

# **ROZKŁAD MATERIAŁU**

## **„ALE TO CIEKAWE - INFORMATYKA”**

Rozkład może być modyfikowany  
(nieobecność nauczyciela, nieobecność klasy  
- wyjście, wycieczka, dostosowanie do tempa  
postępów uczniów, wydarzenia okolicznościowe,  
dostępność programów komputerowych)

**KLASA 3A**  
**ROK SZKOLNY 2025/2026**  
**mgr Agnieszka Bartosik**

**EDUKACJA INFORMATYCZNA**  
**Rozkład materiału nauczania dla klasy 3**

Numer zajęć w 3-letnim cyklu <sup>1</sup>	Temat	CEL OGÓLNY Z PRZEWODNIKA	Zakres tematyki	Zadania	Oczekiwane efekty dydaktyczno-wychowawcze	Wymagania podstawy programowej
1/67	<b>1. Znamy zasady pracy przy komputerze</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utrwalenie zasad pracy przy komputerze oraz wiedzy na temat podziału urządzeń peryferyjnych komputera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozumienie 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 regulaminu obowiązującego w szkolnej pracowni komputerowej.</li> <li>– Poszerzanie wiedzy o elementach zestawu komputerowego oraz o zastosowaniu urządzeń peryferyjnych komputera.</li> <li>– Poszerzanie wiadomości na temat podziału urządzeń peryferyjnych na urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia.</li> <li>– Przypomnienie o konieczności porządkowania swoich danych przechowywanych w komputerze, z wykorzystaniem folderów i podfolderów.</li> <li>– Kształcenie umiejętności zakładania folderów, w których będą przechowywane prace uczniów.</li> <li>– Poznanie zasad pracy przy komputerze oraz zagrożeń wynikających z</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– zna regulamin pracowni komputerowej,</li> <li>– zna nazwy elementów zestawu komputerowego i potrafi je wskazać,</li> <li>– umie wymienić peryferyjne urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia,</li> <li>– wie, do czego służą poszczególne urządzenia peryferyjne,</li> <li>– wie, dlaczego należy porządkować pliki i foldery przechowywane w komputerze,</li> <li>– umie założyć folder przeznaczony na swoje prace zapisane w plikach graficznych i tekstowych,</li> <li>– potrafi porządkować swoje pliki i foldery przechowywane w komputerze,</li> </ul>	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1) VII.5.2)

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

				<p>korzystania z komputera i internetu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową.</li> <li>– Oglądanie pokazu PowerPoint pt. <i>Zasady pracy przy komputerze</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– posługuje się myszą i klawiaturą w podstawowym zakresie,</li> <li>– ogląda pokaz PowerPoint pt. <i>Zasady pracy przy komputerze</i>,</li> <li>– wie, jak bezpiecznie korzystać z komputera i internetu.</li> </ul>	
2/68	<b>2. Piszemy rymowanki o szkole. Zmieniamy kolor i wielkość czcionki</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utrwalenie umiejętności formatowania tekstu w edytorze tekstu Word.</li> </ul>	<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 znaczenia pojęcia <i>plik</i>.</li> <li>– Przypomnienie sposobów uruchamiania edytora tekstu Word.</li> <li>– Poznanie sposobów tworzenia nowego dokumentu za pomocą poleceń: <i>Plik, Nowy</i>.</li> <li>– Poznanie sposobów zaznaczania fragmentów tekstu za pomocą kursora myszy.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności zmiany kroju, koloru i rozmiaru czcionki.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności korygowania ewentualnych błędów w napisanym tekście.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności pisanie rymowanek na temat szkoły.</li> <li>– Obserwacja w galerii zdjęć z życia szkoły.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie znaczenie pojęcia <i>plik</i>,</li> <li>– umie uruchomić program Word,</li> <li>– porządkuje czynności, które należy wykonać, aby uruchomić edytor tekstu Word,</li> <li>– umie utworzyć nowy dokument za pomocą poleceń: <i>Plik, Nowy</i>,</li> <li>– potrafi zaznaczyć fragmenty tekstu za pomocą kursora myszy,</li> <li>– umie zmieniać krój, kolor i rozmiar czcionki w tekście,</li> <li>– podczas pracy korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– samodzielnie redaguje i zapisuje rymowanki o szkole, zmieniając kolor i rozmiar czcionki,</li> <li>– umie poprawić błędy w napisanym tekście,</li> </ul>	<p>VII.1.1) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>

					<ul style="list-style-type: none"> <li>– obserwuje w galerii zdjęcia z życia szkoły.</li> </ul>	
3/69	<b>3. Redagujemy ogłoszenie. Stosujemy narzędzia</b> – <i>Interlinia, Data i godzina</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozwijanie umiejętności redagowania ogłoszenia z wykorzystaniem szablonów dostępnych w programie Word. Poznanie narzędzi edytora tekstu Word – Interlinia, Data i godzina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozumienie 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 znaczenia pojęcia <i>interlinia</i>.</li> <li>– Poznanie sposobu stosowania narzędzia <i>Interlinia</i>.</li> <li>– Poznanie sposobu wykorzystywania szablonów dostępnych w programie Word do napisania ogłoszenia.</li> <li>– Poznanie sposobu wstawiania daty w pliku Word.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności stosowania opcji <i>Wyrównywanie tekstu</i> oraz zmiany rozmiaru, kroju i koloru czcionki.</li> <li>– Kształcenie umiejętności odszukiwania na <i>Pasku narzędzi</i> przycisków narzędzi edytora tekstu Word oraz rozpoznawania ich ikon.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>– Przypomnienie zasad redagowania ogłoszenia.</li> <li>– Wyrabianie nawyku dbania o estetykę tekstów pisanych na komputerze.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie znaczenie pojęcia <i>interlinia</i>,</li> <li>– wie, jakie efekty daje zastosowanie narzędzia <i>Interlinia</i>,</li> <li>– stosuje opcję <i>Wyrównanie tekstu</i>,</li> <li>– zna zasady redagowania ogłoszenia,</li> <li>– umie napisać ogłoszenie z wykorzystaniem szablonów dostępnych w programie Word,</li> <li>– potrafi wstawić aktualną datę do pliku Word,</li> <li>– umie zmienić rozmiar, kolor i krój czcionki, aby tekst był czytelny i dobrze widoczny,</li> <li>– rozpoznaje ikony narzędzi programu Word,</li> <li>– podczas pracy korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– zwraca uwagę na estetykę wykonanego ogłoszenia.</li> </ul>	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)

4/70	<b>4. Ilustrujemy baśnie. Zmieniamy wygląd elementów graficznych</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozwijanie umiejętności wstawiania obrazków do tekstu. Poznanie podstawowych wiadomości na temat prawa autorskiego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozumienie 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 podstawowych informacji dotyczących prawa autorskiego w zakresie licencji Creative Commons.</li> <li>Poznanie sposobu wstawiania obrazków w tekście za pomocą opcji <i>Obrazy online</i>,</li> <li>Doskonalenie umiejętności wyszukiwania określonych obrazków i zdjęć.</li> <li>Poznanie sposobu ustawiania elementów graficznych względem tekstu – styl otaczania <i>Równy z tekstem</i>.</li> <li>Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>Praktyczne stosowanie poznanych umiejętności do zilustrowania baśni obrazkami, z zastosowaniem zasad prawa autorskiego.</li> <li>Doskonalenie umiejętności zapisywania efektów swojej pracy przy komputerze.</li> <li>Obserwacja baśniowych ilustracji w galerii.</li> <li>Oglądanie pokazu PowerPoint pt. <i>Prawo autorskie</i>.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ma podstawową wiedzę dotyczącą prawa autorskiego w zakresie licencji Creative Commons,</li> <li>umie wyszukiwać określone obrazki w internecie za pomocą opcji <i>Obrazy online</i>,</li> <li>zna sposób wstawiania obrazków do tekstu,</li> <li>stosuje się do zasad prawa autorskiego podczas wstawiania obrazków do tekstu,</li> <li>potrafi zastosować styl otaczania <i>Równy z tekstem</i>,</li> <li>podczas pracy korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>rozpoznaje baśnie po ich fragmentach oraz ilustruje je obrazkami,</li> <li>zapisuje efekty swojej pracy przy komputerze,</li> <li>obserwuje baśniowe ilustracje w galerii,</li> <li>ogląda pokaz PowerPoint pt. <i>Prawo autorskie</i>.</li> </ul>	<p>VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1) VII.5.2) VII.5.3)</p>
5/71	<b>5. Tworzymy wizytówki z wykorzystaniem pola tekstowego i je drukujemy</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozwijanie umiejętności tworzenia wizytówek z wykorzystaniem pola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poznanie znaczenia pojęcia <i>wizytówka</i>.</li> <li>Poznanie sposobu wstawiania pola tekstowego w pliku Word i jego formatowania.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wie, co to jest <i>wizytówka</i>, i rozumie, do czego służy,</li> <li>wstawia pole tekstowe w pliku Word i je formatuje,</li> </ul>	<p>VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.4.1) VII.5.1)</p>

		tekstowego, obrazków i napisów WordArt. Kształcenie umiejętności drukowania.	<ul style="list-style-type: none"> <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 sposobu tworzenia wizytówki z wykorzystaniem pola tekstowego.</li> <li>– Poznanie sposobu użycia ozdobnych napisów WordArt z wykorzystaniem opcji <i>Szybkie style</i>.</li> <li>– Poznanie sposobu wyboru koloru obramowania wizytówki i koloru jej wypełnienia z użyciem opcji <i>Szybkie style</i>.</li> <li>– Poznanie różnych opcji drukowania dokumentów.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności wstawiania clipartów.</li> <li>– Przypomnienie, jakim urządzeniem jest drukarka.</li> <li>– Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i> (praktyczne stosowanie poznanych umiejętności do tworzenia i drukowania wizytówek).</li> <li>– Przypomnienie o estetyce wykonania pracy i czytelności jej odbioru.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– używa ozdobnych napisów WordArt z wykorzystaniem opcji <i>Szybkie style</i>,</li> <li>– wybiera kolor obramowania wizytówki i kolor jej wypełnienia z zastosowaniem opcji <i>Szybkie style</i>,</li> <li>– wstawia clipart do pola tekstowego,</li> <li>– podczas pracy przy tworzeniu wizytówki korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– zwraca uwagę na estetykę wykonania swojej pracy i czytelność jej odbioru,</li> <li>– wie, że drukarka jest urządzeniem wyjścia,</li> <li>– zna różne opcje drukowania dokumentów,</li> <li>– potrafi wydrukować swoją wizytówkę.</li> </ul>	
6/72	<b>6. Zapisujemy informacje o lesie z użyciem Numerowania i Punktorów</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kształcenie umiejętności stosowania narzędzi Numerowanie, Punktory do tworzenia</li> </ul>	<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 znaczenia pojęć: <i>lista numerowana, lista punktowana</i>.</li> <li>– Poznanie sposobu działania narzędzi edytora tekstu Word <i>Numerowanie, Punktory</i> oraz ich ikon.</li> <li>– Poznanie sposobu stosowania narzędzia <i>Numerowanie i Punktory</i></li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie znaczenie pojęć: <i>lista numerowana, lista punktowana</i>,</li> <li>– wie, do czego służą narzędzia: <i>Numerowanie, Punktory</i>.</li> </ul>	<p>VII.1.1) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>

		list numerowa- nej i punktowa- nej.	i jego oprogramowa- niem. • Przestrzeganie prawa i zasad bez- pieczeństwa.	do tworzenia listy numerowanej i listy punktowanej. – Poznanie sposobu działania przyci- sków <i>Cofnij</i> , <i>Powtórz</i> oraz <i>Wyko- naj ponownie</i> , znajdujących się na pasku narzędzi <i>Szybki dostęp</i> . – Utrwalenie umiejętności zastoso- wania klawisza Enter, aby dodać w tekście nowy wiersz. – Doskonalenie umiejętności stoso- wania opcji zapisywania zmian w pliku Word oraz opcji zapisywania całego dokumentu. – Rozwijanie umiejętności korzysta- nia z instrukcji <i>Krok po kroku</i> . – Poszerzenie wiadomości na temat zr- czenia lasów. – Obserwacja zdjęć lasu w galerii.	– zna ikony narzędzi edytora tekstu Word: <i>Numerowanie</i> , <i>Punktory</i> , – potrafi zastosować narzędzia <i>Numerowanie</i> , <i>Punktory</i> do tworzenia listy numerowanej i listy punktowanej, – umie zastosować przyciski: <i>Cofnij</i> , <i>Powtórz</i> oraz <i>Wykonaj ponownie</i> znajdujące się na pasku narzędzi <i>Szybki dostęp</i> , – potrafi dodać w tekście nowy wiersz, wykorzystując klawisz Enter, – umie zapisać zmiany w pliku Word oraz zapisać cały doku- ment, – korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i> do utworzenia listy nu- merowanej, – wie, jakie znaczenie mają lasy, – obserwuje zdjęcia lasu w gale- rii.	
7/73	<b>7. Znamy tabliczkę mnożenia. Wsta- wiamy tabelę</b>	• Kształcenie umiejętności wstawiania i formatowania tabeli	• Rozumienie, analizo- wanie i rozwiązywa- nie problemów z wy- korzystaniem kom- putera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowa- niem.	– Poznanie znaczenia pojęć: <i>tabela</i> , <i>komórka</i> , <i>wiersz</i> , <i>kolumna</i> , <i>nagłó- wek</i> . – Poznanie umiejscowienia w tabeli komórek, wierszy, kolumn. – Poznanie narzędzia <i>Wstaw tabelę</i> . – Poznanie sposobu wstawiania ta- beli w pliku Word, z określeniem liczby wierszy i kolumn. – Poznanie opcji <i>Scal komórki</i> .	Uczeń: – rozumie znaczenie pojęć: <i>ta- bela</i> , <i>komórka</i> , <i>wiersz</i> , <i>ko- lumną</i> , <i>nagłówek</i> , – potrafi wskazać w tabeli ko- mórki, wiersze, kolumny, na- główki, – wie, do czego służy polecenie <i>Wstaw tabelę</i> ; potrafi je za- stosować,	VII.1.1) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>– Praktyczne stosowanie poznanych umiejętności do wykonania tabeli z tabliczką mnożenia.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności rozwiązywania krzyżówek.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– umie wstawić tabelę w edytorze tekstu Word, określając liczbę wierszy i kolumn,</li> <li>– umie scalić komórki,</li> <li>– korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i> do tworzenia tabeli z tabliczką mnożenia,</li> <li>– rozwiązuje krzyżówkę.</li> </ul>	
8/74	<b>8. Tworzymy słownik angielsko-polski. Wstawiamy obrazki do tabeli</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozwijanie umiejętności formatowania tabeli, poruszania się po niej za pomocą klawiszy i wstawiania do komórek obrazków.</li> </ul>	<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 działania klawisza Tab oraz przypomnienie działania klawiszy ze strzałkami, ułatwiających poruszanie się po tabeli.</li> <li>– Poznanie sposobów wyrównywania zawartości komórek w tabeli.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności wstawiania tabeli, z określeniem liczby wierszy i kolumn.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności formatowania tabel (zmiana szerokości i wysokości wierszy oraz kolumn).</li> <li>– Utrwalanie umiejętności uzupełniania tabeli tekstem i clipartami według podanego wzoru i opisu.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>– Praktyczne stosowanie poznanych umiejętności do wykonania słowno-obrazkowego słownika angielsko-polskiego w tabeli.</li> <li>– Utrwalanie znajomości prostych słów w języku angielskim.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, jak działa klawisz Tab,</li> <li>– umie wstawić tabelę, określając liczbę jej wierszy i kolumn,</li> <li>– umie poruszać się po tabeli za pomocą klawiszy ze strzałkami,</li> <li>– potrafi zmieniać szerokość i wysokość wierszy oraz kolumn w tabeli,</li> <li>– zna 9 sposobów wyrównywania zawartości komórek w tabeli,</li> <li>– wstawia obrazki Clipart do tabeli,</li> <li>– korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– uzupełnia tabelę według podanego wzoru i opisu – wykonuje słowno-obrazkowy słownik angielsko-polski,</li> <li>– potrafi przetłumaczyć wybrane wyrazy na język angielski,</li> </ul>	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)



				<ul style="list-style-type: none"> <li>– Rozwijanie umiejętności rozwiązywania krzyżówek.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozwiązuje krzyżówkę.</li> </ul>	
9/75	<b>9. Planujemy zajęcia dodatkowe. Uzupełniamy tabelę</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kształcenie umiejętności wypełniania kolorem komórek tabeli</li> </ul>	<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 sposobów wypełniania kolorem wybranych komórek tabeli.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności wstawiania tabeli, z określeniem liczby wierszy i kolumn.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności formatowania tabeli.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności wyrównywania zawartości komórek w tabeli.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności scalania komórek.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności wstawiania obrazków Clipart do tabeli.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności sprawnego poruszania się po tabeli.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>– Praktyczne zastosowanie poznanych umiejętności do uzupełnienia własnego planu zajęć.</li> <li>– Obserwacja w galerii zdjęć dotyczących sposobów na nudę.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– umie wstawić tabelę, określając liczbę jej wierszy i kolumn,</li> <li>– zna sposób wyrównania komórek w tabeli,</li> <li>– potrafi zmieniać szerokość i wysokość wierszy oraz kolumn w tabeli,</li> <li>– umie scalić komórki,</li> <li>– potrafi wstawiać obrazki Clipart do tabeli,</li> <li>– wypełnia kolorem wybrane komórki tabeli,</li> <li>– samodzielnie uzupełnia w tabeli własny plan zajęć,</li> <li>– sprawnie porusza się po tabeli,</li> <li>– korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– obserwuje w galerii zdjęcia dotyczące sposobów na nudę.</li> </ul>	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)
10/76	<b>10. Wykonujemy kartę świąteczną. Zaznaczamy elementy rysunku</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poznanie różnych sposobów zaznaczania elementów graficznych w edytorze grafiki Paint.</li> <li>• Kształcenie</li> </ul>	<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 sposobu zapisywania plików graficznych w formacie JPEG.</li> <li>– Poznanie sposobu uruchamiania pliku JPEG w edytorze grafiki Paint.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– zna sposób zapisywania plików graficznych w formacie JPEG,</li> <li>– zna sposób uruchamiania pliku JPEG w edytorze grafiki Paint,</li> </ul>	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)

		umiejętności wprowadzania tekstu na kolorowym tle.	i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Wykorzystanie gotowych elementów graficznych do projektowania karty świątecznej.</li> <li>– Zastosowanie różnych sposobów zaznaczania elementów graficznych w programie Paint.</li> <li>– Kształcenie umiejętności pisania życzeń na karcie świątecznej, z wykorzystaniem narzędzia <i>Tekst</i>.</li> <li>– Zwrócenie uwagi na dbałość o właściwy dobór kolorystyki, estetykę i wygląd ogólny wykonywanej karty świątecznej.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności drukowania prac uczniów.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>– Obserwacja kartek świątecznych w galerii.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje gotowe elementy graficzne do zaprojektowania karty świątecznej,</li> <li>– stosuje różne sposoby zaznaczania elementów graficznych,</li> <li>– umie napisać życzenia na karcie świątecznej z wykorzystaniem narzędzia <i>Tekst</i>,</li> <li>– właściwie dobiera kolorystykę, dba o estetykę i wygląd ogólny wykonywanej karty świątecznej,</li> <li>– potrafi wydrukować wykonaną pracę,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– obserwuje kartki świąteczne w galerii.</li> </ul>	
11/77	<b>11. Układamy obrazki z figur. Stosujemy narzędzia Przerzuć i Obróć</b>	• Doskonalenie umiejętności stosowania narzędzia Przerzuć/Obróć w edytorze grafiki Paint. Rozwijanie wyobraźni przestrzennej.	<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 znaczenia pojęć: <i>poziom, pion, kąt prosty</i>.</li> <li>– Poznanie sposobu otwierania pliku Paint znajdującego się w miejscu wskazanym przez nauczyciela (np. w folderze <i>Dokumenty</i>).</li> <li>– Rozwijanie wyobraźni przestrzennej podczas rozpoznawania graficznych efektów działania narzędzia <i>Przerzuć/Obróć</i>.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności stosowania</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie, czym się różni od siebie linia pozioma od linii pionowej,</li> <li>– wie, jak wygląda kąt prosty,</li> <li>– potrafi otworzyć wskazany przez nauczyciela plik Paint,</li> <li>– rozpoznaje graficzne efekty działania narzędzia <i>Przerzuć/Obróć</i>,</li> <li>– stosuje narzędzie <i>Przerzuć/Obróć</i> oraz wykorzystuje opcję <i>Przezroczyste tło</i>,</li> </ul>	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)

				<p>w praktyce narzędzia <i>Przerzuć/Obróć</i> oraz wykorzystania opcji <i>Przezroczyste tło</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Doskonalenie umiejętności kopiowania wybranego elementu obrazka i wklejania go w obszar rysowania.</li> <li>– Przypomnienie stosowania kombinacji klawiszy Ctrl + C oraz Ctrl + V do kopiowania i wklejania.</li> <li>– Kształcenie umiejętności łączenia elementów w jednolitą, logiczną całość.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą komputerową.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>– Oglądanie pokazu PowerPoint pt. <i>Skróty klawiaturowe</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– umie skopiować wybrany element obrazka i wkleić go w obszar rysowania,</li> <li>– stosuje kombinacje klawiszy Ctrl + C oraz Ctrl + V do kopiowania i wklejania,</li> <li>– potrafi połączyć poszczególne elementy w jednolitą, logiczną całość,</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą komputerową,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>– ogląda pokaz PowerPoint pt. <i>Skróty klawiaturowe</i>.</li> </ul>	
12/78	<b>12. Bawimy się różnymi kształtami w programie Word</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poznanie sposobu wstawiania Kształtów w edytorze tekstu Word. Stosowanie zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z urządzeń elektrycznych.</li> </ul>	<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 pojęcia <i>piktogram</i>.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności odgadywania znaczenia prostych piktogramów.</li> <li>– Poznanie narzędzia programu Word – <i>Kształty</i>.</li> <li>– Poznanie sposobu wstawiania wybranych <i>Kształtów</i>.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności formatowania kształtu poprzez stosowanie obrotu i wypełnienia kolorem.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, co to jest <i>piktogram</i>,</li> <li>– rozpoznaje znaczenie prostych piktogramów,</li> <li>– zna narzędzie programu Word – <i>Kształty</i>,</li> <li>– umie wstawiać wybrane <i>Kształty</i>,</li> <li>– umie obrócić wstawiony <i>Kształt</i> i zmienić kolor jego wypełnienia,</li> </ul>	<p>VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doskonalenie umiejętności zastosowania <i>Kształtów</i> w praktyce – tworzenie pracy graficznej.</li> <li>– Poznanie sposobu wstawiania na obrazkach <i>Kształtów-objaśnień</i> i wpisywania do nich wypowiedzi dzieci i nauczyciela.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>– Przypomnienie o zachowaniu zasad bezpieczeństwa podczas obsługi urządzeń elektrycznych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– tworzy pracę graficzną, stosując narzędzie <i>Kształty</i>,</li> <li>– umie wstawić na obrazkach <i>Kształty-objaśnienia</i> i wpisywać do nich wypowiedzi dzieci i nauczyciela,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– zna zasady bezpieczeństwa obowiązujące podczas obsługi urządzeń elektrycznych.</li> </ul>	
13–14/ 79–80	<b>13. Łączymy grafikę z tekstem. Kompozycja graficzna w Paint 3D</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doskonalenie umiejętności posługiwania się narzędziami edytora grafiki Paint 3D do tworzenia kompozycji graficznej.</li> </ul>	<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 znaczenia pojęcia <i>kompozycja graficzna</i>.</li> <li>– Poznanie działania narzędzia <i>Tekst</i> w edytorze Paint 3D.</li> <li>– Poznanie sposobu grupowania obiektów graficznych i tekstowych.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności uruchamiania edytora grafiki Paint 3D i rozpoczynania nowego projektu.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności rozpoznawania ikon narzędzi edytora grafiki Paint 3D.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności malowania tła za pomocą narzędzia <i>Pędzle</i>.</li> <li>– Kształcenie umiejętności wstawiania dowolnych obiektów 2D, 3D i nalepek oraz zmiany ich rozmiaru i obracania.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, co to jest <i>kompozycja graficzna</i>,</li> <li>– potrafi uruchomić edytor grafiki Paint 3D,</li> <li>– umie rozpocząć nowy projekt,</li> <li>– rozpoznaje ikony poznanych narzędzi edytora grafiki Paint 3D,</li> <li>– potrafi namalować tło za pomocą narzędzia <i>Pędzle</i>,</li> <li>– potrafi wstawić dowolne obiekty 2D, 3D i nalepki, zmienić ich rozmiar i obrócić,</li> <li>– umie wprowadzić napis z użyciem narzędzia <i>Tekst</i> i jego opcji <i>Tekst 3D</i>,</li> <li>– stosuje opcję <i>Zaznaczenie 3D</i> i polecenie <i>Grupuj</i>,</li> </ul>	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)

				<ul style="list-style-type: none"> <li>– Rozwijanie umiejętności wprowadzania tekstu z użyciem opcji <i>Tekst 3D</i>.</li> <li>– Kształcenie umiejętności cofania wykonanych czynności, stosowania narzędzia <i>Gumka</i> oraz powiększania i pomniejszania obiektów.</li> <li>– Kształcenie umiejętności zapisywania wykonanej pracy w aplikacji Paint 3D.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>– Obserwacja w galerii kompozycji graficznych na zdjęciach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– potrafi cofnąć wykonane czynności,</li> <li>– stosuje narzędzia <i>Gumka</i> oraz powiększa i pomniejsza obiekty,</li> <li>– umie zapisać wykonaną pracę w aplikacji Paint 3D,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– obserwuje kompozycje graficzne na zdjęciach.</li> </ul>	
15/81	<b>14. Znamy zalety i wady internetu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poznanie zalet i wad internetu oraz zasad bezpiecznego korzystania z internetu. Doskonalenie umiejętności rozpoznawania prawdziwych i fałszywych informacji</li> </ul>	<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 pojęć: <i>internet, netykieta</i>.</li> <li>– Poznanie pozytywnych i negatywnych stron internetu.</li> <li>– Poznanie zasad bezpiecznego korzystania z internetu na podstawie pokazu PowerPoint pt. <i>Bezpiecznie w internecie</i>.</li> <li>– Kształcenie umiejętności rozróżniania informacji prawdziwych i fałszywych podczas wykonywania testu wyboru.</li> <li>– Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i></li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie znaczenie pojęć: <i>internet, netykieta</i>,</li> <li>– zna dobre i złe strony internetu oraz potrafi wymienić jego zalety i wady,</li> <li>– zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu i wie, jak je stosować (ogląda pokaz PowerPoint pt. <i>Bezpiecznie w internecie</i>),</li> <li>– rozróżnia informacje prawdziwe i fałszywe podczas wykonywania testu wyboru,</li> <li>– współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i>,</li> </ul>	<p>VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.3.3) VII.4.1) VII.5.1) VII.5.2) VII.5.3)</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>– Rozwijanie umiejętności samodzielnego wykonywania w edytorze grafiki Paint ilustracji wybranej zalety internetu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykonuje w programie Paint ilustrację wybranej zalety internetu.</li> </ul>	
16/82	<b>15. Internet źródłem informacji</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doskonalenie umiejętności wyszukiwania w internecie potrzebnych informacji oraz korzystania z internetowego słownika języka polskiego.</li> </ul>	<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 znaczenia pojęć: <i>przeglądarka internetowa, wyszukiwarka internetowa, internetowy słownik języka polskiego</i>.</li> <li>– Poznanie nazw popularnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych.</li> <li>– Poznanie sposobu poruszania się po stronach internetowych z użyciem przycisków <i>Dalej</i> i <i>Wstecz</i> oraz odświeżania aktualnie otwartej strony.</li> <li>– Praktyczne korzystanie z przeglądarki internetowej oraz z zasobów internetu do poszerzenia swojej wiedzy.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z internetowego słownika języka polskiego.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności uruchamiania stron internetowych poprzez klikanie w podany link.</li> <li>– Stosowanie poleceń: <i>Zaznacz, Kopiuj, Wklej</i>, do pozyskiwania informacji z internetu.</li> <li>– Przypomnienie działania skrótów klawiszy: Ctrl + C i Ctrl + V.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, czym się różni przeglądarka internetowa od wyszukiwarki internetowej,</li> <li>– wie, do czego służy internetowy słownik języka polskiego,</li> <li>– umie poruszać się po stronach internetowych z użyciem przycisków <i>Dalej</i> i <i>Wstecz</i>,</li> <li>– potrafi odświeżyć aktualnie otwartą stronę internetową,</li> <li>– wyszukuje informacje na określony temat za pomocą przeglądarki internetowej,</li> <li>– wyszukuje wyrazy w internetowym słowniku języka polskiego i zapoznaje się z ich znaczeniem oraz pisownią,</li> <li>– umie uruchamiać podane strony internetowe poprzez klikanie w podany link,</li> <li>– pozyskuje informacje z internetu, stosując polecenia: <i>Zaznacz, Kopiuj, Wklej</i>,</li> <li>– zna sposób działania skrótów klawiszy:</li> </ul>	<p>VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.3.3) VII.4.1) VII.5.1) VII.5.2) VII.5.3)</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>– Wyrabianie nawyku korzystania z przekazów medialnych zgodnie z prawami autorskimi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ctrl + C i Ctrl + V, potrafi je zastosować,</li> <li>– korzysta z przekazów medialnych zgodnie z prawami autorskimi,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> </ul>	
17/83	<b>16. Wykonujemy obliczenia matematyczne i kalendarzowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doskonalenie umiejętności posługiwania się programem Kalkulator. Poznanie sposobu wykonywania obliczeń kalendarzowych w trybie Obliczania daty.</li> </ul>	<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 wyglądu okna programu Kalkulator oraz sposobu działania klawiatury numerycznej.</li> <li>– Przypomnienie, w jaki sposób działa program Kalkulator w trybie <i>Standardowym</i>.</li> <li>– Poznanie działania trybu <i>Obliczania daty</i> w programie Kalkulator.</li> <li>– Poznanie sposobów dodawania/odejmowania określonej liczby lat, miesięcy i dni do/od aktualnej daty oraz sposobu obliczania różnicy między datami.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności samodzielnego uruchamiania programu Kalkulator.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności wykonywania działań matematycznych i rozwiązywania zadań.</li> <li>– Kształcenie umiejętności sprawdzania wyników obliczeń za pomocą programu Kalkulator.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie uruchamia program Kalkulator,</li> <li>– zna wygląd okna programu Kalkulator oraz sposób działania klawiatury numerycznej,</li> <li>– wie, jak działa program Kalkulator w trybie <i>Standardowym</i>,</li> <li>– wie, jak uruchomić tryb <i>Obliczania daty</i> w programie Kalkulator,</li> <li>– umie wykonywać cztery działania matematyczne i rozwiązywać zadania tekstowe,</li> <li>– sprawdza wyniki czterech działań za pomocą programu Kalkulator,</li> <li>– dodaje/odejmuje określoną liczbę lat, miesięcy i dni do/od aktualnej daty,</li> <li>– oblicza różnicę między aktualną datą a wybraną datą końcową,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– rozwiązuje krzyżówkę.</li> </ul>	<p>VII.1.3) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>

				– Doskonalenie umiejętności rozwiązywania krzyżówek.		
18/84	<b>17. Poznajemy program PowerPoint</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poznanie programu PowerPoint przeznaczonego do tworzenia prezentacji multimedialnych</li> </ul>	<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 znaczenia pojęć: <i>prezentacja multimedialna, audiowizualny</i>.</li> <li>– Poznanie zastosowania programu PowerPoint oraz jego ikony.</li> <li>– Poznanie sposobów uruchomienia programu PowerPoint i elementów okna prezentacji.</li> <li>– Poznanie podstawowych składników prezentacji w programie PowerPoint.</li> <li>– Poznanie sposobu przygotowania krótkiej prezentacji w programie PowerPoint.</li> <li>– Tworzenie pierwszej prezentacji w programie PowerPoint.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie pojęcia: <i>prezentacja multimedialna, audiowizualny</i>,</li> <li>– zna ikonę programu PowerPoint,</li> <li>– wie, do czego służy program PowerPoint,</li> <li>– zna sposoby uruchomienia programu PowerPoint,</li> <li>– zna podstawowe elementy okna prezentacji w programie PowerPoint,</li> <li>– z pomocą nauczyciela umie przygotować krótką prezentację w programie PowerPoint,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> </ul>	VII.1.3) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)
19/85	<b>18. Wykonujemy obrazkową mapę pogody w programie PowerPoint</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poznanie sposobu wstawiania obrazka z pliku w prezentacji w programie PowerPoint oraz kopiowania i wklejania elementów graficznych i tekstowych do slajdów.</li> </ul>	<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>– Poznanie symboli stosowanych do opisywania pogody.</li> <li>– Poznanie sposobu przygotowania mapy pogody w programie PowerPoint.</li> <li>– Poznanie sposobu wstawiania do prezentacji nowego slajdu.</li> <li>– Kształcenie umiejętności umieszczania na slajdzie elementów graficznych i tekstowych, z wykorzystaniem poleceń: <i>Kopiuj, Wklej</i>.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, jak wyglądają symbole stosowane do opisywania pogody,</li> <li>– wie, jak przygotować mapę pogody w programie PowerPoint,</li> <li>– zna sposób wstawiania do prezentacji nowego slajdu,</li> <li>– potrafi umieścić na slajdzie elementy graficzne i tekstowe, z wykorzystaniem poleceń: <i>Kopiuj, Wklej</i>,</li> </ul>	VII.1.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.3.3) VII.4.1) VII.5.1)



			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kształcenie umiejętności usuwania ze slajdu niepotrzebnych elementów graficznych i tekstowych.</li> <li>– Kształcenie umiejętności wstawiania do slajdu obrazu <i>Karta pogody</i>.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności zapisywania wykonanej prezentacji w swoim folderze.</li> <li>– Obserwacja w galerii zdjęć zjawisk pogodowych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– umie usunąć ze slajdu niepotrzebne elementy graficzne i tekstowe,</li> <li>– potrafi wstawić do slajdu obraz <i>Karta pogody</i>,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– zapisuje wykonaną prezentację w swoim folderze,</li> <li>– obserwuje zdjęcia zjawisk pogodowych w galerii.</li> </ul>	
20/86	<b>19. Wprowadzamy animacje do prezentacji multimedialnych</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poznanie sposobu wprowadzania animacji w programie PowerPoint.</li> </ul>	<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 znaczenia pojęć: <i>animacja, animować</i>.</li> <li>– Rozumienie roli ruchu w prezentacji multimedialnej.</li> <li>– Poznanie sposobu animowania przejść slajdów.</li> <li>– Poznanie sposobu animowania aktywnych obiektów graficznych i tekstowych w programie PowerPoint.</li> <li>– Poznanie sposobu odtwarzania wprowadzonych animacji.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie znaczenie pojęć: <i>animacja, animować</i>,</li> <li>– rozumie rolę ruchu w prezentacji multimedialnej,</li> <li>– umie animować przejścia slajdów,</li> <li>– z pomocą nauczyciela potrafi animować aktywne obiekty graficzne i tekstowe w prezentacji,</li> <li>– umie odtwarzać wprowadzone animacje,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> </ul>	VII.1.1) VII.1.2) VII.1.3) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)
21/87	<b>20. Poznajemy zasady tworzenia prezentacji</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poznanie zasad tworzenia prezentacji multimedialnych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie znaczenia pojęcia <i>auto-prezentacja</i>.</li> <li>– Poszerzanie znaczenia pojęcia <i>animacja</i>.</li> <li>– Oglądanie pokazu PowerPoint pt. <i>Zasady tworzenia prezentacji</i>.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie znaczenie pojęć: <i>auto-prezentacja, animacja</i>,</li> <li>– ogląda pokaz PowerPoint pt. <i>Zasady tworzenia prezentacji</i>,</li> </ul>	VII.1.1) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.4.1)

			<ul style="list-style-type: none"> <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 zasad tworzenia prezentacji i jej przedstawiania.</li> <li>– Poznanie rodzajów animacji w prezentacjach PowerPoint.</li> <li>– Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i>.</li> <li>– Odnajdywanie nazw związanych tematycznie z prezentacjami PowerPoint.</li> <li>– Obserwacja zdjęć dotyczących autoprezentacji w galerii.</li> <li>– Kształcenie umiejętności przygotowania autoprezentacji w programie PowerPoint (dla uczniów chętnych).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zna zasady tworzenia prezentacji i jej przedstawiania,</li> <li>– wie, jakie są rodzaje animacji w prezentacjach PowerPoint,</li> <li>– współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i>,</li> <li>– odnajduje nazwy związane tematycznie z prezentacjami PowerPoint,</li> <li>– obserwuje zdjęcia dotyczące autoprezentacji w galerii,</li> <li>– zastanawia się nad swoimi umiejętnościami lub zainteresowaniami, które warto przedstawić w autoprezentacji (dla uczniów chętnych).</li> </ul>	VII.5.1)
22/88	<b>21. Wykonujemy prezentację na temat swojego hobby</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doskonalenie umiejętności wykonywania prezentacji multimedialnej w programie PowerPoint</li> </ul>	<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>– Oglądanie pokazu PowerPoint pt. <i>Nasze hobby</i>.</li> <li>– Poznanie sposobów uruchamiania i przerywania pokazu PowerPoint.</li> <li>– Kształcenie umiejętności wyszukiwania w internecie potrzebnych informacji.</li> <li>– Przypomnienie podstawowych zasad związanych z ochroną praw autorskich.</li> <li>– Kształcenie umiejętności samodzielnego przygotowania krótkiej prezentacji multimedialnej w programie PowerPoint, na określony temat.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ogląda pokaz PowerPoint pt. <i>Nasze hobby</i>,</li> <li>– zna sposoby uruchamiania i przerywania pokazu PowerPoint,</li> <li>– potrafi wyszukiwać w internecie potrzebne informacje,</li> <li>– zna podstawowe zasady związane z ochroną praw autorskich,</li> <li>– samodzielnie przygotowuje krótką prezentację multimedialną na określony temat,</li> <li>– umie wybrać szablon do swojej prezentacji PowerPoint,</li> </ul>	VII.1.1) VII.1.3) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)

				<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kształcenie umiejętności wyboru szablonu do swojej prezentacji PowerPoint.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności rozpoznawania ikon narzędzi programu PowerPoint.</li> <li>– Kształcenie umiejętności prezentowania swoich prac na forum klasy.</li> <li>– Wdrażanie do odpowiedniej oceny prezentacji wykonanych przez koleżanki i kolegów z klasy.</li> <li>– Wdrażanie do właściwej samooceny prezentowanych prac.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności rozwiązywania krzyżówek.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozpoznaje ikony narzędzi programu PowerPoint,</li> <li>– potrafi zaprezentować swoją pracę na forum klasy,</li> <li>– umie właściwie ocenić prezentacje wykonane przez koleżanki i kolegów z klasy,</li> <li>– potrafi dokonać właściwej samooceny,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– rozwiązuje krzyżówkę.</li> </ul>	
23/89	<b>22. Kodujemy i przygotowujemy się do programowania</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poznanie pojęcia pętli w kodowaniu oraz praktyczne zrozumienie działania algorytmu sortującego.</li> </ul>	<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> <li>• Rozwijanie kompetencji społecznych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poszerzanie wiadomości na temat kodowania i dekodowania informacji.</li> <li>– Poznanie pojęcia <i>pętli</i> w kodowaniu.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności porządkowania elementów w określonym porządku, czyli po spełnieniu podanego warunku.</li> <li>– Rozumienie działania algorytmu sortującego.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności porządkowania czynności, które trzeba wykonać, aby osiągnąć określony cel.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– posiada podstawowe wiadomości na temat kodowania i dekodowania,</li> <li>– rozumie pojęcie <i>pętli</i> w kodowaniu,</li> <li>– umie porządkować elementy w określonym porządku, czyli po spełnieniu podanego warunku,</li> <li>– rozumie, jak działa algorytm sortujący elementy od największego do najmniejszego,</li> </ul>	<p>VII.1.1) VII.1.2) VII.1.3) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.3.3) VII.4.2) VII.5.1)</p>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kodowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kształcenie umiejętności kodowania obrazów i kolorowania ich według podanego kodu.</li> <li>– Kształcenie umiejętności odnajdowania zakodowanej na macie drogi.</li> <li>– Oglądanie pokazu PowerPoint pt. <i>Szyfry dla dzieci</i> – poznanie różnych szyfrów służących do kodowania tajnych informacji.</li> <li>– Wykorzystanie umiejętności kodowania i rozkodowywania informacji z zastosowaniem poznanych szyfrów.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– umie porządkować czynności, które trzeba wykonać, aby osiągnąć określony cel,</li> <li>– potrafi kodować obrazy i kolorować je według podanego kodu,</li> <li>– umie odnaleźć zakodowaną na macie drogę,</li> <li>– ogląda pokaz PowerPoint pt. <i>Zasady tworzenia prezentacji</i>,</li> <li>– zna różne szyfry służące do kodowania tajnych informacji,</li> <li>– koduje i rozkodowuje informacje z zastosowaniem poznanych szyfrów.</li> </ul>	
24/90	<b>23. Programujemy z użyciem pętli w edytorze Scratch</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poznanie sposobu zastosowania pętli w języku programowania Scratch.</li> </ul>	<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> <li>• Rozwijanie kompetencji społecznych.</li> <li>• Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie pojęcia <i>pętli</i> w języku programowania Scratch.</li> <li>– Przypomnienie znaczenia pojęcia <i>skrypt</i>.</li> <li>– Poznanie działania wybranych bloków z poleceniami (w tym bloków-pętli) dostępnych w edytorze Scratch.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności przyporządkowywania bloków edytora Scratch do odpowiednich kategorii.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności stosowania bloków-pętli z określonym warunkiem (<i>Zawsze</i>) w edytorze Scratch.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie pojęcie <i>pętli</i> w języku programowania Scratch,</li> <li>– wie, co to jest <i>skrypt</i>,</li> <li>– wie, jak działają wybrane blocki z poleceniami w edytorze Scratch,</li> <li>– rozumie działanie bloków-pętli,</li> <li>– umie przyporządkować blocki edytora Scratch do odpowiednich kategorii,</li> <li>– wie, jak działają wybrane blocki-pętle w edytorze Scratch,</li> <li>– stosuje blocki-pętle z określonym warunkiem (<i>Zawsze</i>) w edytorze Scratch,</li> </ul>	<p>VII.1.2) VII.1.3) VII.2.1) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.3.3) VII.4.1) VII.5.1) VII.5.2) VII.5.3)</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kształcenie umiejętności tworzenia skryptów w wizualnym języku programowania Scratch.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i> znajdujących się w zeszycie ćwiczeń.</li> <li>– Oglądanie filmów instruktażowych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– tworzy skrypty w wizualnym języku programowania Scratch według wzoru,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– ogląda ze zrozumieniem filmy instruktażowe.</li> </ul>	
25/91	<b>24. Tworzymy programy z rysowaniem w edytorze Scratch</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poznanie sposobu tworzenia programów z rysowaniem w środowisku Scratch. Doskonalenie umiejętności zastosowania pętli w programowaniu.</li> </ul>	<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> <li>• Rozwijanie kompetencji społecznych.</li> <li>• Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poszerzanie rozumienia pojęcia <i>pętli</i> w algorytmie rysowania figury geometrycznej.</li> <li>– Poznanie sposobu rysowania kwadratu według podanego kodu z użyciem pętli.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności zapisywania kodu z użyciem pętli, według którego narysowany jest prostokąt.</li> <li>– Kształcenie umiejętności korzystania z kategorii <i>Pióro</i> w edytorze Scratch.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności stosowania blozków-pętli z określonym warunkiem (<i>Powtórz... razy</i>) w edytorze Scratch.</li> <li>– Kształcenie umiejętności tworzenia skryptów, które umożliwiają duzkom rysować różne figury z użyciem blozków-pętli, według wzoru.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie pojęcie <i>pętli</i> w algorytmie, według którego została narysowana figura geometryczna,</li> <li>– rysuje figurę geometryczną według podanego kodu z użyciem pętli,</li> <li>– zapisuje kod z użyciem pętli, według którego narysowany jest prostokąt,</li> <li>– umie korzystać z kategorii <i>Pióro</i> w edytorze Scratch,</li> <li>– stosuje blozki-pętle z określonym warunkiem (<i>Powtórz... razy</i>) w edytorze Scratch,</li> <li>– tworzy skrypty według wzoru, z wykorzystaniem kategorii <i>Pióro</i> oraz z użyciem blozków-pętli w edytorze Scratch,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– ogląda ze zrozumieniem filmy instruktażowe.</li> </ul>	<p>VII.1.2) VII.1.3) VII.2.1) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.3.3) VII.4.1) VII.5.1) VII.5.2) VII.5.3)</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i> znajdujących się w zeszytach ćwiczeń.</li> <li>– Oglądanie filmów instruktażowych.</li> </ul>		
26–27/ 92–93	<b>25. Sterujemy dusz- kiem w edytorze Scratch</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poznanie znaczenia pojęcia algorytm. Rozwijanie umiejętności stosowania bloków-pętli z określonym warunkiem. Poznanie sposobu udostępniania innym wykonanych przez siebie projektów w środowisku Scratch.</li> </ul>	<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> <li>• Rozwijanie kompetencji społecznych.</li> <li>• Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie znaczenia pojęcia <i>algorytm</i>.</li> <li>– Tworzenie schematów prostych algorytmów dotyczących życia codziennego.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności stosowania bloków-pętli z określonym warunkiem (<i>Jeżeli..., to...</i>) w edytorze Scratch.</li> <li>– Kształcenie umiejętności tworzenia skryptów, które umożliwiają duszkom poruszanie się po scenie według wzoru.</li> <li>– Kształcenie umiejętności udostępniania rówieśnikom i nauczycielowi wykonanych przez siebie projektów w środowisku Scratch.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i> znajdujących się w zeszytach ćwiczeń.</li> <li>– Kształcenie umiejętności układania w logicznym porządku czynności wykonywanych codziennie.</li> <li>– Oglądanie filmów instruktażowych.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie znaczenie pojęcia <i>algorytm</i>,</li> <li>– tworzy schemat prostego algorytmu dotyczącego życia codziennego,</li> <li>– tworzy kod, według którego postać porusza się po labiryncie,</li> <li>– rozumie pojęcie <i>pętli</i> w algorytmie,</li> <li>– stosuje bloki-pętle z określonym warunkiem (<i>Jeżeli..., to...</i>) w edytorze Scratch,</li> <li>– tworzy skrypty (według wzoru), dzięki którym duszki poruszają się po scenie za kursorem oraz za pomocą klawiszy ze strzałkami,</li> <li>– umie udostępnić rówieśnikom i nauczycielowi wykonane przez siebie projekty w środowisku Scratch,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– układa w logicznym porządku czynności składające się na codzienne czynności,</li> </ul>	<p>VII.1.1) VII.1.2) VII.1.3) VII.2.1) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.3.3) VII.4.1) VII.4.2) VII.5.1) VII.5.2) VII.5.3)</p>

					– ogląda ze zrozumieniem filmy instruktażowe.	
28/94	<b>26. Wakacje tuż-tuż!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doskonalenie umiejętności wykonywania pracy w edytorze grafiki Paint według instrukcji. Poznanie opcji Minimalizuj, która umożliwia pracę w dwóch oknach programu.</li> </ul>	<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 sposobu wykonywania pracy graficznej w dwóch oknach edytora grafiki Paint.</li> <li>– Poznanie opcji <i>Minimalizuj</i>, która umożliwia pracę w co najmniej dwóch oknach programów.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki Paint.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności kopiowania wybranego elementu obrazka i wklejania go w obszar rysowania.</li> <li>– Przypomnienie sposobu wprowadzania napisów w polu tekstowym z wykorzystaniem narzędzia <i>Tekst</i> w programie Paint – dobieranie koloru, rozmiaru i kroju czcionki.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>.</li> <li>– Kształcenie umiejętności stosowania zdobytej wiedzy w praktyce – wykonywania pracy graficznej w edytorze grafiki Paint.</li> <li>– Obserwacja w galerii zdjęć wakacyjnych krajobrazów.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, jak wykonać pracę graficzną w dwóch oknach edytora grafiki Paint,</li> <li>– umie korzystać z opcji <i>Minimalizuj</i>, która umożliwia pracę w co najmniej dwóch oknach programu,</li> <li>– potrafi posługiwać się poznanymi narzędziami edytora grafiki Paint,</li> <li>– umie skopiować wybrany element obrazka i wkleić go w obszar rysowania,</li> <li>– potrafi połączyć poszczególne elementy w jednolitą całość,</li> <li>– wprowadza napis w polu tekstowym, wykorzystując narzędzie <i>Tekst</i>,</li> <li>– samodzielnie dobiera kolor, rozmiar i krój czcionki przy podpisywaniu obrazków,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>,</li> <li>– potrafi zastosować zdobytą wiedzę w praktyce,</li> <li>– obserwuje w galerii zdjęcia wakacyjnych krajobrazów.</li> </ul>	<p>VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>

29–30 /95–96	<b>27. Sprawdzamy swoją wiedzę i swoje umiejętności</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Powtórzenie i utrwalenie wiadomości oraz umiejętności informatycznych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• programowanie 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>– Utrwalenie zdobytych wiadomości i umiejętności.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności stosowania zdobytej wiedzy w praktyce.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności wykorzystywania poznanych programów komputerowych.</li> <li>– Sprawdzenie wiedzy i umiejętności komputerowych ucznia kończącego klasę trzecią.</li> <li>– Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania testu wyboru.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności rozwiązywania krzyżówek.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– utrwała zdobyte wiadomości i umiejętności,</li> <li>– potrafi zastosować zdobytą wiedzę w praktyce,</li> <li>– wykorzystuje poznane programy komputerowe,</li> <li>– sprawdza swoją wiedzę i swoje umiejętności komputerowe,</li> <li>– współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania testu wyboru,</li> <li>– rozwiązuje krzyżówkę.</li> </ul>	<p>VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.4.1) VII.5.1)</p>
-----------------	---	--	---	--	---	--