

1.

2. Pracownia komputerowa. Organizacja zajęć z informatyki oraz zapoznanie z programem nauczania

1. Cele lekcji

a) Wiadomości

1. Uczeń potrafi wskazać podstawowy sprzęt pracowni komputerowej.
2. Uczeń potrafi wymienić punkty zawarte w regulaminie pracowni komputerowej.
3. Uczeń potrafi wymienić tematy przyszłych zajęć.

b) Umiejętności

1. Uczeń potrafi zachowywać się w sali komputerowej zgodnie z jej regulaminem.
2. Uczeń potrafi uruchomić komputer.

2. Metoda i forma pracy

Wykład, pogadanka, praca z całą klasą

3. Środki dydaktyczne

- regulamin pracowni komputerowej
- plan zajęć z informatyki dla klasy I
- podręcznik do informatyki
- zestaw komputerowy (komputer, słuchawki, kamera, mikrofon, skaner, drukarka)
- dyskietki, płyty CD
- zeszyt ucznia

4. Przebieg lekcji

a) Faza przygotowawcza

Nauczyciel wita uczniów i sprawdza listę obecności. Podaje temat lekcji i zapoznaje się z klasą.

b) Faza realizacyjna

1. Zapoznanie uczniów z regulaminem szkolnej pracowni komputerowej – wybrany uczeń odczytuje regulamin.
2. Nauczyciel wraz z uczniami omawia regulamin pracowni komputerowej. Uczniowie składają podpis zatwierdzający zapoznanie się z regulaminem pracowni.
3. Nauczyciel przedstawia roczny plan zajęć z informatyki. Prosi uczniów o propozycje interesujących ich tematów.
4. Nauczyciel przedstawia podręcznik do lekcji informatyki. Uczniowie zapisują w zeszytach tytuł i nazwisko autora podręcznika.

5. Nauczyciel zaznajamia uczniów ze sprzętem komputerowym pracowni komputerowej (monitor, klawiatura, mysz, drukarka, skaner, mikrofon, słuchawki, głośniki, kamera) oraz krótko omawia jego działanie i zastosowanie.

c) Faza podsumowująca

Nauczyciel omawia i podsumowuje nowe wiadomości, zadaje pytania, np.: O czym należy pamiętać przed wejściem do pracowni komputerowej? Kiedy można włączyć i wyłączyć komputer? Czego nie wolno robić w pracowni komputerowej? Co należy zrobić, gdy zauważymy usterkę lub dojdzie do awarii komputera?

Nauczyciel podaje uczniom pracę domową (załącznik c: Zadanie domowe)

5. Bibliografia

1. Nowakowski Z., *Dydaktyka informatyki w praktyce. Część 1. Wybrane zagadnienia*, MIKOM, Warszawa 2003.
2. Nowakowski Z., *Dydaktyka informatyki i technologii informacyjnej w praktyce. Część 2. Wybrane zagadnienia.*, MIKOM, Warszawa 2003.

6. Załączniki

a) Regulamin pracowni komputerowej

1. Przed wejściem do pracowni obowiązuje zmiana obuwia.
2. W pracowni należy zachować szczególną ostrożność ze względu na znajdujący się w niej sprzęt elektroniczny.
3. Komputery wolno włączać i wyłączać tylko na wyraźne polecenie prowadzącego zajęcia.
4. Zabrania się dokonywania jakichkolwiek zmian w ustawieniach pulpitu oraz strukturze plików i katalogów.
5. Z zainstalowanego sprzętu komputerowego i oprogramowania można korzystać tylko zgodnie z jego przeznaczeniem i wyłącznie w zakresie wynikającym z tematu zajęć.
6. Przerwy międzylekcyjne uczniowie spędzają na korytarzu.
7. Surowo zabrania się:
 - a) wgrywania i uruchamiania jakiegokolwiek oprogramowania pochodzącego spoza pracowni i nie mającego licencji,
 - b) dokonywania jakichkolwiek zmian przy połączeniach kablowych i wtyczkach zasilania sieciowego,
 - c) przestawiania i otwierania sprzętu komputerowego,
 - d) dokonywania samodzielnych prób przeróbek bądź napraw sprzętu,
 - e) spożywania posiłków i picia napojów na terenie pracowni,
 - f) niszczenia wyposażenia pracowni.
8. Wszelkie zauważone usterki bądź awarie należy natychmiast zgłaszać prowadzącemu zajęcia.
9. Po zakończonych zajęciach należy uporządkować swoje stanowisko pracy.
10. Wszelkie uszkodzenia i zniszczenia sprzętu powstałe z niestosowania się do regulaminu będą usuwane na koszt rodziców (opiekunów) ucznia.

b) Plan zajęć z informatyki dla klasy I

Dział progr.	Lp.	Temat lekcji	Czas realizacji
Zagadnienia podstawowe	1	Zapoznanie z regulaminem pracowni komputerowej. Organizacja zajęć z informatyki oraz zapoznanie z programem nauczania. Zaznajomienie ze sprzętem komputerowym pracowni	45 minut
	2	Zasady zgodnego z prawem korzystania z komputera (prawa autorskie, licencja, piractwo komputerowe). Obszary zastosowania komputerów i urządzeń związanych z techniką komputerową	45 minut
	3	Ogólna budowa komputera osobistego, jednostki pojemności	45 minut
	4	System operacyjny Windows. Podstawowe działania w oknach	45 minut
Edytor grafiki	5	Edycja rysunku – tworzenie pierwszego dokumentu (Paint)	45 minut
	6	Edycja rysunku – ćwiczenia (Paint)	45 minut
	7	Edycja rysunku – Paint Shop Pro	45 minut
	8	Edycja rysunku – ćwiczenia (Paint Shop Pro)	45 minut
	9	Łatwe zarządzanie plikami – Eksplorator Windows	45 minut
	10	<i>Sprawdzian wiadomości: Edytor grafiki – zagadnienia podstawowe</i>	45 minut
Edytor tekstu	11	Praktyczna obsługa edytora tekstu Microsoft Word, budowa okna programu. Funkcje i zadania paska formatowania tekstu	45 minut
	12	Redagowanie tekstu – Microsoft Word	45 minut
	13	Klawisze skrótu – Microsoft Word	45 minut
	14	Praca z gotowym tekstem – Microsoft Word	45 minut
	15	Zarządzanie dokumentami – Microsoft Word	45 minut
	16	Dobór formy do treści dokumentu w edytorze tekstu – Microsoft Word	45 minut
	17	Wzbogacone formy dokumentu. Praca z tabelami i rysunkami – Microsoft Word	45 minut
	18	Tworzenie dokumentu korespondencji seryjnej – Microsoft Word	45 minut
	19	Microsoft Word – powtórzenie wiadomości	45 minut
		45 minut	
Internet	21	Internet Eksplorator	45 minut
	22	Internet – wyszukiwanie informacji, tworzenie własnej strony internetowej	45 minut
	23	Elektroniczna skrzynka pocztowa. Komputer i etyka	45 minut
	24	Tablica w sieci – White Board	45 minut
	25	Tworzenie krzyżówek – EclipseCrossword	45 minut
	26	<i>Sprawdzian wiadomości: Internet</i>	45 minut

Prezentacje multimedialne	27	Microsoft PowerPoint – zagadnienia wstępne	45 minut
	28	Moja pierwsza prezentacja – Microsoft PowerPoint	45 minut
	29	Prezentacje multimedialne, efekty animacji – Microsoft PowerPoint	45 minut
	30	Prezentacje multimedialne, korzystanie z hiperłączy – MS PowerPoint	45 minut
	31	Tworzenie prezentacji do Internetu – Microsoft PowerPoint	45 minut
	32	<i>Sprawdzian wiadomości: Prezentacje multimedialne – MS PowerPoint</i>	45 minut
	33	Quiz: Co i jak – Komputery i Internet	
	34	<i>Zakończenie zajęć</i>	45 minut

c) Zadanie domowe

Zadanie 1

Odszukaj i wyjaśnij pojęcia: informatyka, komputer, informacja.

Zadanie 2 (dla chętnych)

- Wyjaśnij pojęcia: licencja, piractwo komputerowe.
- Napisz krótki referat dotyczący historii komputerów.

7. Czas trwania lekcji

45 minut

8. Uwagi do scenariusza

brak