.	Podstawy edycji zdjęć w programach Picture Manager i Picasa.	Edycja zdjęć, obrót, przerzut, jasność i kontrast, zmiana koloru, kadrowanie, redukcja czerwonych oczu, zmiana rozmiaru i formatu.		30	
8.	Omówienie i ocena wykonanych prac.	Udział w ocenie według kryteriów przyjętych podczas omawiania zadań.	Prace wydrukowane przez uczniów.	5	

Materiały:

- Kurs fotografowania dla dzieci: http://www.qlturka.pl/dla_dzieci,sztuki_plastyczne,fotografia_krok_po_kroku__krok_1,3075.html
- Pierwsze kroki z fotografią cyfrową: <http://www.poradnik.imagecenter.com.pl/poczatki.html>

Oznaczenie scenariusza: V.2.7

Temat zajęć: Ruchome obrazki. Tworzenie animowanych obrazków.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6 szkoły.

Cel ogólny: zapoznanie z zasadami tworzenia animacji.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- stworzyć własną animację,
- zapisać plik w formacie GIF,
- zmienić atrybuty obrazu.

Uczeń zna:

- zasady tworzenia animacji.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie graficzne UnFreez.

Metody pracy:

- praca indywidualna przy komputerze.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów.			5	
3.	Prezentacja zasad tworzenia animacji.	<i>W zeszycie lub na kartkach rysują dwuelementową animację.</i>	kartki papieru lub zeszyt, ołówki	10	
4.	Zapoznanie cechami formatu GIF		Projektor.	5	
5.	Instruowanie tworzenia animacji za pomocą programów Paint i UnFreez.	Ustalają atrybuty obrazu, zapisują dokument w formacie GIF, rysują i zapisują kolejne ujęcia w folderze wskazanym przez nauczyciela, sklejają poszczególne ujęcia w animację.		20	
6.	Wyznacza zadanie, udziela indywidualnych konsultacji.	Tworzą własną animację z rysunków lub zdjęć.	Instrukcja.	25	
7.	Wskazuje folder na gotowe animacje.	Zapisują animacje w folderze sieciowym.		5	
8.	Prezentacja i ocena wykonanych prac.	Udział w ocenie według kryteriów przyjętych.	Prace wydrukowane przez uczniów.	15	

Zadanie 1:

Utwórz animację na temat „Dyscypliny sportowe” uwzględniając następujące wymagania:

- animacja składa się przynajmniej z dziesięciu ujęć,
- powinna być zapisana w formacie GIF,
- rozmiar pliku nie powinien przekroczyć 500kB (1/2 MB).

Oznaczenie scenariusza: V.2.8

Temat zajęć: Jak zaczynam dzień – opowieść cyfrowa.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z zasadami tworzenia prostych filmów.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- zaprojektować scenariusz filmu,
- opracować krótki film z pomocą kreatora programu PhotoStory,
- ułożyć obrazki chronologicznie.

Uczeń zna:

- zasady tworzenia animacji.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie PhotoStory.

Metody pracy:

- praca indywidualna przy komputerze.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów.			5	
3.	Omówienie zasad projektowania filmu.		Kartki papieru lub zeszyt, ołówki.	10	
4.	Pomoc w redagowaniu scenariuszy.	Przeglądają materiały zdjęciowe do filmu, piszą scenariusz do zdjęć, dopisują również komentarze (narrację) do poszczególnych scen.	Karty pracy scenariusze.	20	
5.	Kierowanie prezentacjami	Prezentują scenariusze.		5	
6.	Omówienie tworzenia filmu za pomocą programu PhotoStory, instrukcja narzędzi.			10	
7.	Pomoc i konsultacje w pracy z narzędziami programu PhotoStory.	Tworzą własne filmy na podstawie scenariusza.		20	
8.		Zapisują projekty i filmy we wskazanym przez nauczyciela folderze.		5	
9.	Prezentacja i ocena wykonanych prac.	Porównują film ze scenariuszem.		15	

Zadanie 1:

Przejrzyj album ze zdjęciami. Na podstawie zdjęć napisz scenariusz do filmu „Jak zaczynam dzień”. Ułóż własne komentarze lub dialogi, które mają pojawić się na poszczególnych ujęciach.

Zadanie 2:

Na podstawie wcześniej napisanego scenariusza zmontuj film, poprzez który opowiesz, jak rozpoczniesz swój dzień. Do filmu dopasuj ścieżkę dźwiękową. Gotowy projekt, jak również film, zapisz w miejscu wskazanym przez nauczyciela.

1. Zanotuj temat swojego filmu

.....
.....

2. Wypisz wszystkie rzeczy („rekwizyty”), jakie musisz przygotować, aby móc nakręcić wszystkie sceny, jakie uwzględnione zostaną w scenariuszu.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Rozpisz scenariusz swojego filmu zgodnie z przyjętym tematem i celem.

Nr	Scena / tytuł / przejście/ podkład muzyczny	Opis sceny – co się dzieje, zastosowane napisy	Komentarze
1.			
2.			
3.			

4.			
5.			
6.			

Oznaczenie scenariusza: V.2.9

Temat zajęć: Obraz i dźwięk. Projekt ze zdjęciami, dźwiękami i filmami.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie uczniów z możliwościami tworzenia i montażu filmu za pomocą programu Windows Movie Maker.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- zmontować film z materiałów video, audio oraz zdjęć,
- zapisać film,
- odróżnić projekt od filmu.

Uczeń poznaje:

- funkcjonalności programu Movie Maker,
- pojęcie montażu filmowego,
- możliwości montażu filmu.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie Windows Movie Maker.

Metody pracy:

- praca indywidualna przy komputerze.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów.			5	
3.	Omówienie zasad montowania filmu za pomocą programu Windows Movie Maker.	<i>Porównują narzędzia do wcześniej poznanego programu PhotoStory.</i>		15	
4.	Wskazanie folderu z plikami ćwiczeniowymi	Przeglądają materiały zdjęciowe, filmy i muzykę.	Pliki ćwiczeniowe.	10	
5.		Układają krótki scenariusz do materiałów udostępnionych w folderze.	Karty pracy.	10	
6.	Pomoc i konsultacje w pracy z narzędziami programu Windows Movie Maker.	Montują film według kolejności ustalonej na pasku zadań dodając: obrazy, obrazy wideo, muzykę.		15	
7.	Pomoc i konsultacje w pracy z narzędziami programu Windows Movie Maker.	Edytują film wstawiając: efekty, przejścia, napisy. Zmieniają oś czasu na serię ujęć oraz dostosowują długość muzyki i wyciszają dźwięk audio z filmu.		15	
8.	Pomoc i konsultacje w zapisywaniu projektu oraz filmu, wskazanie miejsca docelowego na gotowe prace.	Zapisują projekty i filmy we wskazanym przez nauczyciela folderze.		10	
9.	Prezentacja wykonanych prac.	Oglądają prace innych uczniów.		5	

Zadanie 1:

Na podstawie dołączonych materiałów napisz krótki scenariusz, a następnie zmontuj własny film. Gotową pracę zapisz jako projekt oraz jako film, którego rozmiar nie przekroczy 6 MB.

4. Zanotuj temat swojego filmu

.....
.....

5. Rozpisz scenariusz swojego filmu.

Nr	Scena / tytuł / przejście/ podkład muzyczny	Opis sceny – co się dzieje	Zastosowane napisy
7.			
8.			
9.			

10.			
11.			
12.			
13.			
14.			

15.			
16.			
17.			
18.			

Oznaczenie scenariusza: V.2.10

Temat zajęć: Tworzenie prezentacji klasy ze slajdów wykonanych przez uczniów (program do tworzenia prezentacji).

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: Poznanie sposobu tworzenia prezentacji.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- uruchomić program prezentacyjny, np. PowerPoint,
- tworzyć slajdy prezentacji z użyciem elementów graficznych i pól tekstowych,
- przypisywać różnym elementom slajdu efekty specjalne uatrakcyjniające prezentację,
- połączyć w jedną prezentację slajdy pochodzące z wielu różnych prezentacji,
- zaprezentować własną osobę.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie MS Power Point.

Metody pracy:

- praca indywidualna przy komputerze.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów.			5	
3.	Rozmowa z uczniami na temat celowości wykonania prezentacji.	Uczestniczą w rozmowie.		10	
4.	Wskazanie folderu z plikami ćwiczeniowymi.	Wykonują ćwiczenia na przykładowej prezentacji, znajdującej się w materiałach uczniowskich.	Pliki ćwiczeniowe.	25	
5.	Pomoc i konsultacje w pracy z narzędziami programu Power Point.	Wykonują prezentację zgodnie z opisem zawartym w treści zadania 1.		20	
6.	Pomoc i konsultacje w pracy z narzędziami programu Power Point.	Scalają prezentację zgodnie z opisem zawartym w treści zadania 1.		15	Aby scalić poszczególne prezentacje, można przesyłać je przez sieć. Praca w sieci lokalnej to dodatkowy element tej lekcji.
7.	Omówienie i ocena wykonanej pracy.			10	Oceniamy: staranność wykonania pracy, estetykę wykonanej pracy, umiejętność autoprezentacji, sprawność wykonywania typowych czynności podczas pracy z komputerem, stopień samodzielności podczas tworzenia prezentacji.

Zadanie 1:

Wykonaj slajd prezentacji dotyczący Twojej osoby.

W tym celu odszukaj i uruchom program PowerPoint, a następnie zaznacz, że chcesz rozpocząć pracę od pustej prezentacji i naciśnij przycisk OK. W okienku *Nowy slajd* zaznacz *Pusty* i naciśnij przycisk OK.

Oznaczenie scenariusza: V.2.11

Temat zajęć: Moja okolica – tworzenie albumu multimedialnego.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z możliwościami wzbogacania prezentacji multimedialnej o dźwięki, animacje i filmy.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- stworzyć pokaz multimedialny z kilku ujęć
- tworzyć slajdy prezentacji z użyciem filmów i dźwięków,
- utworzyć animację z różnych elementów umieszczonych na slajdzie,
- zapisać prezentację w postaci pokazu,
- przeskanować zdjęcie za pomocą skanera,
- wykonać reprodukcję aparatem cyfrowym.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie MS Power Point.

Metody pracy:

- praca w zespołach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności			5	
2.	Przedstawienie celów.			5	
3.	Konsultuje scenariusze, instruuje obsługę skanera.	Przeglądają materiały przyniesione na zajęcia, układają scenariusz prezentacji, skanują zdjęcia wykonują reprodukcje.	Skaner, aparat cyfrowy.	25	Jeśli uczniowie przynieśli zdjęcia lub pocztówki, nauczyciel udziela instrukcji, jak przeskanować to zdjęcie, aby możliwe było umieszczenie go na prezentacji.
4.	Prezentacja dodatkowych funkcji programu Power Point – układ slajdów, wstawianie dźwięku i filmu, animacja niestandardowa.	Zapoznają się z dodatkowymi funkcjami programu Power Point.		10	
5.	Pomoc i konsultacje w pracy z narzędziami programu Power Point.	Opracowują prezentację na wybrany temat, wykorzystując przyniesione materiały oraz dodając nowe elementy: muzykę, film, animację.		30	
6.	Pomoc i konsultacje w zapisywaniu prezentacji i pokazu.	Zapisują prezentację we wskazanym przez nauczyciela folderze. Z gotowej prezentacji tworzą pokaz.		5	
7.	Omówienie i ocena wykonanej pracy.			10	Oceniamy: staranność wykonania pracy, estetykę wykonanej pracy, sprawność wykonywania typowych czynności podczas pracy z komputerem.

Oznaczenie scenariusza: V.2.12

Temat zajęć: Rysowanie w Logo. Rysowanie kwadratu, prostych figur złożonych z kwadratów.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z procedurami języka logo.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- rysować proste rysunki polegające na rysowaniu linii i obrocie o kąt 90° w trybie bezpośrednim z wykorzystaniem poleceń pierwotnych,
- prawidłowo określać kierunki obrotu żółwia o kąt 90° w różnych, nietypowych położeniach,
- zmieniać żółwiowi kolor i grubość pisaka,
- pisać bezparametrową procedurę rysowania kwadratu (wykorzystując polecenie powtórz),
- korzystać z funkcji jld przy wybieraniu koloru pisaka,
- pisać bezparametrowe procedury rysowania różnych figur zbudowanych z kwadratów.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie: wersja demo programu Logomocja.

Metody pracy:

- praca indywidualna przy komputerach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów.			5	
3.	Wyjaśnienie zasad korzystania z programu Logomocja.	Uruchamiają program najlepiej w wersji zainstalowanej na dysku twardym.		5	
4.	Wyjaśnienie poleceń: - np., - pw, - cs.	Sprawdzają polecenia bez, jak i z parametrem.		10	
5.	Wyjaśnienie, jak zastosować kilka poleceń razem (np. pw).	Rysują kolejne boki kwadratu, analizując kolejne ruchy żółwia.		10	Uczniowie powinni wyciągnąć wniosek, że narysowanie kwadratu to czterokrotne powtórzenie procedury rysowania jednego boku i obrotu.
6.	Wyjaśnienie istnienia procedur odwrotnych: - lw, - ws.	Sprawdzają działanie polecenia <i>wstecz</i> i <i>lewo</i> , rysując za ich pomocą kolejny kwadrat.		10	
7.	Wyjaśnienie możliwości wybrania innego koloru pisaka oraz jego grubości: - ukp, - ugp.	Rysują dwa kwadraty obok siebie o różnych kolorach i różnej grubości.		10	Objaśnienie uczniom sposobu poprawiania procedur.
8.	Wyjaśnienie polecenia <i>powtórz</i> i zastosowania go z innymi poleceniami.	Rysują kwadraty o różnych bokach.		10	
9.	Wyjaśnienie procedury losowej zmiany koloru (jld) oraz podnoszenia i opuszczania pisaka (opu, pod)	Uczniowie rysują kwadraty w różnych kolorach obok siebie.		10	
10.	Wyjaśnienie sposobu zapisywania pracy.	Uczniowie zapisują stworzone procedury.		10	W przypadku wersji demo proponuję skopiować procedury do notatnika i zapisać je w wersji pliku tekstowego.
11.	Powtórzenie poznanych komend.			5	

Uwaga!

Program instalacyjny demonstracyjnej wersji Logomocji jest dostępny do pobrania z sieci. Informacje o pełnej wersji programu można znaleźć na stronie poświęconej Logo, prowadzonej przez dystrybutora Logomocji, pod adresem: <http://logo.oeiizk.waw.pl>.

Oznaczenie scenariusza: V.2.13

Temat zajęć: Tworzenie rysunków w Logo – rysowanie kolorowych figur geometrycznych, losowy dobór koloru. Procedury bez parametru.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z procedurami języka logo.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- pisać bezparametrowe procedury rysowania figur złożonych z kątów lub okręgów,
- wypełniać kolorem zamknięte figury (obszary) poleceniem zamaluj,
- korzystać z funkcji jld przy wybieraniu koloru malowania.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie: wersja demo programu Logomocja.

Metody pracy:

Praca indywidualna przy komputerach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów.			5	
3.	Przypomnienie komend poznanych na zajęciach wcześniejszych.	Biorą udział w dyskusji, odpowiadają na pytania.		10	
4.	Wprowadzenie zadania utrwalającego wiedzę i umiejętności z poprzednich zajęć.	Wykonują zadanie 1. przypominające treści z zajęć poprzednich.	Karta pracy.	15	
5.	Wyjaśnienie, jak zastosować kilka poleceń razem (ukm).	Wykonują zadanie 2.	Karta pracy.	15	
6.	Wyjaśnienie poleceń: - okrąg, - koło.	Wykonują zadanie 3.	Karta pracy.	15	
7.	Uczniowie, którzy wykonali wcześniej zadania otrzymują dodatkowe zadanie 4.	Wykonują zadanie 4.		15	
8.	Omówienie zadań, ocena prac.			10	W zadaniach oceniamy efekt widoczny na ekranie. W przypadku pojawienia się błędów w procedurze, powinniśmy pomóc uczniowi w odszukaniu błędów.

Zadanie 1

Napisz procedurę, za pomocą której żów narysuje trzy kwadraty wg wzoru przedstawionego na rysunku poniżej (kolory kwadratów dobierane są losowo).



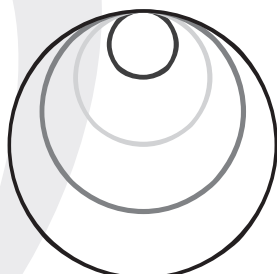
Zadanie 2

Napisz procedurę, za pomocą której żów narysuje rysunek przedstawiony poniżej (kolory kwadratów dobierane są losowo).



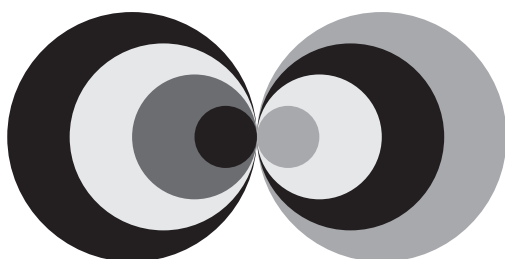
Zadanie 3

Napisz procedurę, za pomocą której żów narysuje rysunek przedstawiony poniżej (kolory okręgów dobierane są losowo).



Zadanie 4

Napisz procedurę, za pomocą której żów narysuje rysunek przedstawiony poniżej (kolory kół dobierane są losowo).



Oznaczenie scenariusza: V.2.14

Temat zajęć: Układanie nut na pięciolinii, odtwarzanie melodii z podręcznika do muzyki.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: Wykorzystanie oprogramowania komputerowego do komponowania melodii.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- ułożyć nutki melodii, która jest podana w postaci zapisu nutowego, dobrać tempo grania i odpowiedni instrument,
- komponować własne melodie wykorzystując moduł melodia.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie: wersja demo programu Logomocja,
- słuchawki/głośniki.

Metody pracy:

- praca indywidualna przy komputerach.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów.			5	
3.	Demonstrowanie uczniom jednej z melodii.	Poprzez program Logomocja otwierają plik melodie.imp. Uczniowie sami odtwarzają jedną z pozostałych melodii.		15	
4.	Pozwala uczniom przez jakiś czas zapoznać się z odgrywaniem nut na klawiaturze.	W nowym projekcie uruchamiają kompozycję melodii.		15	Korzystanie z klawiatury jest bardzo intuicyjne. Niech uczniowie zmienią rodzaj instrumentu i posłuchają, jak będzie zmieniała się odtwarzana melodia.
5.	Pomoc i konsultacje.	Korzystając z umieszczonych w zadaniu 1. układają nutki znanej melodii. Powinni dobrać instrument do odtwarzania tej melodii (jest to melodia przeznaczona na instrumenty klawiszowe) oraz odpowiednie tempo grania.	Nuty z zadania 1 lub nuty z podręcznika do muzyki dla szkoły podstawowej	15	
6.	Pomoc i konsultacje.	zmieniają właściwości przycisku, który się utworzył: dodają napis, jaki będzie się pojawiał oprócz ikony, wpisują radę, która będzie się pojawiała po najechaniu myszką na ten przycisk, ustalają wielkość przycisku tak, żeby wszystkie elementy (napis i ikona) były widoczne. Następnie ustawiają przycisk w wybranym miejscu na ekranie.		20	
7.		Wykonują zadanie 2.		10	
8.	Omówienie zadań.			5	

Zadanie 1:

Korzystając z rysunku poniżej uó z nutki znanej melodii. Dobierz instrument do odtwarzania tej melodii (jest to melodia przeznaczona na instrumenty klawiszowe) oraz odpowiednie tempo grania (melodia powinna być grana „wesoło”).

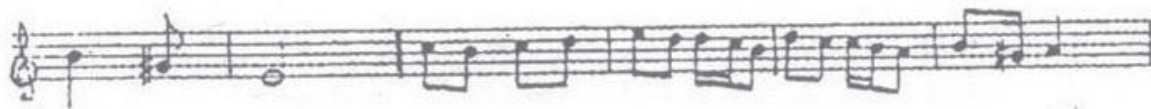
Zmień w ściwości przycisku, który się utworzy: dodaj napis, jaki b ędzie się pojawia, oprócz ikony (podaj nazwę melodii – odgadując ją, a także instrument, jaki tę melodię gra). Wpisz radę, która będzie się pojawiaa po najechaniu myszk ą na ten przycisk, ustal wielkość przycisku tak, żeby wszystkie elementy (napis i ikona) byy widoczne. Następnie ustaw przycisk w wybranym miejscu na ekranie.



Zadanie 2:

Korzystając z rysunku poniżej, uó z nutki melodyjki „Gašior” na pięciolinii. Wybierz instrument do odtwarzania tej melodii, pamiętając, że jest to melodia ludowa. Dobierz również odpowiednie tempo grania.

GAŠIOR



Oznaczenie scenariusza: V.2.15

Temat zajęć: Grające obrazy – interaktywna wystawa.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4-6.

Cel ogólny: Wykorzystanie oprogramowania komputerowego do opracowywania pomocy dydaktycznych. Utworzenie małej wystawy instrumentów muzycznych oraz wykorzystanie przycisków odtwarzających melodie grane na różnych instrumentach.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- tworzyć postacie żółwia w Edytorze postaci, korzystając z przycisku do wpisywania tekstu.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- oprogramowanie wersja demo programu Logomocja,
- słuchawki/głośniki.

Metody pracy:

- praca indywidualna przy komputerach.


Przebieg zajęć:

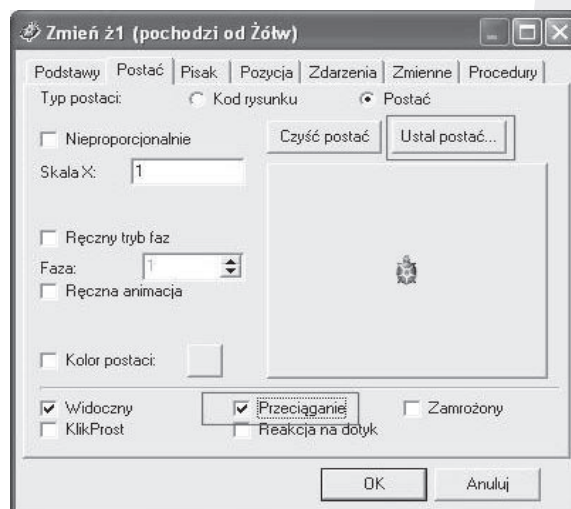
Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności.			5	
2.	Przedstawienie celów.			5	
3.	Zapoznanie uczniów z możliwościami dodawania kolejnych postaci żółwia: zdjęć i napisów.	Na podstawie pliku galeria.imp wykonują zadania z karty pracy.	Plik galeria.imp.	25	
4.	Pomoc i konsultacje.	Tworzą żółwie dla kolejnych przycisków: fortepian, akordeon, gitarę, fisharmonię i harfę.	Nuty z zadania 1. lub nuty z podręcznika do muzyki dla szkoły podstawowej.	35	
5.	Pomoc i konsultacje.	Wstawiają wideoklip i odtwarzają go.		10	
6.	Omówienie i ocena zadań.			10	

Stworzenie galerii multimedialnej będzie polegało na przygotowaniu ekspozycji instrumentów muzycznych. Każda ekspozycja będzie zawierała nazwę, obraz instrumentu, melodię graną tym instrumentem. Dodatkowo można ją wzbogacić o wideoklip przedstawiający grającego muzyka.

Jak utworzyć poszczególne elementy ekspozycji?

Obraz


W programie **imagine** wybierz przycisk  i ustaw żółwia w miejscu, gdzie miałby znajdować się obraz. Z menu podręcznego (klikając prawym przyciskiem myszy) wybierz opcję **Zmień ż1**. W zakładce postać zaznacz **Przeciąganie** (po to, by możliwe było przenoszenie obrazu w dowolne miejsce). Kolejnym etapem jest zmiana obrazu, której dokonujemy poprzez opcję **Ustal postać** i wskazujemy miejsce, w którym znajdują się obrazy poszczególnych instrumentów (folder **Instrumenty**) i wybieramy konkretny instrument, w naszym przypadku jest to fortepian.




Tekst



Kolejny element ekspozycji to tytuł (opis instrumentu). Wykonujemy go podobnie jak poprzedni – czyli **Nowy żółw, Postać, Przeciąganie**. Następnie klikamy dwukrotnie w obszarze, w którym widać postać żółwia. Otworzy się **Edytor postaci**, z paska narzędzi

wybieramy . W oknie dialogowym, które się pojawi, ustalamy rozmiar napisu, np.:

szerokość 150, a wysokość 30. Następnie z przybornika przycisk tekst  i wpisujemy opis np. Fortepian. Dobierz krój, rozmiar i kolor czcionki w taki sposób, aby zmieścił się w całości na rysunku. Jeśli chcesz, aby opis był obrócony pod dowolnym kątem wybierz **Opcje**

Transformacje i ustal kąt. Zamknięcie edytora postaci przyciskiem  powoduje zapisanie zmian.

Wideoklip

Film wideo możesz wstawić do galerii za pomocą przycisku Multimedia  wybierając pozycję wideoklip i ustawienie go w odpowiednim miejscu. Odtwarzanie filmu jest dostępne poprzez przycisk .

Teraz uzupełnij galerię o kolejne instrumenty. Jeśli masz pytanie, jak wstawić melodię, przypomnij sobie poprzednie zajęcia.

Powodzenia!

Oznaczenie scenariusza: V.3.1

Temat zajęć: Dziecko w sieci.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z zasadami bezpieczeństwa w Internecie.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- potrafi wymienić rodzaje usług internetowych,
- rozpoznaje sytuacje niebezpieczne występujące w przy korzystaniu z Internetu,
- potrafi odpowiednio reagować na zagrożenia z sieci,
- zna zasady netykiety i rozumie sens jej stosowania,
- zna adresy stron internetowych poświęconych bezpieczeństwu w sieci.

Pomoce dydaktyczne:

- projektor multimedialny,
- pracownia komputerowa z dostępem do Internetu.

Metody pracy:

- praca indywidualna, pogadanka.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.		Dziennik zajęć pozalekcyjnych.	2	
2.	Wprowadzenie do tematu, pogadanka na temat zastosowania Internetu.	Wymieniają sposoby wykorzystywania komputera przez dzieci i dorosłych.		8	
3.	Uruchamia prezentację w trybie edycji i przedstawia tabelę na slajdzie nr 2.	Wpisują do tabeli rodzaje usług internetowych: przeglądanie stron www, poczta elektroniczna, komunikatory itp. zwracając uwagę jakie zagrożenia są z nimi związane, i jak im można zapobiegać.	Prezentacja programu PowerPoint Dziecko w sieci. ppt.	5	
4.	Podsumowanie treści wypełnionej tabeli. Uświadomienie uczniom, że przed zagrożeniami z sieci nie mogą nas chronić jedynie specjalistyczne programy, ale wiele w dziedzinie bezpieczeństwa zależy od użytkownika.	Wymieniają sposoby prawidłowej reakcji użytkownika komputera w sytuacji, gdy: 1. Jesteśmy pytani o dane osobowe przez anonimowe an. rozmówcę. 2. Otrzymałmy wiadomość poczty elektronicznej od nieznanego. 3. Na naszym ekranie pojawiają się strony internetowe, których adresów sami nie wpisywaliśmy.	Prezentacja programu PowerPoint Dziecko w sieci. ppt	10	
5.	Dzieli klasę na 2 grupy i rozdaje wszystkim małe karteczki.	Uzupełniają karteczki wpisując swój nick i pytanie powitalne do anonimowego rozmówcy.	Plik nick.pdf.	10	Kartkę należy pociąć na 4 części.
6.	Zbiera wszystkie karteczki i wymienia je losowo między grupami.	Otrzymują karteczkę z nickiem nieznanego osoby i odpowiadają na zadane pytanie.		10	
7.	Zbiera karteczki od wszystkich i czyta wybrane dialogi. Porównuje sytuację do rozmów na internetowym chacie, gdzie nigdy nie możemy być pewni wieku i płci rozmówcy	Zgadują, kto kryje się pod opisanymi nickami.		10	
8.	Polecenie odnalezienia w Internecie zasad netykiety. Zasady podawane przez uczniów wpisuje w prezentację PowerPoint.	Uruchamiają komputery i przygotowują zasadę netykiety, którą kiedyś złamali.		10	
9.	Przedstawia opowiadanie o znajomości Maćka z Rafałem. Komentuje każdy z ośmiu możliwych finałów.	Decydują sami o kolejnych wyborach Maćka aż do momentu zakończenia historii.	Strona internetowa w folderze Opowiadanie.	10	
10.	Rozdaje uczniom kartki z umową dotyczącą bezpiecznego korzystania z Internetu.	Każdy głośno czyta kolejno po jednym punkcie umowy, świadomie ją podpisuje i zabiera do domu w celu zapoznania z nią rodziców.	Plik Umowa.pdf.	5	Rodzice powinni podpisać umowę na oczach dziecka.
11.	Podsumowanie lekcji i uruchomienie uzupełnionej prezentacji w trybie pokazu.	Utrwalają zdobyte wiadomości i odwiedzają strony internetowe wypisane na ostatnim slajdzie.	Prezentacja programu PowerPoint Dziecko w sieci. ppt	10	

Wzory materiałów:

Umowa.pdf, strona internetowa w folderze Opowiadanie, prezentacja programu PowerPoint Dziecko w sieci.ppt.

Oznaczenie scenariusza: V.3.2

Temat zajęć: WWW – jak to działa?

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z historią i zasadami budowy sieci Internet.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- zna pojęcie protokołu internetowego,
- wyróżnia podstawowe przewodowe i bezprzewodowe sposoby podłączenia do Światowej Sieci Komputerowej,
- rozumie zasady pracy w sieci rozproszonej,
- potrafi odczytać informację zawartą w członach adresów stron WWW,
- zna zadania i różnice funkcjonalne przeglądarek internetowych,
- potrafi dostosować przeglądarkę internetową do swoich potrzeb i upodobań,
- świadomie wybiera portale internetowe i rozumie ich rolę i oferowane usługi.

Pomoce dydaktyczne:

- projektor multimedialny, pracownia komputerowa z dostępem do Internetu.

Metody pracy:

- praca indywidualna,
- pogadanka,
- pokaz.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.		Dziennik zajęć pozalekcyjnych.	2	
2.	Wprowadzenie do tematu, pogadanka na temat historii Internetu.	Porządkują chronologicznie przełomowe wydarzenia: pierwsze połączenie komputerów w sieć, wysłanie pierwszego maila, połączenie USA z Europą, podłączenie Polski do Internetu.		8	
3.	Ustawia uczniów w kręgu i wręcza jednemu kłębek wełny.	Uczeń posiadający kłębek w ręku oplata nić wokół kciuka i odrzuca go do wybranej osoby. Każdy powinien robić tak samo aż do połączenia wszystkich w swoistą sieć.	Kłębek wełny.	10	
4.	Wykorzystuje powstałe powiązania jako model sieci rozproszonej, przez analogię wyjaśnia działanie Internetu.	Jednokolorową nitkę uznają za wspólny protokół sieciowy (np. TCP/IP). Skrzyżowania nici uznają za komputery tzw. Hosty przekazujące pakiety informacji do adresata. Przecięcie nawet wielu nici nie spowoduje utraty łączności między uczniami, a jedynie spowoduje zmianę drogi informacji –zasada leżąca u podstaw Internetu. Swoje imię i nazwisko uznają za unikalny adres w sieci, czyli numer IP potrzebny do identyfikacji komputera.		10	
5.	Zadaje uczniom pytanie: Co jest potrzebne, aby komputer mógł być podłączony do sieci Internet? Systematyzuje wypowiedzi uczniów wskazując wady i zalety każdego z rozwiązań. Podkreśla, że niezależnie o szczegółów technicznych, każde urządzenie wymaga jednego wspólnego języka do komunikacji, zwanego fachowo protokołem.	Wymieniają znane im sposoby połączenia i dzielą je na przewodowe i bezprzewodowe oraz poprzez karty sieciowe i modem.		10	
6.	Pyta uczniów, jak budowane są adresy stron internetowych i jakie informacje możemy z nich wyczytać?	Analizują przykładowe adresy: www.men.gov.pl www.wosp.org.pl www.firma.com.de	Plansza z pliku o nazwie Adres.doc.	10	
7.	Polecenie uruchomienia przeglądarki internetowej i pytanie: Która z przeglądarek jest najlepsza?	Uruchamiają wybraną przez siebie przeglądarkę i wymieniają opinię doświadczenia i uwagi praktyczne		10	
8.	Wydaje polecenia dostosowujące przeglądarkę internetową do swoich potrzeb: - wyłącz/włącz pasek menu, - ustaw stronę swojej szkoły jako startową, - odczytaj, jakie strony internetowe były odwiedzane w ostatnim tygodniu, - załóż w Ulubionych folder „Informacje” i wstaw tam adresy trzech wybranych portali, - wyłącz/włącz blokowanie	Wykonują polecenia i konsultują się z nauczycielem.		20	
9.	Podsumowanie lekcji i pytania kontrolne: - Co to jest protokół sieciowy? - Co oznacza skrót WWW? - Jakiego znasz przeglądarki internetowej? - W jakim języku jest stworzona strona www.mail.ru? - Jakie cechy posiada portal internetowy?	Wykorzystują dowolną wyszukiwarkę internetową i udzielają odpowiedzi na pytania.		10	

Wzory materiałów:

Plansza w pliku Adres.doc.

Oznaczenie scenariusza: V.3.3

Temat zajęć: Portale społecznościowe sposobem przekazywania informacji.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: wdrożenie do świadomego uczestnictwa w społecznościach internetowych.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- potrafi założyć własny profil na wybranym portalu,
- świadomie stosuje postanowienia regulaminów,
- zna możliwości przekazywania informacji między wybranymi członkami społeczności portalu,
- zna zagrożenia wynikające z udziału w wirtualnych społecznościach,
- potrafi reagować na próby wyłudzenia informacji.

Pomoce dydaktyczne:

- projektor multimedialny, pracownia komputerowa z dostępem do Internetu.

Metody pracy:

- Praca indywidualna, pogadanka.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.		Dziennik zajęć pozalekcyjnych	2	
2.	Wprowadzenie do tematu, pogadanka na temat aktywności uczniów na portalach społecznościowych.	Wymieniają portale społecznościowe i rodzaje swojej aktywności.		8	
3.	Przedstawia kluczowe punkty regulaminu portalu Fotka.pl i akcentuje te, które mają wpływ na bezpieczeństwo użytkowników.	Podają spotykane przykłady nieświadomego lub świadomego łamania wybranych punktów regulaminu.	Regulamin portalu fotka.pl.	5	
4.	Sprawdza ilu uczniów ma aktywne konto na portalu Nasza Klasa.	Logują się na portalu Nasza Klasa.		5	
5.	Pomaga zarejestrować się nowym użytkownikom, zwraca uwagę na znaczenie ujawnienia danych osobowych (podajemy jedynie informacje konieczne). Komentuje aktywność uczestników na forum klasowym, zwracając uwagę na zasady netykiety.	Uczniowie: - dopisują się do „klasy” w swojej szkole skupiającej uczestników zajęć komputerowych (założycielem i administratorem powinien być prowadzący), - zapraszają do swoich znajomych wszystkich członków grupy, - odbierają pocztę i przesyłają informację otrzymaną od nauczyciela do wszystkich członków grupy, - dodają wątek na forum klasowym i umieszczają wypowiedzi na wątku dodanym przez innych członków grupy, - tworzą nowy album ze zdjęciami.			
6.	Zadania z punktu 4 i 5 powtarzamy dla portalu fotka.pl.		Portal www.fotka.pl.	35	
7.	Podsumowanie lekcji i pytania kontrolne: - Co dają nam portale społecznościowe? - Jakie zagrożenia wynikają z uczestnictwa w tych portalach? - Wymień najważniejsze punkty regulaminu chroniące nasze interesy. - Jakie ustawienia profilu na portalu chronią naszą prywatność?	Odpowiadają na pytania nauczyciela, porównują możliwości portali społecznościowych i ich zabezpieczenia przed naruszeniem prywatności.		10	

Wzory materiałów:

Regulamin portalu Fotka.pl.

Oznaczenie scenariusza: V.3.4

Temat zajęć: Jak zaprezentować siebie?

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6 szkoły podstawowej.

Cel ogólny: kształtowanie umiejętności autoprezentacji.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- potrafi refleksyjnie podejść do swojej osoby,
- zna i eksponuje swoje mocne strony,
- sprawnie posługuje się edytorem graficznym,
- potrafi wyszukać odpowiednią informację graficzną w otwartej sieci,
- zna zasoby obiektów ClipArt dostępnych programów,
- potrafi zabezpieczyć swoją pracę przed dostępem innych użytkowników komputera,
- świadomie dobiera programy w zależności od rodzaju zadania.

Pomoce dydaktyczne:

- pracownia komputerowa z dostępem do Internetu,
- projektor multimedialny,
- wzory herbów,
- kredki.

Metody pracy:

- praca indywidualna, autoprezentacja, pokaz.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.		Dziennik zajęć pozalekcyjnych	2	
2.	Wprowadzenie do tematu, autoprezentacja nauczyciela.	Wymieniają, na jakie prezentowane cechy nauczyciela zwrócili uwagę.		8	
3.	Rozdaje uczniom kartki z narysowanym konturem herbu.	Dzielą rysunek na 4 części i wypełniają je odpowiednimi rysunkami na temat: 1. Moją mocną stroną jest: 2. W czasie wolnym najbardziej lubię 3. Moja rodzina: 4. Moje marzenie:	Wzory herbów.	15	
4.	Dobiera uczniów parami.	Omawiają herby w parach i prezentują na forum grupy herb swojego partnera.		10	
5.	Wydaje polecenie przeniesienia informacji na herbie do komputera. Indywidualne konsultacje z uczniami.	Uczniowie traktują rysunek na kartce jako projekt herbu rysowanego na komputerze. W zależności od upodobań i stopnia zaawansowania może wybrać: - narysować wszystko w nowym pliku MS Paint, - otworzyć kontur herbu w MS Paint i wypełnić rysunkami pola, - otworzyć kontur herbu w programie MS PowerPoint i uzupełnić pola obiektami ClipArt.	Wzory herbów w formatach: JPEG i PPT.	45	
6.	Polecenie zapisania rysunków. Wyjaśnienie zastosowania herbu jako autoprezentacji na własnej stronie internetowej.	Zapisują gotowe rysunki we wskazanym przez nauczyciela miejscu.		5	Folder do zapisu herbu powinien być chroniony.
7.	Podsumowanie lekcji i prezentacja herbów na ekranie komputerów.	Wymieniają uwagi na temat rysunków.		5	

Wzory materiałów:

Dwie wersje konturów herbu w formacie JPEG, PDF i PPT.

Oznaczenie scenariusza: V.3.5

Temat zajęć: Teksty, grafika, multimedia – elementy stron internetowych

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: zapoznanie z elementami budującymi stronę internetową.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- potrafi poprawnie wymienić elementy występujące na stronach internetowych,
- zna cechy tekstu używanego na stronach WWW,
- rozróżnia formaty graficzne i właściwie je stosuje,
- potrafi porównać wielkości plików,
- zna zasadę funkcjonowania hipertekstu.

Pomoce dydaktyczne:

- projektor multimedialny,
- pracownia komputerowa z dostępem do Internetu.

Metody pracy:

- praca indywidualna,
- pogadanka,
- pokaz.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.		Dziennik zajęć pozalekcyjnych.	2	
2.	Wprowadzenie do tematu, rozdanie uczniom kart pracy V.3.5.	Uruchamiają plik index.html, wykonują zadanie 1. wskazując następujące elementy: - kolor tła, - tło złożone z obrazka, - tekst, - elementy graficzne, - odnośniki (hiperłącza), - multimedia (dźwięk, film, animacje).	Karta pracy V.3.5.	13	
3.	Zapoznaje uczniów ze sposobami pobierania elementów stron internetowych na swój komputer z poszanowaniem praw autorskich.	Wykonują zadanie 2. na karcie pracy.	Karta pracy V.3.5.	10	
4.	Zapoznaje uczniów ze sposobem uzyskiwania informacji o plikach w systemie Windows. Zapoznaje uczniów z możliwościami przeglądarki graficznej IrfanView, demonstrując zapis pliku GIF ze wskazaniem koloru przezroczystości.	Wykonują zadanie 3 na karcie pracy.	Karta pracy V.3.5.	20	
5.	Przedstawia trzy różne formaty zapisu plików graficznych, ich cechy, właściwości charakterystyczne i zastosowanie. W czasie tej prezentacji należy zwrócić szczególną uwagę na następujące elementy: - wielkość plików, - możliwość regulowanej kompresji, - paletę kolorów, - możliwość animacji, - wprowadzenie funkcji przezroczystości, - możliwość obróbki obrazu w edytorach graficznych.	Wypełniają zadanie 4. z karty pracy.	Karta pracy V.3.5.	20	
6.	Pytanie podsumowujące lekcję: W jakim formacie jest zapisany portret F. Chopina na stronie ćwiczeniowej? Jaka cecha tego formatu została tu wykorzystana?	Uczniowie wskazują na format GIF, ponieważ posiada on możliwość wprowadzenia koloru przezroczystości obrazu.		10	

Wzory materiałów:

Demonstracyjna strona internetowa w folderze Chopin, karta pracy V.3.5, pliki graficzne w folderze Zdjęcia V.3.5.

KARTA PRACY

Temat: Teksty, grafika, multimedia -elementy stron internetowych.

1. Uruchom plik o nazwie index.html, zapoznaj się z zawartością tej strony internetowej i wypisz wszystkie elementy, z których jest ona zbudowana:

-
-
-
-
-
-
-

2. Załóż własny folder w Dokumentach i zapisz w nim możliwie najwięcej elementów budujących otwartą stronę o F. Chopinie. Które elementy są dla Ciebie niedostępne i dlaczego?

3. Wykorzystaj właściwości systemu Windows do uzupełnienia poniższej tabeli. Przekształć plik o nazwie barcelona.bmp na 2 inne formaty graficzne i dokonaj porównania tych plików

Nazwa pliku	typ	rozmiar
wyspa		
wyspa1		
wyspa2		
wyspa3		

4. Porównaj ze sobą trzy popularne typy plików graficznych:

Typ grafiki	.bmp	.gif	.jpg
Wady			
Zalety			

Oznaczenie scenariusza: V.3.6

Temat zajęć: Moja miejscowość, moja szkoła, moje hobby – gromadzenie informacji na wybrany temat.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: doskonalenie zdolności gromadzenia, selekcjonowania i segregowania informacji.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- potrafi stworzyć strukturę logiczną folderów i sprawnie poruszać się po ich zasobach,
- rozróżnia formaty plików graficznych,
- dokonuje selekcji treści istotnych z tekstu,
- wyszukuje samodzielnie informacje na wybrany temat z różnych źródeł,
- potrafi przetworzyć materiały na postać elektroniczną.

Pomoce dydaktyczne:

- pracownia komputerowa ze skanerem i dostępem do Internetu,

Metody pracy:

Praca indywidualna, metoda projektu.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.		Dziennik zajęć pozalekcyjnych.	2	
2.	Wprowadzenie do tematu, wyjaśnienie zastosowania gromadzonych informacji do budowy tematycznej strony internetowej.	Przygotowują, książki, foldery i inne publikacje na wybrany przez siebie temat.		8	
3.	Wspólnie z uczniami wymienia elementy budujące strony internetowe.	Wskazują elementy: teksty, grafikę, multimedia, tło strony.		5	
4.	Zapoznaje uczniów ze sposobem gromadzenia informacji we wskazanym folderze.	Odpowiednio organizują przestrzeń dyskową, zakładając foldery do gromadzenia poszczególnych elementów budujących strony internetowe.	Wydzielone miejsce przestrzeni dyskowej, zabezpieczone przed niepożądanym dostępem.	5	
5.	Przedstawia trzy zakresy tematów do wyboru: - moja miejscowość (historia, zabytki, ciekawe miejsca, drużyna sportowa itp.), - moja szkoła (dyrektor, nauczyciele, klasy, uczniowie, osiągnięcia sportowe itp.), - moje hobby (sport, taniec, muzyka, wybrana gra komputerowa itp.).	Jasno deklarują, który temat wybrali do gromadzenia informacji wykorzystanej później do budowy strony www, układają plan swojej pracy.		10	
6.	Wskazuje różne źródła i sposoby pozyskiwania informacji. Zwraca uwagę na jednoznaczne nazwy folderów i zapisywanych plików. Przypomina o prawach autorskich i konieczności podawania źródeł pobranych materiałów. Udziela indywidualnych konsultacji.	Wyszukują, selekcionują i zapisują informację dotyczącą wybranego tematu: 1. Używając internetowych wyszukiwarek. 2. Kopiując grafikę z aparatów fotograficznych. 3. Skanując materiały źródłowe.		50	
7.	Sprawdza stan zaawansowania pracy, podsumowuje zajęcia.	Zdają relację z zaawansowania prac, wymieniają uwagi o problemach.		10	

Oznaczenie scenariusza: V.3.7

Temat zajęć: Optymalizacja plików graficznych na potrzeby stron internetowych.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: wdrożenie do świadomego zarządzania grafiką na stronach www.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- rozumie potrzebę optymalizacji plików na stronach www,
- zna właściwości różnych formatów zapisu plików graficznych,
- potrafi ustalić kolor przezroczystości w formacie GIF,
- zna skutki zmiany rozmiaru obrazów,
- właściwie dobiera odpowiedni program do zadań.

Pomoce dydaktyczne:

- projektor multimedialny, pracownia komputerowa z dostępem do Internetu,

Metody pracy:

- praca indywidualna,
- pogadanka.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.		Dziennik zajęć pozalekcyjnych	2	
2.	Wprowadzenie do tematu, wyjaśnienie konieczności optymalizacji plików graficznych celem przyspieszenia ładowania stron.	Podają częste przykłady umieszczania i przesyłania zdjęć w oryginalnych rozmiarach, wymieniają skutki.		8	
3.	Wymienia jednostki, w których wyraża się wielkości plików: - 1 kB = 1024 B (kB - kilobajt), - 1 MB = 1024 kB (MB: megabajt), - 1 GB = 1024 MB (GB: gigabajt), - 1TB = 1024 GB (TB: terabajt).	Wymieniają średnie wielkości używanych przez siebie plików: - utwór muzyczny w formacie MP3 –4MB, - zdjęcie z aparatu w telefonie – 400 kB, - kilkuminutowy teledysk – 30 MB itp.		5	
4.	Zapoznaje z możliwościami przeglądarki graficznej IrfanView. Wyjaśnia na przykładzie, jaki wpływ na wielkość pliku ma rozmiar obrazu.	Używają przeglądarki IrfanView do zmiany rozmiaru plików, zapisania pliku w innym formacie i ustalenia koloru przezroczystości w formacie GIF.	Przykładowe pliki graficzne.	20	
5.	Wyjaśnia ćwiczenia i zasady pracy z plikiem start.html. Indywidualne konsultacje z uczniami.	Uruchamiają plik o nazwie start.html i wykonują kolejne zadania, polegające na: - edycji plików graficznych, - zmianie rozmiaru obrazów, - zmianie nazwy i formatu plików, - ustaleniu koloru przezroczystości w plikach formatu GIF.	Strona internetowa start.html, koniec.html i pliki graficzne	45	
6.	Podsumowanie lekcji. Przypomnienie o konieczności optymalizacji plików graficznych, zgromadzonych na lekcji „Moja miejscowość, moja szkoła, moje hobby...”	Uczniowie porównują pliki start.html i koniec.html, opisują pozytywne skutki operacji przeprowadzonych na plikach graficznych.		10	

Wzory materiałów:

Strona internetowa start.html i koniec.html, pliki graficzne do edycji.

Oznaczenie scenariusza: V.3.8.

Temat zajęć: Szablony stron internetowych

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: przygotowanie tworzenia własnego serwisu www.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- rozumie działanie dokumentów hipertekstowych,
- rozróżnia funkcję poszczególnych plików budujących stronę internetową,
- odpowiednio dobiera treści do gotowego szablonu,
- potrafi dostosować menu do swoich potrzeb,
- poprawnie loguje się na serwerze FTP.

Pomoce dydaktyczne:

- projektor multimedialny,
- pracownia komputerowa z dostępem do Internetu.

Metody pracy:

praca indywidualna przy komputerze, metoda projektu, pogadanka, pokaz.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.			2	
2.	Przedstawienie celów lekcji, wprowadzenie do tematu.			13	
3.	Polecenie zorganizowania miejsca pracy przy komputerze.	Włączenie komputerów, logowanie do systemu.		5	
4.	Rozdanie uczniom kart pracy, pokaz kluczowych czynności za pośrednictwem projektora.	Wykonanie poleceń z karty pracy.	Karta pracy V.3.8.	60	Potrzebny jest osobisty adres e-mail ucznia.
5.	Podsumowanie lekcji, pytania kontrolne.	Przedstawienie wyników pracy, wymiana informacji o trudnościach i sukcesach.		10	

Wzory materiałów:

Karta pracy V.3.8.

Temat: Szablony stron internetowych

1. Jeśli jeszcze nie posiadasz konta poczty elektronicznej, to koniecznie musisz je założyć z pomocą nauczyciela.
2. W przeglądarce internetowej wpisz adres: <http://republika.onet.pl> i wybierz link: Założ konto www.



3. Wybierz bezpłatne konto Republika Start i postępuj zgodnie z poleceniami rejestracji nowego, wpisując jednocześnie dane do tabeli poniżej:

Twój adres email	
Hasło użyte przy rejestracji lub pytanie do hasła	
Twój adres strony internetowej	

4. Uruchom WEBKREATORA i wybierz kategorię i odpowiedni dla siebie szablon.
5. Dostosuj menu znajdujące się w szablonie do swoich potrzeb, zgodnie z założeniami lekcji „Moja miejscowość, moja szkoła, moje hobby...”. Opublikuj stronę.
6. Wypisz nazwy modułów możliwych do wstawienia:
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
7. Zaloguj się na stronie <ftp://ftp.republika.pl> i zapoznaj się z zawartością swojego folderu.

Oznaczenie scenariusza: V.3.9

Temat zajęć: Modyfikacja elementów graficznych szablonu strony internetowej.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: dostosowanie szablonów stron internetowych do swoich potrzeb.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- potrafi edytować szablon strony internetowej,
- poprawnie loguje się na serwerze FTP,
- potrafi dopasować rozmiar obrazu do warunków w szablonie,
- wykorzystuje wcześniej zgromadzone materiały,
- zna sposoby optymalizacji plików graficznych.

Pomoce dydaktyczne:

- projektor multimedialny,
- karta pracy ucznia V.3.9.

Metody pracy:

- praca indywidualna na stanowisku komputerowym z dostępem do Internetu.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.			5	
2.	Przedstawienie celów lekcji, wprowadzenie do tematu.			5	
3.	Polecenie zorganizowania miejsca pracy przy komputerze.	Włączenie komputerów, logowanie do systemu.		5	
4.	Przypomnienie zasad logowania na serwerze republika.onet.pl	Logowanie na uprzednio założonych kontach internetowych.		5	
5.	Rozdanie uczniom kart pracy, pokaz kluczowych czynności za pośrednictwem projektora, indywidualne konsultacje z uczniami.	Wykonanie poleceń z karty pracy. 1. Optymalizacja zgromadzonych wcześniej plików graficznych. 2. Założenie fotoalbumu na potrzeby budowy galerii. 3. Zarządzanie szablonem strony www. 4. Umieszczenie zdjęć i licznika odwiedzin w odpowiednich modułach szablonu strony. 5. Publikacja strony.		60	
6.	Podsumowanie lekcji, pytania sprawdzające, kontrola stopnia wykonanych zadań.	Przedstawienie galerii wstawionych na własne strony www, wymiana informacji o trudnościach i sukcesach.		5	

Wzory materiałów:

Karta pracy V.3.9, szablony stron internetowych dostępne na <http://republika.onet.pl>.

Temat : Modyfikacja elementów graficznych szablonu strony internetowej

1. Odszukaj folder ze zdjęciami utworzony na lekcji „Moja miejscowość, moja szkoła, moje hobby...”. Używając programu IrfanView, zoptymalizuj rozmiar obrazów tak, aby ich wysokość nie przekraczała 500 pikseli.
2. Zaloguj się na portalu **http://foto.onet.pl**, używając takich samych danych jak w WEBKREATORZE i umieść przygotowane zdjęcia w nowym fotoalbumie.
3. Zaloguj się na portalu **http://republika.onet.pl** jako Webadmin i zdecyduj, czy zmieniasz kolorystyką i układ szablonu, czy edytujesz założoną wcześniej stronę.



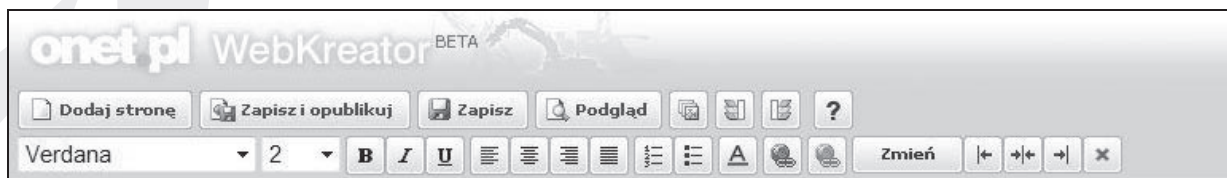
1. Zarządzanie założoną stroną www

4. Jeśli wybierasz nowy szablon, to pamiętaj o wyborze kolorystyki i wzajemnym układzie elementów strony:



2. Wybór kolorystyki i układu treści szablonu

5. Wstaw odpowiednie moduły zawierające grafikę do wybranych działów strony.



3. Pasek narzędzi WebKreatora

Grafikę wstawiamy narzędziem *Zmień*.

6. Wstaw moduł *Galeria* i umieść w nim wybrane zdjęcia umieszczone w fotoalbumie (akcja wymaga logowania w serwisie foto.onet.pl).



4. Wybór odpowiednie modułu strony

7. Wstaw moduł z licznikiem odwiedzin do strony głównej Twojego szablonu.
8. Uporządkuj wygląd strony, dodając lub usuwając jej części.
9. Wybierz opcję *Zapisz i publikuj* i sprawdź efekty swojej pracy, ewentualnie wprowadź niezbędne poprawki.

Oznaczenie scenariusza: V.3.10

Temat zajęć: Umieszczanie tekstów w szablonie.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6.

Cel ogólny: dostosowanie szablonów stron internetowych do swoich potrzeb.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- potrafi edytować szablon strony internetowej,
- poprawnie loguje się na serwerze FTP,
- poprawnie używa narzędzi korekty językowej,
- potrafi dokonywać wyborów treści do publikacji na stronie internetowej,
- zna sposoby atrakcyjnego prezentowania tematu.

Pomoce dydaktyczne:

- projektor multimedialny,
- pracownia komputerowa z dostępem do Internetu.

Metody pracy:

- praca indywidualna,
- pogadanka,
- pokaz,
- metoda projektu.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.			2	
2.	Przedstawienie celów lekcji, wprowadzenie do tematu, nawiązanie do tematu lekcji „Moja miejscowość, moja szkoła, moje hobby...”.	Przypominają swoje założenia projektu.		8	
3.	Polecenie zorganizowania miejsca pracy przy komputerze.	Włączenie komputerów, logowanie do systemu.		5	
4.	Przypomnienie zasad logowania na serwerze republika.onet.pl	Logowanie na uprzednio założonych kontach internetowych.	Tabela w Karcie pracy V.3.8 dla przypomnienia danych logowania.	5	
5.	Ocena opublikowanych szablonów uczniów, polecenie niezbędnych korekt.	Prezentują stopień zaawansowania przygotowanego szablonu strony www w Internecie.	Portal republika.onet.pl.	15	
6.	Rozdanie uczniom kart pracy, pokaz kluczowych czynności za pośrednictwem projektora, indywidualne konsultacje z uczniami.	Wykonanie poleceń z karty pracy. Odszukują wcześniej zgromadzone teksty dotyczące tematu: „Moja miejscowość, moja szkoła, moje hobby...”. Przeprowadzają korektę językową, poprawiają wykryte błędy. Umieszczają opisy w szablonie swojej strony internetowej w modułach tekstowych. Publikacja strony.	Karta pracy V.3.10. Program MS Word lub inny edytor tekstu z modułem sprawdzania pisowni. Portal republika.onet.pl.	45	
7.	Podsumowanie lekcji, pytania sprawdzające, kontrola stopnia wykonanych zadań.	Przedstawienie wyników pracy, ocena efektów.		10	

Wzory materiałów:

Karta pracy V.3.10.

Temat: Umieszczanie tekstów w szablonie

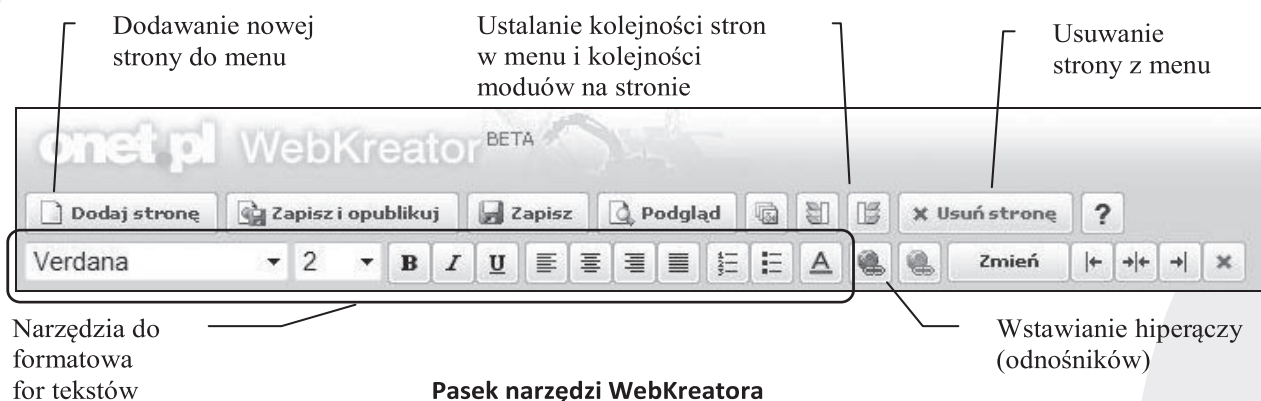
1. Odszukaj folder z tekstami utworzony na lekcji „Moja miejscowość, moja szkoła, moje hobby...”. Używając programu MS Word, dokonaj korekty językowej i wprowadź niezbędne zmiany..
2. Zaloguj się na portalu <http://republika.onet.pl> jako Webadmin.



Zarządzanie założoną stroną www

Jeśli uznasz, że zmiana szablonu jest celowa, to możesz to zrobić bez straty zapisanych wcześniej zdjęć, zostanie jedynie zmodyfikowane ich położenie.

4. Wstaw odpowiednie moduły zawierające teksty bądź uzupełnij opisem istniejące już moduły ze zdjęciami, korzystając z wcześniej zapisanych materiałów.



4. Wykorzystaj dostępne narzędzia do formatowania tekstu, aby powstała kompozycja spójna kolorystycznie z szablonem. Jeśli używasz tekstów ze źródeł internetowych, to wstaw odnośniki do oryginalnych stron.

5. Zapisz i opublikuj szablon, następnie skontroluj i oceń wyniki swojej pracy.

Oznaczenie scenariusza: V.3.11

Temat zajęć: Moja miejscowość, moja szkoła, moje hobby – prezentacja stron WWW.

Przeznaczenie: grupa uczniów klas 4–6 szkoły podstawowej.

Cel ogólny: kształcenie umiejętności krytycznego i obiektywnego sposobu oceny treści i formy stron internetowych.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- rozpoznaje kluczowe cechy stron internetowych,
- potrafi docenić wysiłek autorów stron internetowych,
- posiada umiejętność obrony swoich racji i pomysłów twórczych,
- potrafi rzeczowo ocenić pracę swoich rówieśników
- zachowuje zasady etyczne w pracy z komputerem.

Pomoce dydaktyczne:

- projektor multimedialny, pracownia komputerowa z dostępem do Internetu.

Metody pracy:

- praca indywidualna, metoda projektu, pogadanka, pokaz.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.			2	
2.	Przedstawienie celów lekcji, wprowadzenie do tematu, nawiązanie do tematu lekcji „Moja miejscowość, moja szkoła, moje hobby...”.			8	
3.	Polecenie zorganizowania miejsca pracy przy komputerze.	Włączenie komputerów, logowanie do systemu.		5	
4.	Przedstawienie kryteriów oceniania stron: 1. zgodność z tematem, atrakcyjność treści – 5 punktów, 2. estetyka strony, różnorodność graficzna, kolorystyka – 5 punktów, 3. czytelność informacji, łatwa nawigacja – 5 punktów.	Akceptacja kryteriów oceny, ewentualne przedstawienie uwag i wyjaśnienie wątpliwości.		5	
5.	Przypomnienie zasad logowania na serwerze republika.onet.pl.	Logowanie na uprzednio założonych kontach internetowych.	Portal republika.onet.pl.	5	
6.	Polecenie wprowadzenia ostatecznych poprawek do przygotowanych stron internetowych.	Edytują treści szablonu, wprowadzają poprawki zgodne z kryteriami oceny.	Portal republika.onet.pl.	15	
7.	Przeprowadzenie merytorycznej oceny przygotowanych stron, krótka recenzja i uzasadnienie punktacji zgodnie z przyjętymi kryteriami, konsultacja wyniku punktowego z uczniami.	Podchodzą kolejno do komputera z projektorem multimedialnym, wpisują adres swojej strony internetowej i przedstawiają jej zasoby.	Komputer z projektorem multimedialnym, arkusz kalkulacyjny Tabela_wyników	45	
8.	Prezentacja indywidualnych wyników punktowych, podsumowanie konkursu.		Drukarka	5	Wydrukowane wyniki można wykorzystać do promocji stworzonych stron.
9.	Zapowiedź kontynuowania prac nad stroną –bieżąca aktualizacja treści, wprowadzenie nowych elementów w oparciu o poznane możliwości stosowania znaczników html.	Krytyczna ocena treści, planowanie udoskonaleń, poprawek i bieżącej aktualizacji.		10	

Wzory materiałów:

arkusz kalkulacyjny Tabela_wyników.xls

Oznaczenie scenariusza: V.3.12

Temat zajęć: HTML jako język znaczników.

Przeznaczenie: grupa uczniów klas 4–6 szkoły podstawowej.

Cel ogólny: zapoznanie z strukturą budowy źródła stron internetowych.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- zna strukturę budowy stron internetowych,
- potrafi wyświetlić źródło strony internetowej,
- rozumie działanie podstawowych znaczników HTML,
- potrafi samodzielnie zmieniać wygląd strony internetowej za pomocą znaczników,
- sprawnie korzysta ze źródeł pomocy przy tworzeniu stron internetowych.

Pomoce dydaktyczne:

- projektor multimedialny, pracownia komputerowa z dostępem do Internetu.

Metody pracy:

- praca indywidualna, pogadanka, pokaz.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.			2	
2.	Przedstawienie celów lekcji, wyjaśnienie nazwy HTML (HyperText Mark Language czyli język opisu hipertekstowego).			8	
3.	Polecenie zorganizowania miejsca pracy przy komputerze.	Włączenie komputerów, logowanie do systemu.		5	
4.	Wyjaśnienie struktury budowy stron internetowych z przełożeniem na język znaczników.	Wypełnienie zadania 1.	Karta pracy V.3.12.	5	
5.	Demonstracja przykładowej strony internetowej w przeglądarce oraz przedstawienie sposobu uzyskania podglądu źródła strony	Podglądają źródło strony przykładowej i wskazują: – znacznik wyznaczający początek i koniec dokumentu HTML, – znacznik wyznaczający początek i koniec sekcji head, – znacznik wyznaczający początek i koniec sekcji body.	Strona przykładowa: index.html.	5	
6.	Polecenie odszukania w źródle przykładowej strony innych znaczników otwierających i zamykających.	Przeglądanie źródła strony internetowej i wskazanie początku i końca działania znacznika.	Strona przykładowa: index.html.	10	
7.	Demonstracja działania hipertekstu poprzez uruchomienie odnośnika zewnętrznego i wewnętrznego.	Wyjaśniają różnicę między linkiem zewnętrznym a wewnętrznym. Odpowiadają na 2 pytania na przygotowanej podstronie.	Strona przykładowa: index.html.	10	
8.	Wyjaśnienie znaczenia wskazanych przez uczniów znaczników i polecenie uzupełnienia zadania 2. z karty pracy.	Przeglądanie źródła strony i uzupełnienie tabeli z zadania 2. na podstawie informacji uzyskanych od nauczyciela.	Strona przykładowa: index.html.	10	
9.	Wskazanie serwisów zawierających samouczki HTML jako pomocy podręcznej przy budowaniu własnej strony internetowej.	Przeglądanie zawartości serwisów z samouczkami HTML.	Wyszukiwarka internetowa.	10	
10.	Przypomnienie zasad logowania na serwerze republika.onet.pl w celu modyfikacji własnego szablonu strony internetowej.	Logowanie na uprzednio założonych kontach internetowych.	Portal republika.onet.pl.	5	
11.	Polecenie wstawienia nowego modułu HTML do szablonu i wstawienie tam napisu przesuwającego się między dwoma liniami.	Wstawienie dodatkowego modułu o nazwie HTML i użycie Znacznika <marquee> oraz <hr>. Publikacja i przeglądanie wyników pracy.	Portal republika.onet.pl.	10	
12.	Podsumowanie lekcji, pytania sprawdzające. Zapowiedź następnego tematu lekcji, czyli prowadzenie własnoręcznych zmian w źródłach stron internetowych.	Odpowiadają na pytania: 1. Jak zbudowana jest struktura dokumentu HTML? 2. Czym różni się znacznik początkowy od końcowego? 3. Jakie działanie ma znacznik <hr>, , <marquee>?		10	

Wzory materiałów:

Karta pracy V.3.12, przykładowa strona internetowa index.html.

1. Wpisz w strukturę dokumentu HTML elementy sekcji **head** i **body**.

```
<html>  
  <head>  
  
  </head>  
  
  <body>  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  </body>  
</html>
```

2. Opisz działanie następujących znaczników:

Znacznik otwierający	Działanie	Znacznik zamykający
<title>		</title>
		
		
<p>		</p>
<h1>		</h1>
		
<center>		</center>
<marquee>		</marquee>
		
<hr>		brak
 		brak
		brak
<embed src=np.mp3>		brak
<body background=np.gif>		brak
<body bgcolor=red>		brak

Oznaczenie scenariusza: V.3.13

Temat zajęć: Systemowy notatnik najprostszym edytorem HTML.

Przeznaczenie: grupa uczniów klas 4–6 szkoły podstawowej.

Cel ogólny: Zapoznanie z możliwościami edycji stron internetowych.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- zna znaczniki HTML budujące sekcję body,
- potrafi edytować źródło strony internetowej w systemowym notatniku,
- potrafi wstawiać zdjęcia na strony internetowe,
- rozumie działanie hipertekstu,
- potrafi pracować z jednym plikiem w dwóch oknach.

Pomoce dydaktyczne:

- projektor multimedialny, pracownia komputerowa z dostępem do Internetu.

Metody pracy:

- Praca indywidualna, pogadanka, pokaz.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.		Dziennik zajęć pozalekcyjnych.	2	
2.	Przedstawienie celów lekcji nawiązanie do tematu lekcji dotyczącej składni języka HTML.	Przypominają sobie wiadomości z karty pracy V.3.12.	Karta pracy V.3.12.	5	
3.	Polecenie zorganizowania miejsca pracy przy komputerze.	Włączenie komputerów, logowanie do systemu.		5	
4.	Przypomnienie struktury budowy stron internetowych na podstawie zadania 1. z karty pracy. Konsultacje indywidualne z uczniami.	Wypełnienie zadania 1.	Karta pracy V.3.13.	10	
5.	Kontrola poprawności wykonania zadania 1., wyjaśnienia wątpliwości i uzupełnienie brakujących wiadomości.	Porównują widok znaczników z ich interpretacją przez przeglądarkę internetową, zadają pytania i wymieniają informacje między sobą. Wykorzystują kartę pracy z poprzednich zajęć jako źródło informacji o działaniach poszczególnych znaczników.	Karta pracy V.3.12 i V.3.13.	10	
6.	Wyjaśnienie zadania 2 z karty pracy. Pokaz pracy na dwóch oknach: systemowego Notatnika i przeglądarki internetowej.	Zapoznają się z treścią zadania 2., zadają pytania i wyjaśniają wątpliwości.	Strona przykładowa: index.html, Karta pracy V.3.13.	15	
7.	Indywidualne konsultacje z uczniami.	Wspólnie wykonują polecenie zmiany tytułu strony w znaczniku <title>. Dopiero po poprawnym wykonaniu tego ćwiczenia, mogą przejść do poleceń 1–6, które wykonują w dowolnej kolejności.	Strona przykładowa: index.html, karty pracy V.3.12 i V.3.13.	30	
8.	Podsumowanie lekcji, recenzja wykonanych stron internetowych, wyjaśnienie zadań dodatkowych.	Prezentują swoje prace, wymieniają informacje o trudnościach i sukcesach oraz opinie o pracach innych członków grupy.	Karta pracy V.3.13.	10	

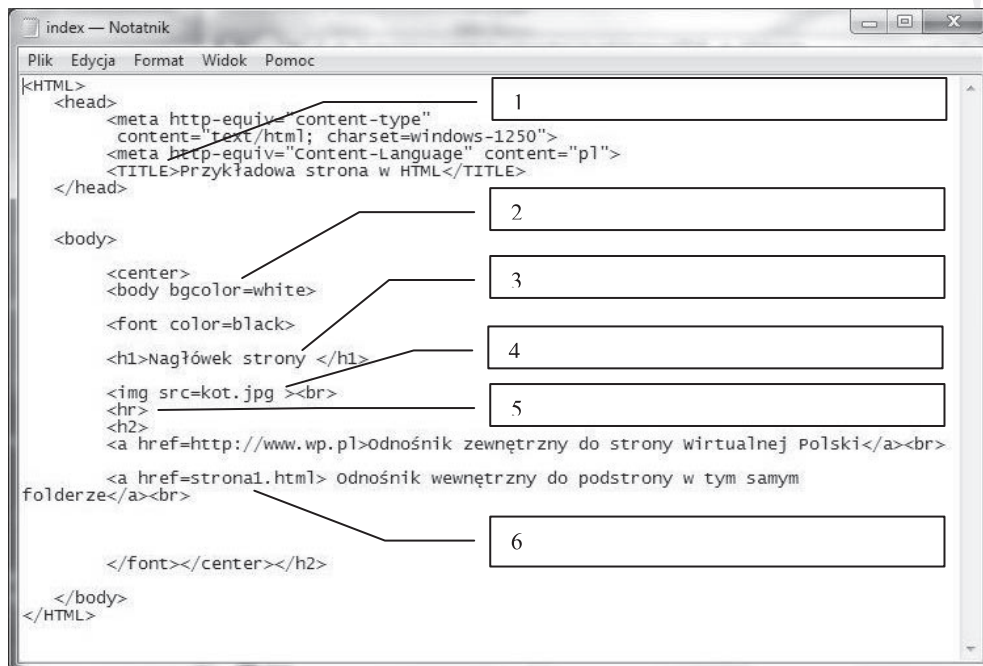
Wzory materiałów:

Karta pracy V.3.13, przykładowe strony internetowe i pliki graficzne.

Temat zajęć: Systemowy notatnik najprostszym edytorem HTML.

Zadanie 1.

Rysunki przedstawiają widok pliku index.html w programie Notatnik i Internet Explorer. Wpisz na Rysunku 1. działanie wybranych znaczników, a numery pól przenieś na Rysunek 2.



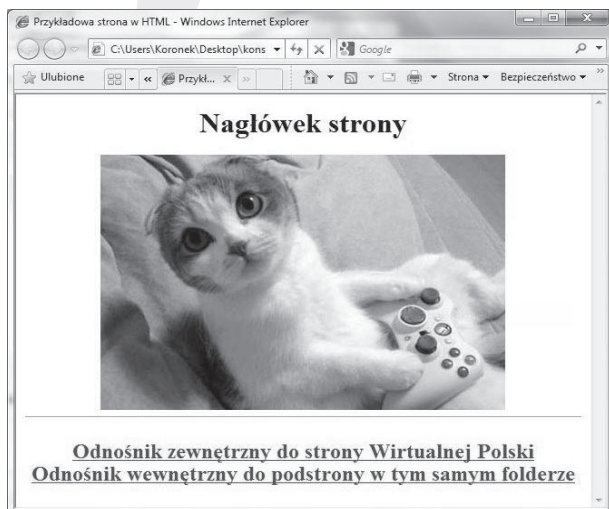
Rysunek 1.



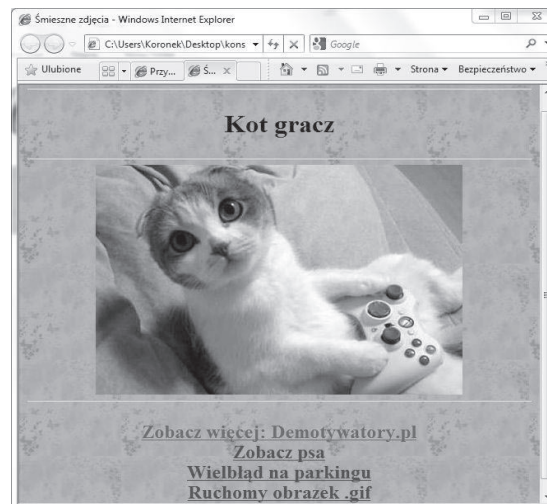
Rysunek 2.

Zadanie 2.

Porównaj ze sobą poniższe rysunki przedstawiające stronę internetową.



1 Plik index.html przed zmianami



2 Plik index.html po zmianach

Otwórz w programie Notatnik plik o nazwie index.html, następnie zmieniaj tak znaczki aby uzyskać wygląd strony z rysunku 2, np.:

- w sekcji <head> między znacznikiem <title> i </title> wpisz nowy tytuł strony: „Śmieszne zdjęcia”

Po każdej zmianie wpisów robionych w Notatniku zapisz plik i odśwież widok w przeglądarce (np. klawiszem F5). Obserwuj zmiany zachodzące w wyglądzie strony.

Wykonaj kolejne kroki:

1. Ustal obraz tło1.jpg jako tło strony.
2. Zmień nagłówek strony.
3. Wstaw poziomą linię nad zdjęciem kota.
4. Zmień pierwszy odnośnik tak, aby połączył nas ze stroną <http://demotywatory.pl>
5. Zmień tekst wyświetlany w drugim odnośniku.
6. Dopisz dwa kolejne odnośniki do plików: strona2.html i strona3.html.

Pamiętaj o odświeżaniu widoku strony w przeglądarce internetowej po każdej zapisanej zmianie w dokumencie HTML.

Do samodzielnego wykonania:

Zadanie 3.

Wykorzystaj pliki strona1.html, strona2.html i strona3.html do stworzenia hipertekstu powiązanego z głównym plikiem index.html. Wkomponuj dostępne w folderze zdjęcia, rysunki i grafiki tła w „ciało” dokumentu, aby wszystko wyglądało możliwie atrakcyjnie.

Zadanie 4.

Wykorzystaj własne zdjęcia i teksty do wzbogacenia przygotowanych stron. Pamiętaj, że jeśli wstawiamy znacznikiem jakiś plik, to najlepiej gdy znajduje się on w tym samym folderze co dokument HTML, a jeżeli tak nie jest, to powinna być podana ścieżka dostępu do niego.

Oznaczenie scenariusza: V.3.14

Temat zajęć: Wychodzimy poza szablon.

Przeznaczenie: grupa uczniów klas 4–6 szkoły podstawowej.

Cel ogólny: zapoznanie z usługą ftp w sieci.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- konfiguruje połączenie ftp w programie Total Commander,
- przesyła pliki z użyciem protokołu ftp,
- gromadzi własne materiały na serwerach sieciowych,
- wysyła własne strony internetowe na serwer,
- zarządza swoim kontem sieciowym,
- zna zasadę tworzenia adresów stron internetowych.

Pomoce dydaktyczne:

- projektor multimedialny, pracownia komputerowa z dostępem do Internetu.

Metody pracy:

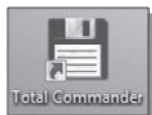
- praca indywidualna, pogadanka.

Przebieg zajęć:

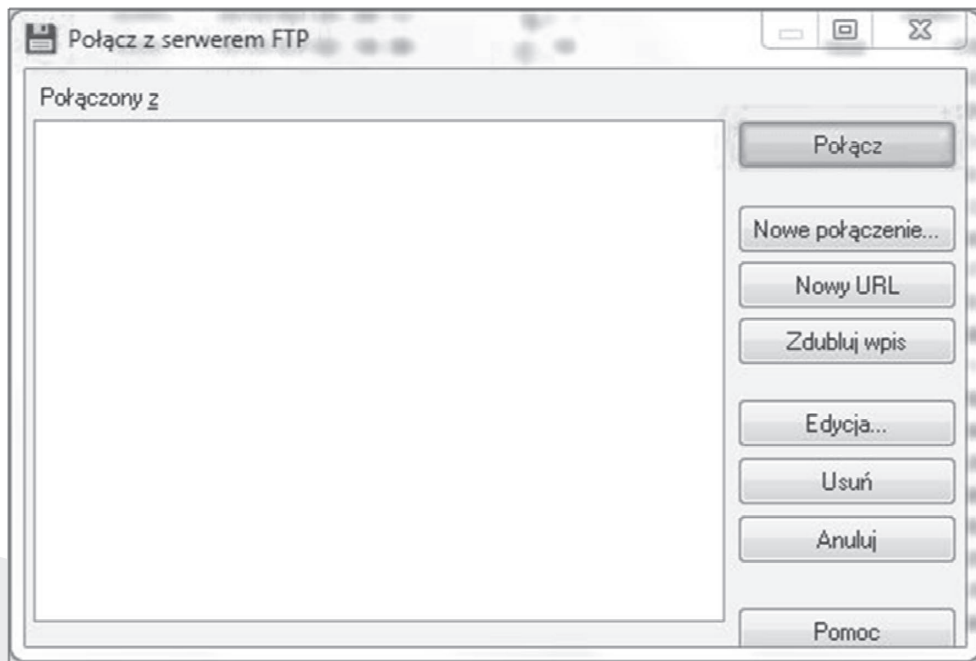
Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.		Dziennik zajęć pozalekcyjnych.	2	
2.	Przedstawienie celów lekcji nawiązanie do tematu lekcji dotyczącej składni edycji plików HTML w notatniku.	Przypominają sobie wiadomości z karty pracy V.3.13.	Karta pracy V.3.13.	8	
3.	Polecenie zorganizowania miejsca pracy przy komputerze.	Włączenie komputerów, logowanie do systemu.		5	
4.	Przypomnienie struktury budowy adresów stron internetowych na przykładzie konta na portalu republika.pl.	Logują się próbnie na serwerze ftp://republika.pl.		5	
5.	Rozpoczyna dyskusję na temat stosowania szablonów stron internetowych.	Wymieniają wady i zalety szablonów i opinie na temat wyglądu przygotowanych przez siebie stron internetowych.		5	
6.	Zachęca do uwolnienia się z konieczności stosowania szablonu, poprzez samodzielne zarządzanie swoim kontem.	Wykonują punkty instrukcji V.3.14, łączą się z zasobami swojego konta poprzez połączenie ftp.	Instrukcja V.3.14.	10	
7.	Indywidualne konsultacje z uczniami.	Tworzą na dysku sieciowym folder o nazwie test i przenoszą do niego wszystkie elementy budujące przykładową stronę internetową z materiałów V-3-13.	Strona przykładowa: index.html i elementy graficzne budujące stronę.	10	
8.	Poleca wpisanie w przeglądarkę internetową nowego adresu strony.	Kontrolują poprawność działania nowego adresu.	Instrukcja V.3.14.	5	
9.	Motywuje uczniów do robienia zmian w dostępnych HTML plikach i umieszczaniu ich na serwerze pod różnymi adresami.	Edytują pliki html i wysyłają je na serwer.	Strona przykładowa: index.html i elementy graficzne budujące stronę.	30	
10.	Podsumowuje lekcje, wskazuje możliwości edycji plików HTML w programach specjalistycznych i poucza o odpowiedzialności za treści umieszczane na ich kontach.	Planują rozbudowę swoich stron internetowych poprzez tzw. <i>mapę serwisu</i> . Deklarują przestrzeganie prawa i netykiety przy publikacji treści.		10	

Wzory materiałów:

Instrukcja V-3-14

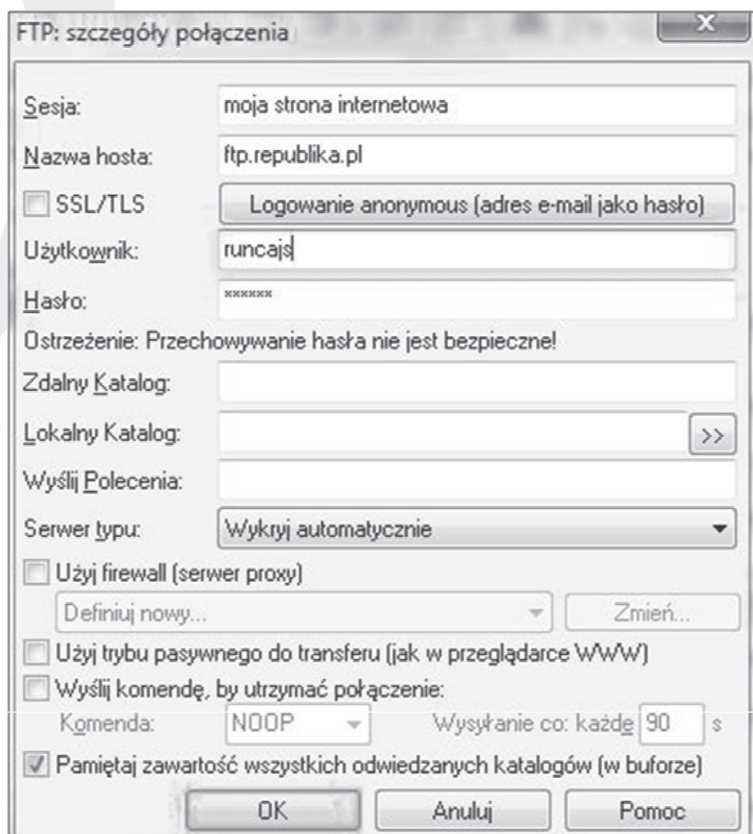


Konfiguracja połączenia ftp w programie Total Commander



1-Uruchom program Total Commander i z menu **Sieć** wybierz **FTP Połączenie**.

2-Wyberz opcję **Nowe połączenie**.

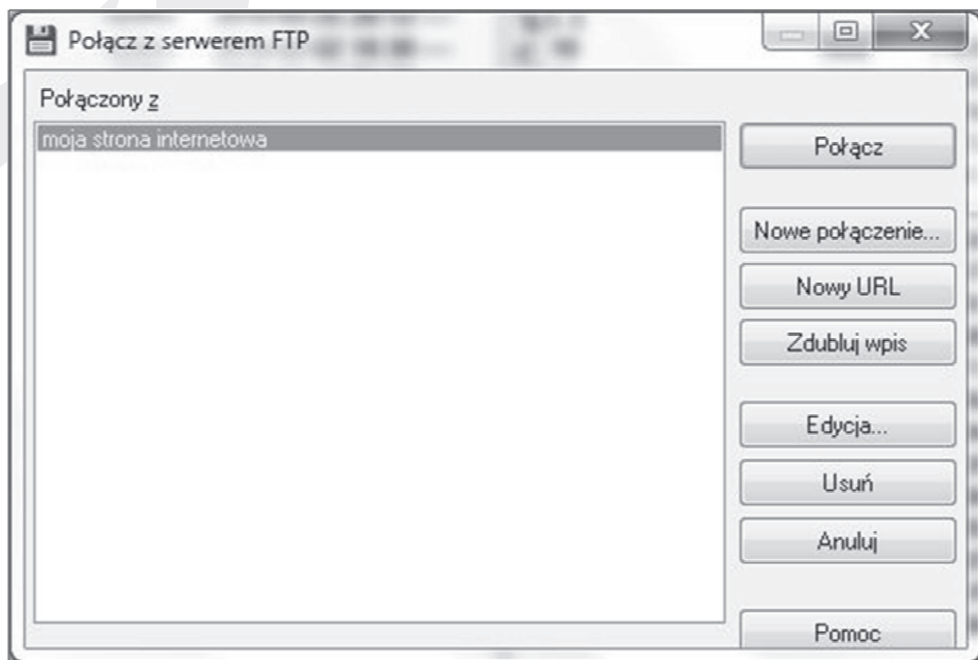


3. W okienku **Sesja** wpisz dowolną nazwę tego połączenia.

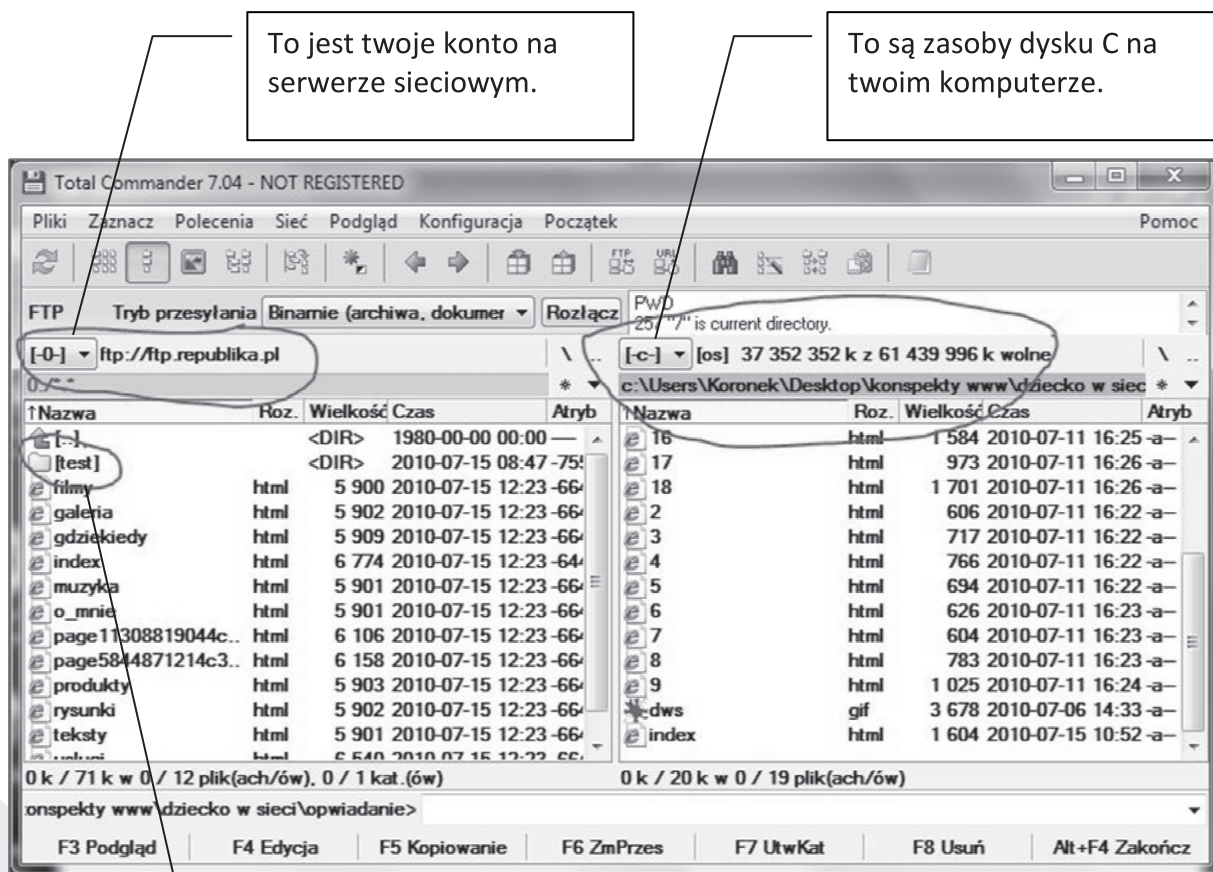
4. Nazwa hosta to: **ftp.republika.pl**

5. Użytkownik to pierwszy człon twojego adresu strony, dla **http://runcajs.republika.pl** Jest to: **runcajs**.

6. Jeśli nie wpiszesz teraz hasła, to program zapyta o nie dopiero po połączeniu ze zdalnym komputerem –**patrz ostrzeżenie**.



7. Wybierz teraz przycisk **Połącz**.



To jest twoje konto na serwerze sieciowym.

To są zasoby dysku C na twoim komputerze.

Klawisz funkcyjny F7 tworzy nowy folder, np. o nazwie **test**

Dla założonego folderu test, do którego można przekopiować dane z naszego dysku lokalnego, będziemy używać adresu: <http://runcajs.republika.pl/test>. Pamiętaj, że w folderze **test** domyślnym plikiem startowym jest **index.html**. Możesz tworzyć, kopiować i usuwać wszystkie elementy stron internetowych. **Powodzenia, jesteś teraz gospodarzem swojego internetowego konta!**

Oznaczenie scenariusza: V.3.15

Temat zajęć: Normy prawne a wolność Internetu. Stop cyberprzemocy.

Przeznaczenie: grupa uczniów klas 4–6 szkoły podstawowej.

Cel ogólny: przeciwdziałanie łamaniu prawa w Internecie.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń:

- zna normy prawne regulujące działania w cyberprzestrzeni,
- potrafi rozpoznać i nazwać sytuacje, w których łamane jest prawo,
- odpowiednio reaguje, będąc ofiarą lub świadkiem cyberprzestępczości,
- zna bezpieczne portale pomagające walczyć z cyberprzemocą,
- potrafi przewidzieć konsekwencje nieodpowiedzialnych zabaw rówieśników.

Pomoce dydaktyczne:

- projektor multimedialny, pracownia komputerowa z dostępem do Internetu.

Metody pracy:

- praca indywidualna,
- pogadanka,
- praca z filmem,
- drama.

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
1.	Sprawdzenie obecności, sprawy porządkowe.		Dziennik zajęć pozalekcyjnych	2	
2.	Wprowadzenie do tematu i nawiązanie do odpowiedzialności za treści umieszczane w Internecie (w kontekście administrowania swoim kontem na serwerze ftp).	Przytaczają zauważone przypadki łamania prawa w cyberprzestrzeni.		8	
3.	Polecenie zorganizowania miejsca pracy przy komputerze.	Włączenie komputerów, logowanie do systemu.		5	
4.	Zapoznaje uczniów z zasobami portalu www.dzieckowsieci.pl .	Poszukują filmu pt. <i>Stop cyberprzemocy</i> .	Karta pracy V.3.15.	5	
5.	Przystępuje do omawiania filmu, zwracając uwagę na kluczowe momenty: -przypadkowo zarejestrowany film mający być żartem, -rozpowszechnienie filmu wśród uczniów klasy, -umieszczenie filmu w Internecie, -wulgarnie SMS-y kierowane do ofiary cyberprzemocy.	Wypełniają punkty w karcie pracy, wskazując jednocześnie inne możliwe scenariusze, wypracowując model zachowania w takich przypadkach. Wyróżniają momenty, w których doszło do złamania prawa i naruszenia dobra innej osoby.	Karta pracy V.3.15.	10	
6.	Wskazuje na portalu www.dzieckowsieci.pl film <i>Cyberprzemoc</i>	Oglądają uważnie film i odpowiadają na pytania.	Instrukcja V.3.14.	5	
7.	Prowadzi dyskusje podsumowującą, akcentując uczucia, jakie towarzyszą ofiarom cyberprzemocy; podkreśla, jak trudno jest naprawić szkody powstałe z „niewinnych żartów”.	Utrwalają na karcie pracy numer telefonu serwisu www.helpline.org.pl i zapoznają się z ofertą tego portalu.	Strona internetowa www.helpline.org.pl .	10	
8.	Dzieli uczniów na 2 grupy i nazywa je: -grupą prawników, -grupą użytkowników	Zapoznają się otrzymanymi materiałami.	Plik tekstowy prawo.doc.	10	Teksty należy pociąć na małe karteczki. i rozdać każdemu po jednej, max. Po dwie.
9.	Prosi grupę użytkowników o zaprezentowanie problemu, który jest przedstawiony na karteczce.	Grupa prawników wyszukuje paragraf adekwatny do rodzaju naruszenia prawa przykładowie.		30	
10.	Podsumowuje zajęcia, wyjaśniając pojęcia: Wolność Internetu – tak, ale zachowania naruszające dobro innych będą karane. Anonimowość w Internecie – pozorne uczucie, bo każdy ruch w sieci zostawia wiele śladów. Rozdaje uczniom ulotki i prosi o przekazanie ich rodzicom.	Zapoznają się z ofertą portalu dyzurnet.pl .	Ulotki: <i>Jak zabezpieczyć dowody,</i> <i>Stop cyberprzemocy</i>	5	

Wzory materiałów:

Karta pracy V.3.15, plik z tekstami prawo.pdf, ulotki: *Jak zabezpieczyć dowody*, *Stop cyberprzemocy*.

Temat zajęć: Normy prawne a wolność Internetu. Stop cyberprzemocy.

Po wejściu na stronę www.dzieckowsieci.pl odszukaj film *Stop cyberprzemocy*. Obejrzyj dokładnie film i odpowiedz na pytania:

1. Oceń zaistniałą sytuację pod kątem naruszenia prawa i nazwij role, w jakich występują bohaterowie (sprawca, ofiara, świadek).

Dominika -

Robert -

Michał -

2. Opisz działania bohaterów filmu.

	Dominika	Robert	Michał
Co zrobili bohaterowie filmu?			
Jaka powinna być prawidłowa reakcja?			

Obejrzyj dokładnie film *Cyberprzemoc* ze strony www.dzieckowsieci.pl i odpowiedz na pytania.

1. Jakie zadanie miał pierwszy w świecie internetowy szkodnik?
2. Jaką karę otrzymał autor tego szkodnika?
3. Jak można odzyskać skradzione hasło na portalu społecznościowym?
4. Kto realizuje działania prawne dzieci?
5. Jakimi działaniami przejawiają się określone zjawiska?

	Cyberprzemoc	Szkodliwe treści	Przestępczość	Łamanie praw autorskich
1				
2				
3				
4				

6. Wypisz telefon do specjalistów serwisu www.helpline.org.pl:

**Scenariusz zajęć realizowanych na obozie integracyjno-naukowym
„Projekt edukacyjny”**

Oznaczenie scenariusza: V.4.1

Temat zajęć: Przewodnik turystyczny – zajęcia komputerowe realizowane w ramach 5-dniowego obozu integracyjno-naukowego.

Przeznaczenie: grupa uczniów klas 4–6 szkoły podstawowej.

Cel ogólny: możliwość zaprezentowania w praktyce umiejętności zdobytych w czasie zajęć z technologii informacyjnej i komunikacyjnej.

Cele szczegółowe:

Po zajęciach uczeń potrafi:

- zaplanować i podzielić pracę,
- współpracować w grupie podczas pracy nad większym zadaniem,
- zebrać informację i zapisać ją w postaci elektronicznej.
- wyselekcjonować informację i opracować ją do prezentacji w postaci albumu, strony internetowej, prezentacji multimedialnej lub filmu,
- zaprezentować wyniki swojej pracy na forum,
- omówić, ocenić i wyciągnąć wnioski dotyczące pracy nad projektem.

Pomoce dydaktyczne:

- sala komputerowa,
- projektor multimedialny,
- drukarka, skaner, cyfrowy aparat fotograficzny z funkcją nagrywania filmów.

Metody pracy:

metoda projektu

Przebieg zajęć:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Pomoce	Czas realizacji [min]	Uwagi
Wprowadzenie do pracy z projektem – podział na zespoły, kontrakt (2 godz.)					
1.	Przedstawienie celów.			10	
2.	Podział uczestników na zespoły, przeprowadzenie zabaw, gier lub konkursów, których celem będzie podział na zespoły.	<i>Uczestniczą w grach, zabawach, konkursach, dzielą się na zespoły.</i>	Pomoce zależą od metody podziału na zespoły, jaką wybierze nauczyciel.	20	Podziału na zespoły można dokonać w sposób dowolny, najlepiej gdyby to była forma losowa, np. poprzez poczęstowanie uczniów cukierkami o różnych smakach, kolorowych krzesłach, itp.
3.	Wypracowanie kontraktu na realizację zadań kierowanie dyskusją.	Dyskusja, określanie warunków.		50	
4.	Podpisanie kontraktu wspólnie wypracowanego.	Spisują i podpisują kontrakt.		10	
Planowanie pracy przydział obowiązków, wybór liderów (4 godz.)					
1.	Wyjaśnienie w szczegółach zadania.	Pytania oraz dyskusja nt. realizacji projektu.		15	
2.	Konsultacje z zespołami.	Planują pracę – określają etapy wykonania zadania.	Notatniki, arkusze papieru, markery.	45	
3.		Określają swoje mocne i słabe strony – dzielą się zadaniami	Notatniki.	60	
4.		Wybierają lidera grupy.		15	
5.	Monitoruje prace zespołów.	Prezentują swoje zespoły oraz wypracowany plan na forum.		15	
6.		Dyskusja nt. realizacji planu.		15	
7.		Wprowadzają ewentualne korekty.		15	
Pozyskiwanie informacji – wycieczka plenerowa (6 godz.)					
1.	Przypomnienie celu wycieczki.				Przewidywany czas wycieczki to około 6 godz.
2.	Opieka nad zespołem.	Przygotowanie do wycieczki sprawdzenie i spakowanie sprzętu.	Cyfrowe aparaty fotograficzne.		
3.		Zwiedzanie okolicy, dokumentowanie, wywiady, rozmowy z mieszkańcami.			
4.	Podsumowanie wycieczki.	Rozmowa nt. wycieczki i zwiedzanej okolicy.			
Opracowanie informacji z wykorzystaniem sprzętu TI (6 godz.)					
1.	Konsultacje, pomoc w pracy z uczniami podczas prac w pracowni komputerowej.	Zapoznanie z pracownią komputerową.		20	
2.	Konsultacje.	Uporządkowanie i prezentacja zebranych materiałów – dyskusja		40	
3.	Konsultacje.	Selekcja materiałów,.		40	

4.	Pomoc i konsultacje.	Opracowanie pozyskanych materiałów w postaci elektronicznej	Skaner, aparat cyfrowy, czytnik kart.	220	
5.		Uczniowie rozliczają się z wykonanych zadań przed liderem zespołu.		20	
6.	Monitorowanie prac zespołów.	Liderzy omawiają stan realizacji projektu.		20	
Przygotowanie prezentacji (8 godz.)					
1.	Konsultacje.	Ustalenie planu prezentacji.		60	
2.	Pomoc i konsultacje	Opracowanie scenariusza prezentacji, filmu opowiadania.		60	
3.	Pomoc i konsultacje.	Montaż filmu na podstawie zgromadzonych i przygotowanych materiałów.		60	
4.	Pomoc i konsultacje.	Montaż krótkich opowieści cyfrowych: okoliczne legendy, ciekawe opowiadania, wydarzenia.		90	
5.	Pomoc i konsultacje.	Opracowanie prezentacji za pomocą programu PowerPoint.		60	
6.	Pomoc i konsultacje.	Utworzenie strony www z przygotowanymi i opracowanymi materiałami.		90	
7.	Konsultacje z liderem zespołu.	Przygotowanie pokazu na podsumowanie projektu.			
Prezentacja wyników pracy grup (3 godz.)					
1.		Przygotowanie do pokazu archiwizacja pracy zespołu.			Uczniowie archiwizują wszystkie prace w wersji elektronicznej na płytach CD lub DVD.
2.	Prowadzenie pokazu.	Pokaz każdej z grup.			
3.		Prezentacja członków zespołu i zadań realizowanych przez poszczególnych uczniów.			Forma prezentacji zostaje do wyboru dla każdej z grup.
Ewaluacja projektu (1 godz.)					
1.	Omówienie projektu przeprowadzenie ewaluacji.	Omówienie zadań – co sprawiało trudności, co było łatwe?		15	
2.	Zapisanie wniosków.	Wnioski i spostrzeżenia.		15	
3.		Propozycje na przyszłość.		10	
4.	Podsumowanie ewaluacji.	Ocena projektu.		5	

Scenariusz zajęć realizowanych na obozie integracyjno-naukowym „Zajęcia integracyjne”

Oznaczenie scenariusza: V.5.1

Temat zajęć: Gry i zabawy integracyjno-poznawcze.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6 szkół podstawowych.

Cel ogólny: wzajemne poznanie członków grupy, w atmosferze akceptacji i zaufania.

Cele szczegółowe:

- wzajemne poznanie się uczestników,
- pogłębienie kontaktów między uczestnikami,
- uczenie efektywnego współdziałania grupy,
- poprawianie umiejętności wzajemnej komunikacji,
- wzrost akceptacji siebie i innych,
- doraźne rozwiązywanie pojawiających się nieporozumień i problemów.

Po zajęciach uczestnik:

- pamięta imiona wszystkich uczestników obozu,
- szanuje innych i własną osobę,
- potrafi komunikować się z innymi,
- ufa uczestnikom grupy,
- potrafi współpracować w grupie,
- jest tolerancyjny dla różnych poglądów,
- potrafi zakomunikować własne zdanie.

Pomoce dydaktyczne:

- krzesła,
- talia kart,
- arkusze papieru,
- farby plakatowe,
- pędzle,
- pisaki,
- ołówki,
- kartki z bloku rysunkowego,
- sznurek.

Metody pracy:

- praca z całą grupą,
- metody aktywizujące
- metoda działań praktycznych

Spotkanie 1

1. Na początku prezentujemy zasady i prawa obowiązujące podczas naszego spotkania. Omawiamy każdą z zasad. Pytamy, co uczniowie chcieliby dodać, co zmienić. Prowadzący prosi każdego o słowne potwierdzenie przyjęcia kontraktu poprzez wypowiedzenie: „TAK ZGADZAM SIĘ” , lub „TAK PRZYJMUJĘ”.

Przykładowe zasady wypisujemy na arkuszu papieru:

MÓWIMY SOBIE PO IMIENIU, do prowadzących zwracamy się pani....., pan.....

MÓWIMY POJEDYNCZO

SŁUCHAMY CO MÓWIĄ INNI

KAŻDY MA PRAWO PRZEDSAWIĆ SWÓJ PUNKT WIDZENIA

NIE OCENIAMY WYPOWIEDZI INNYCH

KAŻDY MA PRAWO DO SZACUNKU

PRACUJEMY W ZGODZIE ZE SOBĄ

TAJEMNICA SPOTKANIA

Wszyscy uczestnicy spotkania podpisują się pod spisanyimi zasadami i kontrakt wieszamy na ścianie.

2. Wszyscy stoją w kręgu. Prowadzący głośno wypowiada swoje imię i wykonuje wymowny gest związany z jego osobą, wszyscy razem powtarzają imię i próbują naśladować ten gest. Prosimy pierwszego z uczniów o głośne wypowiedzenie swojego imienia i gestu, a grupę o powtórzenie tych czynności. Każdy uczestnik spotkania powinien się w ten sposób przedstawić.

3. Prowadzący ustawia wszystkich w dwóch równych rzędach naprzeciwko siebie. Dobrani w ten sposób w pary uczniowie przeprowadzają wywiady, w których pytają o marzenia, ulubione kolory, potrawy, sposób spędzania wolnego czasu, rodzeństwo itp. Wszystkie informacje zapisują na karteczce. Następnie każdy z uczniów jako „dziennikarz” opowiada innym o osobie, z którą przeprowadził rozmowę.

4. Dzielimy uczestników na kilka grup 5- 6-osobowych każda z grup przyjmuje nazwę owocu. Wszyscy siadają na krzesłach ustawionych w kręgu. Osoba prowadząca wywołuje różne owoce – należy się przesiąść, na hasło sałatka owocowa wszyscy zmieniają miejsca.

5. Podsumowanie. Każdy z uczestników kończy zadanie: „Na dzisiejszych zajęciach dowiedziałem się.....”

Spotkanie 2

1. Wszyscy siadają w kręgu. Prowadzący pyta: „Jakiego koloru jest dziś twój nastrój i dlaczego to taki kolor?”
2. Zabawa „Imię z przymiotnikiem”. Każdy kolejno wymienia swoje imię i dodaje do niego przymiotnik na tę samą literę np. wesoly Wojtek, miła Magda itp.
3. Z kręgu zabieramy jedno krzesło. Osoba stojąca zwraca się po imieniu do wybranego uczestnika i wypowiada do niego słowo „ping” lub „pong”. Siedzący uczeń, po usłyszeniu hasła „ping”, musi powiedzieć imię osoby po swojej lewej stronie, a jeśli usłyszy „pong” – imię osoby po swojej prawej stronie. Jeśli wskazana osoba pomyli się, lub nie pamięta imion ustępuje krzesła i zamienia się rolą. Na słowa prowadzącego: „ping pong” wszyscy zmieniają krzesła, a osoba której zabraknie miejsca zaczyna zabawę od początku.
4. Wszyscy siadają w kręgu i otrzymują kartkę formatu A5 z ołówkiem i w górnej linii piszą wyraźnie swoje imię. Podpisane kartki kładziemy na środku tak, aby tekst był po stronie podłogi. Każdy z uczestników losuje sobie jedną z leżących kartek, sprawdza czyje imię wylosował i siedząc w kręgu, rysuje starannie owal twarzy tej osoby. Po wykonaniu czynności karteczki wędrują znów na środek kręgu, a gdy będą już wszystkie, rozpoczynamy ponowne losowanie i tym razem w owalu twarzy rysujemy oczy. Czynność losowania powtarzamy po narysowaniu następnego detalu: nosa, ust, uszu, włosów. Ostatnia czynność rysunkowa, to poprawki wszystkich elementów twarzy i zostajemy z portretem na miejscu. Teraz jedna z osób wstaje i wręcza narysowany portret modelowi z odpowiednim komentarzem. Osoba otrzymująca rysunek może również się wypowiedzieć. Następnie wręcza ona portret kolejnej osobie. Gdy wszyscy otrzymają już swoje podobizny, można je wyeksponować na ścianach.
5. Prowadzący prosi o ułożenie osi ze sznurka, która przebiega przez środek sali i będzie wyrażała natężenie poszczególnych cech u uczestników. Prowadzący zadaje pytania a uczestnicy odnajdują swoje miejsce na osi w zależności od upodobań.

Jak bardzo lubisz:

- czytać książki?
- coca- colę?
- uczyć się matematyki?
- chodzić do szkoły?
- spotykać się z przyjaciółmi?
- oglądać TV?
- jeść hamburgery?
- jeździć na wycieczki?
- uczyć się języka polskiego?
- wstawać wcześniej rano?

6. Runda w kręgu kończąca zajęcia: „Co mi się podobało, co nie?”

Spotkanie 3

1. Wszyscy siedzą w kręgu. Dostawiamy jedno puste krzesło. Osoba siedząca przy nim mówi np.: Nazywam się Basia i zapraszam obok siebie Anię. Każda zaproszona osoba zmienia miejsce i daje okazję do zapraszania innym osobom.

2. Dzielimy uczniów na zespoły. Mówimy, że byliśmy pasażerami statku, który uległ katastrofie. Znaleźliśmy się na bezludnej wyspie i musimy zorganizować na niej życie. Reszta jest zadaniem dla dzieci. Muszą przydzielić poszczególnym członkom role i zorganizować życie na wyspie. Korzystają z dużych arkuszy papieru i pisaków. Po zakończeniu pracy, każda grupa opowiada o swojej wyspie.

3. Rozdajemy dzieciom przygotowane wcześniej karteczki z pytaniami. Każde dziecko odpowiada samodzielnie i anonimowo. Propozycje pytań:

Z kim chciałbym mieszkać w szałasie?

Kogo zabrałbym ze sobą, gdybym znalazł sposób opuszczenia wyspy?

Kogo wybrałbym na organizatora ewakuacji z wyspy?

Czy jest ktoś, kto cię złości na wyspie?

4. Uczniowie stoją w dużym kręgu. Prowadzący wymienia jakieś kategorie ludzi np. okularnicy, sportowcy, miłośnicy psów. Uczestnicy, jeśli czują się członkiem danej kategorii, na hasło nauczyciela robią mały krok w kierunku środka. Zabawa kończy się gdy ktoś dotrze do środka kręgu.

5. Podsumowanie spotkania. Uczniowie po kolei kończą zdania:

- czuję złość, gdy.....
- czuję radość, gdy.....
- czuję wstyd, gdy.....
- lubię, gdy.....
- czuję smutek, gdy.....
- boję się, gdy.....
- czuję zadowolenie, gdy.....
- cieszę się, gdy.....
- czuję strach, gdy.....

Spotkanie 4

1. Rundka w kręgu: „Co ważnego wydarzyło się na obozie wczoraj?” – swobodne wypowiedzi.
2. „Serce dzwonu” – zabawa w 3–4 grupach: w środku bardzo ciasno stojącego kręgu złożonego z kilku osób znajduje się jedna osoba, którą pozostałe huśtają tak jak serce dzwonu.
3. Wszyscy siadają w kręgu. Każdy otrzymuje jedną kartę do gry i zapamiętuje jej kolor (pik, trefl itp.). Prowadzący zbiera karty i pokazuje pierwszą z talii, mówiąc głośno, jaki jest na niej kolor. Osoby, do których przypisany jest ten symbol (np. pik), przesiadają się o jedno miejsce w lewo (jeśli miejsce jest zajęte, siadają innym na kolanach). Prawo do zmiany miejsca mają jedynie osoby na wierzchu piramidy lub samotnie siedzące na krześle. Kolejne karty wyciągamy aż do momentu, gdy komuś uda się wrócić na pierwotnie zajmowane krzesło.
4. Dzielimy grupę na zespoły 3- 4-osobowe. Każdy zespół otrzymuje farby. Jego zadaniem jest namalowanie plakatu podsumowującego wydarzenia na obozie. Gotowe i podpisane prace eksponujemy na ścianach sali.

Oznaczenie scenariusza: V.5.2

Temat zajęć: Gry i zabawy ruchowe.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6 szkół podstawowych.

Cel ogólny: zagospodarowanie czasu wolnego zabawami rozwijającymi sprawność fizyczną.

Cele szczegółowe:

- pogłębienie kontaktów między uczestnikami,
- uczenie zdrowej rywalizacji sportowej,
- poprawa kondycji fizycznej,
- propagowanie zdrowego trybu życia.

Po zajęciach uczestnik:

- zna zasady bezpieczeństwa na lekcjach zabaw i gier ruchowych,
- zna komendy startowe,
- szanuje innych i własną osobę,
- potrafi komunikować się z innymi,
- ufa uczestnikom grupy,
- systematycznie podnosi swoją sprawność,
- potrafi współpracować w zespole.

Pomoce dydaktyczne:

- piłki,
- szarfy,
- chorągiewki,
- woreczki,
- fasola,
- kubeczki,
- plastikowe,
- krzesła,
- lina.

Metody pracy:

- praca z całą grupą,
- metody aktywizujące,
- metoda działań praktycznych,

Spotkanie 1

1. Ogonki

Każdy z ćwiczących wkłada szarfę z tyłu spodenek. Uczestnicy rozbiegają się w różnych kierunkach. Ich zadaniem jest zebranie jak największej liczby szarf. Uczeń, który straci szarfę, odpada z zabawy.

2. Dzień i noc

Uczestnicy dobierają się w pary. Jedna osoba to DZIEŃ, druga NOC. Osoby oznaczone hasłem NOC ustawiają się w szeregu tyłem do oznaczonych hasłem DZIEŃ w odległości 1 m. Na dany sygnał: DZIEŃ ucieka a NOC goni, na sygnał NOC odwrotnie.

3. Labirynt

Uczestnicy ustawieni w kolumnie czwórkowej na odległość ramion, podają sobie ręce tworząc w ten sposób korytarze. Tymi korytarzami przebiega wyznaczona para uczestników, z których jeden stara się pochwycić drugiego. Parze tej wolno przebiegać tylko korytarzami. Na sygnał prowadzącego kolumna wykonuje zwrotu w lewo, w prawo, w tył. Zmieniający się kierunek korytarzy utrudnia bieg i wymaga orientacji. Po schwytaniu uciekającego, nauczyciel wyznacza nową parę.

4. Falstart

Uczestnicy stają trójkami obok siebie w odległości dwóch kroków, w wysokiej pozycji startowej. Środkowe dziecko z każdej trójki stara się szybko i niespodziewanie wyjść ze startu tak, aby zaskoczyć osoby, które je pilnują. Jeśli podczas startu osoba nie zostanie schwytana i dobiegnie do mety, falstart się udał, a uczestnik zdobywa punkt

5. Nie daj piłki berkowi

Prowadzący podrzuca piłkę do góry. Berek stara się ją chwycić w powietrzu, lecz wszyscy inni przeszkadzają mu w tym i próbują również złapać piłkę. Gdy uda im się złapać piłkę uciekają od berka i podają piłkę między sobą. Berek stara się przechwycić piłkę, jeśli mu się to uda, berkiem zostaje ten, kto miał piłkę w ręku tuż przed schwyceniem jej przez berka. Po schwytaniu piłki przez berka zabawa rozpoczyna się od nowa.

6. Przeciąganie w parach

Uczestnicy ustawiają się parami, prawym bokiem do siebie. Podają sobie ręce od wewnętrznej strony i opierają o siebie stykające się nogi. Każdy z pary przeciąga partnera na swoją stronę.

7. Karuzela

Uczestnicy tworzą 2 koła współśrodkowe, przy czym każda osoba stojąca na obwodzie zewnętrznego koła trzyma za barki partnera z koła wewnętrznego. Wszyscy podskakują obunóż pewną ilość razy w miejscu, po czym w podskokach przesuwiają się w prawą stronę, potem skaczą w miejscu i w stronę przeciwną. Zabawę przeprowadzamy dwukrotnie, tak aby uczestnicy mogli zamienić się miejscami w kołach.

8. Stonoga

Wszyscy ustawiają się w jednym rzędzie. Układają ręce na biodrach ćwiczących przed nimi. Poruszają się po sali, śpiewając piosenkę Stonoga.

9. Minutka

Uczniowie siedzą w siadzie skrzyżnym (plecy wyprostowane). Na sygnał prowadzącego każdy stara się ustalić, kiedy upłynie minuta od sygnału nauczyciela. Jeśli stwierdzi, że czas upłynął staje w miejscu. Wygrywa uczeń, który najtrafniej określi czas i wstanie w sześćdziesiątej sekundzie.

Spotkanie 2

1. Zapamiętaj swoją parę

Uczniowie dobierają się parami. Mają zapamiętać, kto z kim stoi. Na sygnał nauczyciela (gwizdek, uderzenie w bębenek) dzieci biegną swobodnie wymijając się zręcznie, na następny sygnał chwytają swoją parę i maszerują razem kilka kroków.

2. Dzieci w lesie

Uczniowie (połowa grupy) otrzymują zielone znaczniki i pełnią role drzew, rozstawiają się swobodnie po sali lub boisku. Dzieci bez znaczków biegną w różnych kierunkach uważając, aby nie trącać drzew. Na sygnał i zawołanie: „Stój!” dzieci zatrzymują się. Nauczyciel poleca rozejrzeć się i stanąć za najbliższym drzewem. Zabawę powtarza się kilkakrotnie, a następnie bawiący się zamieniają się miejscami.

3. Wyścig rzędów na jednej nodze

Uczniowie dzielą się na dwie grupy (może być więcej grup) ustawione w rzędach. Wyznaczona jest linia startu i linia mety w odległości kilku metrów. Na mecie są chorągiewki lub leżą kolorowe piłki. Pierwsze dziecko z każdego rzędu skacze na jednej nodze, okrąża chorągiewkę i wraca do swojego rzędu na drugiej nodze, dotyka wyciągniętą dłoń następnego dziecka i staje na końcu. Dotknięte dziecko wykonuje zadanie tak samo jak pierwsze. Wygrywa ten rząd, którego uczestnicy najszybciej ukończą wyścig.

4. Przeciąganie liny

Prostopadle do mety leży linia tak, aby jej środek, zaznaczony kolorową wstążką, przecinał ją; wzdłuż liny, po obu stronach mety, ustawiają się dwa różne zespoły. Pierwsi gracze w zespołach ustawiają się na zaznaczonych liniach w odległości 3–4 kroków od linii mety, pozostali – za nimi. Wygrywa zespół, który przeciągnie rywala na swoją stronę.

5. Wiewiórki w dziuplach

Ułożone obręcze (lub narysowane na ziemi) – to dziuple dla wiewiórek. W każdej dziupli jedna wiewiórka (dziecko). Na sygnał „Wiewiórki z dziupli” – dzieci biegną swobodnie z dala od dziupli. Na zawołanie „Wiewiórki do dziupli, lis idzie” – każda wiewiórka wskakuje do najbliższej dziupli i przysiadła. Odmiana tej zabawy polega na zmniejszeniu ilości dziupli (jedna wiewiórka zawsze zostaje bezdomna).

6. Nie depcz grządek

Na boisku lub w sali układamy (lub rysujemy) grządki i ścieżki. Grządki są ułożone na przemian ze ścieżkami. Dzieci są ustawione w grupki, wchodzi kolejno, jedno za drugim na ścieżkę, idą parę kroków, potem przekraczają grządki i idą po drugiej ścieżce.

7. Po wąskiej dróżce

Narysowana jest wąska (ok. 20 cm) dróżka, na której ułożone są różne przedmioty. Dzieci, idąc kolejno, omijają je, a kiedy zrobią to bezbłędnie, stają na końcu kolejki. Powtarzamy kilka razy.

8. Lawina

Dzieci stają w rozsypce. Jedno, wyznaczone, stoi z boku. Po sygnale, biegnie ono za uciekającymi, starając się któreś dotknąć ręką. Każde „złapane” dziecko pomaga łapać. W ten sposób wszystkie dzieci są złapane i zabawa kończy się.

Spotkanie 3

1. Kulawy lisek

Budki dla piesków wyznaczamy pod ścianą sali (jedna budka dla kilku piesków). Na hasło „Pieski na spacer” – pieski swobodnie biegają szczekając. Na hasło „Pieski do domu” – pieski szybko wracają do swoich budek. Powtarzamy kilkakrotnie.

2. „Bocian i żaby”

Na boisku wyznaczamy staw (narysowane koło). W środku małe kółeczko (wysepka dla bociana). Bocian stoi na wysepce – żaby w przysiadzie na obwodzie koła. Żaby pytają – „Panie bocianie, chcesz żabkę na śniadanie?”. Potem wskakują do stawu i wyskakują z niego, a bocian stara się je złapać w obrębie stawu. Złapane żabki zabiera na wyspę. Gdy złapie umówioną liczbę żab, wybiera się innego bociana.

3. Gęsia mama

Dzieci są ustawione jedno za drugim (gęsiego). Pierwsze dziecko jest gęsią mamą, która prowadzi grupę i nadaje ruch. Wszyscy naśladują jej sposób poruszania się. Na sygnał prowadzącego zajęcia, pierwsze dziecko idzie na koniec, a gęsią mamą zostaje kolejny uczestnik.

4. Fasolowa sztafeta

Uczestnicy zabawy stoją w rzędzie, przed pierwszą osobą jest pojemnik z fasolą lub piłeczkami, za ostatnią – puste naczynie. Każdy uczestnik ma w ręku jednorazowy kubek. Pierwsza osoba nabiera kubeczką jedno ziarno fasoli, podaje następnej do kubeczka, ostatnia wrzuca fasolę ze swojego kubeczka do przygotowanego naczynia. Prowadzący może mierzyć czas wykonania zadania. Mogą też współzawodniczyć dwie grupy w określonym czasie.

5. Wyjeżdżam w podróż

Uczestnicy siedzą w kręgu. Pierwsza osoba mówi: „Wyjeżdżam w podróż, ale najpierw muszę..., np. umyć okna. Wykonuje równocześnie ruch naśladujący mycie okien. Następna osoba mówi, że także wyjeżdża w podróż, powtarza mycie okien, dodaje inną czynność i pokazuje ją. W dużej grupie powtarzamy tylko pięć ostatnich czynności.

6. W chowanego

W wyniku wylicznki wybiera się kryjącego. Przy np. drzewie kryjący liczy np. do 20. Reszta dzieci ukrywa się w lesie. Po skończeniu liczenia kryjący wykrzykuje: „Pałka zapałka dwa kije, kto się nie schował, ten kryje!” i zaczyna szukać. „Zakuwa” odnalezione dzieci. Kto pierwszy da się „zakuć”, ten jest następnym kryjącym.

7. Skuwany w kole

Dzieci dzielimy, drogą odliczania do dwóch lub losowania np. kolorów czy liczb, na dwa zespoły. Jeden zespół staje na obwodzie koła, a pozostałe dzieci stoją wewnątrz koła. Gracze stojący na obwodzie koła starają się za pomocą piłki skuć kogoś ze środka. Trafić wolno wszędzie, tylko nie w głowę. Przed skuciem można chronić się ucieczką lub unikami czy podskokami. Ten, kto zostanie trafiony, staje na obwodzie koła i pomaga dalej skuwać. Po wybiciu wszystkich następuje zmiana ról.

8. Wiatr i śnieżynki

Na szybkie uderzenie w bębenek dzieci biegają – wieje wiatr i śnieżynki wirują. Gdy bębenek cichnie – wiatr przestaje wiać i śnieżynki spadają na ziemię (dzieci przysiadają).

Spotkanie 4

1. Berek

W wyniku wyliczanki wybierany jest berek. Goni on dzieci i kogo dotknie, ten staje się berkiem. Można wprowadzać do tej zabawy różne urozmaicenia np. berek-kucanka, berek w parach, berek drewniany, berek słupek itd.

2. Ryby w sieci

Drogą wyliczanki wybierane są dzieci, które tworzą sieć. Jest ich na początku zabawy dwoje. Dzieci ustawione są po przeciwległych krańcach wyznaczonego kawałka boiska. Na sygnał „Rybak zarzucił sieć” dzieci biegną naprzeciwko siebie, a dzieci, które są siecią, trzymając się za ręce, starają się złowić ryby. Złowiona rybka staje się częścią sieci. Zabawę prowadzi się do momentu, aż wszystkie ryby są złowione.

3. Policjanci i złodzieje

Zabawę rozpoczyna się wyborem, w drodze wyliczanki, policjantów. Wyznacza się miejsce więzienia, gdzie będą przyprowadzeni złapani przez policjantów złodzieje. Dzieci rozbiegają się, a policjanci liczą do 5 i zaczynają łąpać złodziei. Zabawa kończy się w momencie wyłapania wszystkich złodziei.

4. Kto najlepszy?

Krzeseła (o jedno mniej niż dzieci) ustawione są w kole i zwrócone siedziskami na zewnątrz. Dzieci ustawione są dookoła krzeseł. Chodzą wokoło w trakcie grania muzyki. Gdy cichnie muzyka, starają się usiąść na najbliższej stojące krzesło. Za każdym razem odpada jedno dziecko, które odchodząc z gry zabiera krzesło. Zabawa kończy się w momencie, gdy zostaje tylko jedno dziecko i krzesło.

5. Znajdź swój kolor

Po otrzymaniu kolorowych szarf, dzieci ustawiają się w dwóch rzędach, według kolorów, a następnie rozbiegają się po boisku. Na sygnał prowadzącego wykonują polecenia „stój”, „zamknij oczy”. W tym czasie prowadzący zmienia miejsce ustawienia chorągiewek, po czym woła: „biegiem do swych chorągiewek”. Dzieci na to hasło otwierają oczy i biegną w kierunku swych chorągiewek, przy których ustawiają się w rzędach.

6. Szczur

Dzieci ustawione na obwodzie koła, w środku stoi prowadzący, który wprawia skakanek w ruch tak, aby szczur przebiegał tuż pod nogami dzieci. W momencie zbliżania się szczura do nóg, ćwiczący wyskakuje w górę celem uniknięcia trafienia. Dotknięty przez szczura zmienia kręcącego.

7. Traf piłką ostatniego

Dzieci tworzą Koło, stojąc w odległości kroku jedno od drugiego. Uczniowie drugiej grupy stoją w środku koła ustawiając się w rzędzie i trzymając mocno pod boki. Dzieci tworzące Koło. Przerzucają piłkę, starając się uderzyć nią ostatniego w rzędzie. Trafiony ostatni wycofuje się z gry i dołącza do dzieci rzucających piłką. Gra toczy się dalej aż do pozostania jednego uczestnika w środku koła.

8. Relaksacja – automasaż

Postawa stojąca, ręce wyciągnięte. Uderzamy pięścią jednej ręki w drugą rękę, zaczynając od dłoni do barku, potem to samo drugą ręką. Następnie obiema rękoma opukujemy klatkę piersiową w dół do bioder i obie nogi.

Oznaczenie scenariusza: V.5.3

Temat zajęć: Turniej mistrz gier komputerowych.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6 szkół podstawowych.

Cel ogólny: Rekreacja przed komputerem.

Cele szczegółowe:

- zagospodarowanie czasu wolnego,
- wprowadzenie zasad zdrowej rywalizacji,
- eliminacja szkodliwych nawyków i brutalności w grach komputerowych.

Po zajęciach uczestnik:

- szanuje innych i własną osobę,
- potrafi samodzielnie zorganizować turniej,
- zna gry komputerowe pozbawione brutalnych fabuł,
- potrafi zorganizować sobie czas wolny przed komputerem.

Pomoce dydaktyczne:

- pracownia komputerowa z dostępem do Internetu i drukarki kolorowej,
- papier A4.

Metody pracy:

- praca metodą projektu.

Czas trwania: 5 godzin.

1. Powitanie, wyjaśnienie celu turnieju.
2. Ustalenie regulaminu, harmonogramu i podpisanie kontraktu z grupą.
3. Wybór 3 gier sieciowych w kategoriach:
 - wyścigi,
 - sport,
 - gry zręcznościowe.
4. Przygotowanie plakatu turniejowego, wydruk i wystosowanie zaproszenia do wszystkich uczestników obozu.
5. Zapoznanie się z możliwościami i zasadami poszczególnych gier i trening uczestników.
6. Sesje punktowane, rejestracja uzyskanych wyników.
7. Podsumowanie turnieju i wręczenie dyplomów.

Materiały pomocnicze:

tabela wyników w formacie .xls

Uwagi o realizacji:

ze względu na elastyczny dobór gier turniejowych, nie podano czasu przy poszczególnych punktach i zależy on od warunków i zasobów czasu wolnego grupy.

Oznaczenie scenariusza: V.5.4

Temat zajęć: Turniej mistrz gier planszowych.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6 szkół podstawowych.

Cel ogólny: rekreacja przed komputerem przy grach logicznych.

Cele szczegółowe:

- zagospodarowanie czasu wolnego,
- wprowadzenie zasad zdrowej rywalizacji,
- propagowanie gier logicznych.

Po zajęciach uczestnik:

- szanuje innych i własną osobę,
- potrafi samodzielnie zorganizować turniej,
- potrafi zorganizować sobie czas wolny.

Pomoce dydaktyczne:

- pracownia komputerowa z dostępem do Internetu i drukarki kolorowej,
- papier A4.

Metody pracy:

- praca metodą projektu.

Czas trwania: 5 godzin.

1. Powitanie, wyjaśnienie celu turnieju.
2. Ustalenie regulaminu, harmonogramu i podpisanie kontraktu z grupą.
3. Przygotowanie plakatu turniejowego, wydruk i wystosowanie zaproszenia do wszystkich uczestników obozu.
4. Losowanie par turniejowych w kategorii szachy i warcaby.
5. Sesja treningowa z komputerem.
6. Sesje punktowane w parach turniejowych, eliminacje metodą pucharową.
7. Przeprowadzenie finału w kategorii szachy i kategorii warcaby, podsumowanie turnieju, wręczenie tytułu mistrza gier planszowych.

Materiały pomocnicze:

plansza z wynikami eliminacji par turniejowych Eliminacje.doc.

Uwagi o realizacji:

ze względu na elastyczny dobór gier turniejowych nie podano czasu przy poszczególnych punktach i zależy on od warunków i zasobów czasu wolnego grupy. Pary dla kategorii szachy i warcaby powinny być losowane osobno.

Oznaczenie scenariusza: V.5.5

Temat zajęć: Ognisko integracyjne.

Przeznaczenie: uczniowie klas 4–6 szkół podstawowych.

Cel ogólny: tworzenie więzi emocjonalnej ze środowiskiem.

Cele szczegółowe:

- zaspokojenie naturalnej potrzeby ruchu,
- pogłębienie kontaktów między uczestnikami,
- kształcenie umiejętności właściwego zachowania się i zdrowego współzawodnictwa z rówieśnikami podczas zabaw, gier i konkursów,
- wprowadzenie w nastrój radości i zabawy.

Po zajęciach uczestnik:

- zna zasady bezpieczeństwa przy użyciu otwartego ognia,
- posiada emocjonalny stosunek do grupy rówieśniczej,
- szanuje innych i własną osobę,
- potrafi współpracować w grupie,
- systematycznie podnosi swoją sprawność.

Pomoce dydaktyczne:

- balony,
- rękawice gumowe,
- włóczka lub sznurek,
- długopisy,
- karteczki,
- płatki kosmetyczne,
- taśma rzepowa.

Metody pracy:

- praca z całą grupą,
- metody aktywizujące,
- metoda działań praktycznych.

Przykładowy przebieg spotkania:

1. Powitanie, wyjaśnienie zasad bezpieczeństwa przy otwartym ogniu, zachęcenie do wspólnej zabawy.
2. Wprowadzenie w nastrój letniej przygody:
-konkurs muzyczny: „Kto więcej zaśpiewa?” – dobrane grupy kolejno śpiewają piosenki o tematyce letniej, turystycznej i kolonijnej. Konkurs trwa do momentu wyczerpania się repertuaru wszystkich grup.

3. Konkurs sprawnościowy: „Pokaz mody letniej” – z kolorowych worków foliowych, klamerek do bielizny i papieru toaletowego, grupy wykonują modne stroje na lato dla wyhowawcy.
4. Konkurs wytrzymałościowy: w jak najkrótszym czasie wypić przez rurkę kubek wody mineralnej.
5. Konkurs sprawnościowy: toczenie patykiem cytryny dokoła ogniska pomiędzy rozstawionymi przeszkodami.
6. Konkurs sprawnościowy: „Łowienie ryb” – każdy z zawodników zawiązuje sobie wokół brucha długi odcinek włóczki. Na końcu włóczki przywiązuje długopis, który powinien zwisać pionowo około 10 centymetrów nad ziemią. Przed każdym zawodnikiem stawiamy pustą butelkę, której otwór znajduje się zdecydowanie wyżej niż 10 cm nad ziemią. Zadanie polega na trafieniu długopisem do otworu butelki, oczywiście bez pomocy rąk. Zwycięża ten, kto wykona to zadanie najszybciej.
7. Konkurs sprawnościowy: „Zaklinacz deszczu” – między drzewami rozpinamy linkę na wysokości około 2 metrów. Do linki przymocowujemy gumowe baloniki napełnione wodą i zawiązane. Każdy uczestnik przechodzi kolejno z rozłożonym parasolem pod wiszącym rzędem baloników, próbując przekłuć któryś z nich czubkiem parasola, ale jednocześnie chroniąc się parasolem przed rozprysniętą wodą. Kto przebił jeden balonik, ten zdał pomyślnie egzamin na zaklinacza deszczu.
8. Wspólna zabawa: „Bomba wodna” – balonik napełniamy wodą, tak żeby miał wielkość małej piłki. Wylot balonika szczelnie zawiązujemy. Zabawa polega na rzucaniu tej bomby w kręgu, z rąk do rąk. Każdy upadek napełnionego balonu na ziemię grozi rozerwaniem. Niebezpieczeństwo to istnieje również przy jego chwytaniu. Komu zdarzy się to nieszczęście, będzie cały mokry i odpada z zabawy
9. Konkurs: „Dojenie krowy” – na kijkach zawieszono napełnione wodą rękawiczki gumowe. Na sygnał drużyny doją swoją krowę do plastikowego kubka. Drugi sygnał kończy dojenie wygrywa drużyna, która więcej nadoiła.
10. Konkurs sprawnościowy: „Pracowite pszczoły” – przedstawicielom każdej grupy przyczepiamy agrafkami do spodni na siedzeniu dwa kwadraty z taśmy rzepowej, wielkości dłoni – to pszczoły. Po jednej stronie placu rozsypujemy płatki kosmetyczne, a po drugiej ustawiamy po jednym kubeczku. Sterty płatków to kwitnące łąki z nektarem, wiaderka zaś to ule. Na sygnał pszczoły biegną w stronę łąki, gdzie każda siada na stercie płatków, tak żeby jak największa ich liczba przyczepiła się do rzepów. Nie wolno pomagać sobie rękami. Gdy pszczoła uzna, że nie da się już zebrać więcej płatków, biegnie do swojego ula, gdzie pozbywa się nektaru- teraz już pomagając sobie rękami, po czym wraca na łąkę, by zbierać nektar. Zabawa kończy się, gdy cały nektar zostanie zebrany. Wtedy liczymy płatki w wiaderkach, by ustalić, która pszczoła była najbardziej pracowita.
11. Uroczyste rozpalenie ogniska przez najmłodszego i najstarszego uczestnika imprezy – pieczenie kiełbasek, chleba i jabłek, degustacja.

12. Wspólne śpiewanie piosenek biesiadnych i turystycznych przy ognisku.
13. Ewaluacja obozu: uczestnicy dostają dwie karteczki papieru i przybory do pisania. Na pierwszej z nich wypisują rzeczy, które uważają za dobre i atrakcyjne oraz chcieliby je zabrać ze sobą do domu –te karteczki wszyscy wrzucają do przygotowanej walizki lub torby podróżnej. Na drugiej wypisują rzeczy o których chcieliby zapomnieć i karteczki wrzucają do ustawionego w tym celu kosza na śmieci. Wypisane treści można przeanalizować po zakończeniu ogniska.
14. Wręczenie śmiesznych nagród uczestnikom konkursów:
- BMW – bułka, masło, wędlina,
 - przyrząd do akupunktury – kaktus,
 - domek jednorodzinny – pusta muszla ślimaka,
 - małe AGD – szmatka do kurzu
 - kolacja przy świecach z możliwością wyboru miejsca – konserwa w puszcze i świeczka,
 - kawałek lasu – szyszka,
 - podróżna maszyna do pisania – kartka i ołówek,
 - ekologiczna pralka – szare mydło,
 - wyciskacz łez – cebula.
15. Pożegnanie w kręgu piosenką:

*„Pożegnania nadszedł czas
Więc braterski splećmy krąg.
Niech nas łączy wspólna myśl,
I podanie sobie rąk...”*

16. Zabezpieczenie terenu i wygaszenie ogniska.

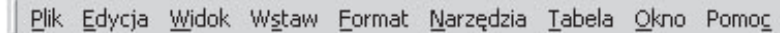
TEST DIAGNOSTYCZNY – DIAGNOZA WSTĘPNA

1. Jaki jest wynik formatowania twardego dysku?

1. Dysk staje się dyskiem tylko do odczytu.
2. Dysk zostanie sprawdzony na obecność wirusów.
3. Sektory dysku zostaną oznaczone jako uszkodzone.
4. Dysk zostanie przygotowany do przechowywania danych.
5. Dysk nie nadaje się do zapisu danych.

2. Które z poniższych określić jest właściwą nazwą fragmentu okna przedstawionego poniżej?

1. Pasek tytułowy.
2. Pasek menu.
3. Pasek stanu.
4. Pasek przewijania.
5. Pasek formatowania.



Plik Edycja Widok Wstaw Format Narzędzia Tabela Okno Pomoc

3. Która zakładka okna właściwości ekranu (wyświetlania) pozwala zmienić kolor tła pulpitu?

1. Wygaszasz ekranu.
2. Efekty.
3. Ustawienia.
4. Wygląd.
5. Kompozycje.

4. Kompresowanie pliku powoduje, że:

1. Plik staje się plikiem tylko do odczytu.
2. Plik staje się plikiem ukrytym.
3. Zmniejsza się wielkość pliku.
4. Usuwane są z pliku wszystkie wirusy, jeśli plik je zawierał.
5. Plik nie zawiera podstawowych danych.

5. Co stanie się z plikami po odzyskaniu ich z kosza?

1. Pliki zostaną skopiowane na nośnik przenośny.
2. Pliki zostaną definitywnie usunięte z dysku.
3. Pliki będą „tylko do odczytu”.
4. Pliki zostaną umieszczone w ich poprzedniej lokalizacji.
5. Pliki nie będą miały rozszerzeń.

6. Który z przedstawionych poniżej typów plików jest charakterystyczny dla plików utworzonych przez program arkusza kalkulacyjnego?

1. .mp3
2. .doc
3. .gif
4. .xls
5. .pcx

7. Który z przedstawionych poniżej typów plików jest wykorzystywany dla plików skompresowanych?

1. .rar
2. .wk4
3. .docx
4. .doc
5. .max

8. Które z poniższych określeń jest właściwą nazwą fragmentu okna przedstawionego poniżej

1. Pasek tytułowy.
2. Pasek menu.
3. Pasek stanu.
4. Pasek narzędziowy.
5. Pasek pomocy.



9. Najmniejszą częścią tabeli jest:

1. Wiersz.
2. Kolumna.
3. Komórka.
4. Pole.
5. Formuła.

10. Najmniejszym elementem bazy danych jest:

1. Kwerenda.
2. Raport.
3. Tabela.
4. Pole.
5. Relacja.

11. Gęstość dyskietyk oznacza się symbolem:

1. HDD
2. MHD
3. 2HD
4. HDVD
5. 2DVD

12. Unikalny adres komputera w sieci to:

1. IP
2. MAC
3. GMAIL
4. URL
5. PQI

13. Do zapisywania liczb używa się pewnego zbioru znaków – zbiór ten jest:

1. Nieskończony.
2. Skończony.
3. Niesformatowany.
4. Sformatowany.
5. Skondensowany.

14. 1 bajt pozwala przekazywać informacje o:

1. 1 zdarzeniu.
2. 2 zdarzeniach.
3. 16 zdarzeniach.
4. 256 zdarzeniach.
5. Nieskończonej liczbie zdarzeń.

15. Zapis "#008000" jest równoważny:

1. Green.
2. Purple.
3. Blue.
4. Olive.
5. Grey.

TEST DIAGNOSTYCZNY – DIAGNOZA KOŃCOWA

1. Przenośny odtwarzacz MP4 pozwala:

1. Słuchać muzyki.
2. Łączyć się z Internetem
3. Ściągać filmy z Internetu.
4. Wysyłać wiadomości e-mail.
5. Odtwarzać MMS-y.

2. Książki w postaci elektronicznej do czytania zapisane są:

1. W formie plików .pdf
2. W formie plików .pcx
3. W formie plików .wmf
4. W formie plików .gif
5. W formie plików .wave

3. Domeny organizacji pozarządowych oznaczone są:

1. edu.
2. com.
3. org.
4. gov.
5. mil.

4. Znak specjalny " " użyty między wyrazami oznacza:

1. Sekcję.
2. Łam.
3. Odnośnik.
4. Twardą spację.
5. Zawinięcie.

6. Ikona (znacznik na linijce) wskazuje:

1. Gdzie zawinie się tekst zbliżający się do prawego marginesu.
2. Do którego miejsca zostanie wcięty tekst po naciśnięciu tabulatora.
3. Do którego miejsca będą zawijane kolejne wiersze akapitu po osiągnięciu prawego marginesu.
4. Od którego miejsca zaczyna się pierwszy wiersz akapitu.
5. Gdzie kończy się ostatni wiersz akapitu.

7. Mały rysunek, który rozpoczyna kolejne elementy listy, to:

1. Numerator.
2. Selekjoner.
3. Punkt.
4. Operator.
5. Separator.

8. Wzbogacony format plików tekstowych, umożliwiający przenoszenie dokumentów między różnymi edytorami, to:

1. DOC.
2. RTF.
3. XLS.
4. DBF.
5. DOCX.

9. Informacja stanowiąca uzupełnienie właściwego tekstu, umieszczana zwykle na końcu tekstu lub u dołu strony, to:

1. Stopka.
2. Skorowidz.
3. Przypis.
4. Zakładka.
5. Numer strony.

10. Okno dialogowe Znajdowanie i zamienianie arkusza kalkulacyjnego Excel można otworzyć, naciskając:

1. Ctrl + Alt + F1.
2. Shift + F.
3. Alt + F.
4. Ctrl + F.
5. Ctrl + Z.

11. Aby zablokować pięć pierwszych wierszy arkusza, to przed wydaniem z menu Okno polecenia Zablokuj okienka, należy:

1. Zaznaczyć komórki z zakresu a1:a5.
2. Kliknąć komórkę w piątym wierszu.
3. Kliknąć komórkę w szóstym wierszu.
4. Można zablokować maksymalnie trzy wiersze arkusza.
5. Nie jest to możliwe.

12. To, co Excel ma rozpoznawać jako tekst, należy przy tworzeniu formatu umieszczać w:

1. Nawiasach okrągłych.
2. Nawiasach kwadratowych.
3. Apostrofach.
4. Cudzysłowach.
5. Poprzedzać znakiem „+”.

13. Jeżeli przed znakiem równości poprzedzającym formułę w Excelu zostanie wstawiona spacja, to:

1. Wyświetlony zostanie komunikat o błędzie.
2. Excel potraktuje formułę jako tekst.
3. Wyświetlona zostanie wartość obliczona przez formułę.
4. Excel wyświetli wartość obliczoną przez formułę w komórce o jeden w prawo od komórki, w której wpisana została formuła.
5. Pojawi się komunikat o błędzie.

14. W arkuszu kalkulacyjnym Excel przy aktualizowaniu daty należy skorzystać z funkcji:

1. DATA.
2. KOD.
3. PODSTAW.
4. JUŻ.
5. TERAZ().

15. W szesnastkowym systemie zapisu liczb występują:

1. cyfry od 0 do 9 i litery od A do F.
2. litery od A do Z.
3. liczby od 10 do 16 i litery od A do K.
4. liczby od 0 do 15.
5. litery od A do K.

TEST SPRAWDZAJĄCY 1

1. Którym z poniższych pojęć możemy nazwać komputer przenośny?

1. Mikrokomputer.
2. Laptop.
3. Komputer stacjonarny.
4. Minikomputer.
5. Desktop.

2. Prędkość CPU jest zmierzona w:

1. BPS.
2. GHz.
3. MB.
4. DPI.
5. EPD.

3. Kilobajt jest to:

1. 1024 bajtów.
2. 1000 bajtów.
3. 1024 bitów.
4. 10 bajtów.
5. 102 bajtów.

4. Który rodzaj pamięci zewnętrznej ma najmniejszą pojemność?

1. Napęd zip.
2. Dysk twardy.
3. Dyskietka.
4. Taśma magnetyczna.
5. CD-ROM.

5. Komputery w Twojej szkole są połączone ze sobą tak, że uczniowie mają wspólny dostęp do plików i drukarek. Jak takie połączenie jest nazywane?

1. LAN.
2. ISDN.
3. WAN.
4. FTP.
5. MAN.

6. Intranet jest to:

1. Ogólnoświatowa sieć komputerów.
2. Prywatna sieć przedsiębiorstwa.
3. System operacyjny sieci komputerowej.
4. Sieciowy system ewidencyjny.
5. System nawigacyjny.

7. Który powód jest najważniejszy podczas stosowania częstych przerw przy pracy z komputerem?

1. Możliwość przegrzania komputera.
2. Konieczność zapisywania danych.
3. Zapobieganie przemęczenia oczu.
4. Pokazywanie wygaszacza ekranu.
5. Zużycie prądu.

8. Które z następujących stwierdzeń jest wyrazem dobrej polityki stosowania haseł w szkole?

1. Wszystkie hasła są zmieniane regularnie.
2. Wszystkie hasła są dzielone przez użytkowników.
3. Wszystkie hasła składają się z nazwisk użytkowników.
4. Wszystkie hasła są złożone z trzech liter.
5. Hasła znają tylko użytkownicy i administrator.

9. Wirus komputerowy nie może zostać rozpropagowany przez:

1. Zamianę monitora.
2. Otwarcie załącznika e-maila.
3. Ściągnięcie pliku z Internetu.
4. Przegrywanie plików z dyskiety.
5. Kopiowanie płyt CD.

10. Jak nazywa się prawo do użycia oprogramowania?

1. Licencja.
2. Patent.
3. Prawo autorskie.
4. Autoryzacja.
5. Prawo niepisane.

TEST SPRAWDZAJĄCY 2

1. Co oznacza skrót CPU?

1. Centralny procesor przeliczeniowy.
2. Jednostka kontrolująca program.
3. Jednostka kontrolująca procesor.
4. Centralna jednostka obliczeniowa.
5. Centrum Plików Użytkowych.

2. Chcesz ulepszyć swój komputer poprzez dodanie pamięci. Jaki jest to typ pamięci?

1. ROM.
2. RAM.
3. Cache.
4. Wirtualna.
5. Pamięć zewnętrzna.

3. Formatujemy dysk, aby:

1. Sporządzić jego kopię zapasową.
2. Odnaleźć pliki na dysku.
3. Odbezpieczyć dysk.
4. Przygotować dysk do zapisywania plików.
5. Dodać brakujące pliki.

4. Który z wymienionych programów jest systemem operacyjnym?

1. Windows 2000.
2. Word 2000.
3. Lotus 123.
4. PowerPoint 2000.

5. Pakiet MS Office to:

1. Oprogramowanie systemu operacyjnego.
2. Oprogramowanie do sporządzania kopii zapasowych.
3. Oprogramowanie antywirusowe.
4. Oprogramowanie użytkowe.
5. Oprogramowanie muzyczne.

6. Co może ułatwić Tobie znalezienie interesującej strony w Internecie?

1. Słownik internetowy.
2. Wyszukiwarka.
3. Program poczty elektronicznej.
4. Baza danych.
5. Historia odwiedzin.

7. Odwirusowanie plików oznacza:

1. Archiwizowanie plików do bezpiecznej lokalizacji.
2. Przeniesienie plików do nowego folderu.
3. Usunięcie wirusa z zainfekowanych plików.
4. Zmiana nazwy plików.
5. Przeniesienie plików do kwarantanny.

8. Najmniejszą jednostką pamięci komputera?

1. Plik.
2. Bit.
3. Bajt.
4. Rekord.
5. Pole.

9. Oprogramowanie, które jest dostępne za darmo, bez opłat licencyjnych i opłat za użytkowanie nazywa się:

1. Shareware.
2. Freeware.
3. Oprogramowanie licencjonowane.
4. Adware.
5. Hardware.

10. Którego z urządzeń użyłbyś, by sporządzić zbiór kopii zapasowych swoich plików?

1. Skanera.
2. Jednostki centralnej.
3. Streamera.
4. Modemu.
5. Drukarki.

TEST SPRAWDZAJĄCY 3

1. Które z poniższych urządzeń nie przechowuje trwale danych?

1. Dysk stały.
2. CD-ROM.
3. RAM.
4. Taśma magnetyczna.
5. DVD.

2. Program, którego możesz używać przez okres próbnny, a następnie możesz kupić nazywa się:

1. Shareware.
2. Freeware.
3. Oprogramowanie licencjonowane.
4. Adware.
5. Hardware.

3. DPI (ang. dot per inch) to miara rozdzielczości, która określa:

1. Ilość punktów na sekundę.
2. Ilość punktów na cal.
3. Ilość punktów na lux.
4. Ilość punktów na bajt.
5. Ilość punktów na stronę.

4. Które oprogramowanie jest systemem operacyjnym?

1. Mac OS.
2. Access 2000.
3. Corel Draw 9.
4. Windows Nawigator 5.1.
5. Solar.

5. Komputer zarządzający ruchem w sieci nazywamy:

1. Serwerem plików.
2. Serwerem dedykowanym.
3. Stacją roboczą.
4. Klientem sieci.
5. Serwerem GPS.

6. Mysz komputerowa musi posiadać, co najmniej:

1. Jeden przycisk.
2. Dwa przyciski.
3. Trzy przyciski.
4. Dwa przyciski i rolkę.
5. Cztery przyciski (w tym 2 programowalne) i rolkę.

7. Które z wymienionych pojęć może określać procesor?

1. AGP.
2. ATA.
3. ROM.
4. POWER 7.
5. RANDOM.

8. Którym parametrem określa się procesor?

1. Pojemność.
2. Częstotliwość.
3. Impedancja.
4. Reaktancja.
5. Konduktancja.

9. W jakich jednostkach określa się szybkość połączenia z Internetem?

1. kBps.
2. kbps.
3. MHz.
4. m/s.
5. GHz.

10. Która licencja umożliwia modyfikację kodu źródłowego programu?

1. GNU.
2. GPMS.
3. Public Domain.
4. Adware.
5. Freeware.

TEST SPRAWDZAJĄCY 4

1. Nowy typ monitorów wykorzystuje technologię:

1. AGP.
2. LCD.
3. FTP.
4. CCD.
5. Plazmy.

2. Wielkość pamięci podaje się w:

1. Bajtach.
2. Hercach.
3. Sekundach.
4. Pikselach.
5. DPI.

3. Mysz optyczna charakteryzuje się tym, że:

1. Nie posiada kulki.
2. Nie posiada przewodu łączącego z komputerem.
3. Posiada dwie rolki.
4. Łączy się z komputerem wyłącznie poprzez złącze COM.
5. Nie posiada przycisków.

4. Komunikację z wykorzystaniem podczerwieni zapewnia:

1. LAN.
2. Irda.
3. FireWire.
4. PS/2.
5. PS/1.

5. Urządzenie, które podtrzymuje zasilanie komputera nazywa się:

1. UPS.
2. USB.
3. UMTS.
4. GPRS.
5. GPD.

6. Zabezpieczona dyskietka umożliwia:

1. Zapis i odczyt.
2. Tylko odczyt.
3. Tylko zapis.
4. Tylko odczyt pod warunkiem sformatowania.
5. Nadpisanie danych.

7. Skrót PC oznacza:

1. Grę komputerową.
2. Komputer osobisty.
3. Program komputerowy.
4. System operacyjny.
5. Pracę całą mocą.

8. W systemie binarnym każdą liczbę zapisujemy za pomocą:

1. Dziesięciu cyfr.
2. Dwójek.
3. 1 i 0.
4. 102.
5. Jedynek.

9. Dyskietka 3,5" używana w komputerach PC ma pojemność:

1. 360 kB.
2. 720 kB.
3. 1200 MB.
4. 1 MB.
5. 1,44 MB.

10. Jak nazywa się prawo, które reguluje gromadzenie, przechowywanie i wykorzystywanie informacji?

1. Prawo o reklamowaniu danych.
2. Ustawa o ochronie danych.
3. Ustawa o zarządzaniu danymi.
4. Polityka odtwarzania danych.
5. Prawo autorskie.

TEST SPRAWDZAJĄCY 5

1. Pojemność dysku jest zmierzona w:

1. BPS.
2. MHz.
3. GB.
4. DPI.
5. CPU.

2. Który z wymienionych programów NIE jest systemem operacyjnym?

1. Windows XP.
2. Linux.
3. Mac OS.
4. Windows 98.
5. AmiPro.

3. Co NIE jest rozszerzeniem nazwy pliku graficznego?

1. gif.
2. wmf.
3. bmp.
4. tiff.
5. mid.

4. Które z poniższych urządzeń wysyła informację od użytkownika do komputera?

1. Drukarka.
2. Monitor.
3. Klawiatura.
4. Jednostka centralna.
5. CD.

5. Jak nazywa się drukarka, która wykorzystuje do wydruku taśmę barwiącą?

1. Laserowa.
2. Termiczna.
3. Igłowa.
4. Atramentowa.
5. Sublimacyjna.

6. Jak nazywa się proces aktualizacji oprogramowania?

1. Upgrade.
2. Software.
3. Hardware.
4. Adware.
5. Malware.

7. Wirus komputerowy może „wejść” do systemu:

1. Poprzez ikonę.
2. Poprzez joystick.
3. Poprzez skaner.
4. Poprzez PenDrive.
5. Poprzez klawiaturę.

8. Prędkość zegara w komputerze wskazuje na:

1. Częstotliwość, z jaką procesor wykonuje operacje.
2. Częstotliwość, z którą może działać RAM.
3. Szybkość dostępu do danych na zewnętrznym dysku.
4. Częstotliwość odświeżania dołączonego monitora.
5. Szybkość kliknięć lewego przycisku myszy.

9. Defragmentujemy dysk, aby:

1. Sporządzić jego kopię zapasową.
2. Odnaleźć pliki na dysku.
3. Odbezpieczyć dysk.
4. Przygotować dysk do zapisywania plików.
5. Przyspieszyć odczyt danych.

10. Który z przedstawionych poniżej typów plików jest wykorzystywany dla plików utworzonych w edytorze tekstu?

1. .xls.
2. .mp3.
3. .docx.
4. .gif.
5. .pcx.