

## IV. Plan wynikowy

### Dział – O atrakcyjnym przedstawianiu i prezentowaniu informacji (program PowerPoint oraz język HTML – tworzenie stron WWW)

Temat lekcji	Zakres materiału (treści)	Osiągnięcia uczniów		Wykorzystywane programy i pomoce dydaktyczne	Godz.
		podstawowe	ponadpodstawowe		
Co każdy wie- dzie powinien, zanim zacznie tworzyć prezen- tacje	Definicja pojęcia prezentacji. Sposoby prezento- wania informacji. Podstawowe poję- cia dotyczące pre- zentacji. Zalety przedsta- wiania informacji za pomocą prezen- tacji. Zasady tworzenia prezentacji. Wybór obrazu pre- zentacji.	Określa pojęcia do- tyczące prezentacji. Zna zasady tworze- nia prezentacji i po- trafi je zastosować. Potrafi dokonać wyboru obrazu pre- zentacji. Umie zapisać swoją pracę jako plik typu Prezentacja oraz Pokaz programu.	Projektuje i wykonuje prezentację multime- dialną na zadany te- mat. Potrafi przedstawić prezentację na forum publicznym.	Program Power- Point. Przykłady prezenta- cji przedstawiają- cych ciekawe rozwiązania z za- stosowaniem odpo- wiednio dobranych efektów animacji. Przykłady prezenta- cji, które można zastosować i wyko- rzystać na lekcjach z innych przedmio- tów.	1
Tworzenie pre- zentacji. Część 1	Wstawianie do pre- zentacji tekstu i obrazu oraz zmia- na tła slajdu. Formatowanie tek- stu i obrazu.	Umie wstawić do obrazu prezen- tacji tekst i obraz oraz zmienić tło slajdu. Potrafi formatować wstawiony do obra- zu prezentacji tekst i obraz.			1
Tworzenie pre- zentacji. Część 2	Zastosowania ani- macji do elemen- tów obrazu prezen- tacji. Wprowadza- nie wykresu i jego formatowanie.	Potrafi zaimować poszczególne ele- menty slajdu. Wie, jak wprowa- dzić wykres do ob- razu prezentacji i jak go formato- wać.			1
Tworzenie pre- zentacji. Część 3	Dodawanie, usuwa- nie i zmiana miej- sca slajdu w pre- zentacji. Automatyczne przejścia slajdów w prezentacji. Programowanie pokazu w odpo- wiednim odstępie czasowym.	Potrafi dodać, usu- nąć lub zmienić slajd. Umie zastosować automatyczne przejścia slajdów w prezentacji. Potrafi zaprogra- mować pokaz w odpowiednim odstępie czaso- wym.			1

Temat lekcji	Zakres materiału (treści)	Osiągnięcia uczniów		Wykorzystywane programy i pomoce dydaktyczne	Godz.
		podstawowe	ponadpodstawowe		
Tworzenie prezentacji. Część 4	Prezentacja z zastosowaniem hipertącza. Dodawanie plików audio i wideo do prezentacji.	Potrąfi wykonać prezentację z wykorzystaniem hipertącza między poszczególnymi jej obrazami. Potrąfi dodać pliki audio oraz wideo.			1
Co każdy wie-dzieć powinien, zanim zacznie tworzyć własną stronę WWW	Korzyści z przedstawiania informacji na stronach WWW. Podstawowe pojęcia związane ze strukturą tworzonego dokumentu. Konstrukcja nagłówka dokumentu, głównej jego części.	Język HTML – tworzenie stron WWW. Określa korzyści z przedstawiania informacji za pomocą stron WWW. Określa pojęcia związane ze strukturą tworzonego dokumentu (elementy, tagi i znaczniki). Potrąfi konstruować nagłówki dokumentu (sekcja; Head, Title oraz Meta). Określa zasady tworzenia głównej części dokumentu (sekcja Body).	Potrąfi wstawić na stronę plik dźwiękowy (bgsound src...). Potrąfi wstawić na stronę plik wideo (bgsound src...). Projektuje stronę WWW na wskazany temat.	Program Notatnik. Program Internet Explorer. Przykłady ciekawych rozwiązań dotyczących właściwej budowy i konstrukcji stron WWW (własne propozycje oraz adresy internetowe).	1
Komendy języka HTML. Część 1	Komendy zmieniające tło dokumentu. Komendy formatujące wstawiony tekst. Komendy zmieniające marginesy. Komendy zmieniające położenie obiektu na stronie. Komendy budujące odsyłacze. Komendy zmieniające kolor odsyłaczy.	Potrąfi zmienić tło dokumentu (bgcolor, background). Potrąfi wstawić i formatować tekst (font size, color, face, b, i, u...). Potrąfi zmienić marginesy strony (left-right-top-bottommargin). Potrąfi zmienić położenie obiektu na stronie (p align-center-left-right). Potrąfi zbudować odsyłacze (a href...). Umie zmienić kolor odsyłaczy (a link, v link).			1
Komendy języka HTML. Część 2	Komendy animujące obiekty. Komendy wstawiające linie. Komendy tworzące listy numerowane. Komendy tworzące listy wypunktowane. Wprowadzanie pliku dźwiękowego. Wprowadzanie pliku wideo.	Umie animować obiekty (marquee...). Potrąfi wstawić i formatować linie (hr size-color...). Potrąfi wstawić i formatować listy numerowane (ol, li). Potrąfi wstawić i formatować listy wypunktowane (ul, li).			1

Temat lekcji	Zakres materiału (treści)	Osiągnięcia uczniów		Wykorzystywane programy i pomoce dydaktyczne	Godz.
		podstawowe	ponadpodstawowe		
Komendy języka HTML. Część 3	Komendy wstawiające obraz. Komendy wstawiające tabele.	Potrafi wstawić i formatować obraz (img src). Potrafi wstawić i formatować tabele (table, tr, td...).			1
Komendy języka HTML. Część 4	Zasady i konstruowanie dokumentów złożonych.	Umie zastosować hiperłącza bez budowy stron w tzw. układzie ramki.	Wie, jak konstruować dokumenty złożone – ramki (frameset, frame src...).		1
Komendy języka HTML. Część 5	Komendy tworzące pływające ramki. Komendy tworzące formularze.	Potrafi wstawić do strony WWW podstawowe elementy wchodzące w skład formularza.	Wie, jak stworzyć pływające ramki (i frame...). Wie, jak budować formularze (form, input, select name...).		1
Sprawdzenie poziomu opanowania przez uczniów wiadomości i umiejętności.					1

### Dział – 0 tworzeniu i obróbce obrazu za pomocą edytora grafiki

Temat lekcji	Zakres materiału (treści)	Osiągnięcia uczniów		Wykorzystywane programy i pomoce dydaktyczne	Godz.
		podstawowe	ponadpodstawowe		
Malowanie i rysowanie za pomocą komputera	Różnice pomiędzy malowaniem i rysowaniem przy użyciu komputera. Definiowanie różnic między grafiką rastrową a wektorową.	Zna i rozumie różnice między malowaniem i rysowaniem przy użyciu komputera. Określa znaczenie pojęć: grafika rastrowa, grafika wektorowa.			1
Program Corel-Draw – narzędzie do rysowania i nie tylko	Interfejs programu. Wykorzystywanie podstawowych możliwości programu.	Objaśnia interfejs uruchomionego programu graficznego. Omawia podstawowe możliwości programu.		Program graficzny CorelDraw. Ulotki, reklamy, czasopisma jako „podpowiedzi” i przykłady zastosowań programu. Projekty własne materiałów informacyjno-reklamowych wykonanych na rzecz szkoły i środowiska.	1

Temat lekcji	Zakres materiału (treści)	Osiągnięcia uczniów		Wykorzystywane programy i pomoce dydaktyczne	Godz.
		podstawowe	ponadpodstawowe		
Co można stworzyć za pomocą narzędzi programu i jak przekształcać obiekty	Działanie podstawowych narzędzi oferowanych w przyborniku. Podstawowe przekształcenia obiektów.	Umie wykorzystać narzędzia programu do osiągnięcia zaplanowanego efektu (zaznacza, przesuwa, wydłuża, spłaszcza, obraca, pochyla obiekt, zmienia kolejność warstw, wykorzystuje narzędzia kształtu). Potrafi wymazywać i wycinać fragmenty obrazu. Potrafi rysować linie proste, krzywe i łamane. Dobiera kolor i grubość linii i wykonuje odpowiednie korekty. Wykorzystuje dostępne narzędzia do rysowania figur płaskich. Potrafi wybrać i zastosować odpowiednie narzędzie do wypełnienia kolorem obiektów zamkniętych.	Przekształca obiekty nadając im wrażenie przestrzenności i trójwymiarowości.		1
Wprowadzanie i przekształcanie tekstu	Możliwości przetwarzania i obróbki tekstu.	Potrafi zastosować wewnętrzny edytor tekstu do wstawiania napisów. Zna różnice pomiędzy tekstem akapitowym a graficznym. Umie przekształcać i modyfikować tekst graficzny.	Umie planować pracę. Wykonuje prace według zadanego wzoru. Projektuje i realizuje własne rozwiązania. Potrafi dowieść znaczenia i celowości stosowania programów graficznych. Potrafi wydrukować gotowy projekt. Przekształca obiekty, nadając im wrażenie przestrzenności i trójwymiarowości.		1
Efekty specjalne	Możliwości zastosowania efektów specjalnych obróbki obrazu.	Potrafi wybrać i zastosować narzędzia do efektów specjalnych (soczewkę, perspektywę).			1
Jak zmienić rysunek w malunek i kolejne czynności	Sposoby przetwarzania grafiki wektorowej na bitmapową.	Potrafi wybrać i zastosować efekty specjalne do map bitowych (trójwymiarowości, rozmywanie, pociągnięcia ozdobne).			1

Temat lekcji	Zakres materiału (treści)	Osiągnięcia uczniów		Wykorzystywane programy i pomoce dydaktyczne	Godz.
		podstawowe	ponadpodstawowe		
Eksportowanie i importowanie plików	Sposoby importowania i eksportowania obrazów tworzonych w programie.	Potrąfi importować obrazy do wybranego edytora grafiki. Umie modyfikować i przetwarzać zaimportowane obrazy. Potrafi wyeksportować obraz z edytora grafiki i zapisać go w pliku o wybranym rozszerzeniu.			1
Program GIMP – narzędzie do rysowania i nie tylko	Interfejs programu. Podstawowe możliwości programu.	Objasnia interfejs uruchomionego programu graficznego. Omawia podstawowe możliwości programu.	Umie planować pracę. Wykonuje prace według zadanego wzoru. Projektuje i realizuje własne rozwiązania. Potrafi dowieść znaczenia i celowości stosowania programów graficznych.	Program graficzny GIMP Ulotki, reklamy, czasopisma jako „podpowiedzi” i przykłady zastosowań programu. Projektuje własne materiały informacyjno-reklamowe na rzecz szkoły i środowiska.	1
Narzędzia przybornika. Skalowanie rysunków	Działanie podstawowych narzędzi oferowanych w przyborniku. Sposoby skalowania rysunków.	Umie wykorzystać narzędzia programu w celu osiągnięcia zaplanowanego efektu. Wie, jak skalować obraz.	Potrąfi zapisać obraz z edytora grafiki do pliku o wybranym rozszerzeniu. Potrafi wydrukować gotowy projekt.		1
Kadrowanie oraz zmiana rozmiaru obrazów. Obrazy czarno-białe i jedno-barwne	Kadrowanie i zmienianie wymiarów obrazu. Zamiana obrazów czarno-białych na jedno-barwne.	Wie, jak kadrować obraz i zmieniać jego wymiary. Potrafi przekształcać obraz czarno-biały w jedno-barwny.			1
Efekt cienia i inne efekty specjalne	Wprowadzanie efektu cienia. Stosowanie filtrów i skryptów.	Umie wprowadzić do obrazu efekt cienia. Potrafi wykorzystać funkcję skryptów i filtrów do przetwarzania obrazu.			1
Efektowne napisy	Możliwości przetwarzania i obróbki tekstu. Możliwości zastosowania efektów specjalnych obróbki obrazu.	Wie, w jaki sposób przetwarzać i obrabiać tekst. Potrafi zastosować dla danego obrazu modyfikacje za pomocą efektów specjalnych.			1
Wykorzystujemy tylko to, co potrzebne	Wycinanie obiektów z obrazu. Wykonywanie przycisków ma stronę internetową. Wykonywanie animowanych GIF-ów.	Umie wycinać potrzebne fragmenty z obrazu. Potrafi tworzyć przyciski na stronę internetową.			1
Sprawdzenie poziomu opanowania przez uczniów wiadomości i umiejętności.					1

### Dział – O możliwościach globalnej Sieci, poznawaniu nowych programów, ochronie praw autorskich oraz korzyściach i zagrożeniach wynikających z korzystania z Internetu

Temat lekcji	Zakres materiału (treści)	Osiągnięcia uczniów		Wykorzystywane programy i pomoce dydaktyczne	Godz.
		podstawowe	ponadpodstawowe		
W internetowej sieci	Znaczenie nieograniczonego dostępu do informacji.	Zna warunki umożliwiające podłączenie się do Internetowej sieci. Rozumie znaczenie globalnego dostępu do informacji.		Przeglądarka internetowa, program pocztowy. Przepisy i ustawy dotyczące ochrony praw autorskich. Artykuły prasowe dotyczące zagrożeń, jakie niesie za sobą korzystanie z sieci internetowej.	1
Elektroniczna poczta. Część 1	Zasady funkcjonowania poczty elektronicznej. Elementy adresu poczty e-mail. Zasady i formy konstruowania wiadomości pocztowych.	Potrafi wystać odpowiednio sformułowaną wiadomość pocztową.			1
Elektroniczna poczta. Część 2	Wysłanie wraz z wiadomością dodatkowych dokumentów. Cel tworzenia książki adresowej.	Umie do przesyłanej wiadomości dołączyć załącznik. Potrafi wykorzystać książkę adresową w celu usprawnienia przesyłania poczty skierowanej do wielu adresatów.			1
Kontakty w sieci	Zasady udziału w grupie dyskusyjnej. Zasady używania programów do tzw. kontaktów na żywo. Korzystanie z map internetowych.	Potrafi nawiązać kontakt i uczestniczyć w grupie dyskusyjnej. Potrafi korzystać z internetowych pogadek (IRC, Czat). Umie wykorzystać mapy internetowe.			1
Co jest dozwolone – ochrona praw autorskich, piractwo komputerowe	Warunki korzystania z dostępnego w Sieci oprogramowania. Zasady stosowania i funkcjonowania praw autorskich. Pojęcie licencji. Produkty i usługi dostępne w Internecie, które są chronione prawem autorskim. Zasady etyki pracy w Sieci.	Rozróżnia pojęcia związane z dostępnymi w sieci programami. Wie, co to są prawa autorskie. Zna pojęcie licencji. Wie, jakie produkty i usługi dostępne w Sieci objęte są ochroną prawa autorskiego. Zna i stosuje zasady etykiety obowiązujące w Internecie.			1

Temat lekcji	Zakres materiału (treści)	Osiągnięcia uczniów		Wykorzystywane programy i pomoce dydaktyczne	Godz.
		podstawowe	ponadpodstawowe		
Zagrożenia i korzyści wynikające z dostępności do informacji	Korzyści wynikające z używania komputera i dostępności do informacji. Zagrożenia wynikające z używania komputera i korzystania z wolnego dostępu do informacji (uzależnienie, zagrożenia fizyczne, moralne, psychiczne, społeczne).	Potrąfi wskazać korzyści wynikające z używania komputera i dostępności do informacji. Rozumie i wyszczególnia zagrożenia, jakie niesie za sobą używanie komputera i korzystanie z wolnego dostępu do informacji (uzależnienie, zagrożenia fizyczne, moralne, psychiczne, społeczne).			1
Podstawowe zasady obowiązujące w Sieci	Kodeks internauty.	Wyszczególnia i zna zasady, jakie obowiązują każdego użytkownika Sieci.			1
Sprawdzenie poziomu opanowania przez uczniów wiadomości i umiejętności.					1

### Dział – 0 podstawowych pojęciach stosowanych w informatyce, algorytmach oraz technologii informatycznej i przyszłości

Temat lekcji	Zakres materiału (treści)	Osiągnięcia uczniów		Wykorzystywane programy i pomoce dydaktyczne	Godz.
		podstawowe	ponadpodstawowe		
Technologia informacyjna a informatyka	Różnice pomiędzy informatyką a technologią informacyjną. Pojęcia informatyczne (system dwójkowy, bit, bajt, program).	Potrąfi zdefiniować pojęcie informatyki. Umie określić znaczenie pojęcia technologii informacyjnej. Zna podstawowe pojęcia informatyczne (system dwójkowy, bit, bajt, program).			1
Algorytmy. Część 1	Pojęcie algorytmu. Przykłady prostych algorytmów.	Zna pojęcie algorytmu. Potrafi podać przykłady algorytmów z życia codziennego.	Potrąfi rozwiązywać problemy za pomocą algorytmu iteracyjnego. Potrafi przedstawić algorytm w wybranym języku programowania. Potrafi wykorzystać algorytmy w rozwiązywaniu zadań z matematyki.	Plansze dotyczące graficznego przedstawienia algorytmów.	1

Temat lekcji	Zakres materiału (treści)	Osiągnięcia uczniów		Wykorzystywane programy i pomoce dydaktyczne	Godz.
		podstawowe	ponadpodstawowe		
Algorytmy. Część 2	Sposoby przedstawiania algorytmów (opis słowny, lista kroków, schemat blokowy).	Umie przedstawić przykład prostego algorytmu w postaci opisu słownego. Umie przedstawić przykład prostego algorytmu w postaci listy kroków. Umie przedstawić przykład prostego algorytmu w postaci schematu blokowego.			1
Algorytmy. Część 3	Pojęcie algorytmu rekurencyjnego.	Umie skorzystać z algorytmu rekurencyjnego w rozwiązywaniu problemu.			1
Algorytmy. Część 4	Interfejs programu Scratch. Zastosowanie narzędzi i możliwości programu. Wykorzystanie programu do realizacji własnych projektów.	Potrafi omówić interfejs programu Scratch. Potrafi zastosować i wykorzystać narzędzia programu.	Potrafi wykorzystać program do realizacji własnych projektów.		1
Dziś i jutro technologii informacyjnej	Wizja rozwoju, zastosowań i możliwości technologii informacyjnej. Rola i miejsce technologii informacyjnej w edukacji. Szkoła przyszłości (wpływ rozwoju nauki i techniki).	Przedstawia swoje wizje rozwoju technologii informacyjnej w przyszłości. Potrafi wskazać podstawowe zastosowania komputera w szkole. Dostrzega korzyści wynikające z zastosowania techniki komputerowej w życiu codziennym. Rozumie wpływ rozwoju technologii informacyjnej na pracę i codzienne życie człowieka.		Projekcja filmowa ukazująca przyszłe zastosowania technologii informacyjnej.	1
Sprawdzenie poziomu opanowania przez uczniów wiadomości i umiejętności.					1