

1. NAZWA PRZEDMIOTU: Zajęcia komputerowe w klasie 6

2. TYP SZKOŁY: Szkoła Podstawowa imienia Stefana Żeromskiego w Poniatowej.

3. LICZBA GODZIN: 30

4. AUTOR PROGRAMU: mgr Rafał Pastwa

5. ZAŁOŻENIA PROGRAMOWE:

6. CEL EDUKACYJNY PROGRAMU

Przygotowanie do życia w społeczeństwie informacyjnym.

7. OGÓLNE CELE KSZTAŁCENIA

- Zrozumienie zasad działania i sposobów wykorzystania komputera w nauce.
- Zrozumienie czym zajmuje się informatyka i jaka jest jej rola we współczesnym społeczeństwie.
- Rozwijanie twórczego myślenia poprzez rozwiązywanie problemów z pomocą komputera.
- Korzystanie z sieci Internet jako źródła informacji.
- Przetwarzanie informacji.

8. SZCZEGÓŁOWE CELE KSZTAŁCENIA

- a. Umiejętność tworzenia dokumentów, plakatów, folderów i biuletynów w programie *Publisher*.
- b. Kształtowanie umiejętności tworzenia stron WWW w kodzie źródłowym HTML
- c. Opracowywanie za pomocą komputera prostych tekstów, rysunków, motywów, prezentacji multimedialnych i stron www.
- d. Kształtowanie umiejętności obliczania danych i tworzenia wykresów w programie Excel.
- e. Kształtowanie umiejętności programowania w języku *MSW LOGO*.
- f. Rozwijanie umiejętności obsługi poczty elektronicznej *E-mail*.
- g. Korzystanie z różnorodnych źródeł i sposobów zdobywania informacji oraz jej przedstawiania i wykorzystania.
- h. Stosowanie komputerów do wzbogacania własnego uczenia się i poznawania różnych dziedzin.

9. TEMATY LEKCJI, WYMAGANIA PODSTAWOWE I PONADPODSTAWOWE

WYNIKOWY PLAN NAUCZANIA INFORMATYKI W KLASIE 6

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 – informatyka.	Wyciąga wnioski z otrzymanych ocen i potrafi się poprawić.	1
1.2	Poznajemy zastosowania komputerów. Przykłady zastosowania urządzeń opartych na technice komputerowej.	Charakteryzuje podstawowe zastosowania poznanych na zajęciach urządzeń opartych na technice komputerowej. Charakteryzuje podstawowe urządzenia oparte na technice komputerowej: drukarka, skaner, ploter, aparat cyfrowy, rzutnik multimedialny, pen-drive, dysk zewnętrzny	Wymienia poznane dziedziny zastosowania komputerów w najbliższym otoczeniu i wskazuje na wynikające z tego korzyści. Prezentuje inne dziedziny życia, w których zastosowano technologię informacyjną. Wymienia urządzenia z innych dziedzin nauki oparte na technice komputerowej: technologia medyczna, technologia kosmiczna, technologia militarna.	1

Program autorski - Zajęcia komputerowe w klasie VI

2. Praca z komputerem.				1
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
2.1.	Sposoby komunikacji z komputerem.	Potrafi komunikować się z komputerem. Zna okna dialogowe, pola wyboru, przyciski opcji, rozwijanie i nierozwijalne listy opcji.	Poszukuje innych sposobów komunikowania się z komputerem (DOS, setup, rejestr).	1
3. Praktyczne zastosowanie komputera				20
3.1. Rysowanie i malowanie				4
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
3.2.1.	Systemowy edytor graficzny Paint.	Posługuje się edytorem grafiki Paint.	Zna i charakteryzuje inne edytory grafiki (Corel, Adobe Photoshop, Flash).	1
3.2.2.	Ćwiczenia w programie Paint. – plan mojego miasta.	Zna przybornik i potrafi użyć odpowiedniego narzędzia w swoich pracach. Operuje kolorem (lewy i prawy klawisz myszy). Wykorzystuje klawisz SHIFT podczas rysowania kwadratów, kół i linii pod kątem 45 ^o .	Edytuje <i>screen-shot</i> w programie Paint. Edytuje kolory, definiuje kolory niestandardowe. Sprawnie posługuje się klawiszem SHIFT.	2
3.2.3.	Alternatywne darmowe programy graficzne.	Zna program darmowy ART	Pozyskuje program z sieci Internet, instaluje go w systemie i wykorzystuje na lekcjach.	1
3.2 Tworzenie prostej strony WWW w kodzie źródłowym HTML.				5
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
3.2.1.	Struktura dokumentu w HTML.	Zapoznaje się z budową dokumentu w HTML: <HEAD>, <BODY>.	Publikuje na stronie internetowej Szkoły.	1
3.2.2.	Wstawianie grafiki w HTML.	Zna instrukcje języka HTML potrzebne do wstawienia grafiki na stronie WWW. Wstawia animacje na własnej stronie WWW.	Tworzy urozmaicone układy animacji na swojej stronie WWW. Potrafi wykorzystywać animacje FLASH.	2
3.2.3.	Wstawianie tekstów i tła. Odsyłacze do stron WWW w HTML.	Potrafi wstawić tekst i tło na WWW. Tworzy własną stronę WWW i odsyłacze do innych linków. Opisuje kolory w źródle terminami angielskimi.	Wyszukuje w sieci tabele z kodami kolorów i wykorzystuje w źródle WWW. Wykorzystuje sieciowe kursy HTML w celu uatrakcyjnienia własnej strony – Skrypty Java.	2
3.3. Programowanie w języku MSW LOGO				5
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
3.3.1.	Programowanie za pomocą prostych procedur.	Poznaje 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
3.3.2.	Ćwiczenia w programowaniu.	Zapisuje w Bitmap .bmp Poznaje inne programy w języku Logo: zegar itp.	Zna i charakteryzuje inne języki programowania: Paskal, C++).	3

Program autorski - Zajęcia komputerowe w klasie VI

3.4. Dokonywanie obliczeń w programie Excel				2
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
3.4.1	Budowa interfejsu programu Excel	Poznaje interfejs programu Excel. Wie jak zastosować podstawowe funkcje.	Projektuje tabelę z danymi wg wzoru.	1
3.4.2	Obliczenia danych z pomocą arkusza kalkulacyjnego Excel	Dokonuje prostych obliczeń za pomocą programu Excel.	Dokonuje skomplikowanych obliczeń za pomocą programu Excel.	1
3.5. Program Publisher				4
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
3.5.1.	Program Publisher - podstawowe zagadnienia.	Rozumie funkcjonowanie podstawowych elementów interfejsu graficznego oraz narzędzi programu Publisher.	Omawia korzyści płynące z poznawania i użytkowania nowych programów.	1
3.5.2	Gotowe projekty i szablony.	Korzysta z gotowych szablonów i projektów.	Rozważnie dobiera projekty i układy. Projektuje samodzielnie swoje prace, nie korzysta z szablonów.	1
3.5.3	Redagowanie gazety (biuletyn)	Korzysta z gotowych szablonów dla menu.	Projektuje samodzielnie swoje prace, nie korzysta z szablonów. Pozyskuje gify z Internetu. Przygotowuje zdjęcia za pomocą programu Microsoft Office Picture Manager.	2

4. Komputer jako źródło wiedzy i rozrywki.				4
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
4.1.	Praca z programami edukacyjnymi z różnych przedmiotów.	Potrafi uruchamiać i wykorzystywać różne programy multimedialne.	Wyjaśnia pojęcia: programy multimedialne, programy edukacyjne, encyklopedia multimedialna.	1
4.2.	Programy multimedialne.	Wymienia elementy zestawu komputerowego niezbędne do prezentacji multimedialnej.	Rozwiązuje quizy i testy wiedzy zawarte w programach multimedialnych i edukacyjnych.	1
4.3.	Wyszukiwanie i pozyskiwanie informacji z Internetu. Wykorzystanie ich w rozwiązywaniu różnych zadań.	Znajduje w Internecie strony WWW z fotografiami, gifami i zachowuje je w swoich folderach, następnie wykorzystuje je w swoich pracach.	Zna różne formaty graficzne (.bmp, .jpg, gif, .swf) i wybiera najkorzystniejsze z nich do wykorzystania w prezentacjach bądź na własnej stronie WWW.	1
4.4.	Rozrywka z komputerem.	Zna możliwości komputera i potrafi wykorzystać go do zabawy.	Wykorzystuje ciekawe strony WWW do poszerzenia swojej wiedzy z różnych przedmiotów.	1

5. Testy kompetencji i ocena pracy.				3
Lp.	Tematy lekcji	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	
5.1.	Sprawdzian wiadomości – test sprawdzający wiedzę w klasie 6.	Zdobywa 10/21 do 16/21	Zdobywa 17/21 do 13/21	1

Program autorski - Zajęcia komputerowe w klasie VI

		punkty	ocena	
		20-21	6	
		17-19	5	
		14-16	4	
		11-13	3	
		6-10	2	
		0-5	1	
5.2.	Poprawa sprawdzianu.	Poprawia w zeszytach popełnione błędy, nadrabia zaległości, uczestniczy w zajęciach kółka informatycznego.	Poprawia się z danego materiału. Analizuje popełnione błędy, jest aktywny. Wykonuje dodatkową pracę dla dobra szkoły (redaguje gazetki, artykuły zamieszczone na stronie http://sp.poniatowa.pl)	1
5.3.	Kontrola Ocena pracy indywidualnej ucznia.	Przekazywanie wiedzy i informacji uczniom, wspieranie uczniów w rozwoju, aktywizowanie i mobilizacja do dalszej pracy. Określenie kompetencji i zasobów. Podsumowanie osiągnięć w danym okresie nauki.		1
RAZEM				30

10. KRYTERIA OCENY

KRYTERIA OCENY Z INFORMATYKI DLA KLASY VI

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	PONADPROGRAMOWE (K+P+R+D)+PP ocena celująca
1. Technika komputerowa w życiu człowieka.	- Wymienia zasady prawidłowej organizacji pracy z komputerem dotyczące: czasu pracy, miejsca pracy.	- Wymienia poznane dziedziny zastosowania komputerów w najbliższym otoczeniu i wskazuje na korzyści wynikające	- Wskazuje na zastosowanie techniki komputerowej w urządzeniach innych niż omawiane na lekcji.	- 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.

Program autorski - Zajęcia komputerowe w klasie VI

	<ul style="list-style-type: none"> - Wymienia zastosowania komputera w najbliższym środowisku. - Wyjaśnia pojęcie urządzenia opartego na technice komputerowej. 	z ich zastosowania.			<ul style="list-style-type: none"> - Omawia przyczyny chorób związanych z obsługą komputera. - Prezentuje rys historyczny urządzeń opartych na technice komputerowej.
2. Praca z komputerem.	<ul style="list-style-type: none"> - Otwiera plik wg wskazówek nauczyciela. - Zapisuje plik wg wskazówek nauczyciela. - Otwiera okno folderów. - Podaje przykłady aplikacji poznanych na lekcjach. 	<ul style="list-style-type: none"> - Klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym (mysz, klawiatura, monitor, drukarka) i określa ich zastosowanie. - Omawia zasady uruchamiania poznanych na lekcji aplikacji. 	<ul style="list-style-type: none"> - Przełącza się między uruchomionymi aplikacjami. - Dokonuje poprawek w swoich pracach oraz zapisuje je zmieniając lokalizację. - Omawia rolę <i>Schowka</i> podczas operacji <i>Kopiowania</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prawidłowo reaguje na pojawiające się w programach komunikaty. - Wyszukuje pliki wykonywalne. - Kopiuje i usuwa grupę plików optymalną metodą. - Omawia pojęcia: światłowod, e-mail, grupa dyskusyjna, sieć komputerowa, akronimy 	<p>Wykracza poza program np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wykorzystuje narzędzia systemowe: defragmentator dysków, scandisk. - Omawia zastosowanie karty graficznej, karty dźwiękowej, karty sieciowej i karty telewizyjnej. - Wskazuje na zadania polecenia DODAJ/USUŃ PROGRAMY
3. Praktyczne zastosowanie komputera:	<ul style="list-style-type: none"> - Wypełnia kolorem gotowe elementy w edytorze <i>Paint</i>. - Rysuje figury geometryczne z wykorzystaniem PRZYBORNIAKA. - Kopiuje pojedyncze elementy rysunku. - Pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków. - Zna program Logo i próbuje podstawowych komend: FD, BK, LT, RT. - Rozumie funkcjonowanie podstawowych elementów interfejsu 	<ul style="list-style-type: none"> - Wykonuje samodzielnie proste rysunki wg wzoru. - Zmienia rozmiary elementów rysunku. - Wyjaśnia pojęcia: edytor grafiki, edytor tekstowy. - Wykonuje operacje na bloku: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, wklejanie. - Rozumie funkcjonowanie podstawowych elementów interfejsu graficznego oraz narzędzi programu <i>Logo</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Przekształca elementy rysunku (np.: obraca, pochyla, tworzy lustrzane odbicie). - Korzysta z lupy do likwidowania przerw w konturze rysunku. - Dołącza napisy w edytorze graficznym <i>Paint</i>. - Wskazuje inne programy graficzne. - Potrafi wstawić tekst i tło na WWW. - Tworzy własną stronę WWW i odsyłacze do innych linków. - Projektuje stronę WWW, wstawiając informację z Internetu i pozyskuje 	<ul style="list-style-type: none"> - Omawia historię ABAKUSA i liczydła. - Tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego. - Dokonuje trafnego wyboru koloru zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne. - Programuje za pomocą procedur kształty według wzorca. - Projektuje procedury przydatne do danego rysunku. - Samodzielnie projektuje stronę WWW. 	<p>Wykracza poza program np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Redaguje szkolną gazetkę. - Potrafi grupować i ustalać pozycję klipartów. - Dodaje swoje pomysły w programowaniu zadania. - Zna i charakteryzuje inne języki programowania: <i>Paskal</i>, <i>C++</i>). - Wykorzystuje sieciowe kursy HTML w celu uatrakcyjnienia własnej strony – Skrypty <i>Java</i>. - Stosuje własne procedury w języku programowania Logo. - Używa złożonych

Program autorski - Zajęcia komputerowe w klasie VI

<p>- <i>Publisher</i> (inne) - <i>MSW LOGO</i> - <i>Język HTML</i></p>	<p>graficznego oraz narzędzi programu <i>Publisher</i>. - Podaje przykłady zastosowania Akusza kalkulacyjnego w życiu codziennym.</p>	<p>Potrafi wykorzystać gotowy szablon do utworzenia strony WWW w języku html. - Zna interfejs programu Excel.</p>	<p>fotografie. - Stosuje procedury w języku programowania Logo wskazane przez nauczyciela. Tworzy tabele w arkuszu kalkulacyjnym, używa prostych funkcji.</p>	<p>- Łączy procedury w języku programowania Logo. - Wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do zliczania domowego budżetu. - Tworzy wykresy w arkuszu kalkulacyjnym</p>	<p>funkcji programu Excel. - Dobiera odpowiednie wykresy do przedstawienia graficznego danych.</p>
<p>4. Komputer jako źródło wiedzy i rozrywki.</p>	<p>- Obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji wg wskazówek nauczyciela. - Przegląda otwartą stronę WWW. - Wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, atlas geograficzny, gry. - Określa źródło informacji: program edukacyjny, encyklopedia, słownik, strona WWW.</p>	<p>- Obsługuje programy multimedialne. - Łączy się z Internetem wg wskazówek nauczyciela. - Wyjaśnia pojęcia: programy multimedialne, programy edukacyjne, encyklopedie multimedialne, strona WWW. - Znajduje Polską Bibliotekę Internetową w Sieci. - Zna możliwości komputera i potrafi wykorzystać go do zabawy.</p>	<p>- Wybiera i wykorzystuje dostępne opcje w programach multimedialnych. - Otwiera w przeglądarce stronę WWW o podanym adresie. - Korzysta z odsyłaczy. - Wyszukuje odpowiednią informację w Internecie. - Wskazuje charakterystyczne elementy strony WWW. - Zapisuje pozyskane informacje i przechowuje w odpowiednich katalogach.</p>	<p>- Omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych i Internetu. - Zna budowę okna programu Internet Explorer. - Pozyskuje informacje w Internecie do tworzenia swoich prac. - Wyszukuje informacje do swoich prac w Katalogach stron w <i>Google</i>. - Przewiduje skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi.</p>	<p>Wykracza poza program np.:</p> <p>- Wskazuje gry o dużych walorach intelektualnych. - Potrafi w zależności od potrzeb odszukać informacje w Encyklopedii PWN, Encyklopedii WIEM i Atlasie geograficznym. - Wykorzystuje ciekawe strony WWW do poszerzenia swojej wiedzy z różnych przedmiotów. - Omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych i Internetu.</p>

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).

12. EWALUACJA PROGRAMU

Indywidualna informacja zwrotna od uczniów (sprawdziany, kartkówki, ankieta) i nauczycieli (lekcje koleżeńskie, zastępstwa). Wspierająca indywidualna informacja zwrotna od dyrektora szkoły (hospitacja - badanie i doskonalenie jakości lekcji). Wyniki uczniów uczestniczących w różnych konkursach organizowanych w naszej szkole i poza nią. Autoewaluacja

Opracowanie mgr Rafał Pastwa