ZESZYT DO INFORMATYKI



Jan Kowalski

Klasa IV A

Grupa 1

Stanowisko 12

**Regulamin pracowni komputerowej**

**Publicznej Szkoły Podstawowej w Lubichowie**

**Postanowienia ogólne**

§1.

Pracownia komputerowa przeznaczona jest do prowadzenia zajęć edukacyjnych w Szkole.

§2.

Z pracowni komputerowej mogą korzystać wyłącznie uczniowie oraz upoważnieni nauczyciele i inni pracownicy szkoły.

§3.

Osoby przebywające w pracowni zobowiązane są do stosowania się do przepisów dotyczących bezpieczeństwa i higieny pracy.

**Przygotowanie do zajęć**

§4.

Uczniowie mogą przebywać w pracowni tylko pod opieką nauczyciela.

§5.

Zabrania się wnoszenia do pracowni substancji lub przedmiotów mogących wpłynąć niekorzystnie na funkcjonowanie sprzętu komputerowego. W szczególności zakaz dotyczy produktów żywnościowych i napojów.

§6.

Uczniowie pracują na przydzielonych im stanowiskach. Zmiana stanowiska wymaga każdorazowo zgody nauczyciela prowadzącego zajęcia.

§7.

Przed rozpoczęciem pracy na stanowisku uczniowie są zobowiązani do sprawdzenia jego stanu ogólnego i technicznego i zgłoszenia dostrzegalnych usterek nauczycielowi prowadzącemu zajęcia.

**Praca na zajęciach**

§8.

Włączenie lub wyłączenie zasilania komputera każdorazowo wymaga uzyskania zgody nauczyciela prowadzącego zajęcia.

§9.

Dokonywanie zmian w konfiguracji sprzętowej systemów komputerowych znajdujących się w pracowni (w szczególności otwieranie jednostek centralnych, przyłączanie/odłączanie myszy, przyłączanie/odłączanie klawiatur, regulacja parametrów monitorów) dozwolone jest wyłącznie za zgodą nauczyciela prowadzącego zajęcia. **Zauważone problemy należy mu natychmiast zgłaszać.**

§10.

Dokonywanie zmian w konfiguracji programowej systemów komputerowych znajdujących się w pracowni ( w szczególności instalowanie/usuwanie oprogramowania, zmiany ustawień systemu operacyjnego oraz programów, tworzenie i usuwanie danych) dozwolone jest wyłącznie za zgodą nauczyciela prowadzącego zajęcia.

§11.

Uczniowie mają prawo korzystać z danych i programów udostępnionych w systemie komputerowym szkoły. Mają także prawo, po uzyskaniu zgody nauczyciela prowadzącego zajęcia, do korzystania ze znajdujących się w pracowni urządzeń komputerowych, takich jak drukarki, skanery, kamery, aparaty cyfrowe i inne.

§12.

Użytkownicy pracowni mają prawo do korzystania z własnych danych, pobranych z Internetu lub przyniesionych na wymiennych nośnikach danych, po uprzednim sprawdzeniu ich za pomocą programu antywirusowego – pod kontrolą nauczyciela.

§13.

Użytkownicy pracowni mają prawo do zapisywania swoich plików wyłącznie w wyznaczonym miejscu. Dane tymczasowe, utworzone w trakcie pracy, należy po jej zakończeniu usunąć.

§14.

Użytkownicy sieci komputerowej mają obowiązek dbać o bezpieczeństwo danych, a w szczególności nie udostępniać innym swoich haseł.

§15.

W trakcie pracy użytkownicy zobowiązani są do:

1) przestrzegania przepisów prawa, w szczególności dotyczących:

a) uzyskiwania nieuprawnionego dostępu do danych,

b) rozpowszechniania pornografii,

c) propagowania innych zakazanych przez prawo treści

2) przestrzegania powszechnie przyjętych norm obyczajowych, w tym dotyczących korzystania z Internetu:

a) nierozpowszechniania tzw. spamów,

b) nieobrażania innych użytkowników,

3) informowania nauczyciela prowadzącego zajęcia o nietypowym działaniu komputera.

§16.

Nauczyciel prowadzący zajęcia ma prawo blokowania dostępu do określonych danych lub usług (w szczególności dostępu do Internetu) oraz monitorowania poczynań osób korzystających z pracowni.

§17.

Korzystanie z urządzeń drukujących możliwe jest wyłącznie za zgodą nauczyciela prowadzącego zajęcia.

§18.

Po zakończeniu zajęć należy uporządkować swoje stanowisko pracy, a w szczególności odpowiednio wyłączyć komputer, ustawić elementy zestawu komputerowego na właściwym miejscu.

§19.

Nauczyciel prowadzący zajęcia ma prawo nakazać uczniom, po uprzednim ich poinstruowaniu i dostarczeniu odpowiednich środków, wykonanie prostych zabiegów konserwacyjnych ( czyszczenie klawiatury, myszy, obudowy komputera, ekranu monitora).

**Postanowienia końcowe**

§20.

Uczniowie zostają zapoznani z niniejszym regulaminem oraz przepisami dotyczącymi bezpieczeństwa i higieny pracy na pierwszych zajęciach w roku szkolnym.

§21.

W kwestiach nie wymienionych w niniejszym regulaminie stosuje się przepisy statutu szkoły oraz powszechnie obowiązujące przepisy prawa.

§22.

Regulamin pracowni komputerowej obowiązuje wszystkich korzystających z pracowni zarówno podczas planowanych zajęć lekcyjnych, jak i poza nimi.

**LEKCJA 1**  05.09.2024r.

TEMAT: Zaczynamy!

Regulamin pracowni komputerowej .Zapoznanie z PZO

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Zapisz swój login i hasło z konta office.com
2. Ściągnij zeszyt ze strony influb.cba.pl
3. Zaktualizuj zeszyt:

* Na pierwszej stronie wpisz swoje dane ucznia
* Zapoznaj się z Regulaminem Pracowni Komputerowej
* Zapoznaj się z Przedmiotowymi Zasadami Oceniania

1. Otrzymasz dwie oceny
2. Za zeszyt
3. Za pracę na lekcji /parametry szkolnego komputera/
4. Swój zeszyt prześlij na swoje konto „w chmurze”

oraz na konto dariusz.ambroziak@psplubichowo.pl

Sprawdź parametry swojego szkolnego komputera i wpisz je do zeszytu

|  |  |
| --- | --- |
| NAZWA KOMPUTERA /MARKA/ |  |
| PROCESOR |  |
| RAM |  |
| DYSK /RODZAJ I POJEMNOŚC/ |  |
| EKRAN/WIELKOŚC/ |  |
| SYSTEM OPERACYJNY |  |
| ŁĄCZE INTERNETOWE /  RODZAJ I POJEMNOŚC |  |

**LEKCJA 2**  05.09.2024r.

TEMAT: Wizytówka

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Utwórz w programie PAINT wizytówkę i zapisz ją w „chmurze”, oraz prześlij ją na konto

[dariusz.ambroziak@psplubichowo.pl](mailto:dariusz.ambroziak@psplubichowo.pl) /praca będzie oceniona/

1. Zadanie dodatkowe – wykonaj wizytówki dla swoich rodziców

**LEKCJA 3**  05.09.2024r.

TEMAT: Co nowego w szkole?

.

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj w edytorze tekstowym plan lekcji

****

LEKCJA 4 05.09.2024r.

TEMAT: Autoportret

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

**NAMALUJ SIEBIE**

1.Uruchom program Paint

2.Ustal rozmiar swojego obrazka

/ lewym przyciskiem myszy kliknij kartę Plik,a następnie Właściwości

3.W wyświetlonym oknie dialogowym ustal rozmiar rysunku:

szerokość – 360 pikseli, a wysokość – 480 pikseli.

4. Pozostałe ustawienia pozostaw bez zmian. Zatwierdź ustalenia przyciskiem OK.

5.Namaluj siebie

6.Namaluj trzech kolegów /koleżanek ze swojej klasy/

**LEKCJA 5** 05.09.2024r.

TEMAT: Czy potrafisz szybko pisać?

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. W zeszycie napisz , jakie znaczenie mają następujące klawisze:

* SPACJA
* ENTER
* SHIFT
* BACKSPACE
* DELETE
* ALT
* CAPS LOOK
* ESCAPE
* TAB
* CTRL+Z
* CTRL+Y
* CTRL+X
* CTRL+C
* CTRL+V
* CTRL+A
* PrtScr

1. Napisz w zeszycie dowolny tekst o długości 100 znaków

LEKCJA 6 05.09.2024r.

TEMAT: Hieroglify?

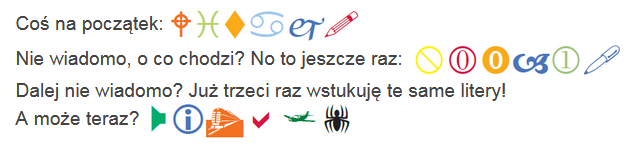
**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1.Napisz tekst, a potem zastąp wybrane słowa odpowiednimi symbolami.

Zaznacz słowo do zastąpienia, wybierz obrazek z okna **Wstawianie** → **Symbol** → **Więcej symboli** i użyj przycisku **Wstaw**.  
Olga świetnie jeździ na rowerze.

2.Przygotuj plan szkolnej imprezy (święta szkoły, spotkania z ważnym gościem, balu karnawałowego itp.). Użyj obrazków z czcionki Wingdings oznaczających poszczególne godziny, aby dokładnie podać czas, w którym odbędą się najważniejsze wydarzenia tej imprezy.

3.Odszyfruj teksty:

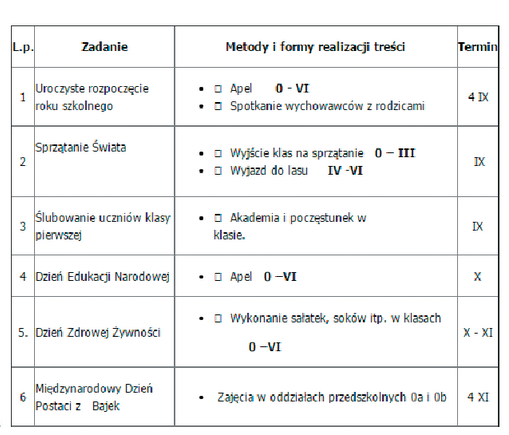


LEKCJA 7 05.09.2024r.

TEMAT: Niech wszyscy wiedzą

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1.Wykonaj tabelę według wzoru:

****

LEKCJA 8 05.09.2024r.

TEMAT: Goście mile widziani

.

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1.Wykonaj zaproszenie, które powinno zawierać

* Ozdobny napis ZAPROSZENIE
* Elementy graficzne
* Nazwę imprezy
* Datę, godzinę i miejsce imprezy

**Przykład:**

****

LEKCJA 05.09.2024r.

TEMAT: Sprawdzian wiadomości

1. Wejdź na swoje konto office.com i rozwiąż test

LEKCJA 9 05.09.2024r.

TEMAT: Bezpieczeństwo i netykieta

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Odwiedź serwis [Sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl/).
2. Zapoznaj się z zasadami postępowania w sieci

* Nie podawaj w internecie swoich danych osobowych, takich jak: imię, nazwisko, numer telefonu, adres domowy, adres szkoły i numer klasy bez wiedzy rodziców lub nauczyciela. Posługuj się pseudonimem, tak zwanym *nickiem* [czytaj: nikiem].
* Jeśli na lekcji lub w domu zauważysz w internecie coś, co cię zaniepokoi, porozmawiaj na ten temat z nauczycielem lub z rodzicami. Możesz się również skontaktować ze specjalistami do spraw bezpieczeństwa w internecie, dzwoniąc pod bezpłatny numer telefonu **800 100 100**.
* Pamiętaj, że nigdy nie można całkowicie zaufać osobie poznanej przez internet. Jeżeli planujesz spotkanie z taką osobą, poinformuj o tym rodziców.
* Zabezpiecz swój domowy komputer przed atakami wirusów komputerowych i działaniami hakerów – osób, które włamują się do zasobów komputera. Poproś rodziców, aby zainstalowali w nim program antywirusowy. Przypominaj o jego zaktualizowaniu.
* Gdy korzystasz z sieci, stosuj zasady netykiety.

1. Znajdź w sieci znaczenie słowa NETYKIETA i wklej te zasady do zeszytu
2. Otwórz serwis [Sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl/) i na stronie głównej kliknij ikonę Gry. Znajdziesz tam kilka gier na temat bezpieczeństwa w sieci. Niektóre z nich są dostępne po zalogowaniu.  
   Zagraj w jedną z nich, na przykład Napraw robota. Jest to gra zręcznościowa, w której, sterując strzałkami, musisz umieścić zepsuty procesor w odpowiednim miejscu płyty głównej.

LEKCJA 10 05.09.2024r.

TEMAT: Znajdź w sieci

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Czy wiesz, kto opracował usługę *World Wide Web* i kiedy to było?
2. Opisz w zeszycie swoją ulubioną postać
3. Opisz w zeszycie swoje ulubione miejsce

LEKCJA 11 05.09.2024r.

TEMAT: Język polski w Internecie

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wyszukaj w sieci „Akademię Pana Kleksa”
2. Napisz własnymi słowami, jak zakończyła się przygoda z lataniem opisana we fragmencie lektury na początku tej lekcji. Zakończ tekst cytatem z odpowiedniego fragmentu książki.

LEKCJA 12 05.09.2024r.

TEMAT: Książka z obrazkami

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1.Zaprojektuj i wykonaj w edytorze ilustrowaną okładkę oraz stronę tytułową waszej książki z nazwiskami jej autorów.

* Okładka musi mieć dwie strony – przednią i tylną.
* Strona tytułowa natomiast jest pierwsza po okładce.

**LEKCJA 13** 05.09.2024r.

TEMAT: Sprytne rysowanie

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wejdź na stronę autodraw.com
2. Kliknij Start Drawing
3. Zapoznaj się z programem
4. Narysuj słonia

**LEKCJA 14** 05.09.2024r.

TEMAT: Poprawianie, tuszowanie

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wejdź na stronę fotoram.io/editor/pl
2. Wczytaj dowolne zdjęcie
3. Popraw jakość wgranego zdjęcia

**LEKCJA 15** 05.09.2024r.

TEMAT: Przetwarzanie obrazów

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wejdź na stronę fotoram.io/editor/pl
2. Wczytaj dowolne zdjęcie
3. Wykonaj kolaż /łączenie wielu elementów/

**LEKCJA 16** 05.09.2024r.

TEMAT: Prezentacja przyrody

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Uruchom program Power Point
2. Opracuj prezentację "Moje ulubione rośliny i zwierzęta"

LEKCJA 17 05.09.2024r.

TEMAT: Matematyka w internecie

.

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj kilka działań w arkuszu kalkulacyjnym

* 2+2
* 2+2\*2
* (6-2)\*(6+3)
* Utwórz formułę, która pomoże ci obliczyć pole prostokąta i trójkąta

1. Wyszukaj w Internecie informacjo o liczbach pierwszych, liczbach względnie pierwszych, liczbach bliźniaczych, liczbach doskonałych i liczbach palindromicznych
2. Wejdź na stronę mat zoo.pl i obejrzyj jego zawartość

LEKCJA 18 05.09.2024r.

TEMAT: Godzina kodowania

.

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wyszukaj w Internecie informacji o godzinie kodowania /code.org/
2. Wejdź na stronę studio.code.org/hoc/1 i rozwiąż kilka zadań

LEKCJA 05.09.2024r.

TEMAT: Sprawdzian wiadomości

1. Wejdź na swoje konto office.com i rozwiąż test

LEKCJA 19 05.09.2024r.

TEMAT: Scratch – duszki, bloki i skrypty

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Uruchom program SCRATCH
2. Napisz prosty skrypt w którym duszek powie "Cześć"
3. Napisz skrypt w którym duszek będzie chodził po ekranie
4. Zmień tło w skrypcie

LEKCJA 20 05.09.2024r.

TEMAT: Powitanie

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

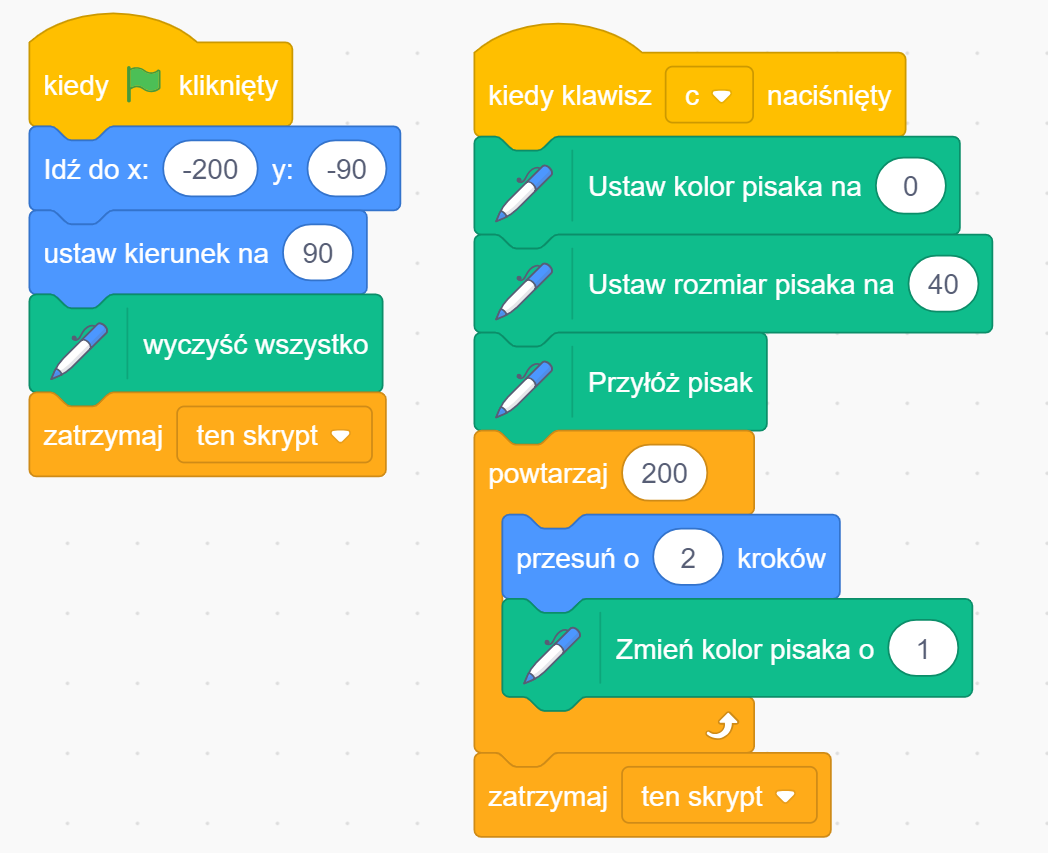
1. Uruchom program SCRATCH
2. Napisz dowolny skrypt w którym użyjesz dźwięków

LEKCJA 21 05.09.2024r.

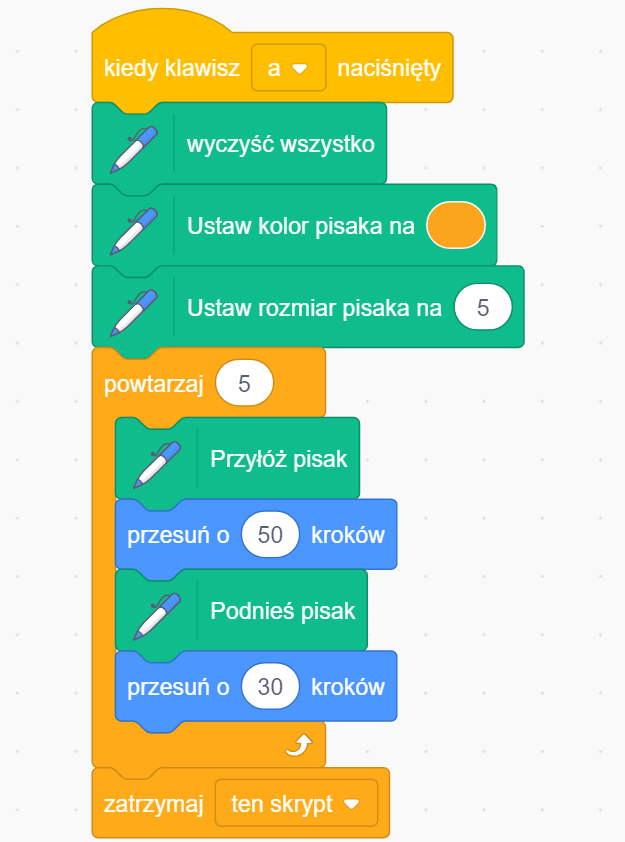
TEMAT: Scratch – rysuj z Mruczkiem

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

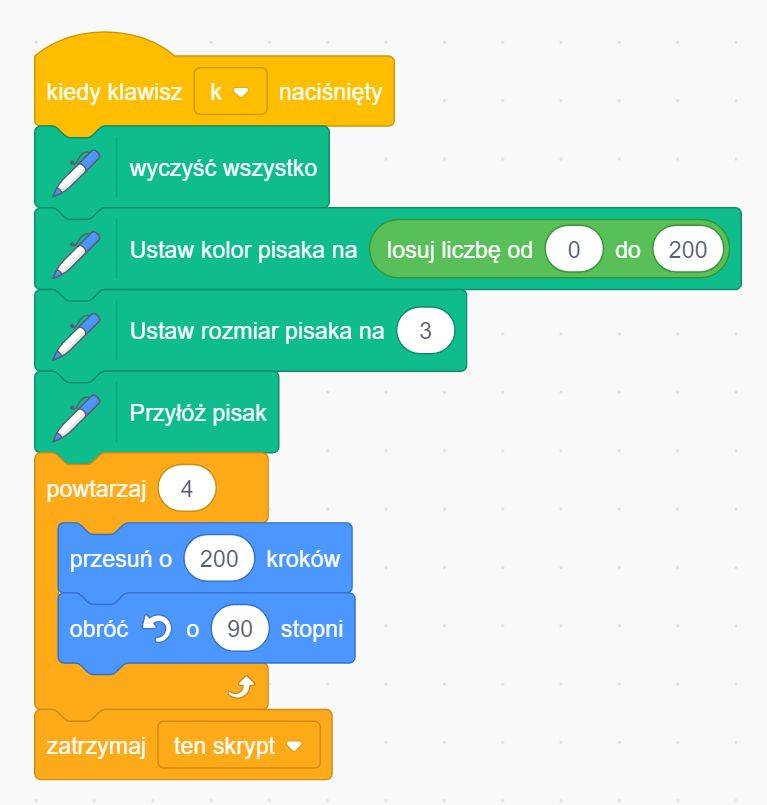
1. Ułóż skrypt „Zabawa z tęczą”



1. Ułóż skrypt „Przerywana linia”



1. Ułóż skrypt „Kwadrat”

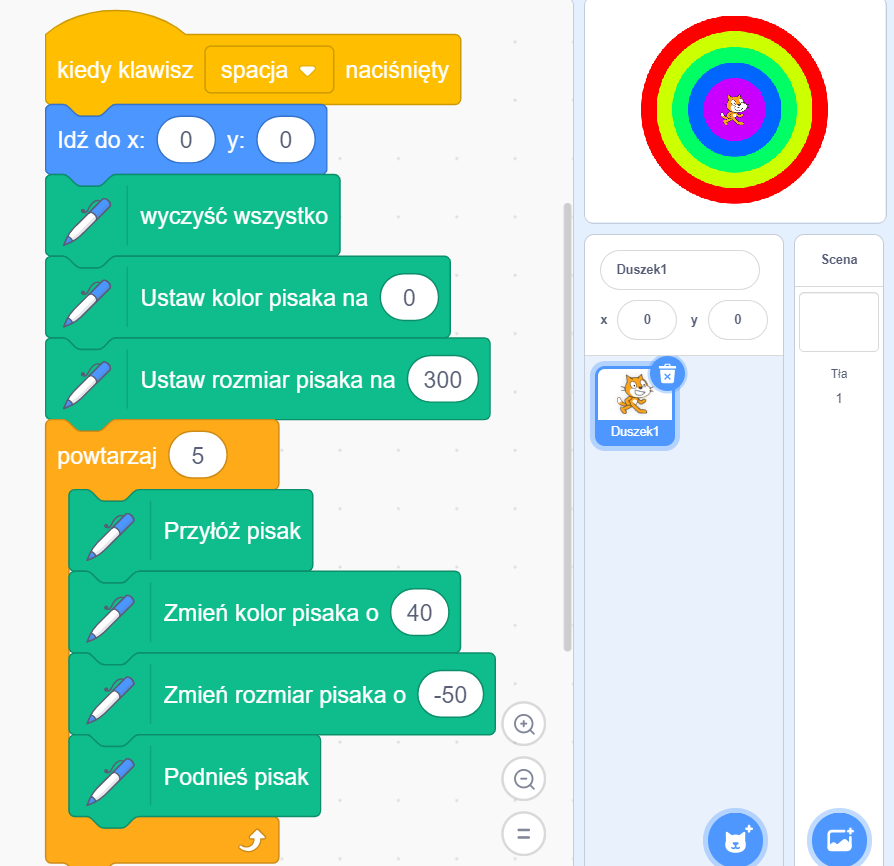
****

**LEKCJA 22**  05.09.20221r.

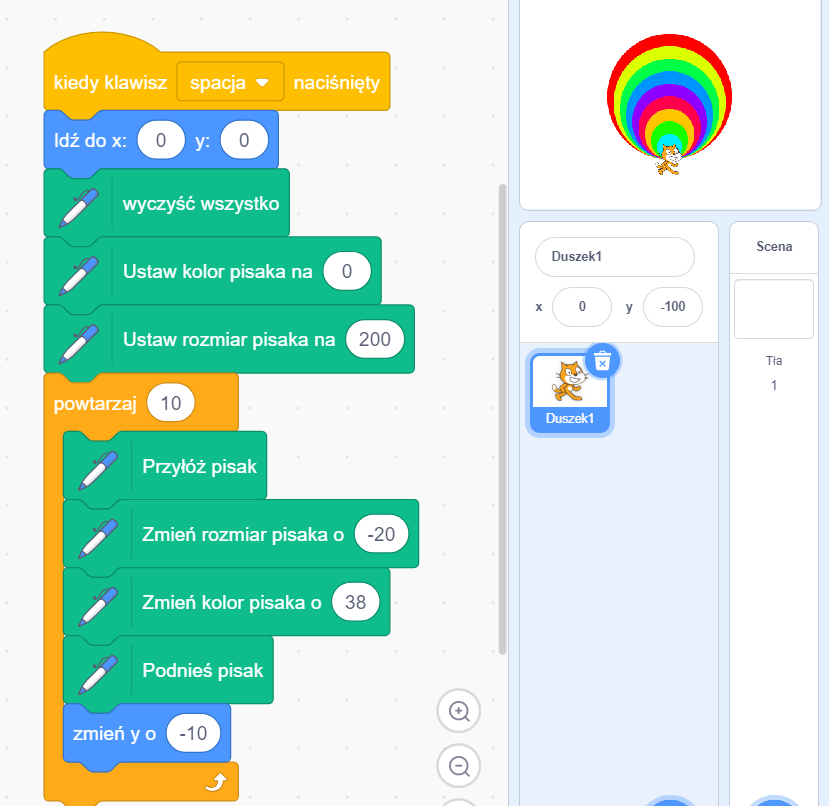
TEMAT: Pawie oczka

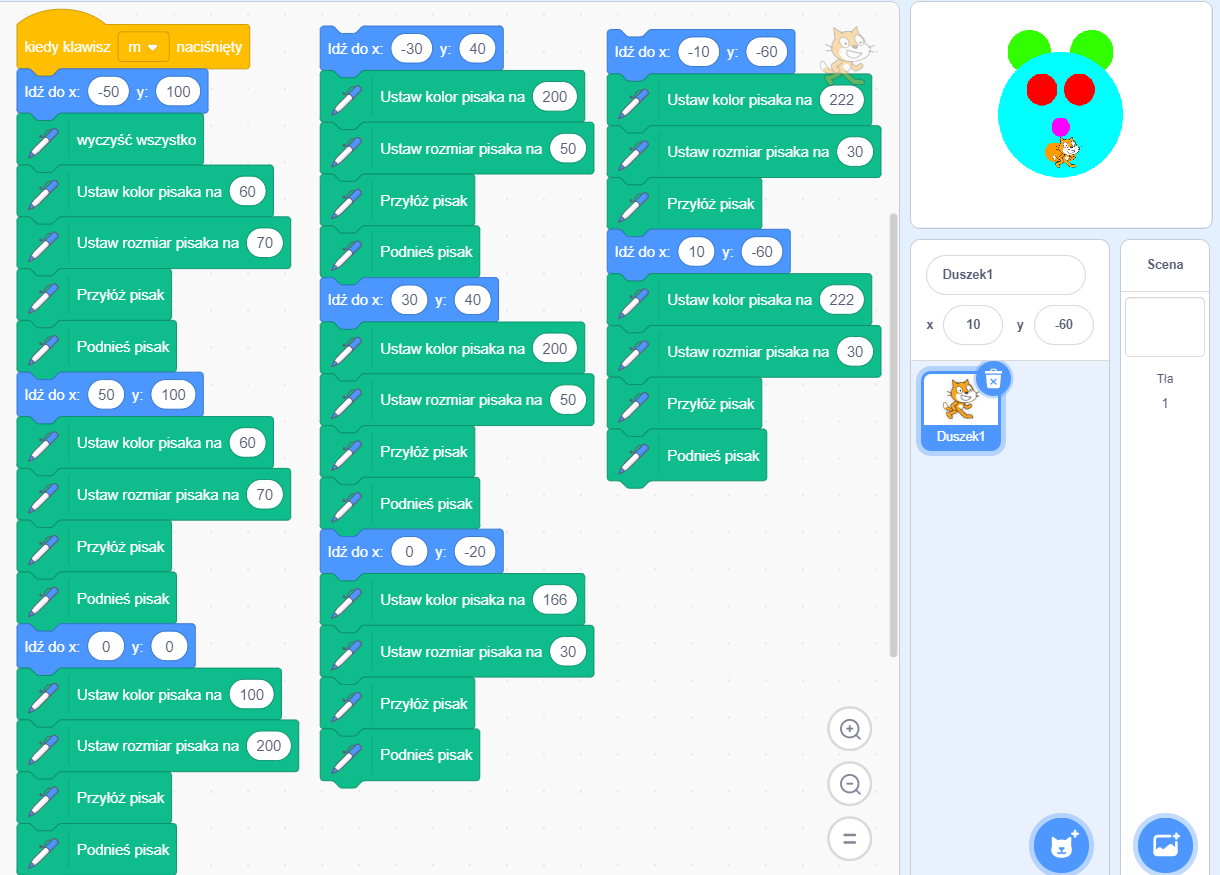
**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj ćwiczenie „TARCZA”



1. Wykonaj ćwiczenie „PAWIE OCZKO”



1. Wykonaj ćwiczenie „ MIŚ”
2. 

LEKCJA 23 05.09.2024r.

TEMAT: Sprawdź słówko

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Utwórz w zeszycie ilustrowany słownik polsko – angielski /minimalnie 10 słówek/

LEKCJA 24 05.09.2024r.

TEMAT: Pierwsza gra

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Utwórz w Scratchu prostą grę – pomysłu możesz poszukać w podręczniku str.128-131

LEKCJA 05.09.2024r.

TEMAT: Sprawdzian wiadomości

Zmodyfikuj swoją grę i wyślij na adres dariusz.ambroziak@psplubichowo.pl

LEKCJA 25 05.09.2024r.

TEMAT: Liczby w komórkach

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wpisz do arkusza imiona 5 swoich kolegów /koleżanek/ i wpisz ich wyniki skoku w dal

* Podaj wynik MAX
* Podaj wynik MIN
* Podaj sumę wyników
* Podaj średni wynik
* Wykonaj wykres wyników

1. Wklej wykres do zeszytu

LEKCJA 26 05.09.2024r.

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1.Wpisz do arkusza imiona 5 swoich kolegów /koleżanek/ i wpisz ich wyniki skoku wzwyż

* Podaj wynik MAX
* Podaj wynik MIN
* Podaj sumę wyników
* Podaj średni wynik

2.Wykonaj trzy wykresy wyników

3.Odpowiednio oznacz osie wykresów

4.Wklej wykresy do zeszytu

LEKCJA 27 05.09.2024r.

TEMAT: A ty rośniesz...

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. W arkuszu kalkulacyjnym wpisz 10 imion i wzrost w centymetrach a następnie:

* MIN wzrost
* MAX wzrost
* Średni wzrost
* Łączny wzrost
* Utwórz wykres

1. Odpowiedz na pytania /zapisz je w zeszycie/

* ilu uczniów ma wzrost powyżej przeciętnego
* Z ilu klocków o wysokości równej średniej wzrostu ucznia w twojej klasie musiałaby składać się wieża, żeby dorównać wysokością Pałacowi Kultury i Nauki w Warszawie (230 metrów wraz z iglicą)?
* Wysokość drzwi w starej wiejskiej chacie wynosi 150 cm. Ilu z was mogłoby przejść przez te drzwi bez schylania się?

LEKCJA 28 05.09.2024r.

TEMAT: Matematyka z komputerem

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. W arkuszu kalkulacyjnym wykonaj kilka obliczeń
2. Wykonaj w arkuszu "Magiczny kwadrat" według wzoru ze str. 151 podręcznika

LEKCJA 29 05.09.2024r.

TEMAT: O czym mówią dane?

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1.W arkuszu kalkulacyjnym wpisz 10 imion i wzrost w centymetrach a następnie:

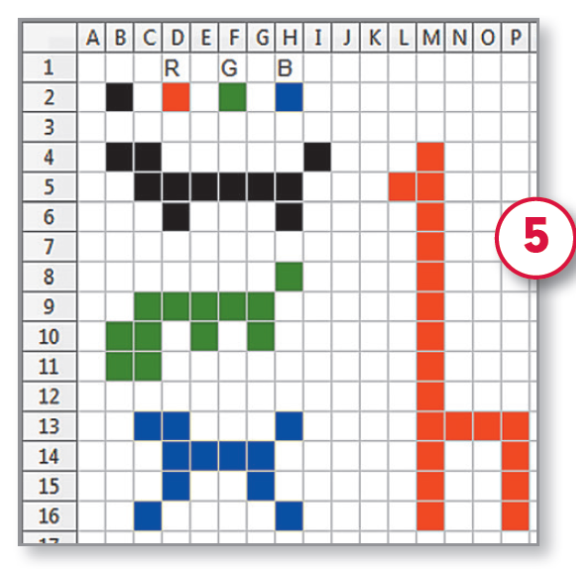
* MIN wzrost
* MAX wzrost
* Średni wzrost
* Łączny wzrost
* Utwórz wykres
* Używając filtrowania oddziel wyniki dziewcząt i chłopców

LEKCJA 30 05.09.2024r.

TEMAT: Zabawy w arkuszu

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj w arkuszu kalkulacyjnym rysunki według wzoru poniżej



2.W podobny sposób namaluj swoje imię