

# **Narzędzia informatyczne w komunikacji społecznej**

## przedmiot uzupełniający dla klasy II i III o profilu prawa i komunikacji społecznej

### **Treści edukacyjne**

#### **Komputery i ludzie, czyli jak bezpiecznie korzystać ze sprzętu i oprogramowania**

1. Obszary zastosowania różnych rodzajów komputerów osobistych, takich jak: notebook, netbook, tablet, czytnik e-booków, smart fon
2. Wybór odpowiedniego komputera do konkretnych zastosowań z uwzględnieniem wymogów technicznych, dodatkowych urządzeń peryferyjnych, rodzaju oprogramowania i systemu operacyjnego
3. Podstawowe zagrożenia wynikające z korzystania z komputerów i sieci, skutki lekceważenia zagrożeń wynikających z nadmiernego i bezkrytycznego umieszczania w sieci prywatnych informacji
4. Podstawowe akty prawne dotyczące praw autorskich, bezpieczeństwa w sieci i prawa do prywatności, zasady netykiety
5. Rozpoznawanie i określanie licencji korzystania z utworów rozpowszechnianych drogą elektroniczną, prawa autorskie w odniesieniu do materiałów dostępnych w formie elektronicznej
6. Najczęściej używane darmowe odpowiedniki komercyjnych programów komputerowych

#### **Kto ma informację, ten ma władzę, czyli o wiarygodności i metodach wyszukiwania**

1. Nośniki informacji, sposoby kodowania danych, formaty zapisu informacji
2. Wiarygodność różnych źródeł informacji, sposoby oceniania wiarygodności źródeł
3. Metody wyszukiwania informacji – zaawansowane kryteria wyszukiwania
4. Informacja w sieci czyli portale informacyjne, blogi, strony instytucji i organizacji
5. Funkcje portali informacyjnych i ich znaczenie dla lokalnych społeczności
6. Korzystanie z istniejących baz wiedzy, baz danych, archiwów, bibliotek internetowych
7. Porównywanie cen towarów na aukcjach i w sklepach

#### **Dzielenie się informacjami, czyli komunikacja w sieci**

1. Sposoby komunikacji w sieci (czat, forum, e-mail, wideokonferencje, blog)
2. Serwisy społecznościowe – wady i zalety, zasady bezpiecznego korzystania
3. Budowanie własnego wizerunku w sieci (blog, portfolio, witryna internetowa)

#### **Aplikacje biurowe w chmurze, czyli wspólne opracowywanie dokumentów**

1. Zastosowanie chmur informatycznych w pracy i nauce
2. Wykorzystanie istniejących, darmowych chmur informatycznych do organizacji pracy w zespole
3. Współdzielenie dokumentów podczas realizacji projektów zespołowych i indywidualnych – udostępnianie innym swojej pracy, komentowanie pracy innych, redakcja, korekta i adiestacja tekstu
4. Praca w chmurze - opracowywanie i wspólne redagowanie dokumentów tekstowych, graficznych, multimedialnych, arkuszy kalkulacyjnych i prezentacji
5. Zaawansowane funkcje edytorów tekstu służące opracowywaniu informacji

6. Wyszukiwanie, sortowanie i filtrowanie informacji za pomocą formularzy i zaawansowanych funkcji arkusza kalkulacyjnego
7. Metody wizualizacji danych statystycznych

#### **Ruhome i statyczne, czyli jak tworzyć i wykorzystywać grafikę i filmy wideo**

1. Właściwości plików graficznych, typy grafiki
2. Tworzenie grafiki użytkowej za pomocą edytorów grafiki wektorowej i rastrowej
3. Edytory zdjęć i grafiki rastrowej, w tym programy z chmur informatycznych
4. Korekta, retusz i montaż fotografii
5. Przygotowanie zdjęć do druku i publikacji w sieci

#### **Jak cię widzą – tak cię piszą, czyli prezentuj się**

1. Cechy skutecznej prezentacji w zależności od jej przeznaczenia
2. Estetyka, kompozycja i czytelność slajdów
3. Elementy nawigacyjne i system odnośników
4. Przygotowanie elementów graficznych do umieszczania w prezentacjach
5. Elementy multimedialne w prezentacjach
6. Przygotowanie prezentacji do pokazu
7. Prezentacje w sieci
8. Oprogramowanie do tworzenia stron internetowych (z pominięciem znajomości języków programowania)
9. Rodzaje blogów z uwzględnieniem kreatorów online
10. Dopasowanie wyglądu blogu do tematyki strony, w tym wymiana grafiki tła i nagłówek
11. Modyfikacja kodu HTML strony
12. CMS jako narzędzie tworzenia witryn informacyjnych
13. Wykorzystanie edytorów tekstu do tworzenia prostych stron internetowych

#### **Wykorzystanie komputera oraz programów edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin**

1. Wykorzystanie oprogramowania dydaktycznego do rozwiązywania zadań i problemów szkolnych
2. Wykorzystanie zasobów edukacyjnych (organizacji, instytucji edukacyjnych, uczelni wyższych itp.) oraz platform zdalnego nauczania do pogłębiania wiedzy i poszerzania zainteresowań
3. Wpływ rozwoju elektronicznych środków komunikacji, przechowywania i upowszechniania informacji na rozwój cywilizacyjny

## Ogólne kryteria oceny przedmiotu

**celujący** otrzymuje uczeń, który spełnia przynajmniej 2 z poniższych warunków:

- twórczo rozwija własne uzdolnienia i zainteresowania,
- pomysłowo i oryginalnie rozwiązuje nietypowe zadania, biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych,
- inicjuje projekty i przewodniczy im,
- z własnej inicjatywy pomaga innym, asystuje nauczycielowi podczas zajęć,
- bierze udział i osiąga sukcesy w konkursach wykorzystując technologię informacyjno - komunikacyjną,
- posiada wiedzę i umiejętności znacznie wykraczające poza obowiązujący program nauczania.

**bardzo dobry** otrzymuje uczeń, który opanował pełen zakres wiadomości i umiejętności przewidzianych programem nauczania, aktywnie uczestniczy w lekcjach i projektach oraz potrafi:

- sprawnie poruszać się w tematyce objętej programem nauczania,
- samodzielnie rozwiązywać problemy, dobierając środki i sposoby rozwiązania zadania oraz posługując się wieloma różnymi metodami w celu osiągnięcia efektu,
- wykazać się znajomością pojęć i terminów oraz umiejętnością poprawnego ich zastosowania w sytuacjach typowych i nietypowych,
- posługiwać się poprawnie terminologią,
- samodzielnie zdobywać wiedzę i umiejętności.

**dobry** otrzymuje uczeń, który opanował wiadomości i umiejętności przewidziane podstawą programową oraz wybrane elementy programu nauczania, chętnie wykonuje ćwiczenia, aktywnie uczestniczy w lekcjach i projektach a także potrafi:

- samodzielnie wyjaśniać typowe zależności,
- posługiwać się terminologią z nielicznymi potknięciami i błędami,
- sprawnie rozwiązywać zadania technologii informacyjno – komunikacyjnej, choć przy trudniejszych zadaniach mogą mu się zdarzać pomyłki,
- rozwiązywać zadania problemowe, posługując się metodami standardowymi (szablonowymi).

**dostateczny** otrzymuje uczeń, który w stopniu średnim opanował wiadomości i umiejętności przewidziane podstawą programową, co pozwala mu na:

- wykazanie się znajomością i rozumieniem podstawowych pojęć i terminów,
- stosowanie poznanych pojęć i terminów w sytuacjach typowych,
- wykonywanie prostych zadań z zastosowaniem jednego z narzędzi,
- samodzielne rozwiązywanie elementarnych zadań.

**dopuszczający** otrzymuje uczeń, który wykazuje minimalne zaangażowanie w czasie ćwiczeń, ma braki w opanowaniu treści zawartych w podstawie programowej, ale braki te nie umożliwiają dalszego kształcenia oraz potrafi:

- samodzielnie lub z niewielką pomocą nauczyciela wykonać ćwiczenia i zadania o niewielkim stopniu trudności,
- wykazać się znajomością i rozumieniem najprostszych pojęć i terminów.

**niedostateczny** otrzymuje uczeń, który nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności wynikających z programu nauczania oraz:

- nie radzi sobie ze zrozumieniem najprostszych pojęć i terminów,
- nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać najprostszych ćwiczeń i zadań,
- nie wykazuje najmniejszych chęci współpracy w celu uzupełnienia braków oraz nabycia podstawowej wiedzy i umiejętności.

## Elementy podlegające ocenie

1. Opracowywanie dokumentów z wykorzystaniem różnych narzędzi informatycznych i różnych źródeł informacji.
2. Tworzenie prezentacji z wykorzystaniem programów komputerowych.
3. Posługiwanie się programami komputerowymi i metodami informatyki w uczeniu się i rozwiązywaniu problemów.
4. Korzystanie, za pomocą komputerów, z dostępnych źródeł informacji, wyszukiwanie, gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie i interpretowanie informacji.
5. Komunikowanie się z wykorzystaniem sieci komputerowej.

Przed przystąpieniem do ćwiczeń uczniowie zostają zapoznani ze szczegółowymi wymaganiami i kryteriami oceniania. Ocenie podlega ostateczny wynik ćwiczenia (zadania, projektu), ale wpływ na ocenę ma także:

- szybkość i dokładność wykonania,
- zgodność z założeniami początkowymi,
- termin oddania pracy,
- estetyka i funkcjonalność projektu,
- umiejętność pracy w grupie i kierowania zespołem.

## Oceniane formy aktywności

- **klasówka, test, sprawdzian**  
obejmuje większy zakres przerabianego materiału (np. dział), zapowiedziany z minimum tygodniowym wyprzedzeniem, może być praktyczny (przy komputerze) lub teoretyczny (bez użycia komputera)
- **kartkówka, „komputerówka”**  
obejmuje zakres 2-3 ostatnich lekcji, czas trwania do 20 minut, sprawdzian ten może być praktyczny (wykonanie zadania przy użyciu komputera) lub teoretyczny
- **odpowiedź ustna**  
obejmuje zagadnienia aktualnie realizowanego materiału, przy ocenie pod uwagę brana jest poprawność użytej terminologii, poprawność merytoryczna, umiejętność formułowania i samodzielność wypowiedzi
- **projekt indywidualny, referat**  
indywidualnie wykonana prezentacja multimedialna, strona internetowa, bądź inna forma pracy zrealizowana przez ucznia przy użyciu komputera
- **praca na lekcji**  
aktywność na lekcji, ćwiczenia na lekcji, praca na rzecz pracowni komputerowej, prowadzenie zajęć
- **praca w domu, zadanie domowe**  
praca dodatkowa wykonana przez ucznia w domu
- **projekt zespołowy**  
praca nad projektem grupowym, realizowanym pod kierunkiem nauczyciela, ocena uzależniona jest zarówno od efektu końcowego dotyczącego zrealizowanego zadania, jak i od umiejętności współdziałania w grupie oraz zaangażowania poszczególnych uczestników