

PROGRAM NAUCZANIA
ZAJĘCIA KOMPUTEROWE

KLASA IV

Numer dopuszczenia: **356/2011**

Podręcznik: **Zajęcia komputerowe.**
Seria „Odkrywamy na nowo”
Wydawnictwo OPERON

Temat [l. godzin]	Cele ogólne	Cele szczegółowe. Uczeń:	Kształcone umiejętności	Metody nauczania
Regulamin i przepisy BHP obowiązujące w pracowni inżynierskiej, organizacja zajęć. [1g]	- zapoznanie z zasadami bezpiecznego korzystania z urządzeń w pracowni komputerowej i prawidłowego zachowania w czasie zajęć - zapoznanie z programem nauczania przedmiotu <i>zajęcia komputerowe</i>	- zna zagrożenia związane z niewłaściwym korzystaniem z komputera - wie, jakie działania podjąć w razie wystąpienia zagrożenia lub wypadku - wie, jak dbać o sprzęt w pracowni - wie, jak będzie wyglądała praca w czasie zajęć - potrafi bezpiecznie włączyć i wyłączyć komputer - wie, w jaki sposób powinien być ustawiony sprzęt komputerowy, zwłaszcza monitor oraz klawiatura, w jaki sposób powinno być ustawione krzesło, aby praca przy komputerze nie wpływała negatywnie na zdrowie - potrafi włączyć i wyłączyć komputer - umie sprawdzić stan stanowiska przed rozpoczęciem ćwiczenia - potrafi określić, w jaki sposób powinno być prawidłowo zorganizowane stanowisko komputerowe	- zasady obowiązujące w pracowni komputerowej - bezpieczne korzystanie z urządzeń elektrycznych w pracowni - higiena pracy przy komputerze	- pogadanka - pokaz - omówienie regulaminu
Komputer nie jest zabawką [1g]	- poznanie różnych zastosowań mikrokomputerów	- wie, czym dla współczesnego człowieka jest komputer, zna jego podstawowe elementy i wie, jakie mogą być efekty jego działania - wie, w jakich urządzeniach są wykorzystywane mikrokomputery - wie, że komputer musi realizować program	- powszechność stosowania mikrokomputerów	- dyskusja - pokaz - praca z podręcznikiem
Co jest w środku komputera? [1g]	- poznanie budowy wewnętrznej komputerów	- prawidłowo rozpoznaje elementy stacjonarnego komputera osobistego - rozpoznaje rodzaje gniazd na obudowie komputera; wie, co może do nich podłączyć - rozpoznaje urządzenia peryferyjne i prawidłowo je nazywa	- umiejętność odróżniania i nazywania elementów komputera PC i urządzeń peryferyjnych	- metoda asymilacji wiedzy - pokaz - wykład
Co ożywia komputer? [2g]	- poznanie podstaw systemu	- wie, czym dla komputera jest system operacyjny i zna nazwy czterech	- poznanie różnych systemów operacyjnych i	- pokaz - ćwiczenia - praca z

	operacyjnego	najpopularniejszych systemów: MS Windows, Linux, MacOs, Android – wie, jak oznakowane są komputery z licencyjnym systemem operacyjnym, np. MS Windows – umie instalować program z zastosowaniem automatycznego asystenta instalatora – zachowuje odpowiednią higienę pracy przy komputerze – korzysta z opcji Pomocy	korzystanie z opcji Pomocy	podręcznikiem
Co wspólnego mają szafa i biurko z komputerem? [2g]	– poznanie podstawowych czynności i elementów systemu operacyjnego	– rozumie pojęcia: folder i plik – wie, co oznacza pojęcie: ikona – zna budowę okna i funkcje jego elementów – potrafi sprawnie posługiwać się myszką: przeciągać, zaznaczać obiekty itp. – potrafi tworzyć foldery oraz umieszczać w nich pliki i kolejne foldery – potrafi kopiować pliki i umieszczać je we wskazanych folderach	– sprawne posługiwanie się myszką i klawiaturą, tworzenie folderów i kopiowanie plików	– metoda asymilacji wiedzy – pogadanka – pokaz

Sprawdzian wiadomości **[1g]**

Komputerowe pisanie i rysowanie

Czy komputerem można zastąpić odręczne pismo? [5g]	– poznanie podstawowych funkcji okna edytora tekstu – podstawy formatowania tekstu – zapoznanie się z różnymi edytorami tekstu i porównanie ich okien i menu	– wie, czym jest edytor tekstu i zna jego przeznaczenie – wie, jak uruchomić najprostszy edytor tekstu, np. WordPad – rozpoznaje paski narzędzi lub wstęgi prostego edytora, np. WordPad – wie, co oznaczają podstawowe pojęcia związane z formatowaniem tekstu: czcionka, wielkość czcionki i jej krój, wyrównywanie tekstu, justowanie, pogrubianie – wprowadza tekst do edytora – zaznacza fragmenty tekstu – używa podstawowych narzędzi do formatowania tekstu i prawidłowo je nazywa – formatuje krótki tekst, zmieniając krój, wielkość i atrybuty czcionki w całym	– podstawy pracy z edytorem tekstu – poznanie różnych edytorów tekstu	– pokaz – ćwiczenia praktyczne – praca z podręcznikiem
---	--	---	--	--

		<p>tekście lub zaznaczonym fragmencie</p> <ul style="list-style-type: none"> - zachowuje tekst w pliku - przystosowuje formatowanie tekstu ogłoszenia do wydruku - ustala formatowanie dla różnych fragmentów ogłoszenia z uwzględnieniem ważności tekstu - drukuje tekst z uwzględnieniem liczby kopii, jakości wydruku itp. - zna nazwy wybranych edytorów tekstów, w tym MS Word, OpenOffice.org Write, LibreOffice Write, Abi Word - rozpoznaje podstawowe narzędzia formatowania tekstu w różnych edytorach - umie zastosować podstawowe narzędzia formatowania tekstu na zasadzie analogii z WordPad 		
<p>Czy komputerem można zastąpić pędzel? [5g]</p>	<ul style="list-style-type: none"> - poznanie podstawowych funkcji okna edytora grafiki (rastrowej) - podstawy posługiwania się narzędziami do kreślenia i malowania - zapoznanie się z różnymi edytorami grafiki (rastrowej) 	<ul style="list-style-type: none"> - sprawnie posługuje się opcją Pomoc edytorów grafiki - wie, czym jest edytor grafiki - posługuje się prostym edytorem grafiki, np. Paint - umie narysować podstawowe figury geometryczne i kształty - umie posłużyć się podstawowymi narzędziami do kreślenia i malowania - umie zastosować kolor w rysunkach - poznaje edytory do rysowania, takie jak: Tux, ArtRage - tworzy rysunki według własnych pomysłów i używa ich jako tapet w systemie Windows - umie zapisać na nośniku danych stworzony rysunek i prawidłowo używa systemu folderów - nadaje właściwe nazwy plikom z rysunkami uwzględniając treść rysunku - sprawnie posługuje się myszką podczas rysowania obiektów graficznych 	<ul style="list-style-type: none"> - podstawy pracy z edytorem grafiki (rastrowej) - poznanie różnych edytorów grafiki (rastrowej) 	<ul style="list-style-type: none"> - pokaz - ćwiczenia praktyczne - praca z podręcznikiem - metoda samodzielnej o zdobywania wiedzy
<p>Sprawdzian wiadomości [1g]</p>				

Sieci komputerowe

<p>Jak działa sieć komputerowa? [3g]</p>	<ul style="list-style-type: none"> - poznanie podstaw działania sieci komputerowej - porównanie różnych przeglądarek stron www - przeglądanie stron www 	<ul style="list-style-type: none"> - umie nazwać niektóre elementy sieci komputerowej, w tym: przełącznik, przewody połączeniowe, wejście karty sieciowej - rozumie pojęcie „globalna sieć komputerowa” (szybszy przepływ informacji, szybka komunikacja między ludźmi, „sieć nie zna granic” itp.) - wie, jakie korzyści przynosi podłączenie komputera do sieci komputerowej - wie, jakie są negatywne konsekwencje podłączenia komputera do sieci komputerowej - wie, jaka jest różnica między lokalną siecią komputerową a siecią internet - wie, jak wygląda gniazdko i kabel z wtyczką przeznaczony do podłączenia komputera do sieci - odróżnia ikony najpopularniejszych przeglądarek stron internetowych, w tym: Internet Explorer, Mozilla FireFox, Opera, Chrome - umie zaadresować i odczytać w przeglądarce stronę sieci www 	<ul style="list-style-type: none"> - podstawy działania sieci komputerowej - przeglądanie stron www 	<ul style="list-style-type: none"> - burza mózgów - dyskusja - praca z podręcznikiem - metoda asymilacji wiedzy - pokaz - wykład
<p>Jak znaleźć ciekawą stronę w sieci internetu? [2g]</p>	<ul style="list-style-type: none"> - wyszukiwanie informacji w sieci internet - wykorzystanie sieci do nauki przedmiotów szkolnych i rozwijania zainteresowań 	<ul style="list-style-type: none"> - umie posłużyć się popularnymi wyszukiwarkami stron internetowych w celu znalezienia informacji na dany temat, w tym Google - potrafi korzystać z wyszukiwania zaawansowanego w celu ograniczenia liczby wyszukiwanych stron - korzysta z internetu w czasie nauki i odrabiania lekcji z innych przedmiotów - korzystając z internetu jako źródła informacji, przestrzega zasad prawa autorskiego 	<ul style="list-style-type: none"> - wyszukiwarki internetowe i ich wykorzystanie do nauki i poszerzania wiedzy 	<ul style="list-style-type: none"> - pokaz - ćwiczenia praktyczne - praca z podręcznikiem

<p>Poczta bez listonosza [1g]</p>	<ul style="list-style-type: none"> - posługiwanie się pocztą elektroniczną - wykorzystanie poczty elektronicznej do pracy w zespole 	<ul style="list-style-type: none"> - zna istotę poczty elektronicznej i podstawowe zasady jej funkcjonowania - umie założyć skrzynkę pocztową w jednym z popularnych serwisów pocztowych, np. gmail.com - umie odczytać i wysłać pocztę elektroniczną za pośrednictwem strony internetowej udostępnionej przez operatora poczt, np. mail.google.com - umie dołączać pliki do listów elektronicznych - zna i stosuje zasady netykiety - wie, jak wykorzystać e-mail w nauce i w pracy zespołowej 	<ul style="list-style-type: none"> - sprawne korzystanie z poczty elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> - pokaz - ćwiczenia praktyczne - praca z podręcznikiem
<p>Rozmowa przez Internet [1g]</p>	<ul style="list-style-type: none"> - prowadzenie rozmów za pośrednictwem sieci - użycie komunikatorów do pracy w zespole 	<ul style="list-style-type: none"> - umie odnaleźć strony poświęcone komunikatorom internetowym i zna nazwy najpopularniejszych komunikatorów internetowych - wie, jak posługiwać się komunikatorami - prowadzi rozmowy internetowe w zespole - zna i stosuje zasady netykiety 	<ul style="list-style-type: none"> - sprawne i zgodne z netykieta korzystanie z komunikatorów 	<ul style="list-style-type: none"> - pokaz - ćwiczenia praktyczne - praca z podręcznikiem
<p>Telewizja i radio w Internecie [1g]</p>	<ul style="list-style-type: none"> - odbiór transmisji radia i TV internetowych 	<ul style="list-style-type: none"> - posługuje się w stopniu podstawowym programami do odbioru transmisji radia i telewizji internetowych, np. Winamp - wie, jak znaleźć w sieci nadające swój program stacje radiowe i telewizyjne - uruchamia odbiór radiowych i telewizyjnych stacji internetowych za pomocą strony internetowej i programu komputerowego, np. Winamp 	<ul style="list-style-type: none"> - odbiór mediów sieciowych 	<ul style="list-style-type: none"> - pokaz - ćwiczenia praktyczne - praca z podręcznikiem - konkurs na znalezienie najciekawszej polskiej stacji radiowej
<p>Aplikacje on-line [1g]</p>	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie z programami pracującymi w sieci 	<ul style="list-style-type: none"> - wie, że niektóre programy mogą pracować on-line, i zna wady i zalety takiego rozwiązania - podaje przykłady takich programów na podstawie podręcznika - uruchamia niektóre programy w sieci 	<ul style="list-style-type: none"> - poznanie namiastki chmur informatycznych 	<ul style="list-style-type: none"> - pokaz - ćwiczenia praktyczne - praca z podręcznikiem - metoda samodzielnego zdobywania wiedzy

		– zna pojęcie „aplikacja przenośna” i odnajduje w sieci takie programy		
Sprawdzian wiadomości [1g]				
Komputery pomagają uczyć się przez zabawę [2g]	– poznanie sposobów wykorzystania komputerów do nauki – wykorzystanie gier edukacyjnych	– wie, jakie znaczenie mają współczesne komputery i ich oprogramowanie w procesie przekazywania informacji i wspomagania pracy człowieka – wie, że niektóre programy pomagają w nauce i poznawaniu świata – zna kilka ciekawych gier komputerowych, które rozwijają różne pozytywne zdolności gracza (np. nauka ortografii, liczenie, rozwiązywanie zagadek itp.) – umie odróżnić program symulacyjny od innych programów komputerowych – umie posługiwać się programem prostym i programami pomagającymi w nauce, np. „Ułamkowcem” – posługuje się programem – grą do nauki ortografii – umie korzystać z internetowego słownika języka obcego, np. www.ling.pl – wie, jak uczyć się języków obcych przy pomocy komputera – umie odróżnić komputerową grę symulacyjną od pozostałych typów gier – uczy się szybkiego pisania na klawiaturze komputerowej przy pomocy programu „Klawiaturka”	– komputer jako narzędzie pomocne w nauce – znaczenie gier edukacyjnych	– pokaz – ćwiczenia praktyczne – praca z podręcznikiem – metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy – gry dydaktyczne
Komputer mówi ludzkim głosem [1g]	– rejestracja i odtwarzanie dźwięków za pomocą komputera	– rejestruje dźwięk z mikrofonu za pomocą Rejestratora – odtwarza zarejestrowane dźwięki mowy – korzysta z usługi czytania tekstu na stronie internetowej, np. www.gdynia.pl	– podstawy rejestracji i odtwarzania dźwięku	– pokaz – ćwiczenia praktyczne – praca z podręcznikiem

<p>Szukamy swojego miejsca na Ziemi [1g]</p>	<p>– korzystanie z lokalizatora i map internetowych</p>	<p>– wie, do czego służą lokalizatory internetowe – umie posługiwać się lokalizatorem internetowym – umie odnaleźć za pomocą lokalizatora swoją miejscowość, ulicę, miejsce lokalizacji szkoły itp. – korzysta z różnych opcji wyświetlania map i zdjęć satelitarnych w lokalizatorach</p>	<p>– korzystanie z map elektronicznych i zdjęć satelitarnych – wyszukiwanie miejsc na mapie internetowej</p>	<p>– pokaz – ćwiczenia praktyczne – praca z podręcznikiem</p>
<p>Kolekcjonerzy informacji</p>				
<p>Pliki i bazy danych [3g]</p>	<p>– poznanie podstaw funkcjonowania baz danych – korzystanie z różnych baz danych</p>	<p>– kojarzy pliki o różnych zawartościach z ikonami – zna rozszerzenia nazw podstawowych rodzajów plików – wie, czym jest baza danych – wie, jakie znaczenie dla współczesnego człowieka mają bazy danych i gromadzone w nich informacje – wie, jak zadawać pytania bazie danych typu encyklopedia internetowa, by odnaleźć właściwą informację (na przykładzie polskiej Wikipedii) – umie określić powiązania, relacje pomiędzy różnymi zbiorami danych – posługuje się bazami danych udostępnionymi na niektórych stronach internetowych, np. bazy z numerami kodowymi Poczty Polskiej – odnajduje w encyklopedii elektronicznej, np. Wikipedii, potrzebne i używane w szkole hasła – umie posłużyć się innymi programami udostępniającymi posortowane dane, np. „Imienniczkiem” podającym daty imienin</p>	<p>– podstawowe informacje o bazach danych – korzystanie z prostych baz danych</p>	<p>– pokaz – ćwiczenia praktyczne – praca z podręcznikiem</p>