ZESZYT DO INFORMATYKI



Jan Kowalski

Klasa VI 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**  Data 05.09.2024r..

TEMAT: Zaczynamy!

Regulamin pracowni komputerowej .Zapoznanie z ZSO

**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

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**  Data 05.09.2024r.

TEMAT: Porządki

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

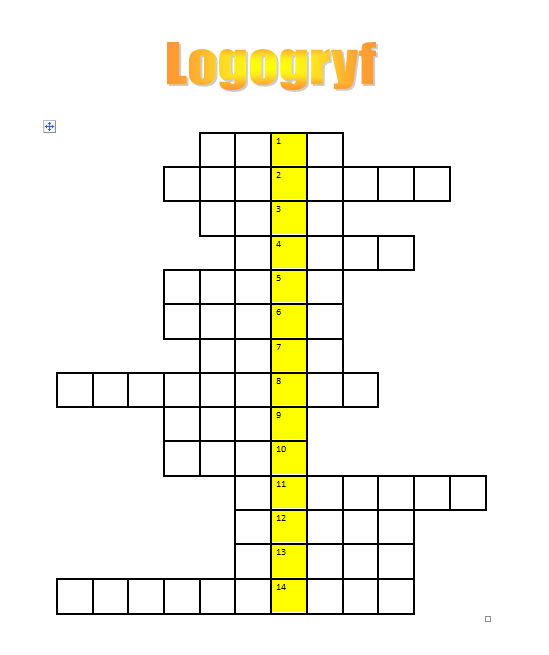
1. Sprawdź parametry komputera szkolnego, którego korzystasz
2. Zobacz działanie czujnika pamięci
3. Utwórz dokument w którym opiszesz swoje wakacje – plik zapisz w swojej "chmurze"

**LEKCJA 3**  Data 05.09.2024r.

TEMAT: Logogryfy i krzyżówki

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1.Wykonaj w zeszycie logogryf według wzoru poniżej



2.Wpsz odpowiedzi w odpowiednie komórki

1.Zmysł powonienia

2.Tworzą go wszystkie kości

3.Może być słodki, gorzki, słony, kwaśny

4.Zmysł potrzebny do odbierania dźwięków

5.Może być sokoli

6.Nie tylko do gry

7.Tworzą go dwie półkule

8.Składa się z kręgów

9.Póty dzban wodę nosi póki się …. nie urwie

10. Krąży w żyłach

11. Wprawiają ciało w ruch

12. Przekazują informacje z mięśni do mózgu

13. Pokrywa całe ciało

14. Czynność niezbędna do życia

3.Odczytaj rozwiązanie

**LEKCJA 4**  Data 05.09.2024r.

TEMAT: Obrazy z ekranu

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj screeny wstążki WORDA i zapisz w zeszycie
2. Wyszukaj w Internecie ciekawą grę logiczną i opisz ją w zeszycie /dołącz screeny/.

**LEKCJA 5** Data 05.09.2024r.

TEMAT: Multimedialna instrukcja

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Utwórz prezentację multimedialną „To mnie interesuje”

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

**LEKCJA 6 05.09.2024r.**

**TEMAT: Obrazki z figur**

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj programie Paint rysunki podstawowych figur
2. Utwórz dowolny rysunek z figur
3. Narysuj flagę Unii Europejskiej

LEKCJA 7 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Wektorowe zaproszenie

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj swoją wizytówkę
2. Wykonaj wizytówkę swojego kolegi lub koleżanki

**LEKCJA 8** Data 05.09.2024r.

TEMAT: Talerz zdrowia

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj infografikę na dowolny temat /w zeszycie/

LEKCJA Data 05.09.2024r.

TEMAT: Sprawdzian wiadomości

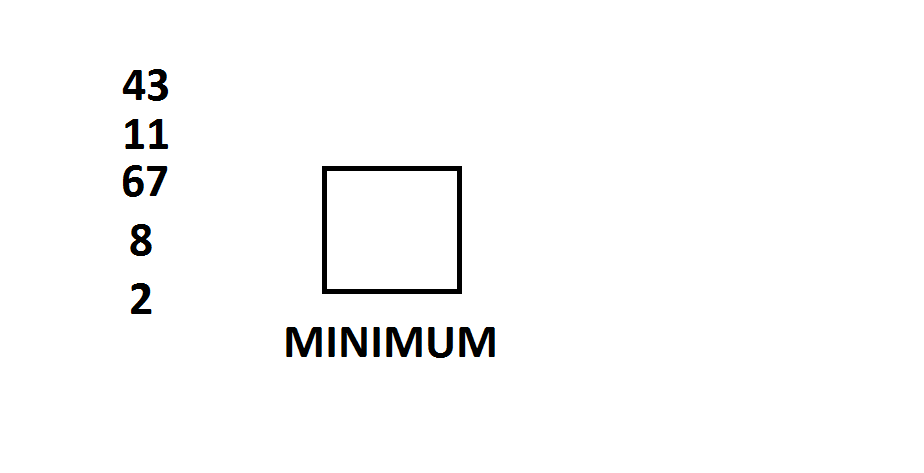
* Wejdź na swoje konto office.com i rozwiąż test

LEKCJA 9 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Ukryte liczby

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Zapisz w zeszycie definicję algorytmu
2. Zapisz w zeszycie – na czym polega znajdowanie MIN i MAX
3. Wykonaj w Scratchu projekt "Znajdowanie minimum" /podr.str.52/

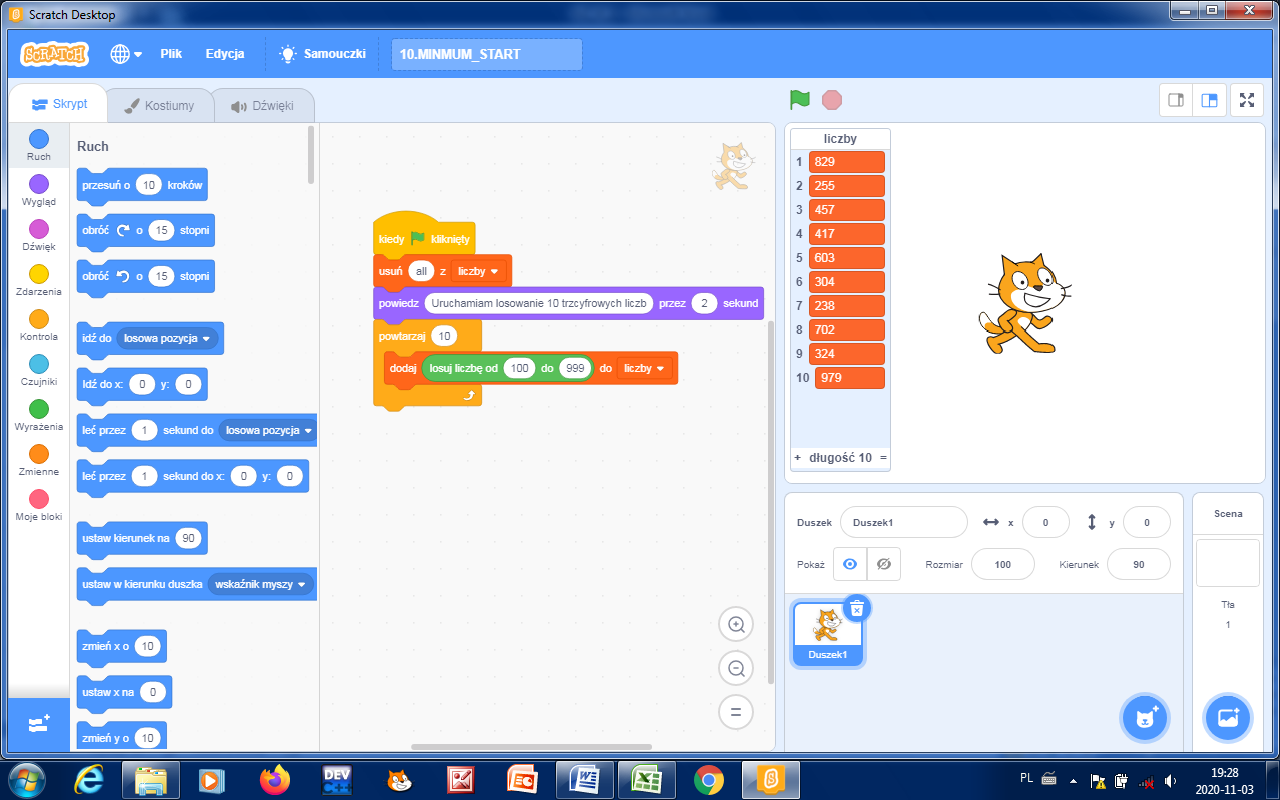
****

LEKCJA 10 Data 05.09.2024r.

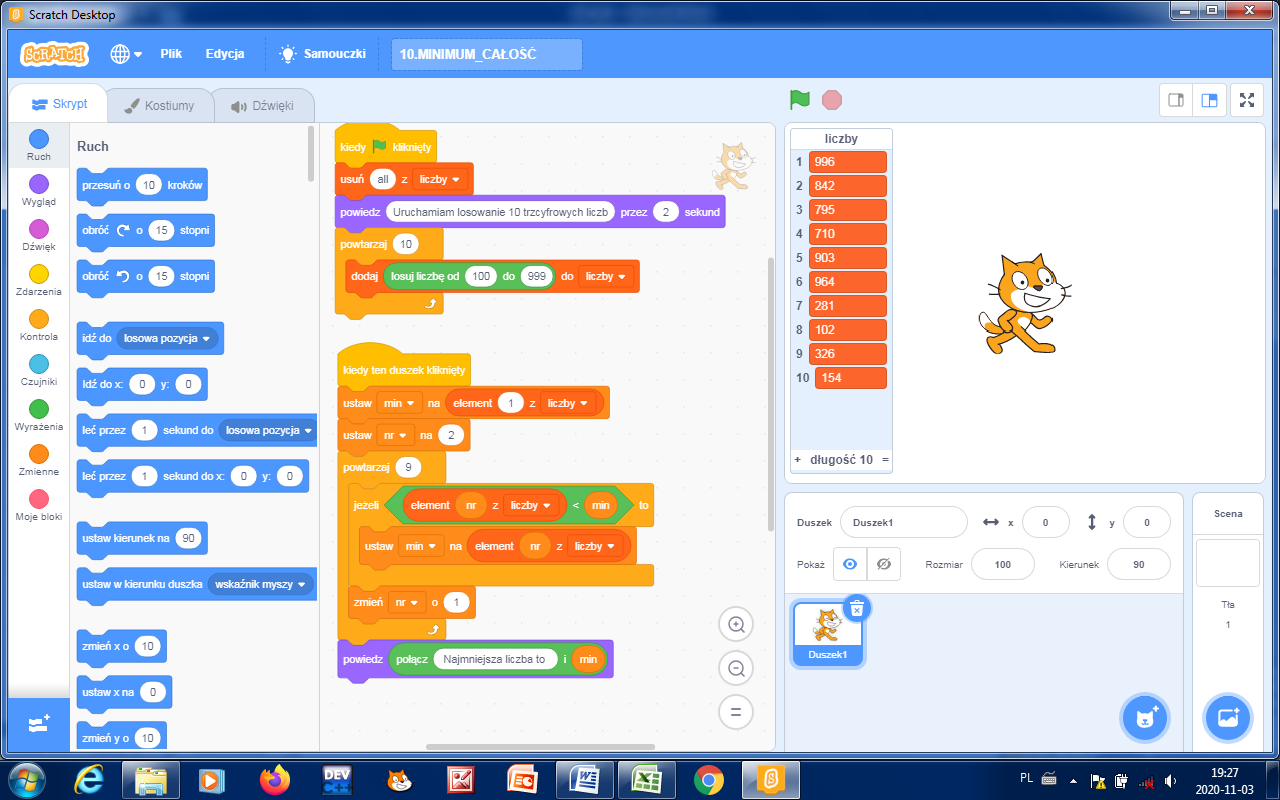
TEMAT: Poszukaj minimum

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj w Scratchu algorytm losujący 10 liczb



1. Rozbuduj w Scratchu poprzedni algorytm w taki sposób aby znaleźć najmniejszą liczbę

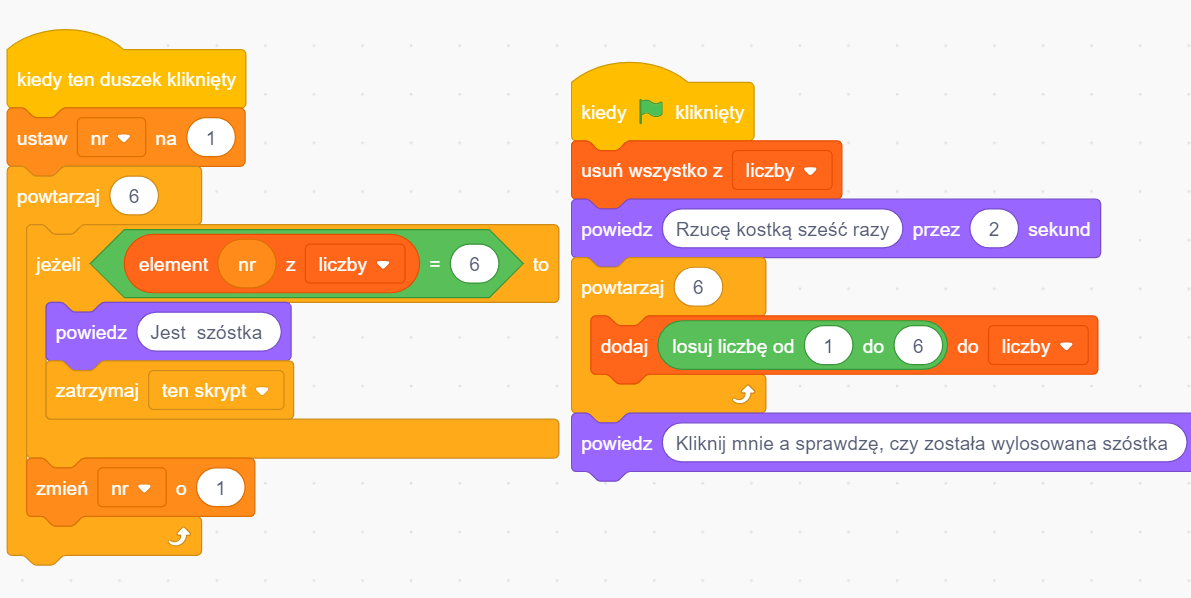


LEKCJA 11 Data 05.09.2024r.

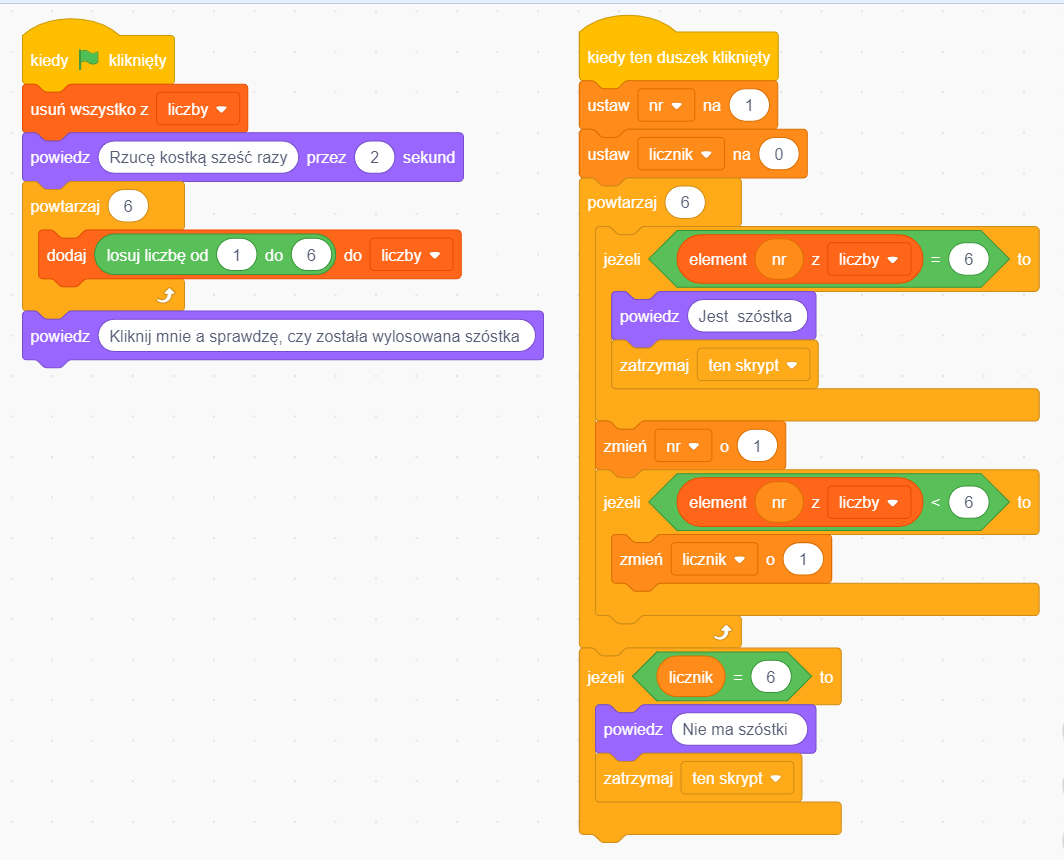
TEMAT: Znajdź szóstkę!

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj w Scratchu algorytm znajdujący cyfrę 6



2.Rozbuduj poprzedni projekt tak, aby pojawiła się informacja – w którym rzucie wylosowana została szóstka



LEKCJA 12,13 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Czy komputer umie mnożyć?

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

* 1. Wykonaj w Scratchu algorytm „Czy znasz tabliczkę mnożenia”, następnie zmodyfikuj

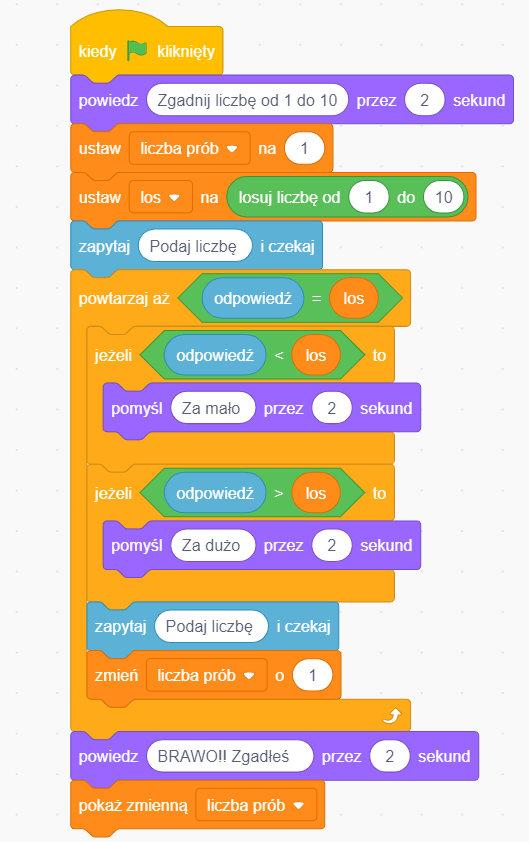
****

LEKCJA 14 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Zgadnij liczbę!

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

* 1. Wykonaj w Scratchu algorytm „Zgadnij liczbę”



LEKCJA 15 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Czy komputer zgadnie liczbę?

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wejdź na stronę blockly-demo.appspot.com/static/demos/code/index.html
2. Porównaj Blockly do Scratcha

LEKCJA Data 05.09.2024r.

TEMAT: Sprawdzian wiadomości

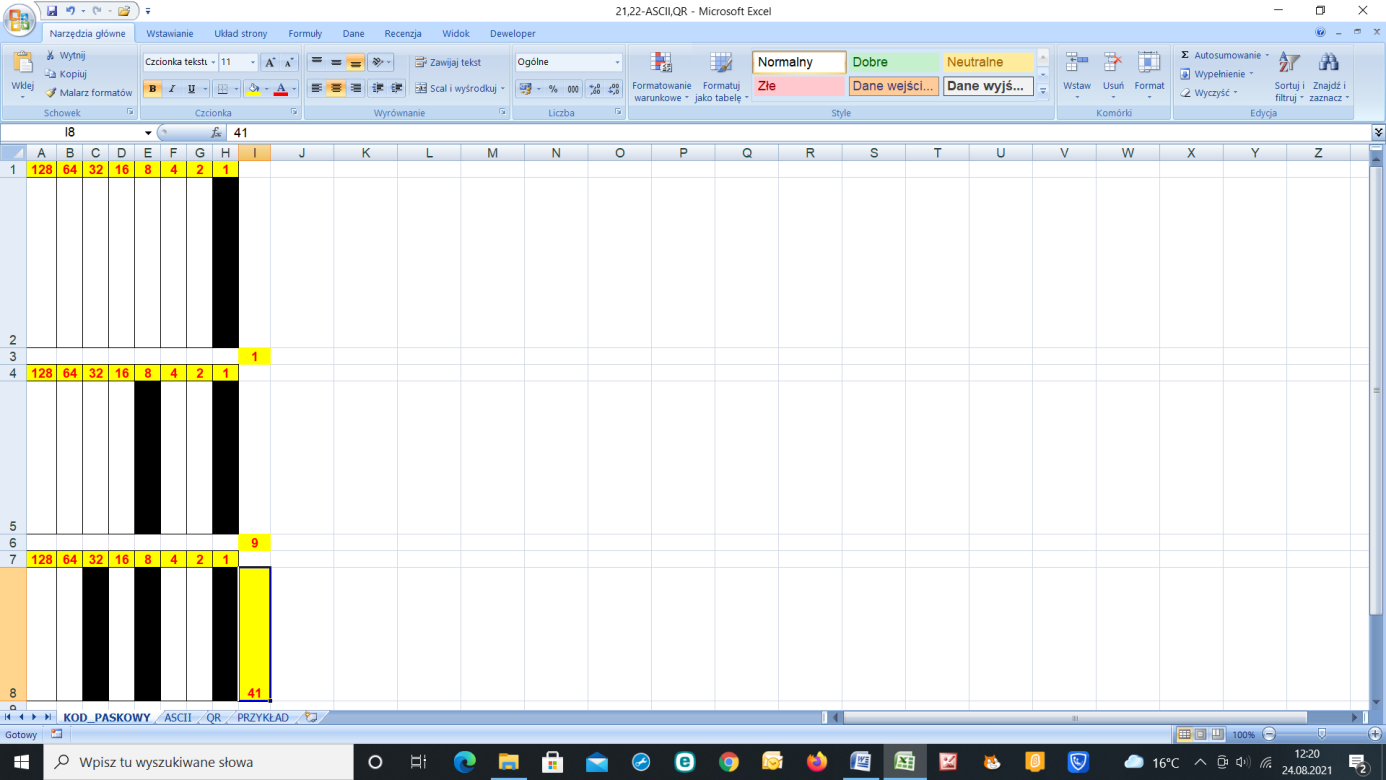
* Wejdź na swoje konto office.com i rozwiąż test

LEKCJA 16 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Kodowanie liczb i liter

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Zakoduj w Excelu swoją datę urodzenia w kodzie kreskowym



2.Opisz w zeszycie KOD QR



LEKCJA 17 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Jak to działa?

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj w arkuszu kalkulacyjnym pisemne dodawanie /kilka przykładów/
2. Wykonaj w arkuszu kalkulacyjnym pisemne odejmowanie /kilka przykładów/

EKCJA 18 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Policz, czy warto!

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. W arkuszu kalkulacyjnym rozwiąż zadanie: Taksówkarz za przejechanie 20 kilometrów proponuje jedną z dwóch możliwości płatności – 500 zł lub za pierwszy kilometr 1 grosz, za drugi kilometr 2 grosze, za trzeci kilometr 4 grosze itd.
2. W arkuszu kalkulacyjnym rozwiąż zadanie : na pierwszym polu szachownicy położono 1 ziarno pszenicy, na drugim polu 2 ziarna, na trzecim 4 itd. – ile ziaren będzie na szachownicy
3. W arkuszu kalkulacyjnym utwórz kilka przykładów serii danych

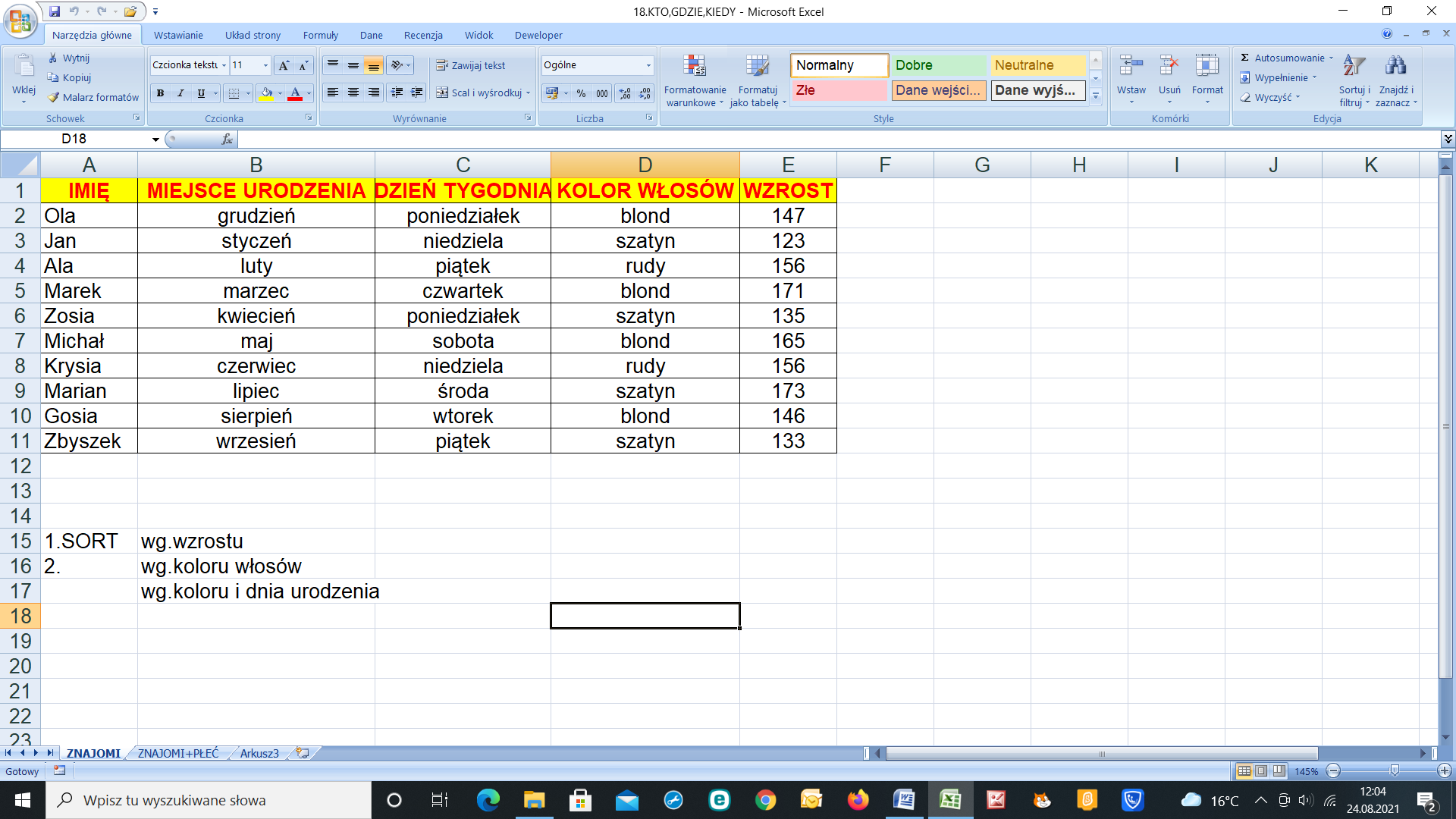
* 1,2,3…
* 2,4,6…
* 1,3,5…
* Poniedziałek, wtorek…
* Styczeń, luty…

LEKCJA 19 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Kto, kiedy, gdzie?

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj w Excelu tabelę z danymi i posortuj je



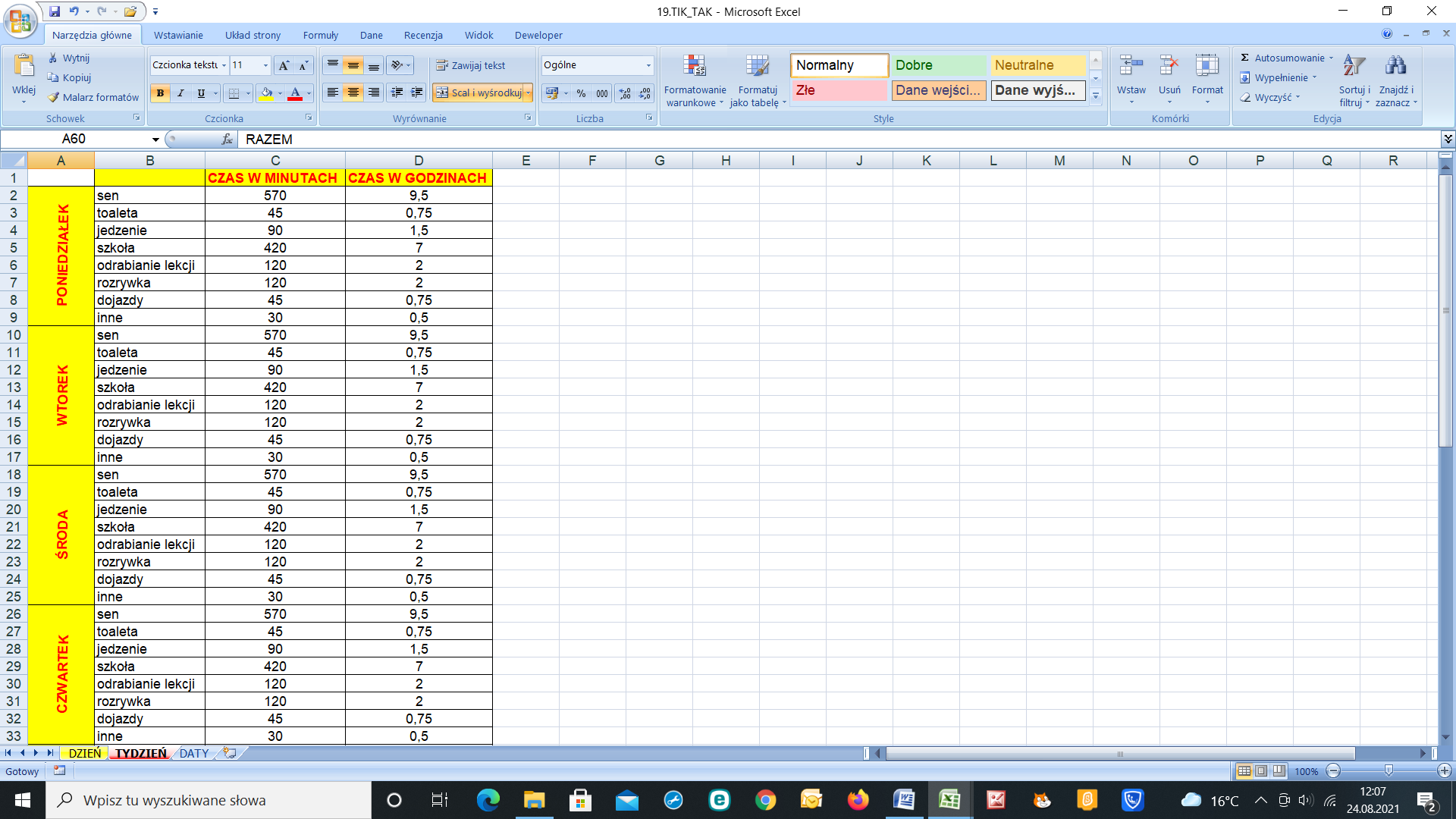
1. Wykonaj w Excelu tabelę z danymi i wykonaj filtrowanie
2. W pliku wskaż chłopców urodzonych w poniedziałek /użyj filtrowania/

LEKCJA 20 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Tik-tak, tik-tak

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj w Excelu harmonogram tygodnia według wzoru poniżej



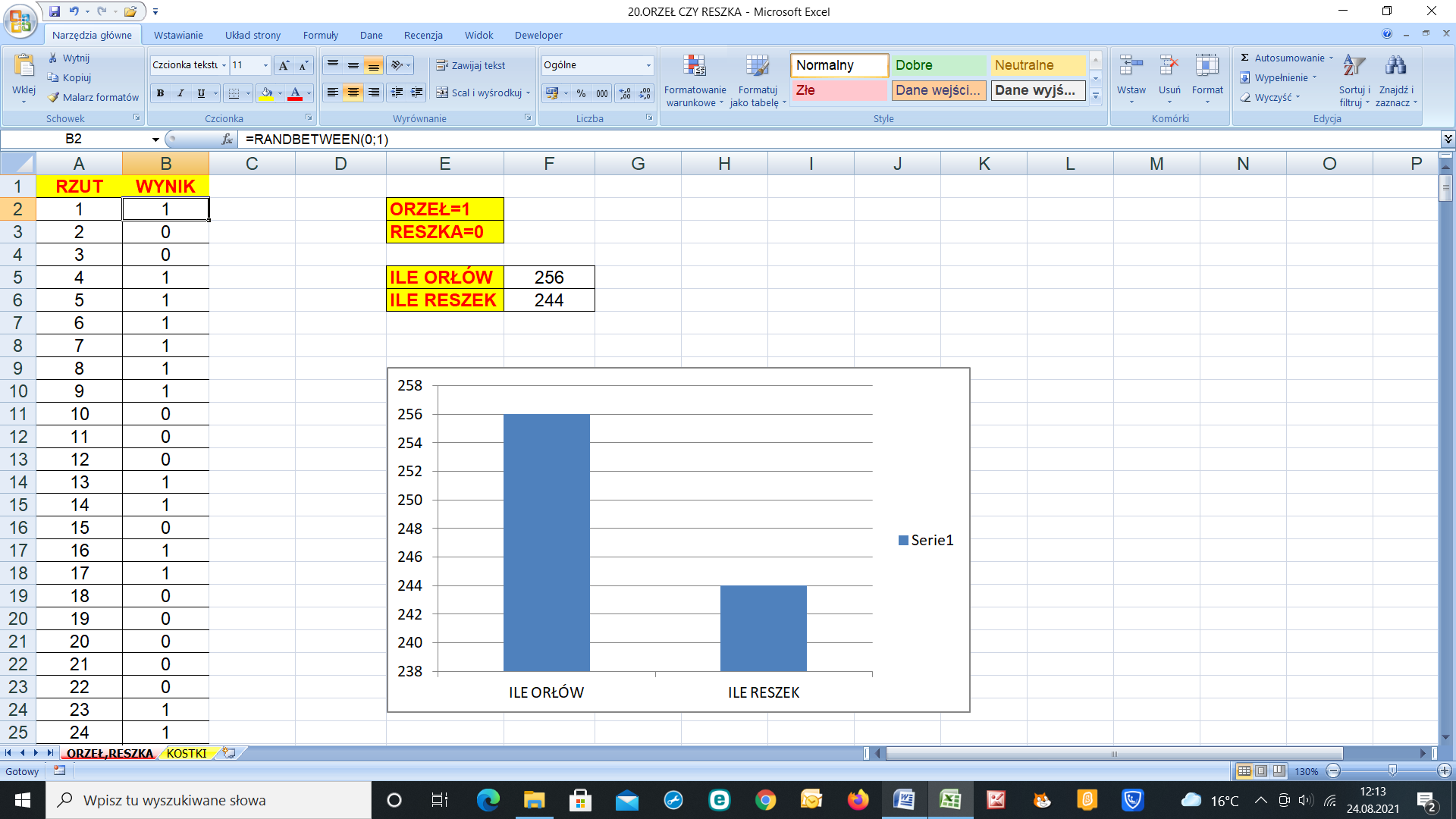
2.W Excelu oblicz ile żyjesz dni i którego dnia tygodnia się urodziłeś /aś/

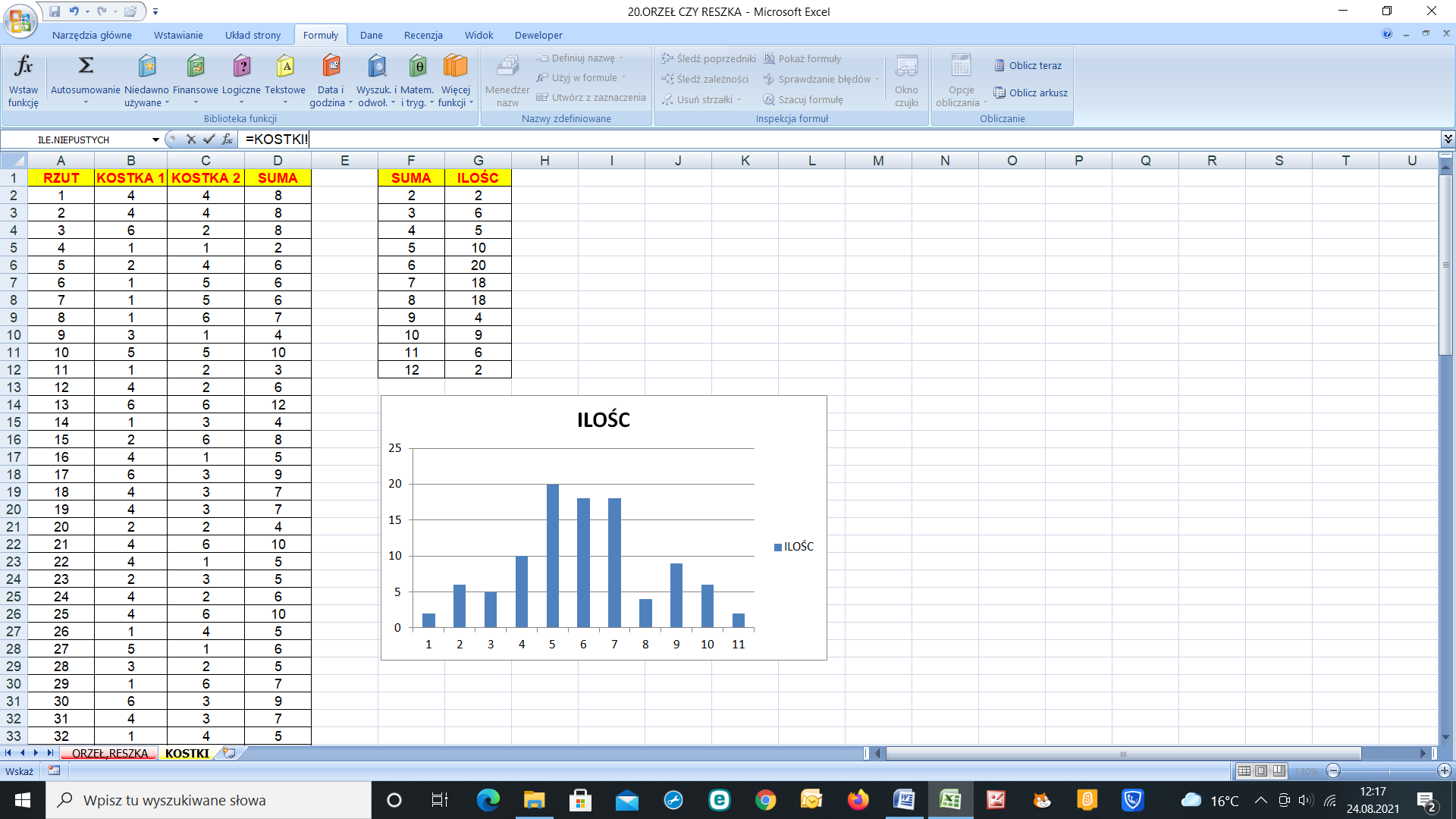
LEKCJA 21 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Orzeł czy reszka?

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj w Excelu symulację rzutu dwiema kostkami /użyj formuły =RANDBETWEEN(0;1)



1. Wykonaj w Excelu symulację rzutu dwiema kostkami oraz dodaj wyniki i sprawdź jaki wynik występuje najczęściej

LEKCJA Data 05.09.2024r.

TEMAT: Sprawdzian wiadomości

* Wejdź na swoje konto office.com i rozwiąż test

LEKCJA 22 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Klatka za klatką

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

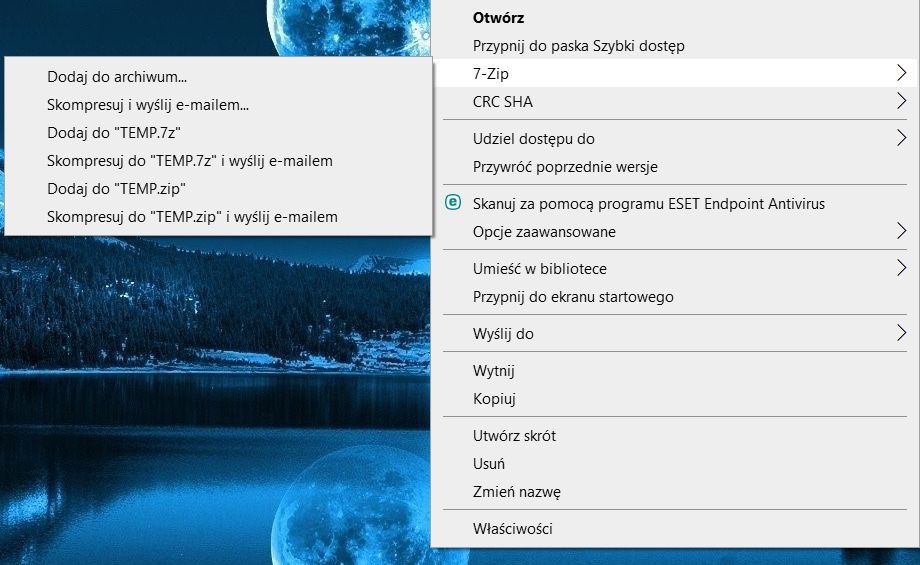
1. Wejdź na stronęwickeditor.com/editor
2. Wykonaj prostą animację

LEKCJA 23 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Wysyłać czy udostępniać

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wykonaj opis swojego konta pocztowego
2. Wyślij kilka maili swoim znajomym
3. Spakuj dowolny plik /programem 7-ZIP/



LEKCJA 24 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Pomoc z angielskiego

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wejdź na stronę freerice.com i zagraj w edukacyjną grę po angielsku
2. Na tej samej stronie wejdź w zakładkę GEOGRAPHY i spróbuj przekazać 500 ziaren ryżu
3. Wklej do zeszytu 5 zdań „Ala ma kota”w kilku językach

LEKCJA 25 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Akademia matematyki

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wejdź na stronę <https://pl.khanacademy.org/>

|  |
| --- |
| 1. Po lewej stronie /przedmioty/ wybierz przedmiot, który najbardziej lubisz |
| 1. Wybierz z tego przedmiotu zagadnienie, które cię interesuje |
| 1. Napisz w kilku zdaniach, co było dla ciebie najciekawsze |

LEKCJA 26 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Komputery w pracy

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Utwórz prezentację multimedialną o zawodzie, w którym używa się komputera

LEKCJA 27 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Astronomia z komputerem

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Otwórz jeden z serwisów poświęconych astronomii

* Urania.edu.pl
* Astro net.pl
* Astronomia24.com
* Heavens-above.com

2.Obejrzyj dowolną planetę naszego układu i opisz ją

LEKCJA 28 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Liternet

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. Wejdź na strony <http://wolnelektury.pl> <http://lektury.gov.pl> i tam

odszukaj swoją ulubioną lekturę

1. Sporządź w zeszycie infografikę – wady i zalety książek papierowych i elektronicznych

LEKCJA 29 Data 05.09.2024r.

TEMAT: Słownik terminów komputerowych

**ZADANIA DO WYKONANIA NA LEKCJI:**

1. W zeszycie wykonaj słownik terminów komputerowych
2. Powinno być minimalnie 20 haseł , opisy i zdjęcia