

# Scenariusz zajęć

*II etap edukacyjny, zajęcia komputerowe*

## Temat: Wszystko poukładane na wirtualnym biurku

### Treści kształcenia:

Zajęcia komputerowe:

1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. Uczeń:
  - 1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych.

Język polski:

2. Świadomość językowa. Uczeń:
  - 7) operuje słownictwem z określonych kręgów tematycznych (na tym etapie skoncentrowanym przede wszystkim wokół tematów: dom, rodzina, szkoła i nauka, środowisko przyrodnicze i społeczne).

Historia i społeczeństwo:

7. Problemy ludzkości. Uczeń:
  - 3) wymienia korzyści i niebezpieczeństwa korzystania z mediów elektronicznych.

Przyroda:

1. Ja i moje otoczenie. Uczeń:
  - 1) wymienia czynniki pozytywnie i negatywnie wpływające na jego samopoczucie w szkole oraz w domu i proponuje sposoby eliminowania czynników negatywnych;
  - 3) wymienia zasady prawidłowego uczenia się i stosuje je w życiu;
  - 4) opisuje prawidłowo urządzone miejsce do nauki ucznia szkoły podstawowej.

### Cele zoperacjonalizowane:

Uczeń:

- Rozumie potrzebę utrzymania porządku wokół siebie i w otoczeniu
- Operuje słownictwem komputerowym
- Komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, okna dialogowego, menu
- Tworzy katalog/folder oraz jego drzewo
- Rozumie sposób uporządkowania informacji przez komputer/system
- Analizuje i łączy informacje z różnych przedmiotów
- Ze zrozumieniem korzysta z informacji zawartej w samouczkach
- Właściwie wnioskuje

### Nabywane umiejętności:

Uczeń:

- Porządkuje otaczającą przestrzeń życiową
- Docenia rolę organizacji i planowania
- Komunikuje się z komputerem oraz właściwie reaguje na wysyłane przez system komunikaty

- Korzysta z różnych źródeł informacji – samokształcenie
- Wykorzystuje wiedzę w praktyce
- Sprawnie posługuje się komputerem
- Korzysta z pomocy Windows

### Kompetencje kluczowe:

- Kompetencje informatyczne
- Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne
- Umiejętność uczenia się, inicjatywność i przedsiębiorczość

### Środki dydaktyczne:

- Komputer wraz oprogramowaniem Office
- Rzutnik
- Tablica
- Film (samouczek): „Porządek w komputerze”
- Ćwiczenie interaktywne: „Komunikuję się z komputerem”

### Metody nauczania:

- Podające: pogadanka
- Eksponujące: film
- Programowane: z użyciem komputera
- Praktyczne: pokaz z objaśnieniem, ćwiczenia

### Formy pracy:

- Zbiorowa jednolita
- Indywidualna jednolita

### Przebieg zajęć:

#### Etap wstępny

Nauczyciel wita się z uczniami.

„Uporządkuj swój pokój!”, „posprzątaj swój pokój!” – woła rodzic, i zazwyczaj słyszy „później!”. Hasło „później” to najczęściej furtka do jeszcze większego bałaganu. Ale, gdy w końcu następuje „ulepszenie”, to „użytkownikowi” pokoju poprawia się samopoczucie, a także wzrasta jego wydajność pracy, np. podczas nauki.

Taki sam „pogląd na porządek” powinien towarzyszyć użytkownikowi komputera PC.

#### Etap realizacji

System Windows ma przejrzysty graficzny interfejs użytkownika. Na przyciskach widzimy symbole, które ułatwiają rozpoznawanie funkcji kryjących się pod przyciskami. Znacznym ułatwieniem jest system pomocy Windows – gdy wskaże się przycisk kursorem myszy, wyświetla się małe pole z opisem funkcji danego przycisku. Ta sama zasada dotyczy również ikon, czyli graficznych odpowiedników aplikacji, folderów czy plików. Dodatkową pomocą „pod ręką” jest menu podręczne/kontekstowe, uruchamiane poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy ikony folderu lub pliku.



Nauczyciel ilustruje swoją wypowiedź, pokazując z pomocą rzutnika omawiane zagadnienia. Uczniowie pracują równocześnie z nauczycielem na swoich komputerach.

Nauczyciel kontynuuje swoją wypowiedź – wszystkie dane zapisywane są przez komputer w postaci plików. Pliki te można podzielić na dwie grupy:

- tworzone przez użytkownika w postaci dokumentów tekstowych, graficznych lub dokumentów w określonych programach, np. arkuszach kalkulacyjnych,
- systemowe, tworzone i używane przez komputer.

Te pierwsze są „własnością” użytkownika, drugie zaś nie powinny w zasadzie użytkownika obchodzić, ponieważ korzysta z nich komputer/system. Gdyby jednak zdarzyło się użytkownikowi kliknąć taki plik, system wyświetli komunikat o błędzie – komunikat zniknie po potwierdzeniu przyciskiem OK.

Nauczyciel podczas wypowiedzi pokazuje na tablicy (rzutniku) ikony plików: tekstowego (doc, docx), JPG, BMP, GIF, XLSX, PPTX, MP3, PDF.

Nauczyciel zaprasza do obejrzenia filmu (samouczka) pt.: „Porządek w komputerze”, przedstawiającego sposób, w jaki sposób system Windows umożliwia nam zaprowadzenie i utrzymania porządku na twardym dysku i umożliwia obsługę komputera przez użytkownika.

Po obejrzeniu filmu, nauczyciel podsumowuje, porządkuje uczniom informacje i – bazując na wiadomościach z samouczka – proponuje wykonać zadanie:

1. Utwórz drzewo folderów:

```
PRZYRODA
  FLORA
  FAUNA
    SSAKI
      WILK
        WIADOMOŚCI TEKSTOWE
        ZDJĘCIA
          PTAKI
          GADY
          RYBY
```

2. Umieść zdjęcia wilka i dokument tekstowy w odpowiednim folderze.

### **Etap końcowy**

Podsumowanie wiadomości – uczniowie rozwiązują ćwiczenie interaktywne pt.: „Komunikuję się z komputerem”.

### **Dodatkowo:**

Dla ucznia zdolnego: w wyposażeniu systemu Windows są inne ikony do oznaczenia folderów, znajdź je i zmień wygląd ikon w twoim komputerze.

### **Słowa kluczowe:**

Windows, plik, folder, katalog, ikona, przycisk, pasek zadań, okno dialogowe, menu kontekstowe