

1. Nazwa przedmiotu: Zajęcia komputerowe w klasie V

2. Typ szkoły: Szkoła Podstawowa imienia Stefana Żeromskiego w Poniatowej.

3. Liczba godzin: 30 godzin

4. Autor programu: mgr Rafał Pastwa

5. Założenia programowe:

Szkoła powinna zapewniać wszechstronny rozwój ucznia we wszystkich sferach jego osobowości, między innymi poprzez dążenie do wyposażenia uczniów w podstawowe umiejętności informatyczne umożliwiające poszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł. We współczesnym świecie, w coraz większym stopniu komputery determinują życie codzienne. Dlatego należy przygotować uczniów do funkcjonowania w tym świecie poprzez realizację zadań mających na celu wdrożenie uczniów do właściwego korzystania z technologii informacyjnych oraz zdobywania informacji z różnych źródeł multimedialnych.

6. Cel edukacyjny programu

Przygotowanie do życia w społeczeństwie informacyjnym.

7. Ogólne cele kształcenia

- Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem; świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.
- Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.
- Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.
- Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.
- Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.

8. Szczegółowe cele kształcenia

- Poznanie podstawowych pojęć prawnych stosowanych w informatyce.
- Poznanie zasad bezpiecznego komputera - Netykieta.
- Poznanie części składowych komputera - płyta główna.
- Umiejętność tworzenia grafiki, obsługa systemowego programu *Paint* i darmowych aplikacji internetowych.
- Umiejętność redagowania i edytowania tekstów, tworzenia tabel, edycji klipartów w programie *Word*.
- Umiejętność tworzenia prostych prezentacji multimedialnych w programie *PowerPoint*.
- Poznanie podstaw programowania w języku *Logo*.
- Korzystanie z różnorodnych źródeł i sposobów zdobywania i przetwarzania informacji.
- Stosowanie komputerów do wzbogacania własnego uczenia się i poznawania różnych dziedzin.

9. Tematy lekcji, wymagania podstawowe i ponadpodstawowe

1. Technika komputerowa w życiu człowieka.				2
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
1.1.	Zapoznanie się z regulaminem pracowni komputerowej i przedmiotowym systemem oceniania .	Zna regulamin pracowni komputerowej. Zna PSO przedmiotu.	Wyciąga wnioski z otrzymanych ocen i potrafi się poprawić.	1
1.2.	Prawa użytkownika. Netykieta	Omawia prawa użytkownika komputera podczas korzystania z programu. Zna pojęcie netykieta, prawa autorskie i przestrzega je.	Wyjaśnia pojęcia: netykieta, piractwo komputerowe, licencja, prawa autorskie, własność intelektualna. Charakteryzuje konsekwencje prawne piractwa komputerowego.	1

2. Praca z komputerem.				2
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
2.1.	Poznajemy elementy zestawu komputerowego. Tył i przód jednostki centralnej.	Rozróżnia i wymienia podstawowe elementy zestawu komputerowego.	Objaśnia kolejność uruchamiania elementów zestawu komputerowego oraz ich wpływ na funkcjonowanie całości.	1
2.2.	Płyta główna komputera.	Zna ogólną budowę i funkcję płyty głównej komputera.	Charakteryzuje współdziałanie poszczególnych elementów płyty głównej.	1

3. Praktyczne zastosowanie komputera				20
3.1. Rysowanie i malowanie				4
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
3.1.1.	Systemowy edytor graficzny Paint. (Przybornik)	Posługuje się edytorem grafiki Paint. Zna przybornik i potrafi użyć odpowiedniego narzędzia w swoich pracach.	Edytuje <i>screen-shot</i> w programie Paint. Edytuje kolory, definiuje kolory niestandardowe.	1
3.1.2.	Ćwiczenia w programie Paint. (1) Projektujemy grę komputerową. (2)	Wykorzystuje klawisz SHIFT podczas rysowania kwadratów, kół i linii pod kątem 45 ⁰ .	Sprawnie posługuje się klawiszem SHIFT.	3
3.2. Pisanie				4
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
3.2.1.	Tabela w programie WORD.	Potrafi ręcznie namalować tabelkę. Samodzielnie wstawia tabelę określając liczbę kolumn i wierszy. Wykonuje Plan lekcji.	Zna możliwości autoformatowania tabeli. Zna współczesny styl formatowania tabel. Używa efektu indeks górny.	1
3.2.2.	Obramowanie i cieniowanie w programie WORD.	Potrafi dokonać wyboru sposobu obramowania i cieniowania tabeli. Doskonali Plan lekcji i przygotowuje go do wydruku.	Posługuje się współczesnym stylem cieniowania i obramowania tabeli.	1
3.2.3.	Wykonuje operacje na Klipartach – grupowanie i rozgrupowanie.	Wyszukuje Kliparty i wkleja je w odpowiednie miejsce.	Wykonuje na Klipartach operacje: rozgrupowanie i grupowanie.	1

3.2.4.	Formatowanie czcionki w programie WORD.	Zna okno formatowania czcionki. Potrafi zmienić Czcionkę, Styl czcionki, Rozmiar, Kolor, Styl podkreślenia, efekty.	Redaguje i formatuje tekst za pomocą wzorca. Poszukuje odpowiednich proporcji między znakami w tekście przygotowanym do drukowania.	1
3.3. Tworzenie prezentacji multimedialnej.				6
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
3.3.1.	Co to jest prezentacja? Przykłady prezentacji.	Poznae wielu przykładów prezentacji multimedialnych. Wykorzystuje prezentację w nauce szkolnej.	Zna inne zastosowania aplikacji prezentacja multimedialna.	1
3.3.2.	Program Power Point – projekt i układ slajdu.	Tworzy pierwsze projekty swojej prezentacji.	Rozważnie dobiera projekty i układy prezentacji.	1
3.3.3.	Program Power Point – tworzenie prezentacji.	„ <i>Moja prezentacja</i> ” – tematyka do wyboru.	Uczestniczy w konkursie na najlepszą prezentację multimedialną w naszej szkole.	2
3.3.4	Program Power Point – tworzenie prezentacji. Ocena prezentacji.	Prezentuje z wykorzystaniem zestawu komputerowego.	Prezentuje z wykorzystaniem zestawu multimedialnego.	2
3.4. Programowanie w języku MSW LOGO				6
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
3.4.1.	Język programowania LOGO – podstawowe zagadnienia.	Zna program Logo i próbuje podstawowych komend: FD, BK, LT, RT ... Rozumie funkcjonowanie podstawowych elementów interfejsu graficznego oraz narzędzi programu Logo.	Omawia korzyści płynące z tworzenia nowych programów, udoskonalania i wykorzystywania istniejących programów komputerowych.	1
3.4.2	Rysowanie prostych figur geometrycznych. Wypełnianie tła, danej powierzchni i zmiana koloru linii.	Rysuje figury z pomocą poznanych komend. Wypełnia tło, daną powierzchnię, zmienia kolor linii.	Klika na polecenia w oknie konsoli w celu wydania ponownego polecenia. Wypełnia tło, poszczególne powierzchnie, według wzorca. Dodaje swoje pomysły w programowaniu zadania.	1
3.4.3	Programowanie za pomocą prostych procedur.	Poznae procedury przygotowane przez nauczyciela: kwadrat, trójkąt, wielokąt, sfera. Projektuje procedury przydatne do danego rysunku.	Programuje za pomocą procedur kształty według wzorca. Dodaje swoje pomysły w programowaniu zadania.	2
3.4.4.	Ćwiczenia w programowaniu. Procedury	Używa procedur do wykonywania rysunków. Zapisuje w Bitmap .bmp i .lgo.	Zna i charakteryzuje inne języki programowania: (Paskal, C++). Poznae inne programy w języku Logo: zegar itp. Tworzy własny rysunek z własnych procedur.	2

4. Komputer jako źródło wiedzy i rozrywki.				2
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
4.1.	Wykorzystujemy Internet do edycji grafiki (online). <i>Aplikacja Wordle, Pixlr</i>	Zapisuje pozyskane informacje i przechowuje w odpowiednich katalogach. Wykorzystuje <i>PrintScreen</i> do tworzenia grafiki.	Zna różne formaty graficzne (.bmp, .jpg, gif, .swf) i wybiera najkorzystniejsze z nich do wykorzystania w różnych publikacjach.	1
4.2.	Fotografia cyfrowa. Obróbka zdjęć.	Potrafi robić fotografie aparatem cyfrowym.	Obrabia zdjęcia w programie Microsoft Office Picture Manager, darmowej aplikacji Picasa.	1

5. Testy kompetencji i ocena pracy.				4
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
5.1.	Sprawdzian wiadomości – test sprawdzający wiedzę w klasie 5.	punkty	ocena	2
		20-21	6	
		17-19	5	
		14-16	4	
		11-13	3	
		6-10	2	
		0-5	1	
5.2.	Poprawa sprawdzianu.	Poprawia w zeszycie popełnione błędy, nadrabia zaległości na kółku informatycznym.	Poprawia się z danego materiału. Analizuje popełnione błędy, jest aktywny.	2

10. Przedmiotowy system oceniania. Kryteria oceny z informatyki w klasie V

DZIAŁ PROGRAMU	WYMAGANIA				
	KONIECZNE K ocena dopuszczająca	PODSTAWOWE K+P ocena dostateczna	ROZSZERZAJĄCE (K+P)+R ocena dobra	DOPEŁNIAJĄCE (K+P+R)+D ocena bardzo dobra	PONAD-PROGRAMOWE (K+P+R+D)+PP ocena celująca
1. Technika komputerowa w życiu człowieka	- Dokonuje prób organizacji własnego stanowiska pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.	- Dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy. - Omawia prawa użytkownika komputera podczas korzystania z komputera.	- Charakteryzuje konsekwencje prawne piractwa komputerowego. - Wyjaśnia pojęcia: piractwo komputerowe, licencja, prawa autorskie, demo, netykieta.	- Przewiduje skutki nieprawidłowego zorganizowania stanowiska pracy. - Prezentuje inne od podanych na lekcji dziedziny życia w których zastosowano technologię informatyczną.	Wykracza poza program np.: - Analizuje zalety i zagrożenia jakie niesie komputeryzacja życia. - Omawia przyczyny chorób związanych z obsługą komputera.
2. Praca z komputerem	- Wymienia zastosowanie komputera w najbliższym środowisku. - Podaje przykłady aplikacji poznanych na lekcjach.	- Klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym (mysz, klawiatura, monitor, drukarka) i określa ich zastosowanie. - Wyjaśnia pojęcia: procesor,	- Charakteryzuje elementy rozmieszczone z przodu jednostki centralnej. - Porównuje rodzaje pamięci zewnętrznych komputera, jakie wykorzystuje w pracy z komputerem (dyskietka, dysk twardy, CD-ROM, DVD, Blu-	- Łączy elementy zestawu komputerowego. - Analizuje różnice między pamięcią stałą ROM a pamięcią operacyjną RAM. - Wymienia typy drukarek.	Wykracza poza program np.: - Analizuje zastosowanie pamięci ROM i RAM. - Omawia zastosowanie karty graficznej, karty dźwiękowej, karty sieciowej i karty telewizyjnej.

		pamięć komputera, płyta główna, oprogramowani.	ray, pen-drive, dysk zewnętrzny).		
<p>3. Praktyczne zastosowanie komputera:</p> <p>- rysowanie i malowanie,</p> <p>- pisanie,</p> <p>- tworzenie prezentacji multimedialnej,</p> <p>- programowanie w języku LOGO</p> <p>Programy:</p> <p>(systemowe)</p> <p>- <i>Paint</i></p> <p>(pakiet Office)</p> <p>- <i>Word</i></p> <p>- <i>Power Point</i></p> <p>(inne)</p> <p>- <i>MSW LOGO</i></p>	<p>- Uruchamia program graficzny <i>Paint</i> na lekcji z pomocą nauczyciela.</p> <p>- Wypełnia kolorem gotowe elementy w edytorze <i>Paint</i>.</p> <p>- Rysuje figury geometryczne z wykorzystaniem PRZYBORNIAKA.</p> <p>- Kopiuje pojedyncze elementy rysunku.</p> <p>- Nazywa poznany edytor graficzny.</p> <p>- Pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków</p> <p>- Wyszukuje usterki w gotowym tekście i wprowadza poprawki.</p> <p>- Nazywa poznane edytory tekstowe.</p> <p>- Wskazuje elementy okna edytora tekstu.</p> <p>- Pozna wiele przykładów prezentacji multimedialnych . Wykorzystanie prezentacji w nauce szkolnej.</p>	<p>- Wykonuje samodzielnie proste rysunki wg wzoru.</p> <p>- Operuje kolorem rysowania i tła.</p> <p>- Zmienia rozmiary elementów rysunku.</p> <p>- Wyjaśnia pojęcia: edytor grafiki, edytor tekstowy.</p> <p>- Wskazuje elementy okien programu graficznego, tekstowego.</p> <p>- Pisze tekst zgodnie z zasadami poprawnego wpisywania tekstu.</p> <p>- Dokonuje zmian w tekście, rysunku i zachowuje zmieniony plik na dysku.</p> <p>- Zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstowym.</p> <p>- Wyjaśnia pojęcia: edytor tekstów, blok, wiersz, akapit.</p> <p>- Potrafi wstawić pole tekstowe, edytuje grotę w strzałkach.</p> <p>- Tworzy</p>	<p>- Wykorzystuje klawisz SHIFT podczas rysowania linii pod kątem 45°, kwadratów i kół.</p> <p>- Przekształca elementy rysunku (np.: obraca, pochyla, tworzy lustrzane odbicie).</p> <p>- Posługuje się poleceniem COFNIJ do zmiany wykonywanej pracy.</p> <p>- Korzysta z lupy do likwidowania przerw w konturze rysunku.</p> <p>- Dołącza napisy w edytorze graficznym <i>Paint</i>.</p> <p>- Edytuje <i>screen-shot</i> w programie <i>Paint</i>.</p> <p>- Odtwarza z pamięci interfejsy graficzne poznanych gier.</p> <p>- Formatuje akapit według podanego wzoru.</p> <p>- Rysuje pola tekstowe i edytuje je zgodnie ze wzorem.</p> <p>- Samodzielnie wstawia tabelę określając liczbę</p>	<p>- Tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego.</p> <p>- Dokonuje trafego wyboru koloru zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne.</p> <p>- Fantazjuje na temat gier komputerowych. Wymyśla nowe gry.</p> <p>- Wskazuje inne programy graficzne.</p> <p>- Redaguje i formatuje tekst wykorzystując różne narzędzia i funkcje poznane edytora tekstu.</p> <p>- Wskazuje podobieństwa i różnice między programami: <i>WordPad</i> i <i>Word</i>.</p> <p>- Zna inne zastosowania aplikacji prezentacja</p> <p>- Potrafi wstawiać i edytować klawisze akcji w prezentacji.</p> <p>multimedialna.</p> <p>- Programuje za pomocą procedur kształty według</p>	<p>Wykracza poza program np.:</p> <p>- Wskazuje podobieństwa i różnice w znanych programach graficznych.</p> <p>- Potrafi grupować i ustalać pozycję klipartów.</p> <p>- Wyjaśnia pojęcia: mapa bitowa, piksel.</p> <p>- Rozważnie dobiera projekty i układy prezentacji.</p> <p>- Wykonuje dodatkowo Quiz powiązany z prezentacją.</p> <p>- Przygotowuje pokaz multimedialny z pomocą rzutnika multimedialnego.</p> <p>- Zna i charakteryzuje inne języki programowania: <i>Pascal</i>, <i>C++</i>).</p> <p>- Projektuje procedury przydatne do danego rysunku.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Zna program Logo i próbuje podstawowych komend: FD, BK, LT, RT. - Rozumie funkcjonowanie podstawowych elementów interfejsu graficznego oraz narzędzi programu <i>Logo</i>. 	<p>prezentację</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rysuje figury z pomocą poznanych komend. <p>multimedialną.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Klika na polecenia w oknie konsoli w celu wydania ponownego polecenia. 	<p>kolumn i wierszy.</p> <p>Wykonuje Plan lekcji. Scala komórki ustala kierunek tekstu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wypełnia tło, daną powierzchnię, zmienia kolor linii. 	<p>wzorca.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stosuje procedury przygotowane przez nauczyciela: kwadrat, trójkąt, wielokąt, koło, sfera. 	
<p>4. Komputer jako źródło wiedzy i rozrywki</p> <p>- <i>Microsoft Office Picture Manager</i></p> <p><i>Aplikacje online: Wordle, Pixlr</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Obsługuje programy online poznawane na lekcji wg wskazówek nauczyciela. 	<ul style="list-style-type: none"> - Przygotowuje zdjęcia za pomocą programu <i>Microsoft Office Picture Manager</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wybiera i wykorzystuje dostępne opcje w aplikacjach online. 	<ul style="list-style-type: none"> - Omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych i Internetu. 	<p>Wykracza poza program np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wykorzystuje aplikacje online do tworzenia własnych prezentacji.

11. Edukacja niepełnosprawnych.

W edukacji osób niepełnosprawnych z upośledzeniem umysłowym w stopniu lekkim obowiązują wymagania podstawowe. Kryteria oceny zostają przesunięte o jeden stopień w górę (np. ocena dobra wystawiona jest za spełnienie kryteriów na ocenę dostateczną).