

Temat: Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej

Zasady pracy w szkolnej pracowni komputerowej i bezpieczne korzystanie z technologii

Czas realizacji: 1 godzina lekcyjna (45 minut)

Pomoce dydaktyczne

- Podręcznik (Lekcja 1., ćwiczenia 1.1. — 1.8.).
- Stanowiska komputerowe z dostępem do internetu.
- Zeszyt przedmiotowy (wersja papierowa lub elektroniczna — decyduje nauczyciel).
- Regulamin szkolnej pracowni komputerowej (*Załącznik 1. - plakat; Załącznik 2. – wersja dla ucznia, do zeszytu*).
- Materiały dodatkowe (do pobrania ze strony <http://edukacja.helion.pl/>).
- Test online – Lekcja 1.
- Kryteria oceniania z przedmiotu.

Cele lekcji

Uczeń:

- zna regulamin pracowni komputerowej,
- zna zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze i ich przestrzega,
- wie o zagrożeniach wynikających z niewłaściwego korzystania z komputera,
- zna objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie, jak im zaradzić,
- umie rozpoznać objawy uzależnienia od komputera i internetu, wie, jak radzić sobie w takim przypadku,
- umie zaprezentować prawidłową postawę ciała podczas siedzenia przy komputerze,
- zna pojęcia: regulamin, informatyk, algorytmika,
- zna etapy rozwiązywania problemów (z różnych dziedzin),
- umie organizować swoje pliki w katalogach umieszczonych lokalnie lub w sieci,
- opisuje etapy rozwiązywania problemów (algorytmika),
- wie, co to jest sztuczna inteligencja (AI),
- zna zasady oceniania i nagradzania za aktywność i pracę na lekcji.

Cele wychowawcze:

- Kształtowanie odpowiedzialności za sprzęt komputerowy i bezpieczeństwo pracy.
- Rozwijanie współpracy oraz wzajemnej pomocy w środowisku cyfrowym.
- Kształtowanie nawyków higieny pracy przy komputerze i profilaktyki uzależnień cyfrowych.
- Rozwijanie postawy szacunku wobec pracy własnej i innych oraz odpowiedzialnego korzystania z zasobów (np. porządek na dysku, dane).

Obserwowalne zachowania ucznia (na lekcji):

Uczeń:

- dba o sprzęt i korzysta z niego zgodnie z zasadami,
- pomaga innym uczniom w razie trudności,
- szanuje pracę innych i nie ingeruje w ich pliki,
- zachowuje porządek na stanowisku i w zasobach cyfrowych.

Metody i formy pracy na lekcji

- **Metody pracy:** nauczanie problemowe, dyskusja i analiza informacji, ćwiczenia praktyczne, pokaz i instruktaż, uczenie się na błędach, wykorzystanie narzędzi cyfrowych.
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca w parach, praca zbiorowa.

Przebieg lekcji

1. Faza wstępna (7 min)

- Sprawy organizacyjne: Powitanie, przydział miejsc, omówienie celu regulaminu.
- Ćwiczenie 1.1.: Uruchomienie komputerów i bezpieczne logowanie.

2. Faza realizacyjna (30 min)

- Bezpieczeństwo i zasady (Ćw. 1.2., 1.3., 1.5.):
Analiza regulaminu. Wybór najważniejszych zasad i odegranie scenek "Co się stanie, jeśli ktoś złamie zasadę?".
- Ergonomia i zdrowie pracy przy komputerze (Ćw. 1.4., 1.6.):
Sprawdzanie postawy (plecy, stopy, odległość od monitora). Omówienie skutków zdrowotnych (zespół suchego oka). Rysowanie labiryntu prawidłowego oświetlenia w zeszycie.
- Wprowadzenie do informatyki i AI (Ćw. 1.7., 1.8.):
Definicja informatyki i AI. Omówienie etapów rozwiązywania problemów (*Zaplanuj, Wykonaj, Przetestuj i sprawdź, Działaj*). Dyskusja o algorytmach rekomendacyjnych.
- Profilaktyka uzależnień cyfrowych:
- Krótka rozmowa o uzależnieniu od technologii i roli czasu wolnego bez ekranów.

3. Faza podsumowująca (8 min)

- Ewaluacja: krótki test sprawdzający (forma papierowa lub elektroniczna) oraz pytania podsumowujące.
- Zakończenie:
 - Prawidłowe zakończenie pracy z komputerem oraz uruchomionymi programami — zgodnie z instrukcją nauczyciela.
 - Porządkowanie stanowisk.

Wymagania na oceny

Dopuszczająca:

- loguje się z pomocą nauczyciela,
- zna podstawowe zasady bezpieczeństwa (min. 2),
- wykonuje zadania według instrukcji.

Dostateczna:

- samodzielnie loguje się do systemu,
- wykonuje proste zadania i notatki,
- współpracuje w parze i przestrzega zasad pracy.

Dobra:

- sprawnie organizuje stanowisko pracy,
- aktywnie uczestniczy w analizie zasad,
- podaje przykłady zastosowania AI lub algorytmów.

Bardzo dobra:

- świadomie stosuje zasady bezpieczeństwa i higieny pracy,
- analizuje informacje i formułuje wnioski (np. o AI),
- aktywnie współpracuje i wspiera innych.

Celująca:

- wykazuje inicjatywę i samodzielność,
- tworzy oryginalne rozwiązania (np. projekt graficzny),
- pomaga innym uczniom i pełni rolę lidera.

Podstawa programowa i kierunki polityki oświatowej

3.7, 4.1, 5.3

Kompetencje przekrojowe: KP 6, KP 7

Test online:

[Link do testu z podsumowaniem lekcji](#) (po zalogowaniu należy wybrać opcję *Przypisz*)

