

## Rozkład materiału edukacji informatycznej dla klasy 2

Numer zajęć w 3-letnim cyklu <sup>1</sup>	Temat	Zakres tematyki	Zadania	Oczekiwane efekty dydaktyczno-wychowawcze	Wymagania podstawy programowej	Uwagi o realizacji
1/34	Sekrety komputera	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Przypomnienie zasad właściwego zachowania się, obowiązujących w pracowni komputerowej.</li> <li>Przypomnienie wiedzy o poznanych elementach zestawu komputerowego.</li> <li>Poszerzanie wiadomości na temat zastosowania urządzeń komputerowych – wejścia i wyjścia.</li> <li>Poznanie znaczenia pojęć: <i>pamięć</i>, <i>pamięć komputerowa</i>, <i>pamięć wewnętrzna</i> (dysk twardy) i <i>pamięć zewnętrzna</i>.</li> <li>Zapoznanie się z zewnętrznymi nośnikami pamięci: pendrive'ami, dyskami zewnętrznymi, płytami – CD i DVD.</li> <li>Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą i klawiaturą.</li> <li>Doskonalenie umiejętności spostrzegania i zapamiętywania.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>rozumie podział urządzeń komputerowych na urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia,</li> <li>wymienia komputerowe urządzenia – wejścia i wyjścia,</li> <li>zna pojęcie <i>pamięci komputerowej</i> i rozróżnia jej rodzaje,</li> <li>wskazuje i nazywa nośniki pamięci zewnętrznej oraz dysk twardy komputera,</li> <li>potrafi wymienić urządzenia, które posiadają pamięć,</li> <li>wykonuje ćwiczenia interaktywne w multi-booku,</li> <li>posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – korzysta z myszy i klawiatury,</li> <li>ćwiczy swoją pamięć.</li> </ul>	VII 2.2) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	zeszyt ćwiczeń s. 2–3, multi-book, zajęcia 1.

<sup>1</sup> Według ramowego planu nauczania w szkołach publicznych, w klasach 1–3 szkoły podstawowej

2/35	Bezpiecz- nie przy kompu- terze	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumienie, analiza i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>• posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>• przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie zasad prawidłowego doboru krzesła i biurka, przeznaczonych do pracy przy komputerze.</li> <li>– Przypomnienie prawidłowej postawy ciała podczas pracy przy komputerze.</li> <li>– Poznanie zasad postępowania podczas dłuższej pracy przy komputerze.</li> <li>– Wyjaśnienie pojęć <i>Pulpit</i> oraz <i>ikona</i>.</li> <li>– Poznanie <i>Pulpitu</i> na stanowisku komputerowym w pracowni. Wyjaśnienie, co oznaczają wybrane ikony.</li> <li>– Przypomnienie sposobu prawidłowego włączania komputera i jego wyłączenia.</li> <li>– Omówienie sposobów uruchamiania programów na przykładzie programu Paint.</li> <li>– Kolorowanie rysunku w edytorze grafiki Paint.</li> <li>– Utrwalanie umiejętności posługiwania się myszą i klawiaturą.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia,</li> <li>– wie, jak prawidłowo siedzieć przy komputerze,</li> <li>– ogląda prezentację PowerPoint <i>Przy komputerze</i>, na temat zasad bezpiecznego korzystania z komputera,</li> <li>– umie wykonywać ćwiczenia rozluźniające,</li> <li>– stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera,</li> <li>– wie, co to jest <i>Pulpit</i> komputera, i rozpoznaje wybrane ikony,</li> <li>– posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia komputer i go wyłącza, korzysta z klawiatury i z myszy,</li> <li>– posługuje się wybranymi programami – uruchamia program Paint.</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 2.2) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1) VII 5.2) VII 5.3)</p>	książka dla ucznia, s. 4–5, płyta, zajęcia 2.
3/36	Zapisujemy swoje prace w komputerze i porządkujemy foldery	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumienie, analiza i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>• posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>• przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Przypomnienie znaczenia pojęcia <i>folder</i>.</li> <li>– Rozumienie znaczenia tworzenia folderów w celu utrzymania porządku w komputerze.</li> <li>– Tworzenie folderów oraz podfolderów, nadawanie im nazw zgodnie z instrukcją znajdującą się w książce dla ucznia.</li> <li>– Omówienie struktury folderów.</li> <li>– Porządkowanie plików.</li> <li>– Wdrażanie do poszanowania prac innych uczniów, zapisanych na szkolnych komputerach.</li> <li>– Zapisywanie efektów swojej pracy na pendrive.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służy folder,</li> <li>– umie tworzyć foldery i podfoldery,</li> <li>– samodzielnie tworzy i nazywa nowy folder,</li> <li>– korzysta z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – korzysta z myszy i klawiatury,</li> <li>– wie, że należy szanować prace innych uczniów zapisane na szkolnych komputerach,</li> <li>– rozwiązuje krzyżówkę,</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1) VII 5.2) VII 5.3)</p>	książka dla ucznia, s. 6–7, płyta, zajęcia 3.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>– Przypomnienie, jak działają poznane narzędzia programu Paint.</li> <li>– Posługiwanie się narzędziami programu Paint do wykonania obrazka.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności dokonywania właściwego doboru narzędzi komputerowych do określonych poleceń.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozpoznaje efekty graficzne, które zostały wykonane przy użyciu poszczególnych narzędzi edytora grafiki Paint,</li> <li>– posługuje się wybranymi narzędziami programu Paint do wykonania obrazka i zapisuje efekty swojej pracy na pendrivie.</li> </ul>		
4/37	Rysujemy różne kształty w edytorze grafiki Paint	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>• posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>• przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Rozpoznawanie figur geometrycznych i ich nazywanie.</li> <li>– Przypomnienie sposobu rysowania prostokąta, owalu i linii z zastosowaniem odpowiednich narzędzi programu Paint.</li> <li>– Przypomnienie sposobu rysowania kwadratu, koła i równej linii z użyciem klawisza <i>Ctrl</i>.</li> <li>– Poznanie narzędzia edytora grafiki Paint – <i>Wielokąt</i>.</li> <li>– Rysowanie różnych figur geometrycznych z wypełnieniem, z wykorzystaniem narzędzi programu Paint, zgodnie z instrukcją znajdującą się w książce dla ucznia.</li> <li>– Doskonalenie sprawności manualnej w posługiwaniu się myszą komputerową.</li> <li>– Zapisywanie efektów swojej pracy.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– posługuje się wybranymi narzędziami programu Paint – <i>Prostokąt, Oval, Wielokąt</i> – również z użyciem klawisza <i>Ctrl</i>,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia,</li> <li>– rysuje różne kształty z wypełnieniem w programie Paint,</li> <li>– wykonuje rysunki z różnych kształtów w edytorze grafiki Paint,</li> <li>– zapisuje efekty swojej pracy w komputerze,</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>– zna podstawowe figury geometryczne.</li> </ul>	VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 8–9, płyta, zajęcia 4.
5/38	Tworzymy komiks z wykorzystaniem narzędzia <i>Tekst</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>• posługiwanie się komputerem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie pojęcia <i>komiks</i>.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności posługiwania się narzędziem programu Paint – <i>Tekst</i>.</li> <li>– Poznanie możliwości wyboru rodzaju, wielkości i koloru czcionki na karcie <i>Narzędzia tekstu/ Tekst</i>.</li> <li>– Uzupełnianie komiksu – umieszczanie odpowiednich wypowiedzi w dymkach.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, co to jest komiks,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– stosuje narzędzie <i>Tekst</i> do wykonywania napisów (wyrazów z rodziny <i>przyjaciel</i> oraz przysłów o przyjaźni) – umie wybrać rodzaj, wielkość i kolor czcionki,</li> </ul>	VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.1) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 10–11, płyta, zajęcia 5.

		i jego oprogramowaniem • rozwijanie kompetencji społecznych • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa	– Wykorzystywanie różnych opcji narzędzia <i>Tekst</i> do zapisywania wyrazów z rodziny <i>przyjaciel</i> oraz przysłów o przyjaźni. – Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się poznanymi narzędziami programu Paint podczas wykonywania portretu przyjaciela. – Doskonalenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia. – Współpraca z rówieśnikami podczas wykonywania portretu przyjaciela w edytorze grafiki Paint.	– uzupełnia komiks, umieszczając odpowiednie wypowiedzi w dymkach, – wykonuje portret przyjaciela, posługując się wybranymi narzędziami programu Paint, – posługuje się myszą i klawiaturą, – umie zapisać wykonaną pracę, – współpracuje z rówieśnikami podczas wykonywania portretu przyjaciela.		
6/39	Odbicia lustrzane w edytorze grafiki Paint	• rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa	– Zapoznanie się z pojęciami: <i>symetria pozioma</i> , <i>symetria pionowa</i> . – Rozwijanie spostrzegawczości i wyobraźni przestrzennej uczniów przez rozpoznawanie położeń – pionowego i poziomego – obrazków i przedmiotów. – Poznanie narzędzia programu Paint – <i>Obróć lub przerzuć</i> . – Doskonalenie umiejętności praktycznego wykorzystania poznanego narzędzia i korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Doskonalenie umiejętności korzystania z opcji <i>Zaznaczenie przezroczyste</i> podczas przesuwania i łączenia fragmentów rysunków. – Doskonalenie umiejętności kopiowania obiektów graficznych i ich wklejania za pomocą kombinacji klawiszy: <i>Ctrl + C</i> , <i>Ctrl + V</i> . – Doskonalenie sprawności manualnej uczniów.	Uczeń: – wie, co to jest symetria, – umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – rozpoznaje położenie obrazków i przedmiotów – pionowe i poziome, – wykonuje rysunek za pomocą edytora grafiki Paint, – posługuje się narzędziami programu Paint – <i>Zaznacz</i> , <i>Przerzuć w poziomie</i> – oraz opcją <i>Zaznaczenie przezroczyste</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), – stosuje polecenia: <i>Kopiuuj</i> , <i>Wklej</i> , z wykorzystaniem kombinacji klawiszy: <i>Ctrl + C</i> , <i>Ctrl + V</i> , – sprawnie posługuje się myszą.	VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 12–13, płyta, zajęcia 6.

7/40	Rysujemy flagę za pomocą narzędzia <i>Krzywa</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>rozwijanie kompetencji społecznych</li> <li>przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Przypomnienie wiadomości na temat symboli narodowych Polski.</li> <li>Poznanie narzędzia programu Paint – <i>Krzywa</i>.</li> <li>Wykorzystanie nowo poznanego narzędzia <i>Krzywa</i> oraz innych znanych narzędzi programu Paint (<i>Linia, Zaznacz, Wypełnij kolorem</i>) do narysowania polskiej flagi narodowej.</li> <li>Doskonalenie umiejętności kopiowania obiektów graficznych i ich wklejania za pomocą kombinacji klawiszy: <i>Ctrl + C, Ctrl + V</i>.</li> <li>Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> <li>Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu wiedzy o Polsce.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>posługuje się wybranymi narzędziami programu Paint – <i>Krzywa, Linia, Wypełnij kolorem</i> – do narysowania polskiej flagi narodowej,</li> <li>stosuje polecenia: <i>Kopiuuj, Wklej</i>, z wykorzystaniem kombinacji klawiszy: <i>Ctrl + C, Ctrl + V</i>,</li> <li>umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu wiedzy o Polsce.</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.1) VII 5.1)</p>	książka dla ucznia, s. 14–15, płyta, zajęcie 7.
8/41	Kopiuujemy i wklejamy w edytorze grafiki Paint	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zapoznanie z symbolami Unii Europejskiej.</li> <li>Poznanie położenia wybranych państw na mapie Europy.</li> <li>Poznanie nazw państw sąsiadujących z Polską oraz ich flag narodowych.</li> <li>Wykonanie flagi Unii Europejskiej w programie Paint, z wykorzystaniem znanych narzędzi (<i>Zaznacz, Selektor kolorów, Wypełnij kolorem</i>) oraz kombinacji klawiszy: <i>Ctrl + C, Ctrl + V</i>.</li> <li>Kształcenie umiejętności kopiowania, wklejania oraz wycinania fragmentu rysunku (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wie, co to jest Unia Europejska,</li> <li>posługuje się wybranymi narzędziami programu Paint – <i>Zaznacz, Selektor kolorów, Wypełnij kolorem</i>,</li> <li>sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą,</li> <li>umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>stosuje polecenia: <i>Kopiuuj, Wklej</i>, z wykorzystaniem kombinacji klawiszy: <i>Ctrl + C, Ctrl + V</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>zna flagę Unii Europejskiej oraz nazwy wybranych państw europejskich i ich flagi narodowe.</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)</p>	książka dla ucznia, s. 16–17, płyta, zajęcie 8.

9–10/ 42–43	Kodujemy i rozwiązujemy zagadki	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>rozwijanie kompetencji społecznych</li> <li>przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poznanie pojęcia <i>kodowanie</i>.</li> <li>Rozwijanie umiejętności rozszyfrowywania kodu zapisanego za pomocą strzałek.</li> <li>Rozwijanie umiejętności zapisywania kodu za pomocą strzałek.</li> <li>Rozwijanie umiejętności kodowania i rozkodowywania obrazka z użyciem podanego kodu.</li> <li>Rozumienie algorytmu odnajdywania ukrytej liczby.</li> <li>Ćwiczenie spostrzegawczości oraz myślenia logicznego.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wie, co oznacza pojęcie <i>kodowanie</i>,</li> <li>rozumie ideę kodowania informacji,</li> <li>odnajduje zakodowaną trasę,</li> <li>rozszyfrowuje kod zapisany za pomocą strzałek,</li> <li>samodzielnie zapisuje kod za pomocą strzałek,</li> <li>koduje i rozkodowuje obrazek z użyciem podanego kodu.</li> </ul>	<p>VII 1.2) VII 1.3) VII 2.2) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.1) VII 5.1)</p>	książka dla ucznia, s. 18–19, płyta, zajęcia 9.
11/44	Piszemy za pomocą klawiatury	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poznanie pojęcia <i>hobby</i>.</li> <li>Doskonalenie umiejętności posługiwania się narzędziem programu Paint – <i>Tekst</i>.</li> <li>Poznanie możliwości wyboru rodzaju, wielkości i koloru czcionki na karcie <i>Narzędzia tekstu/ Tekst</i>.</li> <li>Poznanie sposobu pisania tekstu w kolorowym polu tekstowym.</li> <li>Doskonalenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> <li>Poznanie sposobu pisania wielkich liter z użyciem klawisza <i>Shift</i>.</li> <li>Kształcenie umiejętności pisania liter i wyrazów za pomocą klawiatury.</li> <li>Doskonalenie znajomości układu klawiszy na klawiaturze komputera.</li> <li>Doskonalenie umiejętności segregowania liter zgodnie z rodzajem i kolorem czcionki.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>pisze litery i wyrazy za pomocą klawiatury,</li> <li>stosuje narzędzie <i>Tekst</i> – umie wybrać rodzaj i wielkość czcionki oraz wykonuje napisy na kolorowym tle,</li> <li>potrafi pisać wielkie litery dwoma sposobami,</li> <li>korzysta z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>wykonuje rysunek, posługując się wybranymi narzędziami programu Paint,</li> <li>opowiada o swoim hobby,</li> <li>prawidłowo segreguje litery.</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)</p>	książka dla ucznia, s. 20–21, płyta, zajęcia 10.

12/45	List w edytorze tekstu Word	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozumienie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Przypomnienie zasad pisania listu.</li> <li>Przypomnienie sposobów uruchomienia programu Word.</li> <li>Zapoznanie z budową okna programu Word.</li> <li>Doskonalenie umiejętności wyrównywania tekstu i pisania kolorową czcionką.</li> <li>Poznanie sposobów usuwania znaków napisanych z prawej i z lewej strony kursora, z użyciem klawiszy <i>Backspace</i> i <i>Delete</i>.</li> <li>Przypomnienie działania klawiszy: <i>Shift</i>, <i>Alt</i>, <i>Spacja</i>, <i>Caps Lock</i>, <i>Enter</i>.</li> <li>Praktyczne wykorzystanie programu Word do napisania listu.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wie, co powinien zawierać list,</li> <li>uruchamia program Word i zna podstawowe elementy jego okna,</li> <li>posługuje się wybranymi narzędziami programu Word – <i>Kolor czcionki</i>, <i>Rozmiar czcionki</i>, <i>Wyrównanie tekstu</i>,</li> <li>pisze wyrazy i zdania za pomocą klawiatury oraz uzupełnia list do Mikołaja,</li> <li>umie usuwać znaki napisane z prawej i z lewej strony kursora z użyciem klawiszy <i>Backspace</i> i <i>Delete</i>,</li> <li>zna działanie wybranych klawiszy,</li> <li>rozwiązuje krzyżówkę,</li> <li>zna tradycje związane z mikołajkami.</li> </ul>	<p>VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)</p>	książka dla ucznia, s. 22–23, płyta, zajęcia 11.
13/46	Kolorowa zima w programach Paint i Word	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poznanie opcji programu Paint – <i>Edytuj kolory/ Kolory niestandardowe</i>.</li> <li>Praktyczne wykorzystanie <i>Kolorów niestandardowych</i> do wykonania rysunku w programie Paint.</li> <li>Kształcenie umiejętności umieszczania pracy graficznej, wykonanej w programie Paint, w pliku Word, zgodnie z instrukcją znajdującą się w książce dla ucznia (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności), dwoma sposobami.</li> <li>Wykorzystanie funkcji <i>Kopiuj/ Wklej</i> przez użycie skrótów klawiszowych.</li> <li>Doskonalenie umiejętności zapisywania efektów swojej pracy.</li> <li>Zwrócenie uwagi na zachowanie bezpieczeństwa podczas wypoczynku zimowego.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>posługuje się wybranymi narzędziami programu Word (w tym <i>Kolory niestandardowe</i>, <i>Elipsa</i>) do wykonania rysunku,</li> <li>pisze wyrazy za pomocą klawiatury,</li> <li>umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>potrafi przenieść obrazek wykonany w edytorze grafiki do dokumentu tekstowego,</li> <li>korzysta z funkcji <i>Kopiuj/ Wklej</i> przez użycie skrótów klawiszowych,</li> <li>sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>zna zasady bezpieczeństwa obowiązujące podczas zabaw zimowych.</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)</p>	książka dla ucznia, s. 24–25, płyta, zajęcia 12.

14/47	Życzenia w <i>Obramowaniu</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kształcenie umiejętności pisania za pomocą klawiatury.</li> <li>Przypomnienie zasad pisania życzeń.</li> <li>Praktyczne wykorzystanie programu Word do napisania życzeń.</li> <li>Doskonalenie umiejętności używania klawiszy <i>Delete</i> i <i>Backspace</i> do nanoszenia poprawek w tekście.</li> <li>Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> <li>Zapoznanie się z umiejętnością wstawiania <i>Obramowania</i> oraz wybranych <i>Kształtów</i> w programie Word (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku z wykonaną pracą.</li> <li>Przypomnienie dat Dnia Babci i Dnia Dziadka.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>pisze życzenia w edytorze tekstu Word za pomocą klawiatury,</li> <li>potrafi posługiwać się klawiszami <i>Backspace</i> i <i>Delete</i> do nanoszenia poprawek w napisanym tekście,</li> <li>umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>umie wstawić obramowanie strony w programie Word,</li> <li>potrafi wstawić wybrane <i>Kształty</i> w edytorze tekstu Word,</li> <li>zapisuje efekty swojej pracy,</li> <li>wie, kiedy jest Dzień Babci i Dzień Dziadka.</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 1.2) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)</p>	książka dla ucznia, s. 26–27, płyta, zajęcia 13.
15/48	Wstawiamy ozdobne napisy <i>WordArt</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Przypomnienie zasad pisania zaproszenia.</li> <li>Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> <li>Kształcenie umiejętności wstawiania obiektów <i>WordArt</i> w programie Word (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>Praktyczne wykorzystanie programu Word do napisania zaproszenia za pomocą klawiatury.</li> <li>Używanie klawiszy <i>Delete</i> i <i>Backspace</i> do nanoszenia poprawek w tekście.</li> <li>Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku z wykonaną pracą.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wie, co powinno zawierać zaproszenie; pisze wyrazy i zdania w edytorze tekstu Word za pomocą klawiatury,</li> <li>umie wstawić obiekt <i>WordArt</i> do tekstu w programie Word,</li> <li>umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>korzysta z klawiszy: <i>Backspace</i> i <i>Delete</i>, do wprowadzania poprawek w tekście,</li> <li>zapisuje efekty swojej pracy.</li> </ul>	<p>VII 1.3) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)</p>	książka dla ucznia, s. 28–29, płyta, zajęcia 14.



16/49	Internet – oknem na świat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>• posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>• przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie pojęć: <i>internet, internauta, netykieta</i>.</li> <li>– Poznanie sposobu połączenia się z internetem (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Wyjaśnienie, czym są strona WWW oraz przeglądarka internetowa.</li> <li>– Poznanie zasad właściwego zachowania się w internecie (netykiety).</li> <li>– Kształcenie umiejętności zachowania bezpieczeństwa w internecie.</li> <li>– Zapoznanie się ze sposobem wyszukiwania potrzebnych informacji w wybranej przeglądarce internetowej.</li> <li>– Praktyczne korzystanie z przeglądarki internetowej oraz zasobów internetu.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, czym jest internet i na czym polega netykieta,</li> <li>– umie połączyć się z internetem (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– wie, co to jest netykieta, i zna jej zasady,</li> <li>– ogląda prezentację PowerPoint <i>Netykieta</i>, na temat zasad właściwego zachowania się w internecie,</li> <li>– wyszukuje informacje w przeglądarce internetowej,</li> <li>– stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z internetu,</li> <li>– rozwiązuje krzyżówkę,</li> <li>– pisze wyrazy za pomocą klawiatury i sprawnie posługuje się myszą.</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 3.1) VII 3.2) VII 3.3) VII 5.1) VII 5.2) VII 5.3)</p>	książka dla ucznia, s. 30–31 płyta, zajęcia 15.
17/50	Szukamy informacji w internecie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>• posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>• przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kształcenie umiejętności pozyskiwania wiedzy z nowego źródła, jakim jest internet.</li> <li>– Praktyczne korzystanie z przeglądarki internetowej oraz zasobów internetu do poszerzenia swojej wiedzy na temat książek.</li> <li>– Odróżnianie przeglądarki internetowej od wyszukiwarki internetowej.</li> <li>– Przypomnienie o zasadzie poszanowania praw autorskich.</li> <li>– Wykonywanie ilustracji do książki w edytorze grafiki.</li> <li>– Poszerzanie wiadomości o ulubionych książkach dla dzieci i ich bohaterach.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– umie połączyć się z internetem,</li> <li>– wyszukuje informacje na określony temat za pomocą przeglądarki internetowej (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– wie, czym się różni przeglądarka internetowa od wyszukiwarki internetowej,</li> <li>– stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z internetu,</li> <li>– wykonuje ilustrację do ulubionej książki w edytorze grafiki,</li> <li>– wypowiada się na temat swoich ulubionych książek.</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 3.3) VII 5.1) VII 5.2) VII 5.3)</p>	książka dla ucznia, s. 32–33, płyta, zajęcia 16.
18/51	Korzystamy z encyklopedii	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie pojęć: <i>encyklopedia, Wikipedia</i>.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności uruchamiania wybranej przeglądarki internetowej.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– umie połączyć się z internetem,</li> <li>– wie, co to jest Wikipedia i do czego służy,</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1)</p>	książka dla ucznia, s. 34–35, płyta,

	interne- towej	mów z wykorzy- staniem kompu- tera <ul style="list-style-type: none"> <li>• posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>• przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie zasad korzystania z encyklopedii internetowej.</li> <li>– Kształcenie umiejętności wpisywania adresów stron WWW w przeglądarce internetowej i wyświetlania stron.</li> <li>– Wykorzystywanie zasobów internetu w celu wyszukania potrzebnych informacji</li> <li>– Wykonywanie rysunku w edytorze grafiki.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyszukuje informacje na określony temat w encyklopedii internetowej (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– wpisuje podane przez nauczyciela adresy stron WWW w przeglądarce internetowej i wyświetla strony,</li> <li>– stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z internetu i multimedialnych,</li> <li>– wykonuje rysunek w edytorze grafiki.</li> </ul>	VII 3.2) VII 3.3) VII 5.1) VII 5.2) VII 5.3)	zajęcia 17.
19–20/ 52–53	Szyfro- wanie – kodowa- nie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>• posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>• rozwijanie kompetencji społecznych</li> <li>• przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie pojęć: <i>szyfr, szyfrowanie</i>.</li> <li>– Rozumienie, czym jest kodowanie obrazka.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności szyfrowania i rozszyfrowywania obrazków oraz podanych haseł przy użyciu podanego kodu-szyfru.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności tworzenia sekwencji poleceń w celu znalezienia drogi w labiryncie.</li> <li>– Współzawodnictwo pomiędzy rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i></li> <li>– Ćwiczenie spostrzegawczości oraz myślenia logicznego.</li> </ul>	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie znaczenie pojęć: <i>szyfr, szyfrowanie</i>,</li> <li>– rozumie, czym jest kodowanie obrazka,</li> <li>– umie szyfrować i rozszyfrowywać obrazki oraz podane hasła przy użyciu podanego kodu-szyfru,</li> <li>– umie tworzyć sekwencje poleceń w celu znalezienia drogi w labiryncie,</li> <li>– współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i></li> </ul>	VII 1.1) VII 1.2) VII 1.3) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 4.1) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 36–37, płyta, zajęcia 18.
21/54	Animu- jemy duszka w środo- wisku Scratch	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów</li> <li>• programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie pojęć: <i>programowanie, język programowania, Scratch, skrypt, animacja</i>.</li> <li>– Poznanie sposobu uruchamiania edytora Scratch online.</li> <li>– Przypomnienie znaczenia elementów okna edytora Scratch.</li> <li>– Przypomnienie, na czym polega programowanie wizualne, czyli układanie bloków z poleceniami dla duszka.</li> </ul>	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie znaczenie pojęć: <i>programowanie, język programowania</i>,</li> <li>– wie, co to są: Scratch, skrypt, animacja,</li> <li>– ogląda prezentację PowerPoint <i>Netykieta</i>, na temat programowania wizualnego Scratch,</li> <li>– uruchamia edytor Scratch,</li> </ul>	VII 1.1) VII 1.3) VII 2.1) VII 2.2) VII 3.1) VII 3.2) VII 3.3) VII 5.3)	książka dla ucznia, s. 38–39, płyta, zajęcia 19.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>• przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Zapoznanie się z prezentacją PowerPoint <i>Programowanie Scratch</i>.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności programowania duszka i sprawdzania działania programu.</li> <li>– Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wskazuje wybrane elementy okna edytora Scratch,</li> <li>– rozumie, czym jest programowanie wizualne,</li> <li>– programuje duszka zgodnie z instrukcją i sprawdza działanie programu,</li> <li>– potrafi korzystać z podanej instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i></li> </ul>		
22/55	Modele zwierząt w Paint 3D	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>• posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>• przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Przypomnienie znaczenia różnicy pomiędzy figurami płaskimi (2D) i obiektami przestrzennymi (3D).</li> <li>– Rozwijanie umiejętności uruchamiania edytora grafiki Paint 3D.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności wykorzystania narzędzia programu Paint 3D – <i>Kształty 3D</i> – do wstawienia <i>Obiektu 3D</i> – rybki.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności zmiany rozmiaru obiektów 3D, ich kolorowania i obracania.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności malowania tła za pomocą narzędzia <i>Pędzle</i> oraz opcji <i>Dodaj kolor</i>.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności cofania wykonanych czynności i zapisywania wykonanej pracy w aplikacji Paint 3D.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności obserwowania modeli 3D na zdjęciach w galerii.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, czym się różnią figury płaskie (2D) i obiekty przestrzenne (3D),</li> <li>– potrafi uruchomić edytor grafiki Paint 3D,</li> <li>– posługuje się narzędziem programu Paint 3D – <i>Kształty 3D</i> – do wstawienia <i>Obiektu 3D</i> (rybki),</li> <li>– potrafi korzystać z podanej instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– umie zmienić rozmiar i kolor obiektu 3D oraz go obracać,</li> <li>– potrafi cofnąć wykonane czynności,</li> <li>– maluje tło za pomocą narzędzia <i>Pędzle</i> oraz opcji <i>Dodaj kolor</i>,</li> <li>– umie zapisać wykonaną pracę w aplikacji Paint 3D,</li> <li>– obserwuje modele 3D na zdjęciach.</li> </ul>	VII.1.1) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 40–41, płyta, zajęcia 20.
23/56	Komputery	<ul style="list-style-type: none"> <li>• posługiwanie się komputerem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie znaczenia pojęcia <i>komputer</i>.</li> <li>– Poznanie historii komputerów.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie, jakim urządzeniem jest komputer oraz jak się zmieniały komputery,</li> </ul>	VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1)	książka dla ucznia, s. 42–43,

	dawniej i dziś	i jego oprogramowaniem • rozwijanie kompetencji społecznych • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa	– Rozwijanie umiejętności uruchamiania edytora tekstu Word i zapisywania w nim zdań. – Rozwijanie umiejętności pisanie zdań za pomocą klawiatury. – Doskonalenie umiejętności wykonywania rysunku w edytorze grafiki, na określony temat. – Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i> – Rozwijanie umiejętności obserwowania dawnych komputerów i nowoczesnych komputerów na zdjęciach w galerii.	– uruchamia edytor tekstu Word i zapisuje w nim zdania, – pisze zdania za pomocą klawiatury, – wykonuje rysunek w edytorze grafiki, na określony temat, – rozróżnia laptop, smartfon i tablet, – rozwiązuje quiz <i>Prawda czy fałsz?</i> na temat historii komputerów, – współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu, – obserwuje dawne i nowoczesne komputery na zdjęciach.	VII 3.2) VII 4.1) VII 5.1)	płyta, zajęcia 21.
24/57	Przeglądamy zdjęcia i dodajemy do nich efekty graficzne	• rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • rozwijanie kompetencji społecznych • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa	– Poznanie sposobu działania przeglądarki <i>Zdjęcia</i> , systemu Windows, i elementów jej okna. – Przeglądanie zdjęć za pomocą przeglądarki <i>Zdjęcia</i> . – Rozwijanie umiejętności obserwowania różnych komputerów na zdjęciach w galerii. – Kształcenie umiejętności dodawania efektów graficznych do zdjęcia komputera z użyciem edytora grafiki Paint 3D. – Doskonalenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia. – Rozwijanie umiejętności rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i> , dotyczącego znajomości ikon narzędzi edytora grafiki Paint 3D. – Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i>	Uczeń: – wie, do czego służy przeglądarka <i>Zdjęcia</i> systemu Windows, – zna elementy okna przeglądarki <i>Zdjęcia</i> , – przegląda zdjęcia za pomocą przeglądarki <i>Zdjęcia</i> , – obserwuje komputery na zdjęciach, – umie dodać efekt graficzny do zdjęcia z użyciem edytora Paint 3D, – potrafi korzystać z podanej instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), – zna ikony narzędzi edytora Paint 3D, – rozwiązuje quiz <i>Prawda czy fałsz?</i> , – współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu.	VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.1) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 44–45, płyta, zajęcia 22.

25/58	Rozwiązujemy zagadki matematyczne z Kalkulatorem	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów</li> <li>posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poznanie nowego sposobu uruchamiania programu Kalkulator.</li> <li>Przypomnienie znaczenia wybranych elementów okna programu Kalkulator.</li> <li>Poznanie funkcji kasowania wyświetlonej liczby (CE) oraz kasowania obliczeń (C).</li> <li>Kształcenie umiejętności wykonywania obliczeń za pomocą programu Kalkulator – z wykorzystaniem klawiatury numerycznej lub okna programu.</li> <li>Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania klawiatury numerycznej.</li> <li>Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania działań matematycznych.</li> <li>Ćwiczenie spostrzegawczości oraz myślenia logicznego.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>umie uruchomić program Kalkulator,</li> <li>zna wybrane elementy okna programu Kalkulator,</li> <li>stosuje funkcje kasowania wyświetlonej liczby (CE) oraz kasowania obliczeń (C),</li> <li>wykonuje obliczenia matematyczne w programie Kalkulator – z wykorzystaniem klawiatury numerycznej lub okna programu,</li> <li>pamięciowo dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli liczby, sprawdza wyniki w programie Kalkulator,</li> <li>rozwiązuje krzyżówkę,</li> <li>współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania działań matematycznych.</li> </ul>	<p>VII 1.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)</p>	książka dla ucznia, s. 46–47, płyta, zajęcia 23.
26/59	Sprawdzamy aktualną datę i godzinę oraz pisownię wyrazów	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>rozwijanie kompetencji społecznych</li> <li>przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poznanie skutków spędzania zbyt wielu godzin przy komputerze.</li> <li>Rozumienie, że spędzanie zbyt wielu godzin przy komputerze szkodzi zdrowiu.</li> <li>Przypomnienie prawidłowej postawy ciała podczas pracy przy komputerze.</li> <li>Doskonalenie umiejętności odczytywania godzin na zegarze i dokonywania obliczeń zegarowych.</li> <li>Poznanie zegara znajdującego się w komputerze.</li> <li>Poznanie narzędzia programu Word – <i>Pisownia i gramatyka</i>.</li> <li>Doskonalenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna skutki spędzania zbyt wielu godzin przy komputerze,</li> <li>wie, ile czasu dziecko może spędzać przy komputerze, aby nie szkodzić swojemu zdrowiu,</li> <li>prawidłowo siedzi przy komputerze,</li> <li>wie, gdzie znajduje się zegar w komputerze,</li> <li>umie odczytywać godziny i minuty na zegarze,</li> <li>pisze zdania za pomocą klawiatury,</li> <li>umie sprawdzać pisownię wyrazów i poprawia popełnione przez siebie błędy,</li> <li>umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.1) VII 5.1)</p>	książka dla ucznia, s. 48–49, płyta, zajęcia 24.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>– Wyrabianie nawyku sprawdzania pisowni w słowniku ortograficznym oraz dostrzeganie zalet pisania za pomocą komputera.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności ortograficznych.</li> <li>– Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– doskonalili swoje umiejętności ortograficzne,</li> <li>– współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu o skutkach spędzania zbyt wielu godzin przy komputerze.</li> </ul>		
27/60	Wakacyjne plany z edytorem grafiki Paint	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>• posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>• przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Rozwijanie umiejętności wypowiadania się na temat swoich planów wakacyjnych.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności wyszukiwania w internecie potrzebnych informacji.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności praktycznego wykorzystania znanych narzędzi programu Paint do wykonania pracy plastycznej i jej podpisania.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> <li>– Poszukiwanie drogi w labiryncie.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wypowiada się na temat swoich planów wakacyjnych,</li> <li>– wie, jak wyszukać w internecie potrzebne informacje,</li> <li>– sprawnie posługuje się poznanymi narzędziami programu Paint,</li> <li>– wykonuje rysunek za pomocą edytora grafiki Paint,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– odnajduje drogę w labiryncie.</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1) VII 5.3)</p>	książka dla ucznia, s. 50–51, płyta, zajęcia 25.
28-29/61-62	Powtarzamy wiadomości	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>• posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>• rozwijanie kompetencji społecznych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doskonalenie umiejętności rozpoznawania i nazywania urządzeń komputerowych.</li> <li>– Powtórzenie i utrwalenie wiadomości i umiejętności zdobytych podczas zajęć edukacji informatycznej w klasie 2.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności odgadywania zagadek.</li> <li>– Utrwalenie znajomości narzędzi edytora grafiki Paint oraz edytora tekstu Word.</li> <li>– Wykorzystanie w praktyce zdobytych umiejętności i zdobytej wiedzy do wykonania rysunku w edytorze grafiki oraz wstawiania go do pliku Word.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– zna nazwy elementów zestawu komputerowego i wie, jak utrzymać porządek na stanowisku komputerowym,</li> <li>– wie, do czego służą poznane programy komputerowe,</li> <li>– zna działanie poznanych narzędzi programów Paint i Word, rozpoznaje ich ikony,</li> <li>– wykonuje rysunek w edytorze grafiki i wstawia go do pliku Word,</li> <li>– pisze wyrazy za pomocą klawiatury i posługuje się myszą komputerową,</li> <li>– rozwiązuje quiz <i>Prawda czy fałsz?</i> i test wyboru – dotyczące wykorzystania w praktyce</li> </ul>	<p>VII 1.3) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.1) VII 5.1)</p>	książka dla ucznia, s. 52–53, płyta, zajęcia 26.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i> i testu wyboru.</li> <li>– Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i> i testu wyboru.</li> </ul>	<p>umiejętności i wiedzy zdobytych podczas zajęć komputerowych,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i> i testu wyboru.</li> </ul>		
30/63	Wakacyjne podróże	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</li> <li>• posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</li> <li>• przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie internetowego portalu pasażera.</li> <li>– Zapoznanie się z możliwością wyszukiwania informacji na temat rozkładu jazdy pociągów i zakupu biletu kolejowego.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> <li>– Wykonywanie rysunku o tematyce wakacyjnej w edytorze grafiki Paint oraz zapisywanie swoich planów wakacyjnych w edytorze tekstu Word.</li> <li>– Rozwijanie wyobraźni i umiejętności planowania swojego czasu wolnego podczas wakacji.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności rozwiązywania zadania matematycznego z wykorzystaniem programu Kalkulator.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– potrafi skorzystać z internetowego portalu pasażera, aby wyszukać odpowiednie połączenie kolejowe,</li> <li>– wie, że na portalu pasażera można również dokonać zakupu biletu,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– planuje swoje wakacyjne podróże,</li> <li>– wykonuje rysunek o tematyce wakacyjnej w edytorze grafiki Paint,</li> <li>– zapisuje zdania opisujące swoje plany wakacyjne w edytorze tekstu Word,</li> <li>– rozwiązuje zadanie matematyczne z wykorzystaniem programu Kalkulator.</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.3.3) VII.5.1) VII.5.3)</p>	książka dla ucznia, s. 54–55, płyta, zajęcia 27.
31–33/ 64–66	Zajęcia przeznaczone na powtórzenie i utrwalenie wiadomości i umiejętności uczniów (do dyspozycji nauczyciela).					