ZESZYT DO INFORMATYKI



Jan Kowalski

Klasa V A

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

* Za zeszyt
* Za pracę na lekcji /parametry szkolnego komputera/

1. Swój zeszyt prześlij na swoje konto „w chmurze”

oraz na konto dariusz.ambroziak@psplubichowo.pl

1. 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: Biblioteka z obrazkami

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wejdź na stronę openclipart.org i ściągnij kilka obrazków
2. W katalogu OBRAZY umieść ściągnięte obrazki
3. Używając gotowych obrazków wykonaj w zeszycie dowolny REBUS

**LEKCJA 3**  05.09.2024r.

TEMAT: W świecie komiksów

.

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. W zeszycie utwórz komiks

* Temat komiksu dowolny
* Co najmniej 4 rysunki
* Użyj rysunków
* Użyj pól tekstowych
* Użyj kształtów

1. Praca zostanie oceniona

**LEKCJA 4** 05.09.2024r.

TEMAT: Fotografia mobilna

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wyszukaj w Internecie informacji o podstawowych zasadach fotografowania
2. Zapoznaj się z funkcjami swojego aparatu fotograficznego
3. Zrób kilka zdjęć i wklej je do zeszytu

**LEKCJA 5** 05.09.2024r.

TEMAT: Modyfikowanie obrazu

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wejdź na stronę photopea.com
2. Wgraj tam kilka zdjęć zmodyfikuj je w dowolny sposób

LEKCJA 05.09.2024r.

TEMAT: Sprawdzian wiadomości

1. Wykonaj dowolną modyfikację kilku zdjęć
2. Prześlij zdjęcia na adres dariusz.ambroziak@psplubichowo.pl

**LEKCJA 6**  05.09.2024r.

TEMAT: Kiedy do mnie piszesz…

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wejdź na swoje konto w LIBRUSIE i OFFICE.COM
2. Odbierz wiadomość
3. Odeślij wiadomość

**LEKCJA 7**  05.09.2024r.

TEMAT: Szkoła w sieci

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Serwer i router co to jest – wyszukaj tych informacji w internecie
2. Wejdź na swoje konto w Librusie i Office.com
3. Prześlij kilka wiadomości swoim znajomym

**LEKCJA 8**  05.09.2024r.

TEMAT: Praca zdalna

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wejdź na swoje konto w OFFICE.COM
2. Utwórz listę swoich kontaktów
3. Porozmawiaj z kimś na czacie
4. Spróbuj przeprowadzić wideokonferencję

**LEKCJA 9** 05.09.2024r.

TEMAT: Co kraj, to obyczaj

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Znajdź w internecie przynajmniej dwie definicje słów: spam, netykieta, troll. Napisz w zeszycie własne definicje tych pojęć.
2. W zeszycie opisz kilka zasad netykiety

**LEKCJA 10** 05.09.2024r.

TEMAT: Zróbmy to razem

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Znajdź w Internecie i wklej do zeszytu informacje o DROPBOXIE
2. Utwórz prezentację multimedialną pod tytułem CIEKAWE MIEJSCA i zapisz w ”chmurze”

**LEKCJA 11** 05.09.2024r.

TEMAT: Wirtualne wędrówki

.

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Uruchom program Google Maps
2. Przejdź ulicami Lubichowa
3. Obejrzyj własnego domu
4. Obejrzyj wieżę Eiffla, Statuę Wolności, Piramidy egipskie
5. Obejrzyj „na żywo” –Motława Gdańsk, Karpacz, Warszawa
6. Obejrzyj wybrane miejsca na Świecie
7. W programie Google Earth sprawdź odległość między twoim domem a szkołą

**LEKCJA 12** 05.09.2024r.

TEMAT: Podróże z Google Earth

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Utwórz prezentację multimedialną „Moje ulubione miejsce na Świecie”

* 8 slajdów /z tekstami i zdjęciami/
* Tło
* Przejścia
* Animacje

LEKCJA 05.09.2024r.

TEMAT: Sprawdzian wiadomości

1. Wykonaj prezentację multimedialną "Moja wycieczka do ulubionego miejsca"

**LEKCJA 13** 05.09.2024r.

TEMAT: Ruchome obrazki

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Uruchom program SCRATCH
2. Utwórz animację według instrukcji ze str.85-88 podręcznika
3. Wykonaj zadanie 1 ze str.89 podręcznika

**LEKCJA 14** 05.09.2024r.

TEMAT: Multimedialny komiks

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Uruchom program SCRATCH
2. Utwórz skrypt według wzoru:



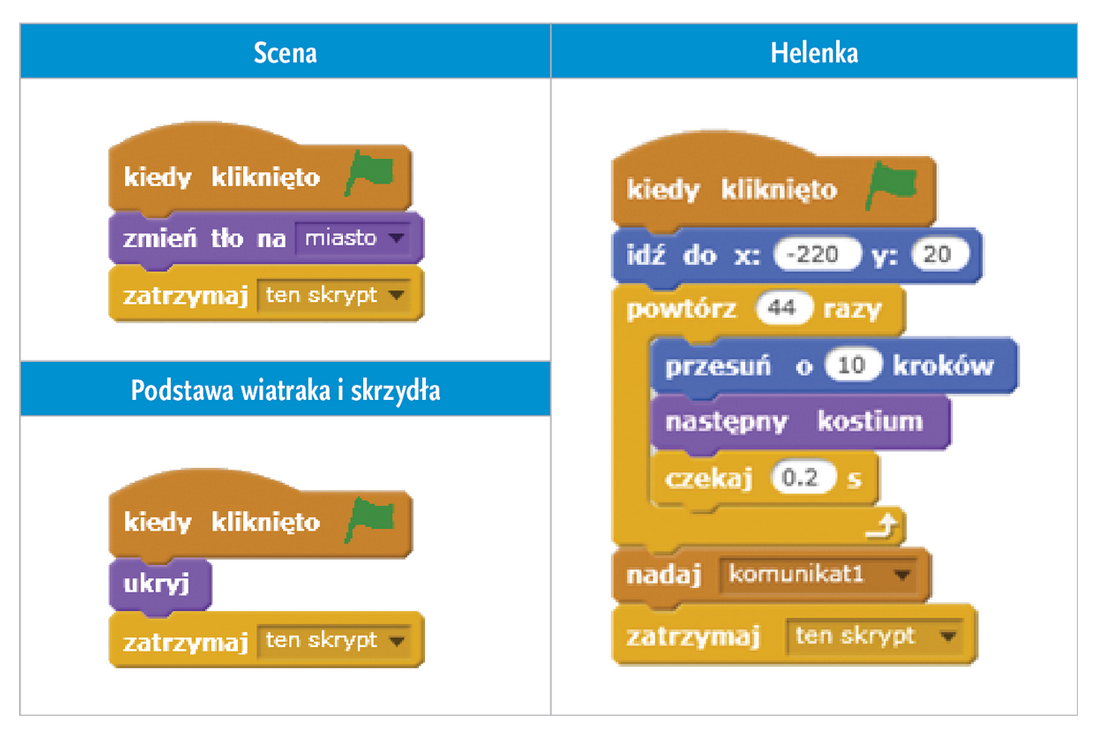
3.Rozbuduj dialog

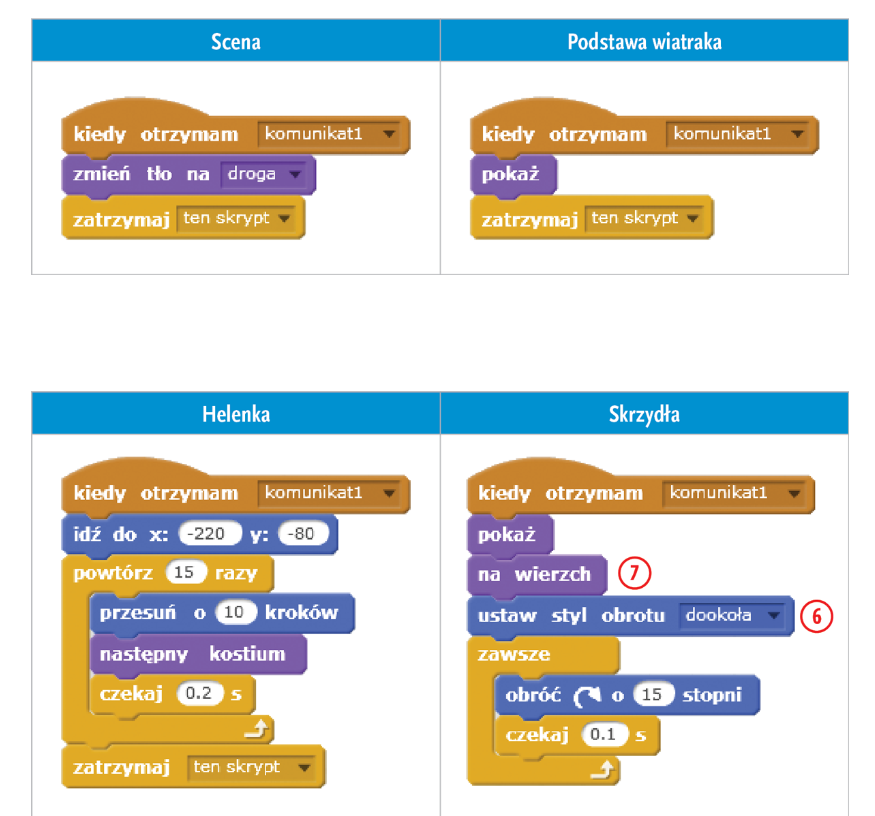
**LEKCJA 15** 05.09.2024r.

TEMAT: Wirujące wiatraki

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Uruchom program SCRATCH
2. Przygotuj trzy duszki: dziewczynkę (pobierz duszka z biblioteki)
3. Podstawę wiatraka (utwórz nowego duszka)
4. Z wykorzystaniem gotowych figur), skrzydła wiatraka (utwórz nowego duszka
5. Podczas rysowania nowych duszków skorzystaj z trybu wektorowego – dzięki temu rysunki będą łatwe do skalowania. Zmień odpowiednio nazwy wszystkich trzech duszków i dopasuj ich wielkość.



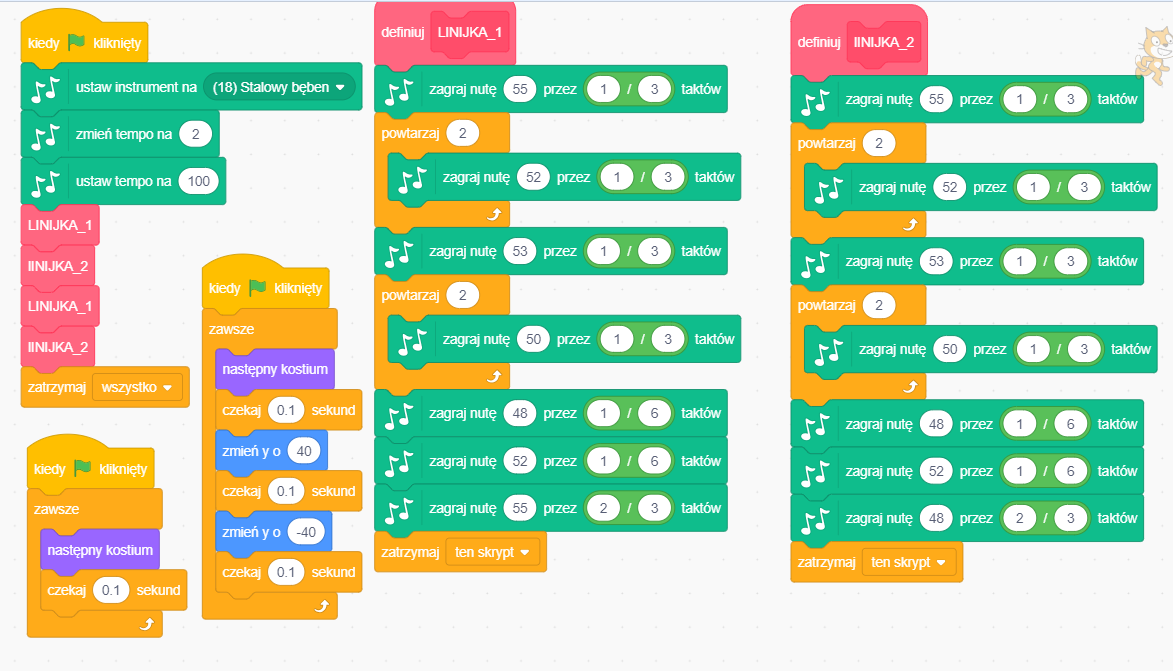


**LEKCJA 16** 05.09.2024r.

TEMAT: Graj melodie

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj ćwiczenie



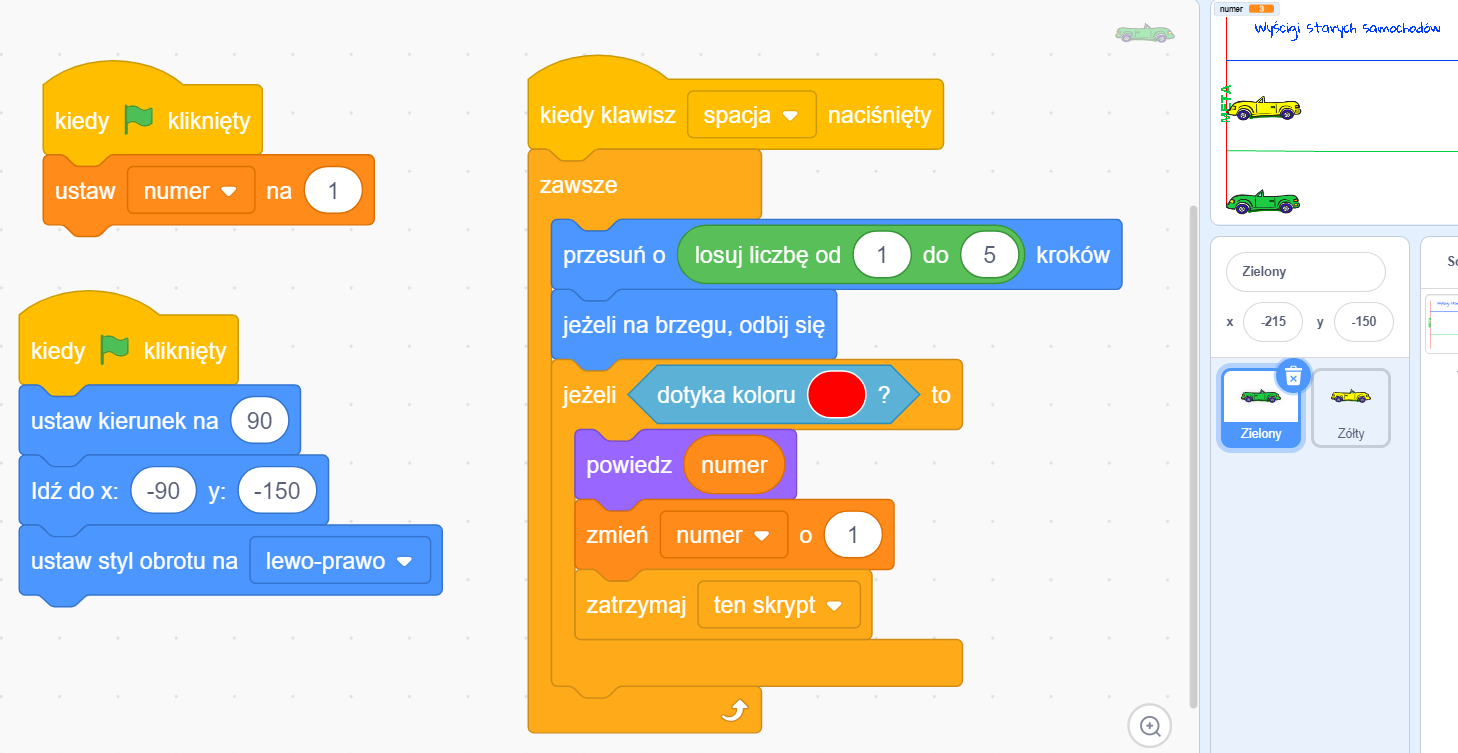
1. Ułóż w Scratchu własną melodię

**LEKCJA 17** 05.09.2024r.

TEMAT: Wyścigi starych samochodów

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Przygotuj scenę wyścigu w edytorze grafiki (najlepiej w trybie wektorowym). Zaznacz scenę, przejdź na kartę Tła, wybierz tryb wektorowy i skorzystaj z narzędzi edytora do narysowania tła sceny
2. Wykonaj skrypt „Wyścigi starych samochodów”



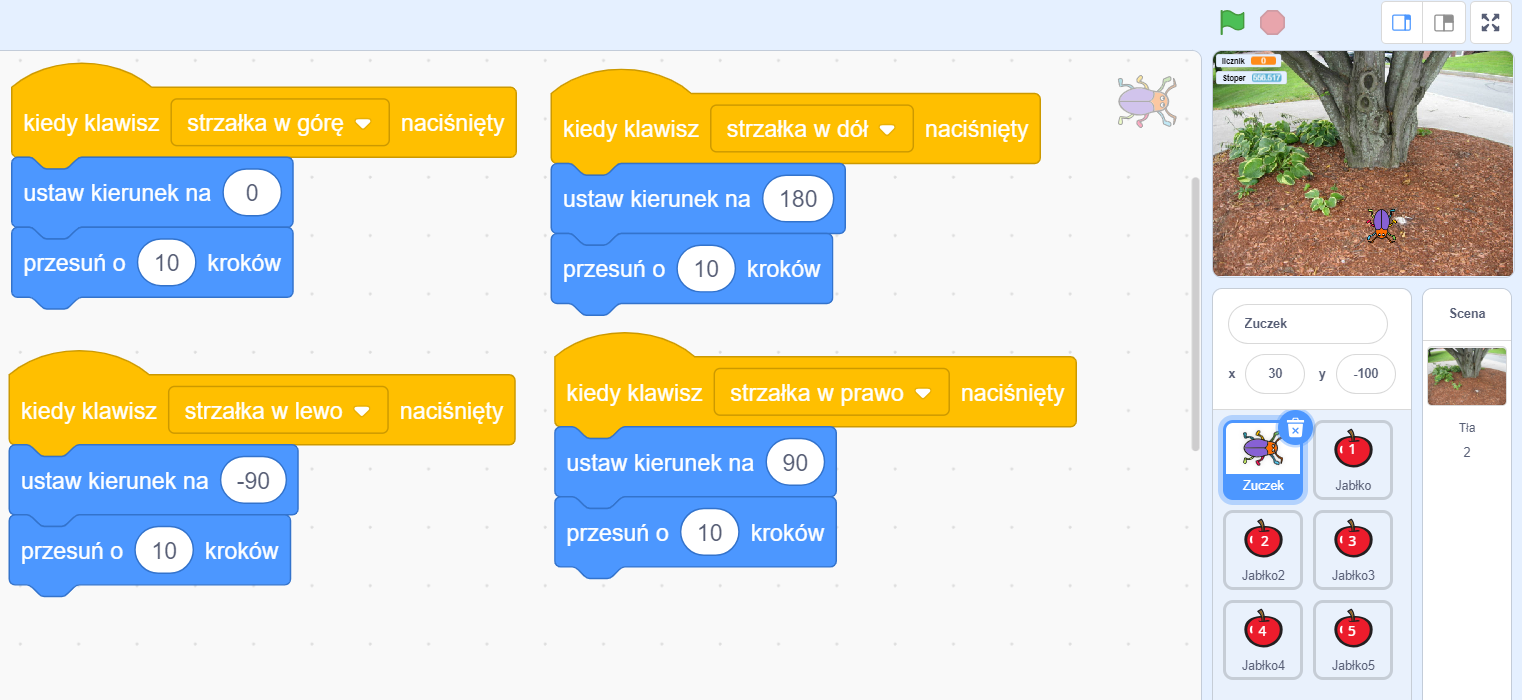
2.Dokonaj drobnych modyfikacji skryptu

**LEKCJA 18,19** 05.09.2024r.

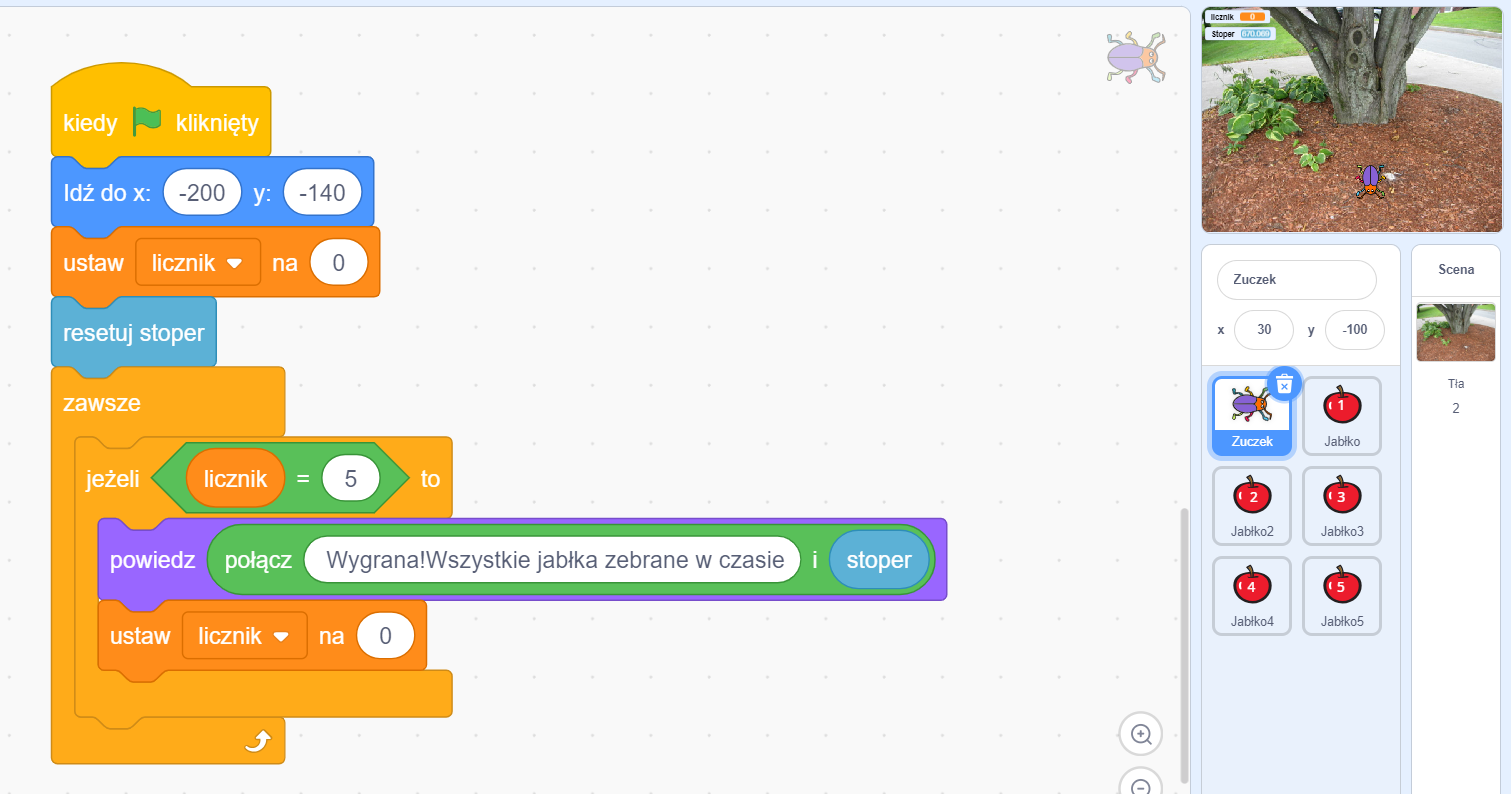
TEMAT: Zbieranie jabłek

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

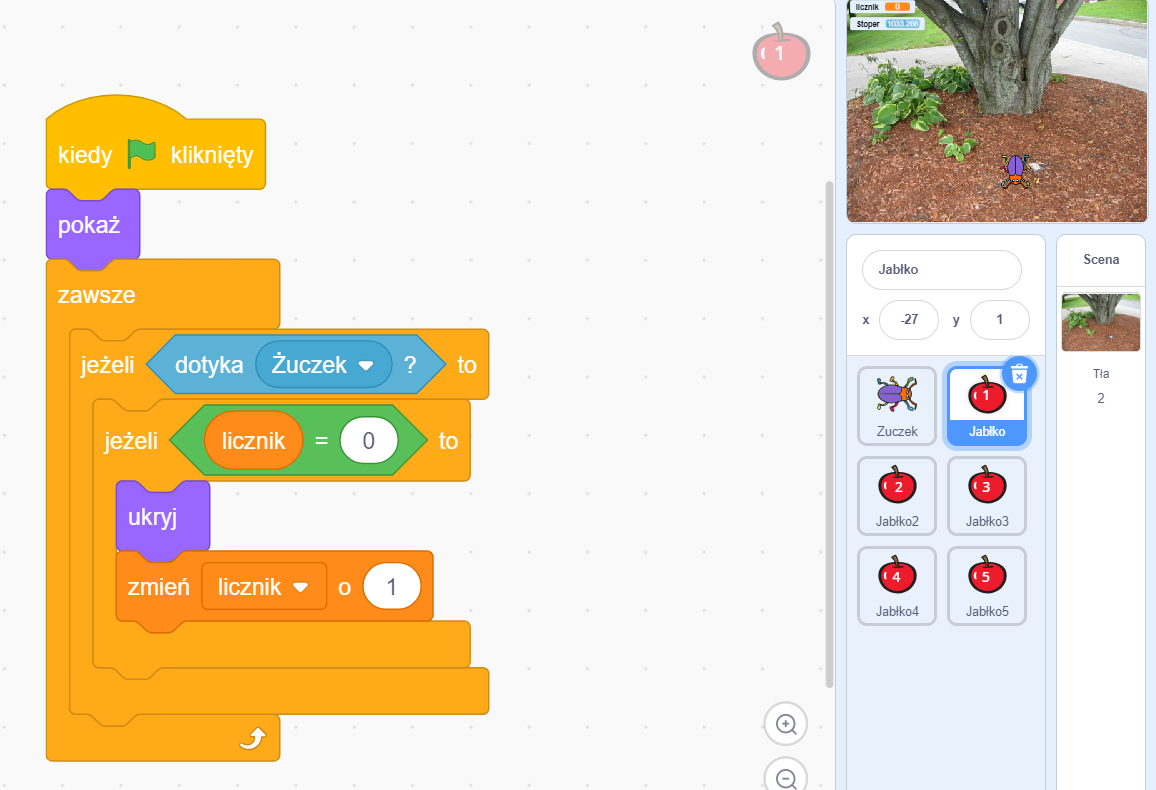
1. Wykonaj skrypt „Zbieranie jabłek”
2. Ustaw sterowanie duszkiem



1. Dodaj skrypt, który pomoże zliczać zebrane jabłka



1. Wybierz duszka jabłko i przejdź do karty **Kostiumy**. Wyświetli się okno edytora grafiki Scratcha, a w nim rysunek przedstawiający jabłko.
2. Na tym rysunku wstaw białą liczbę 1 i umieść ją na środku jabłka. Najpierw kliknij kolor biały w palecie barw, potem wybierz narzędzie **Tekst**, kliknij jabłko i wpisz liczbę 1.
3. Dodaj skrypty dla wszystkich jabłek



1. Dokonaj drobnych poprawek, aby uatrakcyjnić grę

**LEKCJA 20** 05.09.2024r.

TEMAT: Gwiazdy i gwiazdeczki

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj ćwiczenie „GWIAZDKA”

****

LEKCJA 05.09.2024r.

TEMAT: Sprawdzian wiadomości

1. Uruchom program SCRATCH
2. Wykonaj dowolny projekt
3. Prześlij pracę na adres dariusz.ambroziak@psplubichowo.pl

**LEKCJA 21** 05.09.2024r.

TEMAT: Poznaj Europę

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Skorzystaj z zasobów internetu i sprawdź, jaka będzie w tym tygodniu temperatura w wybranych stolicach europejskich. Dane przedstaw w tabeli arkusza kalkulacyjnego. Sporządź wykres liniowy zmian temperatury w tych miastach w zależności od dnia tygodnia.
2. Znajdź w internecie informacje dotyczące przewidywanych temperatur w Lubichowie. Wpisz te dane do arkusza i utwórz wykresy liniowe temperatury.

**LEKCJA 22** 05.09.2024r.

TEMAT: Perły Europy

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1.Utwórz prezentację multimedialną „Moje ulubione miejsce Europie”

* 8 slajdów /z tekstami i zdjęciami/
* Tło
* Przejścia
* Animacje

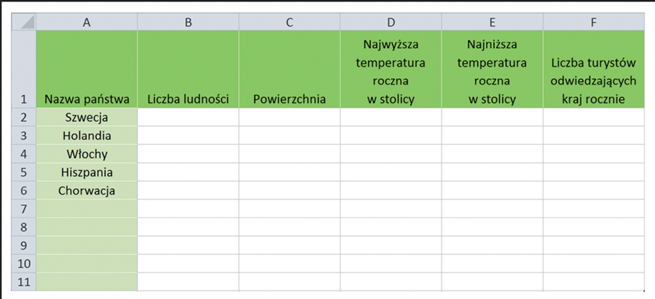
**LEKCJA 23** 05.09.2024r.

TEMAT: Wykreślanie świata

.

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Posłuż się mapą Europy, aby wybrać sześć państw, które uważasz za najciekawsze.
2. W arkuszu kalkulacyjnym utwórz tabelę zbudowaną z sześciu kolumn i jedenastu wierszy.



LEKCJA 05.09.2024r.

TEMAT: Sprawdzian wiadomości

1. Wykonaj w arkuszu kalkulacyjnym wykres swoich ocen

**LEKCJA 24** 05.09.2024r.

TEMAT: Posłuchaj i powiedz

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj w Scratchu dowolny skrypt z dodatkiem dźwięków

**LEKCJA 25** 05.09.2024r.

TEMAT: Dźwięki wokół nas

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Odszukaj w komputerze dźwięki systemowe i je krótko opisz
2. Odszukaj w smartfonie dźwięki systemowe i je krótko opisz

**LEKCJA 26** 05.09.2024r.

TEMAT: Dźwięki w plikach i w internecie

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wyszukaj w Internecie informacji o prawie autorskim i sporządź odpowiednią notatkę
2. Opisz swoje ulubione publikacje dźwiękowe i filmowe

**LEKCJA 27** 05.09.2024r.

TEMAT: Jak powstaje film ze zdjęć?

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Uruchom program do obróbki filmów /zdjęcia, nowy film/
2. Wykonaj film własnoręcznie nakręcony lub wykorzystaj gotowe filmy

* Dokonaj niezbędnych cięć filmu
* Dodaj tytuł i nazwisko reżysera
* Dodaj teksty
* Dodaj efekty specjalne

**LEKCJA 28** 05.09.2024r.

TEMAT: Trzy, dwa,jeden…

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Zmodyfikuj film, który wykonałeś/Aś/ na poprzedniej lekcji
2. Przygotuj multimedialną zagadkę matematyczną

**LEKCJA 29** 05.09.2024r.

TEMAT: Projekt: Blaski i cienie internetu

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1.Utwórz prezentację multimedialną „Blaski i cienie internetu”

* 8 slajdów /z tekstami i zdjęciami/
* Tło
* Przejścia
* Animacje