

EDUKACJA INFORMATYCZNA
Rozkład materiału nauczania dla klasy 3

Numer zajęć w 3-letnim cyklu ¹	Temat	Zakres tematyki	Zadania	Oczekiwane efekty dydaktyczno-wychowawcze	Wymagania podstawy programowej	Uwagi o realizacji
1/67	1. Znamy zasady pracy przy komputerze	<ul style="list-style-type: none"> Rozumienie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> Przypomnienie regulaminu obowiązującego w szkolnej pracowni komputerowej. Poszerzanie wiedzy o elementach zestawu komputerowego oraz o zastosowaniu urządzeń peryferyjnych komputera. Poszerzanie wiadomości na temat podziału urządzeń peryferyjnych na urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia. Przypomnienie o konieczności porządkowania swoich danych przechowywanych w komputerze, z wykorzystaniem folderów i podfolderów. Kształcenie umiejętności zakładania folderów, w których będą przechowywane prace uczniów. Poznanie zasad pracy przy komputerze oraz zagrożeń wynikających z korzystania z komputera i internetu. Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową. Oglądanie pokazu PowerPoint pt. <i>Zasady pracy przy komputerze</i>. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> zna regulamin pracowni komputerowej, zna nazwy elementów zestawu komputerowego i potrafi je wskazać, umie wymienić peryferyjne urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia, wie, do czego służą poszczególne urządzenia peryferyjne, wie, dlaczego należy porządkować pliki i foldery przechowywane w komputerze, umie założyć folder przeznaczony na swoje prace zapisane w plikach graficznych i tekstowych, potrafi porządkować swoje pliki i foldery przechowywane w komputerze, posługuje się myszą i klawiaturą w podstawowym zakresie, ogląda pokaz PowerPoint pt. <i>Zasady pracy przy komputerze</i>, wie, jak bezpiecznie korzystać z komputera i internetu. 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1) VII.5.2)	zeszyt ćwiczeń, s. 2–3, multibook, zajęcia 1.

¹ Według ramowego planu nauczania w szkołach publicznych, w klasach 1–3 szkoły podstawowej.

2/68	2. Piszemy rymowanki o szkole. Zmieniamy kolor i wielkość czcionki	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie znaczenia pojęcia <i>plik</i>. – Przypomnienie sposobów uruchamiania edytora tekstu Word. – Poznanie sposobów tworzenia nowego dokumentu za pomocą poleceń: <i>Plik, Nowy</i>. – Poznanie sposobów zaznaczania fragmentów tekstu za pomocą kursora myszy. – Doskonalenie umiejętności zmiany kroju, koloru i rozmiaru czcionki. – Doskonalenie umiejętności korygowania ewentualnych błędów w napisanym tekście. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową. – Rozwijanie umiejętności pisania rymowanek na temat szkoły. – Obserwacja w galerii zdjęć z życia szkoły. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie znaczenie pojęcia <i>plik</i>, – umie uruchomić program Word, – porządkuje czynności, które należy wykonać, aby uruchomić edytor tekstu Word, – umie utworzyć nowy dokument za pomocą poleceń: <i>Plik, Nowy</i>, – potrafi zaznaczyć fragmenty tekstu za pomocą kursora myszy, – umie zmieniać krój, kolor i rozmiar czcionki w tekście, – podczas pracy korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, – samodzielnie redaguje i zapisuje rymowanki o szkole, zmieniając kolor i rozmiar czcionki, – umie poprawić błędy w napisanym tekście, – obserwuje w galerii zdjęcia z życia szkoły. 	VII.1.1) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	zeszyt ćwiczeń, s. 4–5, multibook, zajęcia 2.
3/69	3. Redagujemy ogłoszenie. Stosujemy narzędzia – <i>Interlinia, Data i godzina</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie znaczenia pojęcia <i>interlinia</i>. – Poznanie sposobu stosowania narzędzia <i>Interlinia</i>. – Poznanie sposobu wykorzystywania szablonów dostępnych w programie Word do napisania ogłoszenia. – Poznanie sposobu wstawiania daty w pliku Word. – Doskonalenie umiejętności stosowania opcji <i>Wyrównanie tekstu</i> oraz zmiany rozmiaru, kroju i koloru czcionki. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie znaczenie pojęcia <i>interlinia</i>, – wie, jakie efekty daje zastosowanie narzędzia <i>Interlinia</i>, – stosuje opcję <i>Wyrównanie tekstu</i>, – zna zasady redagowania ogłoszenia, – umie napisać ogłoszenie z wykorzystaniem szablonów dostępnych w programie Word, – potrafi wstawić aktualną datę do pliku Word, – umie zmienić rozmiar, kolor i krój czcionki, aby tekst był czytelny i dobrze widoczny, – rozpoznaje ikony narzędzi programu Word, 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	zeszyt ćwiczeń, s. 6–7, multibook, zajęcia 3.

			<ul style="list-style-type: none"> – Kształcenie umiejętności odszukiwania na <i>Pasku narzędzi</i> przycisków narzędzi edytora tekstu Word oraz rozpoznawania ich ikon. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. – Przypomnienie zasad redagowania ogłoszenia. – Wyrabianie nawyku dbania o estetykę tekstów pisanych na komputerze. 	<ul style="list-style-type: none"> – podczas pracy korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, – zwraca uwagę na estetykę wykonanego ogłoszenia. 		
4/70	4. Ilustrujemy baśnię. Zmieniamy wygląd elementów graficznych	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie podstawowych informacji dotyczących prawa autorskiego w zakresie licencji Creative Commons. – Poznanie sposobu wstawiania obrazków w tekście za pomocą opcji <i>Obrazy online</i>, – Doskonalenie umiejętności wyszukiwania określonych obrazków i zdjęć. – Poznanie sposobu ustawiania elementów graficznych względem tekstu – styl otaczania <i>Równno z tekstem</i>. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. – Praktyczne stosowanie poznanych umiejętności do zilustrowania baśni obrazkami, z zastosowaniem zasad prawa autorskiego. – Doskonalenie umiejętności zapisywania efektów swojej pracy przy komputerze. – Obserwacja baśniowych ilustracji w galerii. – Oglądanie pokazu PowerPoint pt. <i>Prawo autorskie</i>. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ma podstawową wiedzę dotyczącą prawa autorskiego w zakresie licencji Creative Commons, – umie wyszukiwać określone obrazki w internecie za pomocą opcji <i>Obrazy online</i>, – zna sposób wstawiania obrazków do tekstu, – stosuje się do zasad prawa autorskiego podczas wstawiania obrazków do tekstu, – potrafi zastosować styl otaczania <i>Równno z tekstem</i>, – podczas pracy korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, – rozpoznaje baśnie po ich fragmentach oraz ilustruje je obrazkami, – zapisuje efekty swojej pracy przy komputerze, – obserwuje baśniowe ilustracje w galerii, – ogląda pokaz PowerPoint pt. <i>Prawo autorskie</i>. 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1) VII.5.2) VII.5.3)	zeszyt ćwiczeń, s. 8–9, multibook, zajęcia 4.
5/71	5. Tworzymy wizytówki	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie pro- 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie znaczenia pojęcia <i>wizytówka</i>. – Poznanie sposobu wstawiania pola tekstowego w pliku Word i jego formatowania. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, co to jest <i>wizytówka</i>, i rozumie, do czego służy, 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2)	zeszyt ćwiczeń, s. 10–11, multibook,

	z wykorzystaniem pola tekstowego i je drukujemy	blemów z wykorzystaniem komputera. <ul style="list-style-type: none"> • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Rozwijanie kompetencji społecznych. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie sposobu tworzenia wizytówki z wykorzystaniem pola tekstowego. – Poznanie sposobu użycia ozdobnych napisów WordArt z wykorzystaniem opcji <i>Szybkie style</i>. – Poznanie sposobu wyboru koloru obramowania wizytówki i koloru jej wypełnienia z użyciem opcji <i>Szybkie style</i>. – Poznanie różnych opcji drukowania dokumentów. – Doskonalenie umiejętności wstawiania clipartów. – Przypomnienie, jakim urządzeniem jest drukarka. – Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i> (praktyczne stosowanie poznanych umiejętności do tworzenia i drukowania wizytówek). – Przypomnienie o estetyce wykonania pracy i czytelności jej odbioru. 	<ul style="list-style-type: none"> – wstawia pole tekstowe w pliku Word i je formatuje, – używa ozdobnych napisów WordArt z wykorzystaniem opcji <i>Szybkie style</i>, – wybiera kolor obramowania wizytówki i kolor jej wypełnienia z zastosowaniem opcji <i>Szybkie style</i>, – wstawia clipart do pola tekstowego, – podczas pracy przy tworzeniu wizytówki korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, – zwraca uwagę na estetykę wykonania swojej pracy i czytelność jej odbioru, – wie, że drukarka jest urządzeniem wyjścia, – zna różne opcje drukowania dokumentów, – potrafi wydrukować swoją wizytówkę. 	VII.4.1) VII.5.1)	zajęcia 5.
6/72	6. Zapisujemy informacje o lesie z użyciem <i>Numerowania</i> i <i>Punktów</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie znaczenia pojęć: <i>lista numerowana</i>, <i>lista punktowana</i>. – Poznanie sposobu działania narzędzi edytora tekstu Word <i>Numerowanie</i>, <i>Punktory</i> oraz ich ikon. – Poznanie sposobu stosowania narzędzia <i>Numerowanie</i> i <i>Punktory</i> do tworzenia listy numerowanej i listy punktowanej. – Poznanie sposobu działania przycisków <i>Cofnij</i>, <i>Powtór</i> oraz <i>Wykonaj ponownie</i>, znajdujących się na pasku narzędzi <i>Szybki dostęp</i>. 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> – rozumie znaczenie pojęć: <i>lista numerowana</i>, <i>lista punktowana</i>, – wie, do czego służą narzędzia: <i>Numerowanie</i>, <i>Punktory</i>. – 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>Powtór</i> oraz <i>Wykonaj ponownie</i> znajdujące się na pasku narzędzi <i>Szybki dostęp</i>, 	VII.1.1) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	zeszyt ćwiczeń, s. 12–13, multibook, zajęcia 6.

			<ul style="list-style-type: none"> – Utrwalenie umiejętności zastosowania klawisza Enter, aby dodać w tekście nowy wiersz. – Doskonalenie umiejętności stosowania opcji zapisywania zmian w pliku Word oraz opcji zapisywania całego dokumentu. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. – Poszerzenie wiadomości na temat znaczenia lasów. – Obserwacja zdjęć lasu w galerii. 	<ul style="list-style-type: none"> – potrafi dodać w tekście nowy wiersz, wykorzystując klawisz Enter, – umie zapisać zmiany w pliku Word oraz zapisać cały dokument, – korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i> do utworzenia listy numerowanej, – wie, jakie znaczenie mają lasy, – obserwuje zdjęcia lasu w galerii. 		
7/73	7. Znamy tabliczkę mnożenia. Wstawiamy tabelę	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie znaczenia pojęć: <i>tabela, komórka, wiersz, kolumna, nagłówek</i>. – Poznanie umiejscowienia w tabeli komórek, wierszy, kolumn. – Poznanie narzędzia <i>Wstaw tabelę</i>. – Poznanie sposobu wstawiania tabeli w pliku Word, z określeniem liczby wierszy i kolumn. – Poznanie opcji <i>Scal komórki</i>. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. – Praktyczne stosowanie poznanych umiejętności do wykonania tabeli z tabliczką mnożenia. – Doskonalenie umiejętności rozwiązywania krzyżówek. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie znaczenie pojęć: <i>tabela, komórka, wiersz, kolumna, nagłówek</i>, – potrafi wskazać w tabeli komórki, wiersze, kolumny, nagłówki, – wie, do czego służy polecenie <i>Wstaw tabelę</i>; potrafi je zastosować, – umie wstawić tabelę w edytorze tekstu Word, określając liczbę wierszy i kolumn, – umie scalić komórki, – korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i> do tworzenia tabeli z tabliczką mnożenia, – rozwiązuje krzyżówkę. 	VII.1.1) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	zeszyt ćwiczeń, s. 14–15, multibook, zajęcia 7.
8/74	8. Tworzymy słownik angielsko-polski.	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie działania klawisza Tab oraz przypomnienie działania klawiszy ze strzałkami, ułatwiających poruszanie się po tabeli. – Poznanie sposobów wyrównywania zawartości komórek w tabeli. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, jak działa klawisz Tab, – umie wstawić tabelę, określając liczbę jej wierszy i kolumn, – umie poruszać się po tabeli za pomocą klawiszy ze strzałkami, 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	zeszyt ćwiczeń, s. 16–17, multibook, zajęcia 8.

	Wstawiamy obrazki do tabeli	<ul style="list-style-type: none"> • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Doskonalenie umiejętności wstawiania tabeli, z określeniem liczby wierszy i kolumn. – Rozwijanie umiejętności formatowania tabel (zmiana szerokości i wysokości wierszy oraz kolumn). – Utrwalanie umiejętności uzupełniania tabeli tekstem i clipartami według podanego wzoru i opisu. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. – Praktyczne stosowanie poznanych umiejętności do wykonania słowno-obrazkowego słownika angielsko-polskiego w tabeli. – Utrwalanie znajomości prostych słów w języku angielskim. – Rozwijanie umiejętności rozwiązywania krzyżówek. 	<ul style="list-style-type: none"> – potrafi zmieniać szerokość i wysokość wierszy oraz kolumn w tabeli, – zna 9 sposobów wyrównywania zawartości komórek w tabeli, – wstawia obrazki Clipart do tabeli, – korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, – uzupełnia tabelę według podanego wzoru i opisu – wykonuje słowno-obrazkowy słownik angielsko-polski, – potrafi przetłumaczyć wybrane wyrazy na język angielski, – rozwiązuje krzyżówkę. 		
9/75	9. Planujemy zajęcia dodatkowe. Uzupełniamy tabelę	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie sposobów wypełniania kolorem wybranych komórek tabeli. – Doskonalenie umiejętności wstawiania tabeli, z określeniem liczby wierszy i kolumn. – Rozwijanie umiejętności formatowania tabeli. – Doskonalenie umiejętności wyrównywania zawartości komórek w tabeli. – Rozwijanie umiejętności scalania komórek. – Doskonalenie umiejętności wstawiania obrazków Clipart do tabeli. – Doskonalenie umiejętności sprawnego poruszania się po tabeli. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – umie wstawić tabelę, określając liczbę jej wierszy i kolumn, – zna sposób wyrównywania komórek w tabeli, – potrafi zmieniać szerokość i wysokość wierszy oraz kolumn w tabeli, – umie scalić komórki, – potrafi wstawiać obrazki Clipart do tabeli, – wypełnia kolorem wybrane komórki tabeli, – samodzielnie uzupełnia w tabeli własny plan zajęć, – sprawnie porusza się po tabeli, – korzysta z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, – obserwuje w galerii zdjęcia dotyczące sposobów na nudę. 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	zeszyt ćwiczeń, s. 18–19, płyta, zajęcia 9.

			<ul style="list-style-type: none"> – Praktyczne zastosowanie poznanych umiejętności do uzupełnienia własnego planu zajęć. – Obserwacja w galerii zdjęć dotyczących sposobów na nudę. 			
10/76	10. Wykonujemy kartę świąteczną. Zaznaczamy elementy rysunku	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie sposobu zapisywania plików graficznych w formacie JPEG. – Poznanie sposobu uruchamiania pliku JPEG w edytorze grafiki Paint. – Wykorzystanie gotowych elementów graficznych do projektowania karty świątecznej. – Zastosowanie różnych sposobów zaznaczania elementów graficznych w programie Paint. – Kształcenie umiejętności pisania życzeń na karcie świątecznej, z wykorzystaniem narzędzia <i>Tekst</i>. – Zwrócenie uwagi na dbałość o właściwy dobór kolorystyki, estetykę i wygląd ogólny wykonywanej karty świątecznej. – Doskonalenie umiejętności drukowania prac uczniów. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. – Obserwacja kartek świątecznych w galerii. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zna sposób zapisywania plików graficznych w formacie JPEG, – zna sposób uruchamiania pliku JPEG w edytorze grafiki Paint, – wykorzystuje gotowe elementy graficzne do zaprojektowania karty świątecznej, – stosuje różne sposoby zaznaczania elementów graficznych, – umie napisać życzenia na karcie świątecznej z wykorzystaniem narzędzia <i>Tekst</i>, – właściwie dobiera kolorystykę, dba o estetykę i wygląd ogólny wykonywanej karty świątecznej, – potrafi wydrukować wykonaną pracę, – umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, – obserwuje kartki świąteczne w galerii. 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	zeszyt ćwiczeń, s. 20–21, płyta, zajęcia 10.
11/77	11. Układamy obrazki z figur. Stosujemy narzędzia	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie znaczenia pojęć: <i>poziom, pion, kąt prosty</i>. – Poznanie sposobu otwierania pliku Paint znajdującego się w miejscu wskazanym przez nauczyciela (np. w folderze <i>Dokumenty</i>). 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie, czym się różni od siebie linia pozioma od linii pionowej, – wie, jak wygląda kąt prosty, – potrafi otworzyć wskazany przez nauczyciela plik Paint, 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	zeszyt ćwiczeń, s. 22–23, płyta, zajęcia 11.

	<i>Przerzuć i Obróć</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Rozwijanie wyobraźni przestrzennej podczas rozpoznawania graficznych efektów działania narzędzia <i>Przerzuć/Obróć</i>. – Doskonalenie umiejętności stosowania w praktyce narzędzia <i>Przerzuć/Obróć</i> oraz wykorzystania opcji <i>Przezroczyste tło</i>. – Doskonalenie umiejętności kopiowania wybranego elementu obrazka i wklejania go w obszar rysowania. – Przypomnienie stosowania kombinacji klawiszy Ctrl + C oraz Ctrl + V do kopiowania i wklejania. – Kształcenie umiejętności łączenia elementów w jednolitą, logiczną całość. – Rozwijanie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą komputerową. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. – Oglądanie pokazu PowerPoint pt. <i>Skróty klawiaturowe</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje graficzne efekty działania narzędzia <i>Przerzuć/Obróć</i>, – stosuje narzędzie <i>Przerzuć/Obróć</i> oraz wykorzystuje opcję <i>Przezroczyste tło</i>, – umie skopiować wybrany element obrazka i wkleić go w obszar rysowania, – stosuje kombinacje klawiszy Ctrl + C oraz Ctrl + V do kopiowania i wklejania, – potrafi połączyć poszczególne elementy w jednolitą, logiczną całość, – sprawnie posługuje się myszą komputerową, – umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. – ogląda pokaz PowerPoint pt. <i>Skróty klawiaturowe</i>. 		
12/78	12. Bawimy się różnymi kształtami w programie Word	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Przypomnienie znaczenia pojęcia <i>piktogram</i>. – Rozwijanie umiejętności odgadywania znaczenia prostych piktogramów. – Poznanie narzędzia programu Word – <i>Kształty</i>. – Poznanie sposobu wstawiania wybranych <i>Kształtów</i>. – Rozwijanie umiejętności formatowania kształtu poprzez stosowanie obrotu i wypełnienia kolorem. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, co to jest <i>piktogram</i>, – rozpoznaje znaczenie prostych piktogramów, – zna narzędzie programu Word – <i>Kształty</i>, – umie wstawiać wybrane <i>Kształty</i>, – umie obrócić wstawiony <i>Kształt</i> i zmienić kolor jego wypełnienia, – tworzy pracę graficzną, stosując narzędzie <i>Kształty</i>, – umie wstawić na obrazkach <i>Kształty-objaśnienia</i> i wpisywać do nich wypowiedzi dzieci i nauczyciela, 	<p>VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>	<p>zeszyt ćwiczeń, s. 24–25, płyta, zajęcia 12.</p>

			<ul style="list-style-type: none"> – Doskonalenie umiejętności zastosowania <i>Kształtów</i> w praktyce – tworzenie pracy graficznej. – Poznanie sposobu wstawiania na obrazkach <i>Kształtów-objaśnień</i> i wpisywania do nich wypowiedzi dzieci i nauczyciela. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. – Przypomnienie o zachowaniu zasad bezpieczeństwa podczas obsługi urządzeń elektrycznych. 	<ul style="list-style-type: none"> – umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, – zna zasady bezpieczeństwa obowiązujące podczas obsługi urządzeń elektrycznych. 		
13–14/ 79–80	13. Łączymy grafikę z tekstem. Kompozycja graficzna w Paint 3D	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie znaczenia pojęcia <i>kompozycja graficzna</i>. – Poznanie działania narzędzia <i>Tekst</i> w edytorze Paint 3D. – Poznanie sposobu grupowania obiektów graficznych i tekstowych. – Rozwijanie umiejętności uruchamiania edytora grafiki Paint 3D i rozpoczynania nowego projektu. – Rozwijanie umiejętności rozpoznawania ikon narzędzi edytora grafiki Paint 3D. – Rozwijanie umiejętności malowania tła za pomocą narzędzia <i>Pędzle</i>. – Kształcenie umiejętności wstawiania dowolnych obiektów 2D, 3D i nalepek oraz zmiany ich rozmiaru i obracania. – Rozwijanie umiejętności wprowadzania tekstu z użyciem opcji <i>Tekst 3D</i>. – Kształcenie umiejętności cofania wykonanych czynności, stosowania narzędzia <i>Gumka</i> oraz powiększania i pomniejszania obiektów. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, co to jest <i>kompozycja graficzna</i>, – potrafi uruchomić edytor grafiki Paint 3D, – umie rozpocząć nowy projekt, – rozpoznaje ikony poznanych narzędzi edytora grafiki Paint 3D, – potrafi namalować tło za pomocą narzędzia <i>Pędzle</i>, – potrafi wstawić dowolne obiekty 2D, 3D i nalepki, zmienić ich rozmiar i obrócić, – umie wprowadzić napis z użyciem narzędzia <i>Tekst</i> i jego opcji <i>Tekst 3D</i>, – stosuje opcję <i>Zaznaczenie 3D</i> i polecenie <i>Grupuj</i>, – potrafi cofnąć wykonane czynności, – stosuje narzędzia <i>Gumka</i> oraz powiększa i pomniejsza obiekty, – umie zapisać wykonaną pracę w aplikacji Paint 3D, – umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, – obserwuje kompozycje graficzne na zdjęciach. 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	zeszyt ćwiczeń, s. 26–27, płyta, zajęcia 13.

			<ul style="list-style-type: none"> – Kształcenie umiejętności zapisywania wykonanej pracy w aplikacji Paint 3D. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. – Obserwacja w galerii kompozycji graficznych na zdjęciach. 			
15/81	14. Znamy zalety i wady internetu	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Przypomnienie znaczenia pojęć: <i>internet, netykieta</i>. – Poznanie pozytywnych i negatywnych stron internetu. – Poznanie zasad bezpiecznego korzystania z internetu na podstawie pokazu PowerPoint pt. <i>Bezpiecznie w internecie</i>. – Kształcenie umiejętności rozróżniania informacji prawdziwych i fałszywych podczas wykonywania testu wyboru. – Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i> – Rozwijanie umiejętności samodzielnego wykonywania w edytorze grafiki Paint ilustracji wybranej zalety internetu. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie znaczenie pojęć: <i>internet, netykieta</i>, – zna dobre i złe strony internetu oraz potrafi wymienić jego zalety i wady, – zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu i wie, jak je stosować (ogląda pokaz PowerPoint pt. <i>Bezpiecznie w internecie</i>), – rozróżnia informacje prawdziwe i fałszywe podczas wykonywania testu wyboru, – współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i>, – wykonuje w programie Paint ilustrację wybranej zalety internetu. 	<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>	zeszyt ćwiczeń, s. 28–29, płyta, zajęcia 14.
16/82	15. Internet źródłem informacji	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie znaczenia pojęć: <i>przeglądarka internetowa, wyszukiwarka internetowa, internetowy słownik języka polskiego</i>. – Poznanie nazw popularnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych. – Poznanie sposobu poruszania się po stronach internetowych z użyciem przycisków <i>Dalej</i> i <i>Wstecz</i> oraz odświeżania aktualnie otwartej strony. – Praktyczne korzystanie z przeglądarki internetowej oraz z zasobów internetu do poszerzenia swojej wiedzy. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, czym się różni przeglądarka internetowa od wyszukiwarki internetowej, – wie, do czego służy internetowy słownik języka polskiego, – umie poruszać się po stronach internetowych z użyciem przycisków <i>Dalej</i> i <i>Wstecz</i>, – potrafi odświeżyć aktualnie otwartą stronę internetową, – wyszukuje informacje na określony temat za pomocą przeglądarki internetowej, 	<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>	zeszyt ćwiczeń, s. 30–31, płyta, zajęcia 15.

		<ul style="list-style-type: none"> • Rozwijanie kompetencji społecznych. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Rozwijanie umiejętności korzystania z internetowego słownika języka polskiego. – Rozwijanie umiejętności uruchamiania stron internetowych poprzez klikanie w podany link. – Stosowanie poleceń: <i>Zaznacz, Kopiuj, Wklej</i>, do pozyskiwania informacji z internetu. – Przypomnienie działania skrótów klawiszy: Ctrl + C i Ctrl + V. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. – Wyrabianie nawyku korzystania z przekazów medialnych zgodnie z prawami autorskimi. 	<ul style="list-style-type: none"> – wyszukuje wyrazy w internetowym słowniku języka polskiego i zapoznaje się z ich znaczeniem oraz pisownią, – umie uruchamiać podane strony internetowe poprzez klikanie w podany link, – pozyskuje informacje z internetu, stosując polecenia: <i>Zaznacz, Kopiuj, Wklej</i>, – zna sposób działania skrótów klawiszy: Ctrl + C i Ctrl + V, potrafi je zastosować, – korzysta z przekazów medialnych zgodnie z prawami autorskimi, – umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. 		
17/83	16. Wykonujemy obliczenia matematyczne i kalendarzowe	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Przypomnienie wyglądu okna programu Kalkulator oraz sposobu działania klawiatury numerycznej. – Przypomnienie, w jaki sposób działa program Kalkulator w trybie <i>Standardowym</i>. – Poznanie działania trybu <i>Obliczania daty</i> w programie Kalkulator. – Poznanie sposobów dodawania/odejmowania określonej liczby lat, miesięcy i dni do/od aktualnej daty oraz sposobu obliczania różnicy między datami. – Doskonalenie umiejętności samodzielnego uruchamiania programu Kalkulator. – Doskonalenie umiejętności wykonywania działań matematycznych i rozwiązywania zadań. – Kształcenie umiejętności sprawdzania wyników obliczeń za pomocą programu Kalkulator. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie uruchamia program Kalkulator, – zna wygląd okna programu Kalkulator oraz sposób działania klawiatury numerycznej, – wie, jak działa program Kalkulator w trybie <i>Standardowym</i>, – wie, jak uruchomić tryb <i>Obliczania daty</i> w programie Kalkulator, – umie wykonywać cztery działania matematyczne i rozwiązywać zadania tekstowe, – sprawdza wyniki czterech działań za pomocą programu Kalkulator, – dodaje/odejmuje określoną liczbę lat, miesięcy i dni do/od aktualnej daty, – oblicza różnicę między aktualną datą a wybraną datą końcową, – umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, – rozwiązuje krzyżówkę. 	<p>VII.1.3) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>	zeszyt ćwiczeń, s. 32–33, płyta, zajęcia 16.

			<ul style="list-style-type: none"> – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. – Doskonalenie umiejętności rozwiązywania krzyżówek. 			
18/84	17. Poznajemy program PowerPoint	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie znaczenia pojęć: <i>prezentacja multimedialna, audiowizualny</i>. – Poznanie zastosowania programu PowerPoint oraz jego ikony. – Poznanie sposobów uruchomienia programu PowerPoint i elementów okna prezentacji. – Poznanie podstawowych składników prezentacji w programie PowerPoint. – Poznanie sposobu przygotowania krótkiej prezentacji w programie PowerPoint. – Tworzenie pierwszej prezentacji w programie PowerPoint. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie pojęcia: <i>prezentacja multimedialna, audiowizualny</i>, – zna ikonę programu PowerPoint, – wie, do czego służy program PowerPoint, – zna sposoby uruchomienia programu PowerPoint, – zna podstawowe elementy okna prezentacji w programie PowerPoint, – z pomocą nauczyciela umie przygotować krótką prezentację w programie PowerPoint, – umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. 	VII.1.3) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	zeszyt ćwiczeń, s. 34–35, płyta, zajęcia 17.
19/85	18. Wykonujemy obrazkową mapę pogody w programie PowerPoint	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Rozwijanie kompetencji społecznych. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie symboli stosowanych do opisywania pogody. – Poznanie sposobu przygotowania mapy pogody w programie PowerPoint. – Poznanie sposobu wstawiania do prezentacji nowego slajdu. – Kształcenie umiejętności umieszczania na slajdzie elementów graficznych i tekstowych, z wykorzystaniem poleceń: <i>Kopiuuj, Wklej</i>. – Kształcenie umiejętności usuwania ze slajdu niepotrzebnych elementów graficznych i tekstowych. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, jak wyglądają symbole stosowane do opisywania pogody, – wie, jak przygotować mapę pogody w programie PowerPoint, – zna sposób wstawiania do prezentacji nowego slajdu, – potrafi umieścić na slajdzie elementy graficzne i tekstowe, z wykorzystaniem poleceń: <i>Kopiuuj, Wklej</i>, – umie usunąć ze slajdu niepotrzebne elementy graficzne i tekstowe, – potrafi wstawić do slajdu obraz <i>Karta pogody</i>, 	VII.1.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.3.3) VII.4.1) VII.5.1)	zeszyt ćwiczeń, s. 36–37, płyta, zajęcia 18.

		<ul style="list-style-type: none"> Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> Kształcenie umiejętności wstawiania do slajdu obrazu <i>Karta pogody</i>. Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. Doskonalenie umiejętności zapisywania wykonanej prezentacji w swoim folderze. Obserwacja w galerii zdjęć zjawisk pogodowych. 	<ul style="list-style-type: none"> umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, zapisuje wykonaną prezentację w swoim folderze, obserwuje zdjęcia zjawisk pogodowych w galerii. 		
20/86	19. Wprowadzamy animacje do prezentacji multimedialnych	<ul style="list-style-type: none"> Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> Poznanie znaczenia pojęć: <i>animacja, animować</i>. Rozumienie roli ruchu w prezentacji multimedialnej. Poznanie sposobu animowania przejść slajdów. Poznanie sposobu animowania aktywnych obiektów graficznych i tekstowych w programie PowerPoint. Poznanie sposobu odtwarzania wprowadzonych animacji. Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> rozumie znaczenie pojęć: <i>animacja, animować</i>, rozumie rolę ruchu w prezentacji multimedialnej, umie animować przejścia slajdów, z pomocą nauczyciela potrafi animować aktywne obiekty graficzne i tekstowe w prezentacji, umie odtwarzać wprowadzone animacje, umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. 	<p>VII.1.1) VII.1.2) VII.1.3) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>	zeszyt ćwiczeń, s. 38–39, płyta, zajęcia 19.
21/87	20. Poznajemy zasady tworzenia prezentacji	<ul style="list-style-type: none"> Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. 	<ul style="list-style-type: none"> Poznanie znaczenia pojęcia <i>autoprezentacja</i>. Poszerzanie znaczenia pojęcia <i>animacja</i>. Oglądanie pokazu PowerPoint pt. <i>Zasady tworzenia prezentacji</i>. Poznanie zasad tworzenia prezentacji i jej przedstawiania. Poznanie rodzajów animacji w prezentacjach PowerPoint. Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i>. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> rozumie znaczenie pojęć: <i>autoprezentacja, animacja</i>, ogląda pokaz PowerPoint pt. <i>Zasady tworzenia prezentacji</i>, zna zasady tworzenia prezentacji i jej przedstawiania, wie, jakie są rodzaje animacji w prezentacjach PowerPoint, współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu <i>Prawda czy fałsz?</i>, 	<p>VII.1.1) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.4.1) VII.5.1)</p>	zeszyt ćwiczeń, s. 40–41, płyta, zajęcia 20.

		<ul style="list-style-type: none"> • Rozwijanie kompetencji społecznych. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Odnajdywanie nazw związanych tematycznie z prezentacjami PowerPoint. – Obserwacja zdjęć dotyczących autoprezentacji w galerii. – Kształcenie umiejętności przygotowania autoprezentacji w programie PowerPoint (dla uczniów chętnych). 	<ul style="list-style-type: none"> – odnajduje nazwy związane tematycznie z prezentacjami PowerPoint, – obserwuje zdjęcia dotyczące autoprezentacji w galerii, – zastanawia się nad swoimi umiejętnościami lub zainteresowaniami, które warto przedstawić w autoprezentacji (dla uczniów chętnych). 		
22/88	21. Wykonujemy prezentację na temat swojego hobby	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Oglądanie pokazu PowerPoint pt. <i>Nasze hobby</i>. – Poznanie sposobów uruchamiania i przerywania pokazu PowerPoint. – Kształcenie umiejętności wyszukiwania w internecie potrzebnych informacji. – Przypomnienie podstawowych zasad związanych z ochroną praw autorskich. – Kształcenie umiejętności samodzielnego przygotowania krótkiej prezentacji multimedialnej w programie PowerPoint, na określony temat. – Kształcenie umiejętności wyboru szablonu do swojej prezentacji PowerPoint. – Rozwijanie umiejętności rozpoznawania ikon narzędzi programu PowerPoint. – Kształcenie umiejętności prezentowania swoich prac na forum klasy. – Wdrażanie do odpowiedniej oceny prezentacji wykonanych przez koleżanki i kolegów z klasy. – Wdrażanie do właściwej samooceny prezentowanych prac. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i>. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ogląda pokaz PowerPoint pt. <i>Nasze hobby</i>, – zna sposoby uruchamiania i przerywania pokazu PowerPoint, – potrafi wyszukiwać w internecie potrzebne informacje, – zna podstawowe zasady związane z ochroną praw autorskich, – samodzielnie przygotowuje krótką prezentację multimedialną na określony temat, – umie wybrać szablon do swojej prezentacji PowerPoint, – rozpoznaje ikony narzędzi programu PowerPoint, – potrafi zaprezentować swoją pracę na forum klasy, – umie właściwie ocenić prezentacje wykonane przez koleżanki i kolegów z klasy, – potrafi dokonać właściwej samooceny, – umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, – rozwiązuje krzyżówkę. 	<p>VII.1.1) VII.1.3) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>	zeszyt ćwiczeń, s. 42–43, płyta, zajęcia 21.

			– Doskonalenie umiejętności rozwiązywania krzyżówek.			
23/89	22. Kodujemy i przygotowujemy się do programowania	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa • Rozwijanie kompetencji społecznych. • Kodowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poszerzanie wiadomości na temat kodowania i dekodowania informacji. – Poznanie pojęcia <i>pętli</i> w kodowaniu. – Rozwijanie umiejętności porządkowania elementów w określonym porządku, czyli po spełnieniu podanego warunku. – Rozumienie działania algorytmu sortującego. – Rozwijanie umiejętności porządkowania czynności, które trzeba wykonać, aby osiągnąć określony cel. – Kształcenie umiejętności kodowania obrazów i kolorowania ich według podanego kodu. – Kształcenie umiejętności odnajdywania zakodowanej na macie drogi. – Oglądanie pokazu PowerPoint pt. <i>Szyfry dla dzieci</i> – poznanie różnych szyfrów służących do kodowania tajnych informacji. – Wykorzystanie umiejętności kodowania i rozkodowywania informacji z zastosowaniem poznanych szyfrów. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – posiada podstawowe wiadomości na temat kodowania i dekodowania, – rozumie pojęcie <i>pętli</i> w kodowaniu, – umie porządkować elementy w określonym porządku, czyli po spełnieniu podanego warunku, – rozumie, jak działa algorytm sortujący elementy od największego do najmniejszego, – umie porządkować czynności, które trzeba wykonać, aby osiągnąć określony cel, – potrafi kodować obrazy i kolorować je według podanego kodu, – umie odnaleźć zakodowaną na macie drogę, – ogląda pokaz PowerPoint pt. <i>Zasady tworzenia prezentacji</i>, – zna różne szyfry służące do kodowania tajnych informacji, – koduje i rozkodowuje informacje z zastosowaniem poznanych szyfrów. 	<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>	zeszyt ćwiczeń, s. 44–45, płyta, zajęcia 22.
24/90	23. Programujemy z użyciem pętli w edytorze Scratch	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie pojęcia <i>pętli</i> w języku programowania Scratch. – Przypomnienie znaczenia pojęcia <i>skrypt</i>. – Poznanie działania wybranych blozków z poleceniami (w tym blozków-pętli) dostępnych w edytorze Scratch. – Rozwijanie umiejętności przyporządkowywania blozków edytora Scratch do odpowiednich kategorii. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie pojęcie <i>pętli</i> w języku programowania Scratch, – wie, co to jest <i>skrypt</i>, – wie, jak działają wybrane blozki z poleceniami w edytorze Scratch, – rozumie działanie bloków-pętli, – umie przyporządkować blozki edytora Scratch do odpowiednich kategorii, 	<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)</p>	zeszyt ćwiczeń, s. 46–47, płyta, zajęcia 23.

		<p>i jego oprogramowaniem.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. • Rozwijanie kompetencji społecznych. • Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. 	<ul style="list-style-type: none"> – Rozwijanie umiejętności stosowania bloków-pętli z określonym warunkiem (<i>Zawsze</i>) w edytorze Scratch. – Kształcenie umiejętności tworzenia skryptów w wizualnym języku programowania Scratch. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i> znajdujących się w zeszyte ćwiczeń. – Oglądanie filmów instruktażowych. 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, jak działają wybrane bloczki-pętle w edytorze Scratch, – stosuje bloczki-pętle z określonym warunkiem (<i>Zawsze</i>) w edytorze Scratch, – tworzy skrypty w wizualnym języku programowania Scratch według wzoru, – umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, – ogląda ze zrozumieniem filmy instruktażowe. 	VII.5.2) VII.5.3)	
25/91	24. Tworzymy programy z rysowaniem w edytorze Scratch	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. • Rozwijanie kompetencji społecznych. • Programowanie i rozwiązywanie 	<ul style="list-style-type: none"> – Poszerzanie rozumienia pojęcia <i>pętli</i> w algorytmie rysowania figury geometrycznej. – Poznanie sposobu rysowania kwadratu według podanego kodu z użyciem pętli. – Rozwijanie umiejętności zapisywania kodu z użyciem pętli, według którego narysowany jest prostokąt. – Kształcenie umiejętności korzystania z kategorii <i>Pióro</i> w edytorze Scratch. – Rozwijanie umiejętności stosowania bloków-pętli z określonym warunkiem (<i>Powtórz... razy</i>) w edytorze Scratch. – Kształcenie umiejętności tworzenia skryptów, które umożliwiają duszkom rysować różne figury z użyciem bloków-pętli, według wzoru. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i> znajdujących się w zeszyte ćwiczeń. – Oglądanie filmów instruktażowych. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie pojęcie <i>pętli</i> w algorytmie, według którego została narysowana figura geometryczna, – rysuje figurę geometryczną według podanego kodu z użyciem pętli, – zapisuje kod z użyciem pętli, według którego narysowany jest prostokąt, – umie korzystać z kategorii <i>Pióro</i> w edytorze Scratch, – stosuje bloczki-pętle z określonym warunkiem (<i>Powtórz... razy</i>) w edytorze Scratch, – tworzy skrypty według wzoru, z wykorzystaniem kategorii <i>Pióro</i> oraz z użyciem bloków-pętli w edytorze Scratch, – umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, – ogląda ze zrozumieniem filmy instruktażowe. 	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)	zeszyt ćwiczeń, s. 48–49, płyta, zajęcia 24.

		problemów z wykorzystaniem komputera.				
26–27/ 92–93	25. Sterujemy duszkiem w edytorze Scratch	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa • Rozwijanie kompetencji społecznych. • Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie znaczenia pojęcia <i>algorytm</i>. – Tworzenie schematów prostych algorytmów dotyczących życia codziennego. – Rozwijanie umiejętności stosowania bloków-pętli z określonym warunkiem (<i>Jeżeli..., to...</i>) w edytorze Scratch. – Kształcenie umiejętności tworzenia skryptów, które umożliwiają duszkom poruszanie się po scenie według wzoru. – Kształcenie umiejętności udostępniania rówieśnikom i nauczycielowi wykonanych przez siebie projektów w środowisku Scratch. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i> znajdujących się w zeszycie ćwiczeń. – Kształcenie umiejętności układania w logicznym porządku czynności wykonywanych codziennie. – Oglądanie filmów instruktażowych. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie znaczenie pojęcia <i>algorytm</i>, – tworzy schemat prostego algorytmu dotyczącego życia codziennego, – tworzy kod, według którego postać porusza się po labiryncie, – rozumie pojęcie <i>pętli</i> w algorytmie, – stosuje blozki-pętle z określonym warunkiem (<i>Jeżeli..., to...</i>) w edytorze Scratch, – tworzy skrypty (według wzoru), dzięki którym duszki poruszają się po scenie za kursorem oraz za pomocą klawiszy ze strzałkami, – umie udostępnić rówieśnikom i nauczycielowi wykonane przez siebie projekty w środowisku Scratch, – umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i>, – układa w logicznym porządku czynności składające się na codzienne czynności, – ogląda ze zrozumieniem filmy instruktażowe. 	<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>	zeszyt ćwiczeń, s. 50–51, płyta, zajęcia 25.
28/94	26. Waka-cje tuż-tuż!	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. • Posługiwanie się komputerem 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie sposobu wykonywania pracy graficznej w dwóch oknach edytora grafiki Paint. – Poznanie opcji <i>Minimalizuj</i>, która umożliwia pracę w co najmniej dwóch oknach programów. – Rozwijanie umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki Paint. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, jak wykonać pracę graficzną w dwóch oknach edytora grafiki Paint, – umie korzystać z opcji <i>Minimalizuj</i>, która umożliwia pracę w co najmniej dwóch oknach programu, – potrafi posługiwać się poznanymi narzędziami edytora grafiki Paint, 	<p>VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>	zeszyt ćwiczeń, s. 52–53, płyta, zajęcia 26.

		i jego oprogramowaniem. • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.	– Doskonalenie umiejętności kopiowania wybranego elementu obrazka i wklejania go w obszar rysowania. – Przypomnienie sposobu wprowadzania napisów w polu tekstowym z wykorzystaniem narzędzia <i>Tekst</i> w programie Paint – dobieranie koloru, rozmiaru i kroju czcionki. – Rozwijanie umiejętności korzystania z instrukcji <i>Krok po kroku</i> . – Kształcenie umiejętności stosowania zdobytej wiedzy w praktyce – wykonywania pracy graficznej w edytorze grafiki Paint. – Obserwacja w galerii zdjęć wakacyjnych krajobrazów.	– umie skopiować wybrany element obrazka i wkleić go w obszar rysowania, – potrafi połączyć poszczególne elementy w jednolitą całość, – wprowadza napis w polu tekstowym, wykorzystując narzędzia <i>Tekst</i> , – samodzielnie dobiera kolor, rozmiar i krój czcionki przy podpisywaniu obrazków, – umie korzystać z instrukcji <i>Krok po kroku</i> , – potrafi zastosować zdobytą wiedzę w praktyce, – obserwuje w galerii zdjęcia wakacyjnych krajobrazów.		
29–30 /95–96	27. Sprawdzamy swoją wiedzę i swoje umiejętności	• programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • rozwijanie kompetencji społecznych • Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa	– Utrwalenie zdobytych wiadomości i umiejętności. – Rozwijanie umiejętności stosowania zdobytej wiedzy w praktyce. – Doskonalenie umiejętności wykorzystywania poznanych programów komputerowych. – Sprawdzenie wiedzy i umiejętności komputerowych ucznia kończącego klasę trzecią. – Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania testu wyboru. – Doskonalenie umiejętności rozwiązywania krzyżówek.	Uczeń: – utrzuwa zdobyte wiadomości i umiejętności, – potrafi zastosować zdobytą wiedzę w praktyce, – wykorzystuje poznane programy komputerowe, – sprawdza swoją wiedzę i swoje umiejętności komputerowe, – współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania testu wyboru, – rozwiązuje krzyżówkę.	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.4.1) VII.5.1)	zeszyt ćwiczeń, s. 54–55, płyta, zajęcia 27.
31–33 /97–99	Zajęcia przeznaczone na powtórzenie i utrwalenie wiadomości i umiejętności uczniów (do dyspozycji nauczyciela).					