

OTO JA
EDUKACJA INFORMATYCZNA
ROZKŁAD MATERIAŁU NAUCZANIA
KLASA 1

Numer godziny/liczba godzin w cyklu trzyletnim	Temat w książce dla ucznia	Treści programowe	Materiał	Odniesienie do podstawy programowej	Oczekiwane osiągnięcia ucznia
1/1	Zapoznanie z komputerem	- omówienie zasad bezpiecznego i nieszkodzącego zdrowiu korzystania z komputera, - kształtowanie nawyku prawidłowej postawy przy komputerze, - zapoznanie z budową komputera, - wdrażanie do prawidłowego włączania komputera za pomocą przycisku;	książka dla ucznia, s. 3, płyta CD, zaj. 1.	VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1) VII 5.2)	Uczeń: - nazywa podstawowe elementy zestawu komputerowego – jednostka centralna, monitor, klawiatura, mysz, kabel zasilający, - przyjmuje prawidłową postawę, siedząc przed komputerem, - wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera, - zna przycisk służący do włączania komputera, - wie, gdzie znajduje się lewy przycisk myszy;
2/2	Urządzenia komputerowe	- określanie funkcji poszczególnych części komputera, - wdrażanie do prawidłowego włączania komputera i wyłączenia go za pomocą myszy (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności), - wdrażanie do posługiwania się myszą, - utrwalanie zasad bezpiecznego korzystania ze sprzętu komputerowego, - rozwijanie umiejętności przyjmowania prawidłowej postawy przy komputerze, - ustalanie logicznego ciągu zdarzeń podczas przechodzenia przez jezdnię;	książka dla ucznia, s. 4, płyta CD, zaj. 2.	VII 1.2) VII 2.2) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1) VII 5.2)	Uczeń: - wie, do czego służą podstawowe elementy zestawu komputerowego – jednostka centralna, monitor, klawiatura, mysz, kabel zasilający, - potrafi włączyć i wyłączyć komputer za pomocą przycisku oraz myszy (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności), - posługuje się myszą podczas wykonywania ćwiczeń umieszczonych na płycie CD, - wymienia podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z komputera, - prawidłowo siedzi przy komputerze, - ustala logiczny ciąg zdarzeń podczas przechodzenia przez jezdnię;
3/3	Narzędzie Wypełnianie kolorem w programie Paint	- doskonalenie umiejętności włączania i wyłączania komputera za pomocą przycisku oraz myszy (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności); - kształtowanie nawyku przyjmowania właściwej pozycji siedzącej podczas pracy przy komputerze,	książka dla ucznia, s. 5, płyta CD, zaj. 3.	VII 1.2) VII 2.2) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: - włącza i wyłącza komputer, pod kontrolą nauczyciela (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), - przyjmuje właściwą postawę przed komputerem, - posługuje się myszą,

		- kształtowanie umiejętności posługiwania się lewym przyciskiem myszy, - poznanie elementów okna programu <i>Paint</i>: <i>Przybornik</i> i <i>Pole koloru</i>, - zapoznanie z narzędziem programu <i>Paint</i> – <i>Wypełnianie kolorem</i>, - stosowanie narzędzi <i>Wypełnianie kolorem</i> oraz <i>Pole koloru</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności);		VII 5.2)	- wie, jak wygląda okno programu <i>Paint</i>, - wie, co znajduje się w <i>Przyborniku</i> i gdzie jest <i>Pole koloru</i>, - z pomocą nauczyciela stosuje narzędzie programu <i>Paint</i> – <i>Wypełnianie kolorem</i> – wykorzystując <i>Pole koloru</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności);
4/4	Kolorowanie w programie <i>Paint</i>	- utrwalanie umiejętności samodzielnego włączania i wyłączania komputera (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), - utrwalanie nawyku przyjmowania właściwej pozycji siedzącej podczas pracy przy komputerze, - doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą, - wykorzystywanie metody <i>złap, przesun i upuść</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności), - zapoznanie z narzędziem programu <i>Paint</i> – <i>Pędzel</i>, - stosowanie narzędzia <i>Pędzel</i> w programie <i>Paint</i> oraz <i>Pole Koloru</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności);	książka dla ucznia, s.6 , płyta CD, zaj. 4.	VII 1.2) VII 2.2) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: - włącza i wyłącza komputer pod kontrolą nauczyciela (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), - przyjmuje właściwą postawę przy komputerze, - posługuje się myszą, trzymając wciśnięty jej lewy przycisk, - stosuje metodę <i>złap, przesun i upuść</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności), - stosuje narzędzie programu <i>Paint</i> – <i>Wypełnianie kolorem</i>, wykorzystując <i>Pole koloru</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności);
5/5	Narzędzia: <i>Ołówek</i> i <i>Gumka</i> w programie <i>Paint</i>	- doskonalenie umiejętności włączania i wyłączania komputera (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), - utrwalanie nawyku przyjmowania właściwej pozycji siedzącej podczas pracy przy komputerze, - kształtowanie umiejętności posługiwania się myszą, - używanie metody <i>złap, przesun i upuść</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), - stosowanie narzędzi: <i>Wypełnianie kolorem</i>, <i>Ołówek</i>, <i>Gumka</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności);	książka dla ucznia, s.7 , płyta CD, zaj. 5.	VII 1.2) VII 2.2) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: - potrafi włączyć i wyłączyć komputer (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), - przyjmuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze, - posługuje się myszą, trzymając wciśnięty jej lewy przycisk, - używa metody <i>złap, przesun i upuść</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), - z pomocą nauczyciela stosuje narzędzia programu <i>Paint</i> – <i>Ołówek</i> i <i>Gumka</i> oraz wykorzystuje <i>Pole koloru</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności);
6/6	Rysowanie w programie <i>Paint</i>	- doskonalenie umiejętności włączania i wyłączania komputera (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), - utrwalanie nawyku przyjmowania właściwej pozycji siedzącej podczas pracy przy komputerze, - kształtowanie umiejętności posługiwania się myszą, - używanie metody <i>złap, przesun i upuść</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), - stosowanie narzędzi: <i>Wypełnianie kolorem</i>, <i>Ołówek</i>, <i>Gumka</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności);	książka dla ucznia, s. 8, płyta CD, zaj. 6.	VII 1.2) VII 2.2) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: - potrafi włączyć i wyłączyć komputer (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), - przyjmuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze, - sprawnie posługuje się myszą, - stosuje metodę <i>złap, przesun i upuść</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), - stosuje narzędzia programu <i>Paint</i> – <i>Ołówek</i> i <i>Gumka</i>, <i>Wypełnianie kolorem</i>, wykorzystuje <i>Pole koloru</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności);
7/7	Narzędzie <i>Pędzel</i> w programie	utrwalanie umiejętności samodzielnego włączania i wyłączania komputera (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności),	książka dla ucznia, s.9, płyta CD,	VII 1.1) VII 2.2)	Uczeń: potrafi włączyć i wyłączyć komputer (z zachowaniem kolejności wykonywanych

	<i>Paint</i>	- utrwalanie nawyku przyjmowania właściwej pozycji siedzącej podczas pracy przy komputerze, - doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą, - wykorzystywanie metody <i>złap, przesun i upuść</i>, - zapoznanie z narzędziem programu <i>Paint – Pędzel</i>, - stosowanie narzędzia <i>Pędzel</i> w programie <i>Paint</i> oraz <i>Pola Koloru</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności);	zaj. 7.	VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	czynności), - przyjmuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze, - sprawnie posługuje się myszą, - stosuje metodę <i>złap, przesun i upuść</i>, - z pomocą nauczyciela używa narzędzia programu <i>Paint – Pędzel</i> oraz wykorzystuje <i>Pole koloru</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności);
8/8	Polecenie <i>Cofnij</i> w programie <i>Paint</i>	- utrwalenie umiejętności włączania i wyłączania komputera oraz posługiwania się myszą, - doskonalenie umiejętności posługiwania się narzędziami programu <i>Paint</i>: <i>Ołówek</i> lub <i>Pędzel</i>, <i>Gumka</i> i <i>Wypełnianie kolorem</i> oraz wykorzystywania <i>Pola koloru</i>, - wykorzystywanie metody <i>złap, przesun i upuść</i>, - poznanie sposobu cofania w programie <i>Paint</i> z wykorzystaniem polecenia <i>Cofnij</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności), - poznanie pojęcia: e-book;	książka dla ucznia, s.10, płyta CD, zaj. 8.	VII 1.1) VII 2.2) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: - samodzielnie włącza i wyłącza komputer, - sprawnie posługuje się myszą i korzysta z metody <i>złap, przesun i upuść</i>, - stosuje poznane narzędzia <i>Ołówek</i>, <i>Pędzel</i>, <i>Gumka</i>, <i>Wypełnianie kolorem</i> oraz używa <i>Pola koloru</i>, - z pomocą nauczyciela potrafi cofnąć wykonaną czynność w programie <i>Paint</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności), - wie, czym jest e-book;
9/9	Narzędzie <i>Zaznacz</i> w programie <i>Paint</i>	- utrwalenie umiejętności włączania i wyłączania komputera oraz posługiwania się myszą, - wykorzystywanie metody <i>złap, przesun i upuść</i>, - poznanie i stosowanie narzędzia <i>Zaznacz</i> w programie <i>Paint</i>, - wykorzystywanie polecenia <i>Cofnij</i> w programie <i>Paint</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), - poznanie sposobu zapisywania pliku w programie <i>Paint</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności);	książka dla ucznia, s.11-12, płyta CD, zaj. 9.	VII 1.1) VII 1.2) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: - samodzielnie włącza i wyłącza komputer, - sprawnie posługuje się myszą, - z pomocą nauczyciela zaznacza obrazek i przenosi go w wybrane miejsce metodą <i>złap, przesun i upuść</i>, - potrafi cofnąć wykonaną czynność w programie <i>Paint</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), - z pomocą nauczyciela zapisuje plik w programie <i>Paint</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności);
10/10	Zapoznanie z klawiaturą	- poznanie opcji <i>Przezroczyste tło</i> narzędzia <i>Zaznacz</i> w programie <i>Paint</i> (kolejność wykonywanych czynności podczas zaznaczania elementów obrazka), - poznanie układu klawiszy na klawiaturze komputerowej, - wdrażanie do pisania wyrazów za pomocą klawiatury, - doskonalenie umiejętności zaznaczania obrazków i umieszczania ich w wybranym miejscu metodą <i>złap, przesun i upuść</i>, - doskonalenie umiejętności zapisywania pliku w programie <i>Paint</i> (z zachowaniem kolejności wykonywania czynności),	książka dla ucznia, s. 13, płyta CD, zaj. 10	VII 1.2) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.2) VII 5.3)	Uczeń: - z pomocą nauczyciela stosuje opcję <i>Przezroczyste tło</i> narzędzia <i>Zaznacz</i> w programie <i>Paint</i>, wskazuje kolejność wykonywania czynności podczas zaznaczania elementów obrazka, - z pomocą nauczyciela potrafi odnaleźć na klawiaturze klawisze potrzebne do napisania krótkich wyrazów, - z pomocą nauczyciela podpisuje obrazki za pomocą klawiatury, - zaznacza obrazek i przenosi go w wybrane miejsce metodą <i>złap, przesun i upuść</i>, - z pomocą nauczyciela zapisuje plik w programie <i>Paint</i> (z zachowaniem kolejności wykonywania czynności);
11/11	Łamigłówki komputerowe	przypomnienie o konieczności ograniczania czasu spędzanego przy komputerze,	książka dla ucznia, s. 14,	VII 1.3) VII 3.1)	Uczeń: wie, że należy kontrolować czas spędzony przy komputerze,

		• poznanie pojęcia <i>gra komputerowa</i>, • wdrażanie do stosowania zasad <i>fair play</i> i zdrowej rywalizacji, • poznanie zastosowania klawiszy ze strzałkami, • wdrażanie do pisania wyrazów za pomocą klawiatury, • doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą i klawiaturą, • doskonalenie umiejętności układania puzzli metodą <i>złap, przesuń i upuść</i>, • wymiana doświadczeń w celu osiągnięcia dobrych wyników w grze komputerowej;	płyta CD, zaj. 11	VII 4.1) VII 5.1) VII 5.2)	• sprawnie posługuje się myszą, • z pomocą nauczyciela stosuje się do reguł gry, • z pomocą nauczyciela wykorzystuje klawisze ze strzałkami podczas gry komputerowej, • uzupełnia krzyżówkę, wpisując do niej właściwe litery, • przenosi puzzle metodą <i>złap, przesuń i upuść</i> • wymienia z rówieśnikami doświadczenia w celu osiągnięcia dobrych wyników w grze komputerowej;
12/12	Uruchamianie i zamykanie programu <i>Paint</i>	• poznanie sposobu uruchamiania programu <i>Paint</i>, zwrócenie uwagi na kolejność wykonywania czynności, • uzupełnianie rysunków z wykorzystywaniem poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, • doskonalenie umiejętności zaznaczania obrazków i umieszczania ich w wybranym miejscu metodą <i>złap, przesuń i upuść</i>, • wdrażanie do pisania liczb za pomocą klawiatury, • poznanie sposobu zamykania okna programu <i>Paint</i>, • kształtowanie umiejętności zapisywania pliku w programie <i>Paint</i> pod określoną nazwą (z zachowaniem kolejności wykonywania czynności);	książka dla ucznia, s. 15-16, płyta CD, zaj. 12	VII 1.2) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: • z pomocą nauczyciela uruchamia program <i>Paint</i>, wymienia wykonywane czynności w odpowiedniej kolejności, • korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i> do uzupełnienia rysunków, • zaznacza obrazek i przenosi go w wybrane miejsce metodą <i>złap, przesuń i upuść</i>, • pisze liczby za pomocą klawiatury, • z pomocą nauczyciela zapisuje plik w programie <i>Paint</i> pod podaną nazwą (z zachowaniem kolejności wykonywania czynności), • zamyka okno programu <i>Paint</i>;
13/13	Zapoznanie z folderem	• doskonalenie umiejętności uruchamiania i zamykania programu <i>Paint</i>, • poznanie pojęcia <i>folder</i>, • kształtowanie umiejętności otwierania i zamykania folderu, • kształtowanie umiejętności pisania wielkich liter za pomocą klawiatury (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności), • doskonalenie umiejętności zapisywania pliku w programie <i>Paint</i> pod określoną nazwą (z zachowaniem kolejności wykonywania czynności), • doskonalenie umiejętności wykorzystywania klawiszy ze strzałkami oraz z liczbami, • wdrażanie do samodzielnego wykonywania pracy plastycznej z wykorzystaniem poznanych w programie <i>Paint</i> narzędzi, • wymiana doświadczeń w celu osiągnięcia dobrych wyników w grze komputerowej (wyścigu);	książka dla ucznia, s. 17, płyta CD, zaj. 13	VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.1) VII 5.1)	Uczeń: • z pomocą nauczyciela uruchamia i zamyka program <i>Paint</i>, • z pomocą nauczyciela otwiera i zamyka folder, • pisze wielkie litery (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) i liczby za pomocą klawiatury, • z pomocą nauczyciela zapisuje plik w programie <i>Paint</i> pod określoną nazwą (z zachowaniem kolejności wykonywania czynności), • sprawnie używa klawiszy ze strzałkami, • korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i> potrzebnych do samodzielnego wykonania pracy plastycznej, • wymienia z rówieśnikami doświadczenia w celu osiągnięcia dobrych wyników w wyścigu (grze komputerowej);
14/14	Narzędzie <i>Elipsa</i> w programie <i>Paint</i>	• doskonalenie umiejętności zamykania programu <i>Paint</i> z zapisaniem zmian w pliku, zwrócenie uwagi na kolejność wykonywania czynności, • wykorzystywanie poznanych narzędzi programu <i>Paint</i> do uzupełnienia świątecznego obrazka, • poznanie i zastosowanie narzędzia <i>Elipsa</i> w programie <i>Paint</i>,	książka dla ucznia, s. 18, płyta CD, zaj. 14	VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: • samodzielnie zamyka program <i>Paint</i> z zapisaniem zmian w pliku, wymienia wykonywane czynności w odpowiedniej kolejności, • korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i> do uzupełnienia świątecznego obrazka,

		- doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą, - rozwijanie umiejętności odnajdywania wybranych klawiszy z literami na klawiaturze, - utrwalanie umiejętności pisania małych i wielkich liter za pomocą klawiatury, - doskonalenie umiejętności wykorzystywania klawiszy z liczbami, - wdrażanie do samodzielnego zapisywania wykonanych prac w swoim folderze;			- z pomocą nauczyciela używa narzędzia <i>Elipsa</i> w programie <i>Paint</i>, - sprawnie posługuje się myszą, - sprawnie odnajduje i wciska odpowiednie klawisze z literami, - umie pisać małe i wielkie litery oraz liczby za pomocą klawiatury, - z pomocą nauczyciela zapisuje wykonaną pracę w swoim folderze;
15/15	Zimowy obrazek w programie <i>Paint</i>	- doskonalenie umiejętności uruchamiania i zamykania programu <i>Paint</i>, - doskonalenie umiejętności samodzielnego korzystania z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, - rozwijanie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą metodą <i>złap, przesuń i upuść</i>, - doskonalenie umiejętności pisania liczb za pomocą klawiatury, - kształtowanie umiejętności pisania wielkich liter z wykorzystaniem klawisza <i>Caps Lock</i>, zwrócenie uwagi na kolejność wykonywania czynności, - wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w swoim folderze;	książka dla ucznia, s. 19, płyta CD, zaj. 15	VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: - samodzielnie uruchamia i zamyka program <i>Paint</i>, - korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, - pisze liczby za pomocą klawiatury, - sprawnie posługuje się myszą metodą <i>złap, przesuń i upuść</i>, - potrafi pisać wielkie litery z wykorzystaniem klawisza <i>Caps Lock</i>, zwraca uwagę na kolejność wykonywania czynności, - z pomocą nauczyciela zapisuje wykonaną pracę w swoim folderze;
16/16	Narzędzie <i>Lupa</i> w programie <i>Paint</i>	- poznanie i zastosowanie narzędzia <i>Lupa</i> w programie <i>Paint</i>, - poznanie sposobu powiększania obrazu i rysowania w powiększeniu (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności), - doskonalenie umiejętności pisania wielkich liter z wykorzystaniem klawisza <i>Caps Lock</i>, - wdrażanie do samodzielnego zapisywania wykonanych prac w komputerze, - wymiana doświadczeń w celu osiągnięcia dobrych wyników w grze komputerowej;	książka dla ucznia, s. 20, płyta CD, zaj. 16	VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.1) VII 5.1)	Uczeń: - z pomocą nauczyciela stosuje narzędzie programu <i>Paint</i> – <i>Lupa</i>, - potrafi dorysować brakujące fragmenty rysunku w powiększeniu (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności), - umie pisać wielkie litery z wykorzystaniem klawisza <i>Caps Lock</i>, - samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w komputerze, - wymienia z rówieśnikami doświadczenia w celu osiągnięcia dobrych wyników w grze komputerowej;
17/17	Rysowanie w powiększeniu	- doskonalenie umiejętności rysowania w powiększeniu z użyciem narzędzi <i>Lupa</i> i <i>Ołówka</i>, - wdrażanie do uzupełniania luk w konturach rysunku, - doskonalenie umiejętności samodzielnego korzystania z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, - poznanie zastosowania klawisza <i>Enter</i>, - kształtowanie umiejętności wstawiania za pomocą klawiatury kropki na końcu zdania, - doskonalenie umiejętności pisania liczb za pomocą klawiatury, - wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w komputerze;	książka dla ucznia, s. 21, płyta CD, zaj. 17	VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: - potrafi dorysować brakujące fragmenty rysunku w powiększeniu, - wypełnia kolorem zamknięte kontury rysunku, - korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, - samodzielnie koloruje rysunki, - umie zastosować klawisz <i>Enter</i>, - wstawiania za pomocą klawiatury kropkę na końcu zdania, - pisze liczby za pomocą klawiatury, - samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w komputerze;
18/18	Polecenia <i>Kopiuuj</i>	poznanie sposobów kopiowania i wklejania elementów graficznych	książka dla	VII 1.2)	Uczeń:

	i Wklej w programie Paint	- w programie <i>Paint</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności), - doskonalenie umiejętności samodzielnego korzystania z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, - wdrażanie do sprawnego posługiwania się myszą – metodą <i>złap, przesun i upuść</i>, - doskonalenie umiejętności pisania liczb za pomocą klawiatury, - wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w swoim folderze;	ucznia, s. 22, płyta CD, zaj. 18	VII 1.3) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	- zna sposoby kopiowania i wklejania elementów graficznych w programie <i>Paint</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności), - korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, - sprawnie posługuje się myszą – metodą <i>złap, przesun i upuść</i>, - pisze liczby za pomocą klawiatury, - samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w swoim folderze;
19/19	Kopiowanie w programie Paint	- doskonalenie umiejętności kopiowania i wklejania elementów graficznych w programie <i>Paint</i> (z zachowaniem kolejności wykonywania czynności), - doskonalenie umiejętności stosowania opcji <i>Przezroczyste tło</i> narzędzia <i>Zaznacz</i> w programie <i>Paint</i>, - doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą metodą <i>złap, przesun i upuść</i>, - kształtowanie umiejętności wykorzystywania klawisza <i>Spacji</i>, - doskonalenie umiejętności zapisywania pliku;	książka dla ucznia, s. 23-24, płyta CD, zaj. 19	VII 1.1) VII 1.2) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: - z pomocą nauczyciela kopiuje i wkleja elementy graficzne w programie <i>Paint</i> (z zachowaniem kolejności wykonywania czynności), - stosuje opcję <i>Przezroczyste tło</i> narzędzia <i>Zaznacz</i> w programie <i>Paint</i>, - sprawnie posługuje się myszą metodą <i>złap, przesun i upuść</i>, - używa klawisza <i>Spacji</i>, - samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w swoim folderze;
20/20	Gry komputerowe	- przypomnienie o konieczności ograniczania czasu spędzanego przy komputerze, - wdrażanie do stosowania reguł gry, - wdrażanie do stosowania zasad <i>fair play</i> i zdrowej rywalizacji, - doskonalenie umiejętności stosowania klawiszy ze strzałkami, - wdrażanie do pisania wyrazów i zdań za pomocą klawiatury, - doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą metodą <i>złap, przesun i upuść</i>;	książka dla ucznia, s. 25, płyta CD, zaj. 20	VII 1.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: - wie, że należy kontrolować czas spędzony przy komputerze, - stosuje się do reguł gry, - wykorzystuje klawisze ze strzałkami podczas gry komputerowej, - podpisuje obrazki i prze pisuje zdania za pomocą klawiatury, - sprawnie posługuje się myszą metodą <i>złap, przesun i upuść</i>;
21/21	Pisanie polskich liter na klawiaturze	- wdrażanie do zapamiętania układu klawiszy na klawiaturze komputerowej, - ćwiczenia w sprawnym posługiwaniu się kombinacją dwóch i trzech klawiszy (z zachowaniem kolejności wykonywania czynności), - kształtowanie umiejętności stosowania klawisza <i>Alt</i> do pisania polskich znaków (z uwzględnieniem kolejności wykonywania czynności), - wdrażanie do sprawnego pisania wyrazów za pomocą klawiatury, - doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą i wykorzystywania metody <i>złap, przesun i upuść</i>, - doskonalenie umiejętności samodzielnego korzystania z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, - wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w swoim folderze;	książka dla ucznia, s. 26-27, płyta CD, zaj. 21	VII 1.2) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: - potrafi odnaleźć na klawiaturze wybrane klawisze, - z pomocą nauczyciela podpisuje obrazki za pomocą klawiatury z wykorzystaniem prawego klawisza <i>Alt</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywania czynności), - z pomocą nauczyciela posługuje się kombinacją dwóch i trzech klawiszy (z zachowaniem kolejności wykonywania czynności), - sprawnie posługuje się myszą oraz stosuje metodę <i>złap, przesun i upuść</i>, - samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i> i uzupełnia obrazek według własnego pomysłu, - samodzielnie zapisuje plik w swoim folderze;
22/22	Narzędzie	doskonalenie umiejętności uruchamiania i zamykania programu <i>Paint</i>,	książka dla	VII 1.3)	Uczeń:

	<i>Areograf</i> w programie <i>Paint</i>	• poznanie narzędzia programu <i>Paint</i> – <i>Aerograf</i>, • doskonalenie umiejętności samodzielnego wykorzystywania poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, • wdrażanie do sprawnego pisanie wyrazów i liczb za pomocą klawiatury, • doskonalenie umiejętności wykorzystywania wybranych klawiszy z klawiatury, • wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w komputerze;	ucznia, s. 28, płyta CD, zaj. 22	VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	• samodzielnie uruchamia i zamyka program <i>Paint</i>, • z pomocą nauczyciela używa narzędzia <i>Aerograf</i> w programie <i>Paint</i>, • samodzielnie wykorzystuje poznane narzędzia programu <i>Paint</i>, • podpisuje obrazki i wpisuje do okienek liczby za pomocą klawiatury, • używa klawiszy ze strzałkami i klawisza <i>Spacja</i>, • samodzielnie zapisuje plik w komputerze;
23/23	Wiosenna łąka w programie <i>Paint</i>	• doskonalenie umiejętności uruchamiania i zamykania programu <i>Paint</i>, • doskonalenie umiejętności samodzielnego wykorzystywania poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, • kształcenie umiejętności stosowania opcji <i>Edycja/Kopiuj</i> i <i>Edycja/Wklej</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywania czynności), • wdrażanie do sprawnego pisanie wyrazów i liczb za pomocą klawiatury, • wdrażanie do sprawnego posługiwania się myszą, • wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w komputerze;	książka dla ucznia, s. 29, płyta CD, zaj. 23	VII 1.2) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: • samodzielnie uruchamia i zamyka program <i>Paint</i>, • samodzielnie wykorzystuje poznane narzędzia programu <i>Paint</i>, • pisze wyrazy i podpisuje zdjęcia za pomocą klawiatury, • kształcenie umiejętności stosowania opcji <i>Edycja/Kopiuj</i> i <i>Edycja/Wklej</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywania czynności), • sprawnie posługuje się myszą, • samodzielnie zapisuje plik w komputerze;
24/24	Narzędzie <i>Prostokąt</i> w programie <i>Paint</i>	• doskonalenie umiejętności uruchamiania i zamykania programu <i>Paint</i>, • poznanie i zastosowanie narzędzia <i>Prostokąt</i> w programie <i>Paint</i>, • poznanie sposobu rysowania kwadratu z wykorzystaniem klawisza <i>Shift</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywania czynności), • doskonalenie umiejętności samodzielnego wykorzystywania poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, • wdrażanie do sprawnego pisanie wyrazów i liczb za pomocą klawiatury, • wdrażanie do sprawnego posługiwania się myszą, • wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w swoim folderze;	książka dla ucznia, s. 30-31, płyta CD, zaj. 24	VII 1.2) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: • samodzielnie uruchamia i zamyka program <i>Paint</i>, • samodzielnie wykorzystuje poznane narzędzia programu <i>Paint</i>, • z pomocą nauczyciela używa narzędzia <i>Prostokąt</i> w programie <i>Paint</i>, • z pomocą nauczyciela rysuje kwadrat, trzymając wciśnięty klawisz <i>Shift</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywania czynności), • podpisuje zdjęcia za pomocą klawiatury, • sprawnie posługuje się myszą, • samodzielnie zapisuje plik w swoim folderze;
25/25	Narzędzie <i>Wybierz kolor</i> w programie <i>Paint</i>	• poznanie i używanie narzędzia <i>Wybierz kolor</i> w programie <i>Paint</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywania czynności), • poznanie sposobu kolorowania obrazka dokładnie według wzoru, • doskonalenie umiejętności samodzielnego wykorzystywania poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, • wdrażanie do sprawnego pisanie wyrazów za pomocą klawiatury, • wdrażanie do sprawnego posługiwania się myszą, • wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w swoim folderze;	książka dla ucznia, s. 32-33, płyta CD, zaj. 25	VII 1.1) VII 1.2) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: • z pomocą nauczyciela używa narzędzia <i>Wybierz kolor</i> w programie <i>Paint</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywania czynności), • z pomocą nauczyciela koloruje obrazki dokładnie według wzoru, • samodzielnie wykorzystuje poznane narzędzia programu <i>Paint</i>, • podpisuje części roweru za pomocą klawiatury, • sprawnie posługuje się myszą, • samodzielnie zapisuje plik w swoim folderze;
26/26	Tęcza w programie <i>Paint</i>	• wykorzystanie narzędzia <i>Wybierz kolor</i> w programie <i>Paint</i> (z zachowaniem kolejności wykonywania czynności), • zastosowanie sposobu kolorowania obrazka dokładnie według wzoru, • doskonalenie umiejętności samodzielnego wykorzystywania poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>,	książka dla ucznia, s. 34, płyta CD, zaj. 26	VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: • używa narzędzia <i>Wybierz kolor</i> w programie <i>Paint</i> (z zachowaniem kolejności wykonywania czynności), • samodzielnie koloruje obrazki dokładnie według wzoru, • samodzielnie wykorzystuje poznane narzędzia programu <i>Paint</i>,

		• wdrażanie do sprawnego pisania haseł i liczb za pomocą klawiatury, • wdrażanie do sprawnego posługiwania się myszą, • wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w swoim folderze;			• przepisuje hasła oraz wpisuje liczby do okienek za pomocą klawiatury, • sprawnie posługuje się myszą, • samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w swoim folderze;
27/27	Opcja Kolory niestandardowe w programie Paint	• poznanie i wykorzystanie opcji <i>Kolory niestandardowe</i> w programie <i>Paint</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywania czynności), • wymiana doświadczeń w celu osiągnięcia dobrych wyników w grze komputerowej, • wdrażanie do sprawnego pisania liczb za pomocą klawiatury, • wdrażanie do sprawnego posługiwania się myszą, • wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w swoim folderze;	książka dla ucznia, s. 35, płyta CD, zaj. 27	VII 1.2) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.1) VII 5.1)	Uczeń: • z pomocą nauczyciela koloruje rysunek z wykorzystaniem opcji <i>Kolory niestandardowe</i> w programie <i>Paint</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywania czynności), • wymienia z rówieśnikami doświadczenia w celu osiągnięcia dobrych wyników w grze komputerowej, • wpisuje liczby do okienek za pomocą klawiatury, • sprawnie posługuje się myszą, • samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w swoim folderze;
28/28	Narzędzie Tekst w programie Paint	• poznanie i zastosowanie narzędzia <i>Tekst</i> w programie <i>Paint</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywania czynności), • wdrażanie do zapamiętania układu klawiszy na klawiaturze komputerowej, • doskonalenie umiejętności wykorzystywania klawiatury do pisania wyrazów oraz liczb, • wdrażanie do sprawnego posługiwania się myszą, • wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w swoim folderze;	książka dla ucznia, s. 36-37, płyta CD, zaj. 28	VII 1.2) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: • z pomocą nauczyciela stosuje narzędzie programu <i>Paint – Tekst</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywania czynności), • potrafi odnaleźć na klawiaturze wybrane klawisze, • podpisuje elementy graficzne w polu tekstowym i wpisuje liczby do okienek za pomocą klawiatury, • sprawnie posługuje się myszą, • samodzielnie zapisuje plik w swoim folderze;
29/29	Pisanie życzeń kolorową czcionką	• zastosowanie narzędzia <i>Tekst</i> oraz <i>Pola koloru</i> w programie <i>Paint</i> (z zachowaniem kolejności wykonywania czynności), • doskonalenie umiejętności stosowania opcji <i>Przezroczyste tło</i> narzędzia <i>Tekst</i> w programie <i>Paint</i>, • doskonalenie umiejętności wykorzystywania klawiatury do pisania wyrazów i zdań, • kształtowanie umiejętności zmiany położenia tekstu znajdującego się w polu tekstowym programu <i>Paint</i>, • doskonalenie umiejętności samodzielnego wykorzystywania poznanych narzędzi i poleceń programu <i>Paint</i>, • wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w swoim folderze, • wdrażanie do sprawnego posługiwania się myszą;	książka dla ucznia, s. 38-39, płyta CD, zaj. 29	VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: • stosuje narzędzie <i>Tekst</i> w programie <i>Paint</i>, wykorzystując opcję <i>Przezroczyste tło</i> oraz <i>Pole koloru</i> (z zachowaniem kolejności wykonywania czynności), • przepisuje życzenia i podpisuje elementy obrazka w polach tekstowych za pomocą klawiatury, • przenosi tekst znajdujący się w polu tekstowym programu <i>Paint</i> w wybrane miejsce, • samodzielnie wykorzystuje poznane narzędzia i polecenia programu <i>Paint</i> do wykonania laurki dla mamy, • samodzielnie zapisuje plik w swoim folderze, • sprawnie posługuje się myszą;
30/30	Uzupełnianie komiksu	• zastosowanie narzędzia <i>Tekst</i> oraz <i>Pola koloru</i> w programie <i>Paint</i>, • doskonalenie umiejętności stosowania opcji <i>Przezroczyste tło</i> narzędzia <i>Tekst</i> w programie <i>Paint</i>, • doskonalenie umiejętności wykorzystywania klawiatury do pisania liczb i zdań,	książka dla ucznia, s. 40, płyta CD, zaj. 30	VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: • stosuje narzędzie <i>Tekst</i> w programie <i>Paint</i>, wykorzystując opcję <i>Przezroczyste tło</i> oraz <i>Pole koloru</i>, • uzupełnia komiks, wpisując zdania w polach tekstowych za pomocą klawiatury, • pisze liczby w okienkach za pomocą klawiatury,

		• doskonalenie umiejętności samodzielnego wykorzystywania poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, • doskonalenie umiejętności stosowania klawiszy ze strzałkami, • wdrażanie do sprawnego posługiwania się myszą, • wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w swoim folderze;			• samodzielnie wykorzystuje klawisze ze strzałkami, • sprawnie posługuje się myszą, • samodzielnie wykorzystuje poznane narzędzia programu <i>Paint</i> do wykonania obrazka, • samodzielnie zapisuje plik w swoim folderze;
31/31	Narzędzie <i>Zaznacz dowolny kształt</i> w programie <i>Paint</i>	• poznanie i zastosowanie narzędzia <i>Zaznacz dowolny kształt</i> w programie <i>Paint</i> oraz jego opcji, • kształtowanie umiejętności przesuwania fragmentów obrazka oraz innych elementów graficznych w programie <i>Paint</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywania czynności), • wdrażanie do pisanie liczb za pomocą klawiatury, • wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w swoim folderze;	książka dla ucznia, s. 41, płyta CD, zaj. 31	VII 1.2) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: • stosuje narzędzie programu <i>Paint</i> – <i>Zaznacz dowolny kształt</i> oraz wykorzystuje opcję <i>Przezroczyste tło</i>, • przesuwa fragmenty obrazka oraz inne elementy graficzne w programie <i>Paint</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywania czynności), • pisze liczby za pomocą klawiatury, • samodzielnie zapisuje plik w swoim folderze;
32/32	Zabawa i nauka przy komputerze	• przypomnienie o konieczności ograniczania czasu spędzanego przy komputerze, • przypomnienie zasad właściwego korzystania z komputera, • wdrażanie do stosowania reguł gry, • wdrażanie do stosowania zasad <i>fair play</i> i zdrowej rywalizacji, • doskonalenie umiejętności stosowania klawiszy ze strzałkami, • wdrażanie do pisanie liczb, liter i wyrazów za pomocą klawiatury, • doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą metodą <i>złap, przesuń i upuść</i>, • wymiana doświadczeń w celu osiągnięcia dobrych wyników w grze komputerowej;	książka dla ucznia, s. 42-43, płyta CD, zaj. 32	VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.1) VII 5.1) VII 5.2)	Uczeń: • wie, że należy kontrolować czas spędzony przy komputerze, • stosuje się do reguł gry, • wykorzystuje klawisze ze strzałkami podczas gry komputerowej, • pisze liczby, litery i wyrazy za pomocą klawiatury, • sprawnie posługuje się myszą metodą <i>złap, przesuń i upuść</i>, • wymienia z rówieśnikami doświadczenia w celu osiągnięcia dobrych wyników w grze komputerowej;
33/33	Podsumowanie wiadomości i umiejętności	• sprawdzenie znajomości i umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami i zastosowania niektórych poleceń programu <i>Paint</i>, • wdrażanie do sprawnego posługiwania się myszą i klawiaturą, • utrwalenie wiadomości dotyczących przeznaczenia elementów zestawu komputerowego, • doskonalenie umiejętności stosowania klawiszy ze strzałkami, • wdrażanie do zapisywania wykonanych prac w swoim folderze.	książka dla ucznia, s. 45, płyta CD, zaj. 33	VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	Uczeń: • zna wybrane narzędzia i polecenia programu <i>Paint</i> i potrafi je samodzielnie zastosować, • sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą, • wymienia elementy zestawu komputerowego, • wie, do czego służą poszczególne elementy zestawu komputerowego, • wykazuje się znajomością higieny pracy na komputerze, • samodzielnie zapisuje plik w swoim folderze.