EDUKACJA INFORMATYCZNA

Rozkład materiału nauczania dla klasy 1

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Numer zajęć  w 3-letnim  cyklu[[1]](#footnote-1)** | **Temat** | **Zakres**  **tematyki** | **Zadania** | **Oczekiwane efekty**  **dydaktyczno-wychowawcze** | **Wymagania podstawy  programowej** | **Uwagi**  **o realizacji** |
| 1 | W pracowni komputerowej | * rozumienie, analizowanie  i rozwiązywanie problemów * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Zapoznanie się z pracownią komputerową. * Zapoznanie z zasadami zachowania się w pracowni komputerowej i bezpiecznej pracy przy komputerze (regulamin pracowni komputerowej). * Poznanie prawidłowej postawy ciała podczas pracy przy komputerze. * Rozwijanie umiejętności uruchamiania multibooka i korzystania z niego. * Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą komputerową. | Uczeń:   * zna podstawowe zasady regulaminu pracowni komputerowej, * rozpoznaje prawidłowe i nieprawidłowe zachowania uczniów w pracowni komputerowej, * wie, jak prawidłowo należy siedzieć przy komputerze, * wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia, * z pomocą nauczyciela uruchamia multibook i z niego korzysta, * posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – korzysta z myszy. | VII.1.1)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) VII.5.2) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 2–3,  multibook,  zajęcia 1. |
| 2 | Poznajemy komputer | * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie rozmaitych zastosowań komputera. * Poznanie wyglądu urządzeń: laptopa, smartfonu, tabletu, smartwatcha, drona. * Poznanie elementów zestawu komputerowego. * Poznanie sposobów komunikowania się człowieka z komputerem. * Poznanie terminów *kursor, klikanie.* * Poznanie przycisku, którym włącza się komputer. * Doskonalenie umiejętności zachowania prawidłowej postawy ciała przy komputerze. * Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą komputerową (ze szczególnym uwzględnieniem jej lewego przycisku). | Uczeń:   * wie, do czego służą komputery i gdzie się je stosuje, * rozpoznaje urządzenia: laptop, tablet, smartfon, smartwatch, dron, * rozpoznaje i nazywa elementy zestawu komputerowego (jednostka centralna, monitor, mysz, klawiatura), * umie włączyć komputer, * wie, co oznacza *klikanie* i czym jest *kursor,* * potrafi siedzieć w prawidłowy sposób przy komputerze i posługiwać się myszą komputerową. | VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 4–5,  multibook,  zajęcia 2. |
| 3 | Program Paint | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie edytora grafiki Paint oraz jego ikony. * Poznanie wyglądu okna programu Paint (narzędzia, obszar rysowania, suwaki). * Poznanie działania narzędzia *Wypełnij kolorem* oraz palety kolorów w edytorze grafiki Paint*.* * Poznanie metody *złap, przenieś i upuść*. * Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. * Doskonalenie umiejętności prawidłowego posługiwania się lewym przyciskiem myszy. * Doskonalenie umiejętności zachowania prawidłowej postawy ciała przy komputerze. | Uczeń:   * wie, do czego służy program Paint, * wie, jak wygląda ikona programu Paint, * zna wygląd okna edytora grafiki Paint, * umie zastosować narzędzie *Wypełnij kolorem* oraz paletę kolorów do kolorowania rysunku, * potrafi stosować metodę *złap, przenieś i upuść,* z użyciem lewego przycisku myszy, * umie korzystać z podanej instrukcji, * umie prawidłowo siedzieć przy komputerze. | VII.1.3)  VII.2.2)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 6–7,  multibook,  zajęcia 3. |
| 4 | Rysujemy  w edytorze grafiki Paint | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie działania narzędzi *Ołówek* i *Gumka* w edytorze grafiki Paint. * Rozwijanie umiejętności posługiwania się narzędziem *Wypełnij kolorem* oraz paletą kolorów. * Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. * Rozwijanie umiejętności uzupełniania luk w konturach rysunku i kolorowania go z wykorzystaniem edytora tekstu Paint. * Doskonalenie umiejętności prawidłowego posługiwania się lewym przyciskiem myszy i stosowania metody *złap, przenieś i upuść*. * Zwrócenie uwagi na wpływ ruchu na świeżym powietrzu na prawidłowy rozwój dziecka. * Poznanie służących zdrowiu sposobów spędzania czasu wolnego na świeżym powietrzu. * Poznanie szkodliwych skutków zbyt długiej pracy lub zabawy przy komputerze. | Uczeń:   * zna narzędzia *Ołówek, Gumka* i umie się nimi posługiwać, * potrafi korzystać z narzędzia *Ołówek* oraz wybrać wielkość narzędzia *Gumka,* * umie korzystać z podanej instrukcji, * usuwa niepotrzebne fragmenty rysunku i wypełnia luki w konturach, * umie wykorzystać narzędzie *Wypełnianie kolorem* do kolorowania rysunków, * potrafi stosować metodę *złap, przenieś i upuść* oraz prawidłowo posługiwać się lewym przyciskiem myszy, * wie, jak długo można korzystać z komputera każdego dnia, żeby nie narażać własnego zdrowia, * zna szkodliwe skutki zbyt długiej pracy lub zabawy przy komputerze. | VII.1.3)  VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 8–9,  multibook,  zajęcia 4. |
| 5 | Uruchamiamy program Paint  i pracujemy  w nim | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie pojęć: *Pulpit*, *plik*. * Poznanie dwóch sposobów uruchamiania edytora grafiki Paint. * Poznanie sposobu zamykania okna programu Paint i zapisywania pliku. * Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. * Doskonalenie umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami programu Paint podczas wykonywania i kolorowania rysunku. * Rozwijanie umiejętności sprawnego posługiwania się lewym przyciskiem myszy. | Uczeń:   * wie, co oznaczają pojęcia: *Pulpit*, *plik*, * potrafi uruchomić edytor grafiki Paint dwoma sposobami, * umie wykorzystać poznane narzędzia edytora grafiki Paint do wykonywania i kolorowania rysunku, * zna sposób zamykania okna programu Paint i zapisywania pliku, * umie korzystać z podanej instrukcji, * potrafi zapisać plik i zamknąć okno programu Paint, * prawidłowo korzysta z myszy. | VII.1.1)  VII.2.2)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1)  VII.5.2) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 10–11, multibook,  zajęcia 5. |
| 6 | Porządkujemy foldery | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie pojęć: *ikona*, *folder, piktogram*. * Rozwijanie umiejętności rozpoznawania i wskazywania ikon na *Pulpicie* komputera. * Rozwijanie umiejętności zakładania folderu na *Pulpicie*. * Rozwijanie umiejętności umieszczania w folderze plików metodą *złap, przenieś i upuść*, * Zwrócenie uwagi na konieczność umieszczania plików w folderach, w celu zachowania porządku w komputerze. * Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. * Doskonalenie umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami programu Paint podczas wykonywania rysunku. * Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą komputerową. * Zwrócenie uwagi na konieczność szanowania prac innych użytkowników zapisanych w komputerze. | Uczeń:   * wie, co oznaczają pojęcia: *ikona, folder,* * wskazuje i rozpoznaje ikony na *Pulpicie* komputera, * wie, co to jest *piktogram* i jaki ma związek z ikoną komputerową, * wie, jak założyć folder, * zakłada na *Pulpicie* własny folder, * umieszcza w utworzonym folderze pliki graficzne metodą *złap, przenieś i upuść*, * wie, że należy porządkować pliki znajdujące się w komputerze, umieszczając je w folderach, * umie korzystać z podanej instrukcji, * wykonuje rysunek z wykorzystaniem narzędzi edytora grafiki Paint, * samodzielnie posługuje się myszą, * wie, że należy szanować zapisane w komputerze prace innych. | VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1)  VII.5.2)  VII.5.3) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 12–13,  multibook,  zajęcia 6. |
| 7–8 | Kodujemy | * rozumienie, analizowanie  i rozwiązywanie problemów * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * rozwijanie kompetencji społecznych * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie pojęć: *kod, kodowanie*. * Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. * Rozwijanie umiejętności tworzenia sekwencji poleceń dla planu działania prowadzącego do znalezienia drogi w labiryncie. * Rozwijanie umiejętności odszukiwania właściwego kodu opisującego drogę w labiryncie. * Rozwijanie umiejętności współpracy z rówieśnikami w poszukiwaniu właściwego rozwiązania i osiągnięcia założonego celu. * Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się lewym przyciskiem myszy. | Uczeń:   * rozumie znaczenie pojęć *kod, kodowanie*, * umie korzystać z podanej instrukcji, * tworzy sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do znalezienia drogi w labiryncie, * umie odszukać właściwy kod opisujący drogę w labiryncie, * współpracuje z rówieśnikami w poszukiwaniu właściwego rozwiązania i osiągnięcia założonego celu, * samodzielnie posługuje się myszą. | VII.1.1)  VII.1.2)  VII.1.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.4.1)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 14–15,  multibook,  zajęcia 7. |
| 9 | Kopiujemy obrazki | * rozumienie, analizowanie  i rozwiązywanie problemów * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Rozwijanie umiejętności odwzorowania rysunku na kartce papieru. * Poznanie pojęć: *kopiowanie, oryginał, kopia.* * Poznanie działania narzędzia *Zaznacz* w edytorze grafiki Paint i opcji *Przezroczyste tło*. * Rozwijanie umiejętności zaznaczania fragmentów obrazków za pomocą narzędzia programu Paint – *Zaznacz.* * Rozwijanie umiejętności korzystania z podręcznego *Menu* i skrótów klawiaturowych. * Poznanie umiejscowienia klawiszy: Control, C, V na klawiaturze. * Poznanie sposobu kopiowania i wklejania obrazków za pomocą klawiszy: Ctrl+C i Ctrl+V * Poznanie pojęcia *skróty klawiszowe*. * Rozwijanie umiejętności stosowania skrótów klawiszowych do kopiowania i wklejania fragmentów obrazków. * Doskonalenie umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami programu Paint oraz myszą podczas wykonywania rysunku. | Uczeń:   * odwzorowuje rysunek na papierze, * rozumie znaczenie pojęć: *kopiowanie, oryginał, kopia,* * potrafi zastosować narzędzie *Zaznacz* do zaznaczenia wybranych fragmentów obrazków w edytorze grafiki Paint, * zna działanie opcji *Przezroczyste tło,* * potrafi zaznaczać, kopiować i wklejać obrazki i ich elementy w edytorze grafiki Paint dwoma sposobami, * wie, gdzie na klawiaturze znajdują się klawisze: Control, C, V, * umie kopiować i wklejać fragmenty obrazków w programie Paint za pomocą skrótów klawiszowych: Ctrl+C i Ctrl+V, * wie, co to są *skróty klawiszowe,* * umie korzystać z podanej instrukcji, * wykonuje rysunek z wykorzystaniem narzędzi edytora grafiki Paint, * samodzielnie posługuje się myszą. | VII.1.3)  VII.2.2)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 16–17,  multibook, zajęcia 8. |
| 10 | Zapisujemy efekty pracy na komputerze | * rozumienie, analizowanie  i rozwiązywanie problemów * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie sposobu zapisywania pliku Paint za pomocą polecenia *Zapisz jako*. * Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. * Doskonalenie umiejętności uruchamiania programu Paint i korzystania z jego narzędzi, aby dorysować brakujące elementy rysunku i go pokolorować. * Rozwijanie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze. * Doskonalenie umiejętności umieszczania zapisanego pliku w swoim folderze. * Rozumienie konieczności szanowania prac innych użytkowników zapisanych w komputerze. * Rozwijanie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą. * Powtórzenie wiadomości o narzędziach edytora grafiki Paint. | Uczeń:   * zna sposób zapisywania pliku graficznego w swoim folderze, * umie korzystać z podanej instrukcji, * uruchamia program Paint, * uzupełnia rysunek brakującymi elementami i go pokoloruje, korzystając ze znanych narzędzi edytora grafiki Paint, * umie zapisać wyniki swojej pracy w pliku Paint*,* * umieszcza zapisany plik w swoim folderze, * wie, dlaczego należy szanować zapisane w komputerze prace innych, * zna wybrane narzędzia edytora Paint i wie, do czego służą, * samodzielnie posługuje się myszą. | VII.1.3)  VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1)  VII.5.3) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 18–19,  multibook, zajęcia 9. |
| 11 | Ćwiczymy spostrzegawczość | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie pojęcia *emotikona*. * Rozwijanie spostrzegawczości poprzez wyszukiwanie szczegółów na obrazkach. * Poznanie lupy, czyli szkła powiększającego. * Poznanie działania narzędzia *Lupa* w edytorze grafiki Paint*.* * Wykorzystywanie narzędzia *Lupa* do kolorowania drobnych fragmentów obrazka w powiększeniu. * Rozwijanie umiejętności zmiany rozmiaru całego obrazka za pomocą suwaka *Powiększenia*. * Doskonalenie umiejętności korzystania z poznanych narzędzi edytora Paint do narysowania swojej emotikony. * Rozwijanie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze. * Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą. | Uczeń:   * rozumie znaczenie pojęcia *emotikona*, * odnajduje szczegóły, którymi różnią się obrazki, * wie, do czego służy lupa, * zna narzędzie edytora grafiki Paint − *Lupa* * potrafi posługiwać się narzędziem *Lupa* do rysowania drobnych fragmentów obrazka * rysuje emotikonę i ją pokoloruje za pomocą znanych narzędzi edytora grafiki Paint, * umie zmienić rozmiar całego obrazka z wykorzystaniem suwaka *Powiększenia*, * umie zapisać wyniki swojej pracy w pliku Paint*,* * samodzielnie posługuje się myszą. | VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 20–21,  multibook, zajęcia 10. |
| 12-13 | Zabawa  w kodowanie | * rozumienie, analizowanie  i rozwiązywanie problemów * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie układu wybranych klawiszy na klawiaturze. * Rozumienie, czym jest kodowanie obrazka. * Rozwijanie umiejętności tworzenia sekwencji poleceń dla planu działania prowadzącego do znalezienia drogi w labiryncie. * Rozwijanie umiejętności odszukiwania właściwego kodu opisującego drogę w labiryncie. * Poznanie różnych rodzajów gier, w tym komputerowych i edukacyjnych. * Rozwijanie umiejętności odnajdywania na klawiaturze klawiszy Spacja i Enter oraz klawiszy strzałek, a także posługiwania się nimi. * Rozwijanie umiejętności współpracy z rówieśnikami w poszukiwaniu właściwego rozwiązania i osiągnięcia założonego celu. * Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą. | Uczeń:   * wie, do czego służy klawiatura komputerowa, * rozumie, czym jest kodowanie obrazka, * umie korzystać z podanej instrukcji, * tworzy sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do znalezienia drogi w labiryncie, * umie odszukać właściwy kod opisujący drogę w labiryncie, * wie, co to są gry komputerowe i edukacyjne, * zna umiejscowienie na klawiaturze klawiszy: Spacja, Enter i klawiszy strzałek oraz wie, do czego one służą, * współpracuje z rówieśnikami w poszukiwaniu właściwego rozwiązania i osiągnięcia założonego celu, * samodzielnie posługuje się myszą. | VII.1.1)  VII.1.2)  VII.1.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.4.1)  VII.5.1) VII.5.2) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 22–23,  multibook,  zajęcia 11. |
| 14 | Malujemy *Pędzlem*  w programie Paint | * rozumienie, analizowanie  i rozwiązywanie problemów * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie działania narzędzia *Pędzel* w edytorze grafiki Paint. * Rozwijanie umiejętności sprawnego malowania *Pędzlem* różnymi kolorami. * Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. * Poznanie informacji na temat właściwego użytkowania urządzenia elektrycznego, jakim jest komputer. * Rozwijanie umiejętności prawidłowego i bezpiecznego wyłączania komputera. * Doskonalenie umiejętności zachowania prawidłowej postawy ciała przy komputerze. * Rozwijanie umiejętności powtarzania sekwencji obrazków według podanego kodu. * Rozwijanie umiejętności układania w logicznym porządku poleceń instrukcji wyłączania komputera. | Uczeń:   * zna narzędzie *Pędzel*, * umie wykorzystać narzędzie *Pędzel* oraz paletę kolorów do malowania w edytorze grafiki Paint, * potrafi korzystać z podanej instrukcji, * zna zasady bezpieczeństwa dotyczące użytkowania urządzeń elektrycznych, * stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z urządzenia elektrycznego, jakim jest komputer, * potrafi bezpiecznie wyłączyć komputer, * wie, jak prawidłowo należy siedzieć przy komputerze, * tworzy sekwencje układu obrazków według podanego kodu, * układa w logicznym porządku polecenia instrukcji wyłączania komputera. | VII.1.1)  VII.1.2)  VII.2.2)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.4.1)  VII.5.1)  VII.5.2) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 24-25,  multibook, zajęcia 12. |
| 15 | Malujemy aerografem  w programie Paint | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie działania narzędzia *Aerograf* w edytorze grafiki Paint. * Rozwijanie umiejętności posługiwania się narzędziem *Aerograf* oraz paletą kolorów do wykonania rysunku. * Rozwijanie umiejętności korzystania z poznanych narzędzi programu Paint: *Ołówek, Pędzel*, *Zaznacz* orazopcji *Przezroczyste tło.* * Utrwalenie wiadomości na temat narzędzi edytora grafiki Paint. * Doskonalenie umiejętności kolorowania i ozdabiania rysunków według wzoru. * Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku graficznego z wykonaną pracą. * Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. | Uczeń:   * umie rysować po śladach, * zna narzędzie *Aerograf* i umie się nim posługiwaćdo malowania śniegu na obrazku, * korzysta z poznanych narzędzi programu Paint*,* * zna podstawowe narzędzia edytora grafiki Paint i potrafi wskazać ich ikony, * koloruje i ozdabia rysunki według wzoru, * zapisuje w pliku wykonaną pracę, * potrafi korzystać z podanej instrukcji. | VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 26–27,  multibook, zajęcia 13. |
| 16 | Rysujemy bałwanka | * rozumienie, analizowanie  i rozwiązywanie problemów * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem | * Rozwijanie umiejętności porządkowania obrazków historyjki obrazkowej. * Poznanie pojęcia *owal*. * Poznanie działania narzędzia *Owal* edytora grafiki Paint. * Rozwijanie umiejętności wykorzystywania narzędzia *Owal* do rysowania bałwanka. * Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. * Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze i posługiwania się myszą. * Rozwijanie umiejętności porządkowania obrazków historyjki przedstawiających lepienie bałwanka. * Rozwijanie umiejętności układania w logicznym porządku poleceń opisujących, jak narysować bałwanka. * Zwrócenie uwagi na zachowanie zasad bezpieczeństwa podczas zabaw zimowych. | Uczeń:   * porządkuje obrazki historyjki obrazkowej, * rozumie znaczenia pojęcia *owal*, * zna narzędzie edytora Paint – *Owal,* * rysuje bałwanka za pomocą narzędzia *Owal,* * potrafi korzystać z podanej instrukcji, * potrafi zapisać wykonaną pracę w swoim folderze i samodzielnie posługuje się myszą, * porządkuje obrazki historyjki przedstawiającej lepienie bałwanka, * wymienia polecenia, które krok po kroku opisują, jak narysować bałwanka, * wie, jak należy bezpiecznie bawić się na świeżym powietrzu podczas zimy. | VII.1.1)  VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 28–29,  multibook, zajęcia 14. |
| 17 | Rysujemy figury  w programie Paint | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Utrwalenie wiadomości na temat znanych figur geometrycznych. * Poznanie działania narzędzi *Prostokąt* i *Linia* edytora grafiki Paint. * Poznanie działania klawisza Shift i jego umiejscowienia na klawiaturze. * Rozwijanie umiejętności rysowania koła, kwadratu i równej linii z wykorzystaniem narzędzi *Owal*, *Prostokąt* i *Linia* oraz klawisza Shift*.* * Rozwijanie umiejętności równoczesnego posługiwania się klawiszem Shifti lewym przyciskiem myszy. * Doskonalenie umiejętności kopiowania i wklejania fragmentów obrazka. * Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze. | Uczeń:   * umie rozpoznawać figury na rysunku i rysować po śladach, * przelicza figury geometryczne wchodzące w skład obrazka, * wie, do czego służą narzędzia *Prostokąt* i *Linia* edytora grafiki Paint, * potrafi odnaleźć na klawiaturze klawisz Shift, * umie narysować koło, kwadrat i równą linię z wykorzystaniem narzędzia *Owal*, *Prostokąt i Linia,* trzymając wciśnięty klawisz Shift*,* * posługuje się jednocześnie klawiaturą  i myszą komputerową, * kopiuje i wkleja elementy graficzne, * umie zapisać wykonaną pracę w swoim folderze. | VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 30–31,  multibook, zajęcia 15. |
| 18 | Grafika komputerowa | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie pojęcia *grafika komputerowa*. * Poznanie różnych rodzajów grafiki komputerowej i jej zastosowania * Rozwijanie umiejętności segregowania grafiki ze względu na podaną cechę. * Doskonalenie umiejętności wykonywania rysunku w programie Paint i zapisywania pliku graficznego w swoim folderze. * Poznanie podstawowych zasad bezpiecznego korzystania z internetu. * Rozwijanie umiejętności korzystania z internetu. | Uczeń:   * rozumie znaczenie pojęcia *grafika komputerowa*, * wie, gdzie wykorzystuje się grafikę komputerową, * umie segregować grafikę ze względu na podaną cechę, * korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki Paint do wykonania rysunku, * zapisuje plik graficzny w swoim folderze, * korzysta z internetu pod opieką nauczyciela, * zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z internetu. | VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1)  VII.5.3) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 32–33,  multibook, zajęcia 16. |
| 19 | Pierwsze kroki  w programie Paint 3D | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie pojęć: *2D*, *3D*. * Wyjaśnienie różnicy pomiędzy figurami płaskimi i obiektami przestrzennymi. * Rozwijanie umiejętności uruchamiania edytora grafiki Paint 3D. * Poznanie okna edytora grafiki Paint 3D. * Poznanie działania narzędzia programu Paint 3D – *Kształty 3D.* * Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. * Rozwijanie umiejętności zmiany rozmiaru obiektów 3D, ich kolorowania i obracania. * Rozwijanie umiejętności cofania wykonanych czynności i zamykania okna edytora grafiki  Paint 3D. * Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą komputerową. | Uczeń:   * rozumie pojęcia: *2D*, *3D*, * wie, czym się różnią figury płaskie  i obiekty przestrzenne, * potrafi uruchomić edytor grafiki Paint 3D, * wie, jak wygląda okno edytora grafiki Paint 3D, * posługuje się narzędziem programu Paint 3D – *Kształty 3D*, * potrafi korzystać z podanej instrukcji, * umie zmienić rozmiar i kolor obiektu 3D oraz go obracać, * potrafi cofnąć wykonane czynności, * umie zamknąć okno edytora grafiki Paint 3D, * samodzielnie posługuje się myszą. | VII.1.3)  VII.2.1)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 34–35,  multibook, zajęcia 17. |
| 20 | Czyścimy rysunki | * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa * rozumienie, analizowanie  i rozwiązywanie problemów | * Rozwijanie spostrzegawczości poprzez wyszukiwanie elementów, które nie pasują do obrazka. * Poznanie działania narzędzia  *Gumka* w edytorze grafiki Paint. * Poznanie sposobu cofania kolejnych czynności rysowania w programie Paint. * Rozwijanie umiejętności stosowania polecenia *Usuń* z podręcznego *Menu*. * Rozwijanie umiejętności usuwania fragmentów rysunku w programie Paint. * Poznanie sposobu wyczyszczenia całego obszaru rysowania. * Rozwijanie umiejętności stosowania klawisza Delete do usuwania elementów grafiki. * Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą. | Uczeń:   * wyszukuje elementy, które nie pasują do obrazka, * potrafi posługiwać się narzędziem *Gumka* w edytorze grafiki Paint, * zna sposób cofania kolejnych czynności rysowania w programie Paint, * umie zastosować polecenie *Usuń* z podręcznego *Menu,* * umie wyczyścić cały obszar rysowania w edytorze grafiki Paint, * potrafi zastosować klawisz Delete do usuwania elementów grafiki, * wykonuje obrazek w edytorze grafiki Paint, * samodzielnie posługuje się myszą. | VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 36–37,  multibook, zajęcia 18. |
| 21 | Poznajemy klawiaturę komputerową | * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa * rozumienie, analizowanie  i rozwiązywanie problemów | * Poznanie pojęcia *klawiatura komputerowa*. * Poznanie układu klawiszy z literami i klawiszy  z cyframi oraz klawiszy Spacja i Enter na klawiaturze. * Poznanie działania narzędzia *Tekst* w edytorze grafiki Paint. * Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. * Poznanie działania narzędzia *Tekst* w programie Paint. * Rozwijanie umiejętności korzystania z klawiatury komputerowej. | Uczeń:   * wie, do czego służy *klawiatura komputerowa,* * wie, gdzie na klawiaturze znajdują się klawisze z literami i cyframi oraz klawisze Spacja i Enter, * wie, jak działają klawisze Spacja i Enter, * potrafi korzystać z podanej instrukcji, * umie wstawić i przesunąć pole tekstowe, * posługuje się narzędziem programu Paint – *Tekst* do podpisywania obrazków, * używa klawiatury komputerowej do pisania liter i wyrazów. | VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 38–39,  multibook,  zajęcia 19. |
| 22 | Liczymy  w programie Kalkulator | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie programu Kalkulator i określenie jego zastosowania. * Poznanie ikony programu Kalkulator. * Poznanie okna programu Kalkulator i jego podstawowych narzędzi. * Poznanie klawiszy numerycznych klawiatury komputera. * Poznanie sposobu uruchamiania programu Kalkulator poprzez analogię do uruchamiania programu Paint. * Rozwijanie umiejętności wykonywania działań matematycznych za pomocą Kalkulatora*.* * Rozwijanie umiejętności pisania cyfr i znaków matematycznych za pomocą klawiatury. * Doskonalenie techniki rachunkowej. | Uczeń:   * wie, do czego służy program Kalkulator, * zna wygląd okna programu Kalkulator*,* * wykonuje działania matematyczne  w oknie programu Kalkulator, * wie, gdzie się znajduje i jak działa klawiatura numeryczna, * zna podstawowe klawisze potrzebne do wykonywania obliczeń, * pisze cyfry i znaki matematyczne na klawiaturze, * rozwiązuje zadania matematyczne i wykonuje obliczenia z wykorzystaniem programu Kalkulator, * wie, jak uruchomić program Kalkulator*.* | VII.1.3)  VII.2.2)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 40–41,  multibook, zajęcia 20. |
| 23 | Poznajemy edytor tekstu Word | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie edytora tekstu Microsoft Word oraz jego ikony. * Poznanie sposobu uruchamiania programu Microsoft Word dwoma sposobami. * Poznanie wyglądu okna programu Microsoft Word. * Poznanie roli paska narzędzi i paska menu oraz suwaków znajdujących się w oknie programu Microsoft Word. * Rozwijanie umiejętności układania wyrazów z rozsypanych liter. * Poznanie układu klawiszy z literami i klawiszy z cyframi na klawiaturze. * Rozwijanie umiejętności pisania wyrazów za pomocą klawiatury. * Rozwijanie umiejętności rozwiązywania krzyżówek. | Uczeń:   * wie, jak wygląda ikona programu Microsoft Word, * wie, do czego służy edytor tekstu, * umie uruchomić program Microsoft Word dwoma sposobami, * zna wygląd okna programu Microsoft Word, * potrafi wskazać pasek narzędzi, pasek menu oraz suwaki w oknie edytora tekstu Microsoft Word, * układa wyrazy z rozsypanych liter, * pisze wyrazy i uzupełnia zdania za pomocą klawiatury, * rozwiązuje krzyżówkę. | VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 42–43,  multibook, zajęcia 21. |
| 24 | Piszemy wielkimi literami | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie działania klawisza Caps Lock i jego umiejscowienia na klawiaturze. * Rozwijanie umiejętności wykorzystywania klawisza Caps Lock do pisania wielkich liter. * Rozwijanie umiejętności rozpoznawania, czy funkcja pisania wielkimi literami na klawiaturze jest włączona. * Rozwijanie umiejętności włączania i wyłączania funkcji pisania wielkimi literami przez wciśnięcie *klawisza* Caps Lock. * Doskonalenie umiejętności posługiwania się klawiaturą i myszą komputerową. * Rozwijanie umiejętności pisania liter i wyrazów w edytorze tekstu Microsoft Word i zapisywania pliku w swoim folderze. * Utrwalenie zasad pisowni wyrazów wielką literą. | Uczeń:   * potrafi wymienić czynności, które można wykonać za pomocą komputera, * wie, jak działa i do czego służy klawisz Caps Lock, * rozpoznaje, czy funkcja pisania wielkimi literami na klawiaturze jest włączona, * umie włączyć i wyłączyć funkcję pisania wielkimi literami, wciskając klawisz Caps Lock, * pisze wielkie litery oraz imiona dzieci  w edytorze tekstu Microsoft Word za pomocą klawiatury, * zapisuje plik Microsoft Word w folderze, * zna zasady pisowni wyrazów wielką literą. | VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 44–45,  multibook, zajęcia 22. |
| 25 | Piszemy ukryte litery | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Utrwalenie znajomości układu klawiatury. * Poznanie działania prawego klawisza Alti jego umiejscowienia na klawiaturze. * Poznanie sposobu pisania liter: ą, ę, ł, ć, ń, ó, ś, ź, ż za pomocą dwóch lub trzech klawiszy. * Rozwijanie umiejętności posługiwania się dwoma lub trzema klawiszami potrzebnymi do pisania polskich znaków literowych. * Doskonalenie umiejętności posługiwania się klawiaturą komputerową podczas pisania liter i wyrazów. * Rozwijanie umiejętności uzupełniania zdań wyrazami, pisania wyrazów i zdań w edytorze tekstu Microsoft Word. * Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą. | Uczeń:   * odkrywa, że nie wszystkie litery mają swoje odpowiedniki na klawiaturze komputerowej, * wie, jak działa i gdzie się znajduje prawy klawisz Alt na klawiaturze, * wie, jak zastosować dwa lub trzy klawisze do pisania liter: ą, ę, ł, ć, ń, ó, ś, ź, ż, * pisze na klawiaturze wyrazy zawierające polskie znaki literowe, * uzupełnia zdania wyrazami, pisze wyrazy i zdania w edytorze tekstu Microsoft Word za pomocą klawiatury, * prawidłowo posługuje się klawiaturą i myszą. | VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 46–47,  multibook, zajęcia 23. |
| 26 | Poznajemy Scratch | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów * programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie pojęć: *programowanie*, *język programowania.* * Poznanie zasad dotyczących korzystania z internetu. * Poznanie sposobu uruchamiania przeglądarki internetowej oraz edytora Scratch. * Poznanie elementów okna edytora Scratch. * Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. * Wyjaśnienie, na czym polega programowanie wizualne, czyli układanie bloczków z poleceniami dla duszka. * Rozwijanie umiejętności programowania duszka i sprawdzania działania programu. | Uczeń:   * rozumie znaczenie pojęć: *programowanie*, *język programowania,* * zna zasady dotyczące korzystania z internetu i stara się ich przestrzegać, * uruchamia okno przeglądarki internetowej pod opieką nauczyciela, * uruchamia edytor Scratch, * wskazuje elementy okna edytora Scratch (duszek, scena, bloczki, uruchamianie programu i zatrzymywanie jego działania), * wie, na czym polega wizualne programowanie (układanie bloczków z poleceniami dla duszka), * programuje duszka zgodnie z instrukcją i sprawdza działanie programu. | VII.1.1)  VII.1.3)  VII.2.1)  VII.2.2)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.3.3)  VII.5.3) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 48–49,  multibook, zajęcia 24. |
| 26 | Roboty wokół nas | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem | * Poznanie pojęcia*robot edukacyjny.* * Poznanie informacji na temat *Jak roboty pomagają ludziom w pracy.* * Poznanie wyglądu robota Dash służącego do nauki programowania. * Doskonalenie umiejętności układania zdań na temat robotów. * Rozwijanie umiejętności łączenia elementów graficznych w jedną całość w programie Paint. | Uczeń:   * rozumie pojęcie *robot edukacyjny,* * wie, do czego wykorzystywane są roboty, * umie wymienić czynności, w których roboty pomagają ludziom, * wie, do czego służy robot Dash, * układa zdania na temat robotów, * stosuje narzędzia programu Paint do łączenia elementów graficznych w jedną całość. | VII.1.3)  VII.2.2)  VII.3.1)  VII.3.2) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 50–51,  multibook, zajęcia 25. |
| 27–28 | Powtarzamy wiadomości | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Utrwalenie wiadomości o edytorze tekstu Microsoft Word i edytorze grafiki Paint. * Utrwalenie znajomości narzędzi edytora grafiki Paint. * Doskonalenie umiejętności rozpoznawania efektów użycia poszczególnych narzędzi edytora grafiki Paint. * Rozwijanie umiejętności dokonywania właściwego doboru narzędzi komputerowych do określonych poleceń. * Utrwalenie znajomości znaczenia skrótów klawiszowych dotyczących kopiowania i wklejania obrazków. * Utrwalanie znajomości układu klawiatury komputerowej. * Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową. * Doskonalenie umiejętności rozwiązywania krzyżówki i testu wyboru. | Uczeń:   * rozpoznaje ikony programówMicrosoft Word i Paint, * wie, do czego służą wybrane narzędzia programu Paint, rozpoznaje ich ikony, * wie, jak wyglądają efekty użycia poszczególnych narzędzi edytora grafiki Paint, * zna nazwy elementów zestawu komputerowego i wie, jak utrzymać porządek na stanowisku komputerowym, * wie, gdzie na klawiaturze znajdują się wybrane klawisze, * zna skróty klawiszowe dotyczące kopiowania i wklejania obrazków, * pisze wyrazy za pomocą klawiatury i posługuje się myszą komputerową, * wykorzystuje poznane wiadomości w praktyce, rozwiązuje krzyżówkę i test wyboru. | VII.1.3)  VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 52–53,  multibook, zajęcia 26. |
| 29 | Bawimy się  i uczymy przy komputerze | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie pojęć: *gra stolikowa, gra komputerowa*. * Poznanie zalet różnego rodzaju gier. * Poznanie niebezpieczeństw, jakie niesie ze sobą spędzanie zbyt dużej ilości czasu przy komputerze. * Utrwalanie znajomości ikon narzędzi edytora grafiki Paint. * Utrwalanie znajomości elementów zestawu komputerowego. * Utrwalanie znajomości przeznaczenia poznanych programów komputerowych. * Rozwijanie umiejętności wykorzystania poznanych wiadomości w praktyce. * Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową. * Doskonalenie umiejętności rozwiązywania testu typu *prawda-fałsz*. | Uczeń:   * rozumie pojęcia: *gra stolikowa, gra komputerowa*. * zna zalety różnego rodzaju gier, * wie, na jakie niebezpieczeństwa naraża się dziecko, które spędza przy komputerze zbyt dużo czasu, * rozpoznaje ikony programu Paint, * zna nazwy elementów zestawu komputerowego i wie, do czego służy każdy z nich, * wie, do czego służą poznane programy komputerowe, * sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą komputerową, * rozwiązuje test typu *prawda-fałsz* . | VII.1.3)  VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.5.1)  VII.5.2) | zeszyt  ćwiczeń,  s. 54–55,  multibook, zajęcia 27. |
| 31–33 | Zajęcia przeznaczone na powtórzenie i utrwalenie wiadomości i umiejętności (do dyspozycji nauczyciela). | | | | | |

1. według ramowego planu nauczania w szkołach publicznych, w klasach 1–3 szkoły podstawowej [↑](#footnote-ref-1)