

Plan wynikowy realizacji edukacji informatycznej w klasie I szkoły podstawowej

opracowany na podstawie podręcznika

Grażyna Koba, Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa I

**MIGRA
Wrocław 2017**

Autor: Grażyna Koba

W rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 28 marca 2017 r. w sprawie ramowych planów nauczania dla publicznych szkół dokonano przydziału godzin na poszczególne zajęcia edukacyjne.

Zgodnie z tym rozporządzeniem w klasach I-III szkoły podstawowej podziału godzin w każdej klasie na poszczególne obowiązkowe zajęcia edukacyjne (w tym na edukację informatyczną) dokonuje nauczyciel prowadzący te zajęcia. W przypadku powierzenia prowadzenia zajęć z zakresu edukacji informatycznej nauczycielowi posiadającym odpowiednie kwalifikacje określone w przepisach wydanych na podstawie art. 9 ust. 2 ustawy z dnia 26 stycznia 1982 r. – Karta Nauczyciela (Dz. U. z 2016 r. poz. 1379 oraz z 2017 r. poz. 60), innym niż nauczyciel, któremu powierzono prowadzenie edukacji wczesnoszkolnej, tygodniowy wymiar godzin tych zajęć wynosi dla edukacji informatycznej po 1 godzinie w każdej klasie.

Przedstawiam propozycję planu wynikowego dla klasy I, przy założeniu, że w ciągu roku szkolnego mamy do dyspozycji 32 godziny dydaktyczne.

Uwagi:

1. Pliki potrzebne do wykonania ćwiczeń i zadań są dostępne w strefie ucznia (dlaucznia.migra.pl) i w strefie nauczyciela (nauczyciel.migra.pl).
2. Gry edukacyjne są dostępne w strefie ucznia (dlaucznia.migra.pl).

Temat 1. Budujemy sceny w programie Baltie [3 godziny lekcyjne]

Lekcja 1. Uruchamiamy program Baltie i budujemy pierwszą scenę

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:

1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
1.	temat 1., punkty 1-3 (str. 6-9); przykłady 1-3 (str. 6-9); ćwiczenia 1-4 (str. 7-9); zadanie 3. (str. 13); dla zainteresowanych zadanie 4. (str. 13)	analiza rysunków ze str. 5 połączona z praktycznym pokazem właściwego i niewłaściwego siedzenia przy komputerze; analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze	wie, że przy komputerze należy siedzieć prawidłowo; z pomocą nauczyciela uruchamia program komputerowy, klikając ikonę programu na pulpicie; z pomocą nauczyciela umieszcza przedmioty na scenie, budując proste sceny według wskazówek nauczyciela	potrafi podać przykłady skutków nieprzestrzegania zasad prawidłowej postawy przy komputerze; potrafi uruchomić program, klikając ikonę programu na pulpicie; buduje sceny, umieszczając wybrane przedmioty na scenie; wie, jak wyczyścić całą scenę	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia; tworzy obrazy (sceny) składające się z gotowych elementów (przedmiotów); edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty (w zakresie do 10); określa położenie obiektów względem obranego obiektu; ustala kolejność obiektów; numeruje

Lekcja 2. Przenosimy przedmiot w inne miejsce sceny i usuwamy przedmioty ze sceny

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
- 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
2.	temat 1., punkty 4-6 (str. 10-12); przykłady 4-6 (str. 10-12); ćwiczenia 5-9 (str. 10-12); dla zainteresowanych zadanie 5. (str. 14)	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze	zapoznaje się z przykładowymi problemami; buduje sceny w programie Baltie, wybierając przedmioty z banku przedmiotów, przemieszcza je w inne miejsce sceny i usuwa niepotrzebne – czasem z pomocą nauczyciela; układa w logicznym porządku obrazki na scenie; z pomocą nauczyciela kończy pracę z programem Baltie	buduje samodzielnie sceny w programie Baltie, wybierając przedmioty z banku przedmiotów, przemieszcza je w inne miejsce sceny i usuwa niepotrzebne; kończy pracę z programem Baltie	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia; tworzy obrazy (sceny) składające się z gotowych elementów (przedmiotów); edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty, (w zakresie do 10); określa położenie obiektów względem obranego obiektu; ustala kolejność obiektów; numeruje; kontynuuje regularny wzór (np. szlaczek)

Lekcja 3. Zadania utrwalające i gry

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
 - 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;
4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:
 - 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
3.	temat 1., zadania (str. 13-15); rysunek na str. 112; zadania do wyboru (str. 13-15); dla zainteresowanych zadanie 10. (str. 15)	dyskusja na temat gier komputerowych; analiza rysunku ze str. 112; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; gra <i>Skarby</i>	układa na scenie w programie Baltie przedmioty (obrazki) w logicznym porządku określonym w warunkach zadania; uruchamia program Baltie i buduje sceny, wykonując polecenia z podręcznika – czasem z pomocą nauczyciela; korzysta z wybranych gier edukacyjnych, rozwijając umiejętności manualne i spostrzegawczość; zdaje sobie sprawę z zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier, m.in. wie, że świat gier jest nieprawdziwy	potrafi podać kilka przykładów gier edukacyjnych przeznaczonych dla dzieci; uruchamia program Baltie i buduje sceny, wykonując polecenia z podręcznika	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia; tworzy obrazy (sceny) składające się z gotowych elementów (przedmiotów); edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty, (w zakresie do 10); określa położenie obiektów względem obranego obiektu; ustala kolejność obiektów; numeruje; porównuje różnicowo liczby; kontynuuje regularny wzór (np. szlaczek)

Temat 2. Zmieniamy i uzupełniamy sceny w programie Baltie [3 godziny lekcyjne]

Lekcja 4. Otwieramy scenę z pliku i zastępujemy przedmiot

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
- 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
4.	temat 2., punkty 1. i 2. (str. 16-18); przykłady 1. i 2. (str. 16-17); ćwiczenia 1-3 (str. 17-18); dla zainteresowanych zadanie 1. (str. 21)	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 2</i>	z pomocą nauczyciela otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w określonym folderze; zastępuje przedmioty na scenie; układa na scenie w programie Baltie przedmioty (obrazki) w logicznym porządku określonym w warunkach zadania	otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w określonym folderze i modyfikuje plik według poleceń w podręczniku	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; tworzy obrazy (sceny) składające się z gotowych elementów (przedmiotów); edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty, (w zakresie do 10); ustala kolejność obiektów; numeruje; określa położenie obiektów względem obranego obiektu; ustala równoliczność w porównywanych zbiorach; klasyfikuje obiekty, np. zwierzęta; edukacja przyrodnicza nazywa i rozróżnia zwierzęta dzikie i domowe

Lekcja 5. Kopiujemy przedmiot i korzystamy z różnych banków przedmiotów

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
- 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
 - 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
5.	temat 2., punkty 3. i 4. (str. 19-21); przykład 3. i 4. (str. 19-20); ćwiczenia 4. i 5. (str. 19-21); zadanie 2. (str. 22); dla zainteresowanych zadanie 4. (str. 22)	analiza przykładów - pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 2</i>	potrafi kopiować przedmioty i tworzy nowe sceny (lub modyfikuje istniejące) składające się z powtarzających się przedmiotów; układa na scenie w programie Baltie przedmioty (obrazki) w logicznym porządku określonym w warunkach zadania; przełącza się między różnymi bankami; odszukuje potrzebne przedmioty, czasem z pomocą nauczyciela	wie, że można ułatwić sobie pracę w programie komputerowym, wykonując operację kopiowania; korzysta samodzielnie z różnych banków przedmiotów	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; tworzy obrazy (sceny) składające się z gotowych elementów (przedmiotów); edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty, (w zakresie do 10); ustala kolejność obiektów; numeruje; określa położenie obiektów względem obranego obiektu; ustala równoliczność w porównywanych zbiorach; klasyfikuje obiekty

Lekcja 6. Zadania utrwalające i gry

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
 - 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;
4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:
 - 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;
5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:
 - 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
6.	temat 2., zadania (str. 21-24); zadania do wyboru (str. 21-24); dla zainteresowanych zadanie 5. (str. 22) i 8. (str. 23)	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – Temat 2; gra Skarby	posługuje się programem edukacyjnym Baltie, korzystając, częściowo z pomocą nauczyciela, z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń; układa na scenie w programie Baltie przedmioty (obrazki) w logicznym porządku określonym w warunkach zadania	posługuje się programem edukacyjnym Baltie, korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; tworzy obrazy (sceny składające się z gotowych elementów (przedmiotów); edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty, (w zakresie do 10); ustala kolejność obiektów; numeruje; kontynuuje regularny wzór (np. szlaczek); określa położenie obiektów względem obranego obiektu; ustala równoliczność w porównywanych zbiorach; klasyfikuje obiekty

Temat 3. Malujemy komputerowymi farbami w programie Paint [3 godziny lekcyjne]

Lekcja 7. Uruchamiamy program Paint i kolorujemy rysunki otwierane z pliku

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
 - 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
7.	temat 3., punkty 1-3 (str. 26-30); przykłady 1-3 (str. 26-29); ćwiczenia 1-3 (str. 27-30); zadanie 1. (str. 32); zadanie 7. (str. 34)	analiza rysunku ze str. 25 połączona z dyskusją; analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – Temat 3	zna zasady higienicznej pracy przy komputerze (m.in. nakazu robienia przerw w pracy i wyjścia na świeże powietrze); z pomocą nauczyciela otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w określonym folderze i modyfikuje go; koloruje rysunki w edytorze grafiki, korzystając z odpowiedniego narzędzia malarskiego	potrafi podać przykłady skutków nieprzestrzegania zasad higienicznej pracy przy komputerze; opowiada własnymi słowami, jakie warunki sprzyjają uzależnieniu się od komputera i jak zapobiegać takiemu uzależnieniu; otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w określonym folderze i modyfikuje plik według poleceń zawartych w podręczniku	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; korzystając z edytora grafiki koloruje rysunki, dobiera odpowiednie kolory; edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty, (w zakresie do 10); ustala kolejność obiektów; kontynuuje regularny wzór (np. szlaczek); ustala równoliczność w porównywanych zbiorach; edukacja przyrodnicza rozróżnia owoce; nazywa je

Lekcja 8. Zmieniamy kolor na rysunku i zamykamy okno programu

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytanie, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
 - 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
8.	temat 3., punkty 4. i 5. (str. 30-31); przykłady 4. i 5. (str. 30-31); ćwiczenia 4. i 5. (str. 30-31); zadania 6-8 (str.33- 34); zadanie 9. (str. 35)	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 3</i>	z pomocą nauczyciela otwiera rysunki z pliku i modyfikuje je; korzysta z podstawowej palety kolorów w celu zmiany koloru na rysunku; zamyka okno programu, bez zapisu zmian w pliku	samodzielnie otwiera pliki i modyfikuje je według poleceń zawartych w podręczniku	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; korzystając z edytora grafiki koloruje rysunki, dobiera odpowiednie kolory; edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty, (w zakresie do 10); ustala kolejność obiektów; kontynuuje regularny wzór (np. szlaczek); ustala równoliczność w porównywanych zbiorach; porównuje obiekty względem długości; określa produkty, których cena jest niższa od danej ceny; klasyfikuje obiekty, np. produkty spożywcze; edukacja przyrodnicza rozdziela owoce; nazywa je; edukacja polonistyczna nazywa różne przedmioty

Lekcja 9. Zadania utrwalające

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
 - 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
9.	temat 3., zadania (str. 32-35); zadania 2-5 i 9-10 (str. 32-35)	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 3</i>	otwiera plik i go modyfikuje, zgodnie z poleceniami zadania posługuje się programem Paint, korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń czasem z pomocą nauczyciela	samodzielnie posługuje się programem Paint, korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; korzystając z edytora grafiki koloruje rysunki, dobiera odpowiednie kolory; edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty, (w zakresie do 10); ustala kolejność obiektów; kontynuuje regularny wzór (np. szlaczek); ustala równoliczność w porównywanych zbiorach; klasyfikuje obiekty, np. produkty spożywcze; edukacja przyrodnicza rozdziela owoce; nazywa je; charakteryzuje poszczególne pory roku; edukacja polonistyczna nazywa różne przedmioty; rozdziela przedmioty, które w nazwie mają głoskę a

Temat 4. Rysujemy komputerowym ołówkiem w programie Paint [3 godziny lekcyjne]

Lekcja 10. Rysujemy komputerowym ołówkiem i poprawiamy rysunek

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
 - 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
10.	temat 4., punkty 1-3 (str. 36-38); przykłady 1-3 (str. 36-38); ćwiczenia 1-4 (str. 36-38); ćwiczenie 7. (str. 40); dla zainteresowanych zadanie 1. (str. 41)	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 4</i>	tworzy proste rysunki w edytorze grafiki, korzystając z komputerowego ołówka; modyfikuje je, używając komputerowej gumki; potrafi wyczyścić obszar do rysowania	tworzy trudniejsze rysunki w edytorze grafiki, korzystając z komputerowego ołówka; modyfikuje je, używając komputerowej gumki	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; rozróżnia i nazywa kolory; edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty (w zakresie do 10); ustala równoliczność w porównywanych zbiorach; porównuje różnicowo liczby na konkretnych przykładach; edukacja polonistyczna pisze litery; nazywa różne przedmioty

Lekcja 11. Zmieniamy kolor komputerowego ołówka

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
11.	temat 4., punkt 4. (str. 39-40); przykład 4. (str. 39); ćwiczenia 5-6 i 8. (str. 39-40); zadanie 6. (str. 42); dla zainteresowanych zadanie 14. (str. 44)	analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 4</i>	z pomocą nauczyciela korzysta z palety podstawowych kolorów; tworzy proste rysunki w edytorze grafiki, zmieniając kolor komputerowego ołówka	samodzielnie korzysta z palety podstawowych kolorów; tworzy rysunki w edytorze grafiki, zmieniając kolor komputerowego ołówka	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; rozróżnia i nazywa kolory; edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty (w zakresie do 10); ustala równoliczność w porównywanych zbiorach; porównuje różnicowo liczby na konkretnych przykładach; edukacja polonistyczna pisze litery; nazywa różne przedmioty

Lekcja 12. Zadania utrwalające

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
12.	temat 4., zadania (str. 41-44); zadania do wyboru (str. 41-44)	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – Temat 4; gra Grupowanie	posługuje się programem Paint, korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń – czasem z pomocą nauczyciela	samodzielnie posługuje się programem Paint, korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; rozróżnia i nazywa kolory; edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty (w zakresie do 10); ustala równoliczność w porównywanych zbiorach; porównuje różnicowo liczby na konkretnych przykładach; edukacja przyrodnicza wie, jak należy segregować śmieci; edukacja polonistyczna pisze litery; nazywa różne przedmioty; rozróżnia przedmioty, których nazwy zaczynają się na literę b

Temat 5. Malujemy komputerowym pędzlem w programie Paint [4 godziny lekcyjne]

Lekcja 13. Malujemy komputerowym pędzlem i zmieniamy jego kolor

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
13.	temat 5., punkty 1. i 2. (str. 45-47); przykłady 1. i 2. (str. 45-46); ćwiczenia 1-3 (str. 45-47); zadania 1., 6. i 7. (str. 51-54); dla zainteresowanych zadania 19-22 (str. 56) – jedno do wyboru	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 5</i>	tworzy proste rysunki w edytorze grafiki, korzystając z komputerowego pędzla; potrafi zmienić kolor pędzla – stosuje podstawową paletę kolorów	tworzy trudniejsze rysunki w edytorze grafiki, korzystając z komputerowego pędzla; zauważa podobieństwa w zmianie koloru komputerowego ołówka i komputerowego pędzla	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; dobiera kolory, wielkość, układ rysunku; edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty (w zakresie do 10); kontynuuje regularny wzór; klasyfikuje obiekty; określa część wspólną zbiorów; edukacja polonistyczna pisze swoje imię stosując wielką literę na początku, czyta ze zrozumieniem krótkie teksty (wiersz)

Lekcja 14. Stosujemy różne kształty komputerowego pędzla

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
14.	temat 5., punkt 3. (str. 47-48); przykład 3. (str. 47); ćwiczenia 4-6 (str. 48); ćwiczenie 8. (str. 50); zadania 2. (str. 51) i 8. (str. 53); dla zainteresowanych zadania 19-22 (str. 56) – jedno jeszcze nie zrobione do wyboru	analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 5</i>	potrafi zmienić kształt komputerowego pędzla i zastosować różne kształty do tworzenia rysunków – czasem z pomocą nauczyciela	tworzy trudniejsze rysunki w edytorze grafiki, korzystając z możliwości zmiany kształtu pędzla	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; dobiera kolory, wielkość, układ rysunku; wykonuje ilustracje do wiersza; edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty (w zakresie do 10); kontynuuje regularny wzór; klasyfikuje obiekty; określa część wspólną zbiorów; edukacja polonistyczna pisze swoje imię stosując wielką literę na początku, czyta ze zrozumieniem krótkie teksty (wiersz)

Lekcja 15. Cofamy ostatnio wykonaną czynność

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
15.	temat 5., punkt 4. (str. 49-51); przykład 4. (str. 49); ćwiczenia 7-9 (str. 49-51); zadania 3. i 4. (str. 51-52); dla zainteresowanych zadania 19-22 (str. 56) – jedno jeszcze nie zrobione do wyboru	analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 5</i>	podczas tworzenia lub modyfikowania rysunków stosuje opcję cofania ostatnio wykonanej czynności; wybiera opcje z menu, rozwijając listę wyboru	tworzy trudniejsze rysunki w edytorze grafiki, korzystając z możliwości zmiany kształtu pędzla; tworzy rysunki na wybrany temat, np. ilustracje do wiersza	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; dobiera kolory, wielkość, układ rysunku; wykonuje ilustracje do wiersza; edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty (w zakresie do 10); kontynuuje regularny wzór; klasyfikuje obiekty; określa część wspólną zbiorów; edukacja polonistyczna pisze swoje imię stosując wielką literę na początku, czyta ze zrozumieniem krótkie teksty (wiersz)

Lekcja 16. Zadania utrwalające

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:
- 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
16.	temat 5., zadania (str. 52-56); zadania do wyboru (str. 52-56)	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – Temat 5	posługuje się programem Paint, korzystając, częściowo z pomocą nauczyciela, z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń	posługuje się programem Paint, korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; dobiera kolory, wielkość, układ rysunku; wykonuje ilustracje do wiersza; edukacja matematyczna zapisuje liczby i liczy obiekty (w zakresie do 10); kontynuuje regularny wzór; klasyfikuje obiekty; określa część wspólną zbiorów; edukacja polonistyczna pisze swoje imię stosując wielką literę na początku, czyta ze zrozumieniem krótkie teksty (wiersz)

Temat 6. Zabawy z liczbami w programie Baltie [4 godziny lekcyjne]

Lekcja 17. Dodajemy

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 2) tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;
 - 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:
 - 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
17.	temat 6., punkt 1. (str. 59-61); ćwiczenia 1-5 (str. 59-61) – do wyboru zadania 1-5 (str. 66-68) – do wyboru; dla zainteresowanych zadanie 6. (str. 68)	analiza rysunków ze str. 57 i 58; dyskusja; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 6</i>	wie, że podczas pracy przy komputerze nie należy spożywać napojów i posiłków (kanapek, owoców, słodyczy); korzystając z programu Baltie, rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów, np. wykonując działania na dodawanie; buduje sceny do treści zadania z matematyki	potrafi podać przykłady skutków nieprzestrzegania zasad prawidłowego zachowania się w pracowni komputerowej oraz niestosowania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze; korzystając z programu Baltie, rozwiązuje trudniejsze zadania z matematyki; tworzy polecenia dla określonego planu działania, np. układa treść zadania, korzystając ze wzoru	edukacja matematyczna zapisuje liczby (w zakresie do 10), liczy obiekty, dodaje i odejmuje (w zakresie do 10), poprawnie zapisuje te działania; zapisuje rozwiązanie zadania z treścią, stosując zapis cyfrowy i znaki działań; ustala równoliczność mimo obserwowanych zmian w układzie elementów w porównywanych zbiorach; porównuje różnicowo liczby

Lekcja 18. Odejmujemy

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 2) tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;
 - 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:
 - 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
18.	temat 6., punkt 2. (str. 61-63); ćwiczenia 6-9 (str. 61-63); zadania 7-9 (str. 69-71) – do wyboru; dla zainteresowanych zadanie 11. (str. 71)	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 6</i>	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje proste zadania z matematyki na odejmowanie; rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów, np. wykonując działania na odejmowanie, określanie elementów: najmniejszego i największego	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje trudniejsze zadania z matematyki na odejmowanie; korzystając z wybranego programu edukacyjnego, potrafi samodzielnie ułożyć sceny do wybranych zadań; samodzielnie rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów	edukacja matematyczna zapisuje liczby (w zakresie do 10), liczy obiekty, dodaje i odejmuje (w zakresie do 10), poprawnie zapisuje te działania; zapisuje rozwiązanie zadania z treścią, stosując zapis cyfrowy i znaki działań; określa najmniejszą i największą liczbę elementów; ustala równoliczność mimo obserwowanych zmian w układzie elementów w porównywanych zbiorach; porównuje różnicowo liczby; edukacja przyrodnicza rozpoznaje rośliny i zwierzęta żyjące w różnych środowiskach przyrodniczych

Lekcja 19. Porównujemy i porządkujemy

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
 - 2) tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;
 - 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:
 - 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
19.	temat 6., punkty 3. i 4. (str. 63-66); ćwiczenia 10-15 (str. 63-66) – do wyboru; zadania 13. lub 14. (str. 73) – do wyboru; dla zainteresowanych zadanie 15. (str. 73)	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 6</i>	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje proste zadania z matematyki na porównywanie i porządkowanie; rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów, np. porównuje liczby elementów zbiorów, porządkuje elementy zbioru (liczby, litery, wyrazy); korzysta z poznanych możliwości pracy w programie Baltie	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje trudniejsze zadania z matematyki na porównywanie i porządkowanie; rozwiązuje trudniejsze zadania prowadzące do okrywania algorytmów; próbuje np. opowiedzieć, w jaki sposób zostały uporządkowane przedmioty na scenie, jak odkryć, który element jest najmniejszy; korzystając z wybranego programu edukacyjnego, potrafi samodzielnie ułożyć sceny do wybranych zadań	edukacja matematyczna zapisuje liczby (w zakresie do 10), liczy obiekty, dodaje i odejmuje (w zakresie do 10), poprawnie zapisuje te działania; zapisuje rozwiązanie zadania z treścią, stosując zapis cyfrowy i znaki działań; ustala równoliczność mimo obserwowanych zmian w układzie elementów w porównywanych zbiorach; układa obiekty w serie rosnące i malejące, numeruje obiekty; porównuje różnicowo liczby; edukacja przyrodnicza rozpoznaje rośliny i zwierzęta żyjące w różnych środowiskach przyrodniczych

Lekcja 20. Zadania utrwalające

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
 - 2) tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;
 - 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:
 - 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
20.	temat 6., zadania (str. 66-76); zadania do wyboru (str. 66-76)	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – Temat 6	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje proste zadania z matematyki; rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów, np. porównuje liczby elementów zbiorów, szuka najmniejszego i największego elementu w zbiorze, porządkuje elementy zbioru (np. liczby); tworzy polecenia do określonego planu działania	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje trudniejsze zadania z matematyki, odkrywając algorytmy; potrafi samodzielnie zauważyć logiczny porządek, w jakim powinny być ułożone przedmioty na scenie; korzystając z wybranego programu edukacyjnego, potrafi samodzielnie ułożyć sceny do wybranych zadań	edukacja matematyczna zapisuje liczby (w zakresie do 10), liczy obiekty, dodaje i odejmuje (w zakresie do 10), poprawnie zapisuje te działania; zapisuje rozwiązanie zadania z treścią, stosując zapis cyfrowy i znaki działań; ustala równoliczność mimo obserwowanych zmian w układzie elementów w porównywanych zbiorach; układa obiekty w serie rosnące i malejące, numeruje obiekty; porównuje różnicowo liczby; edukacja przyrodnicza rozpoznaje rośliny i zwierzęta żyjące w różnych środowiskach przyrodniczych

Temat 7. Zabawy z literami w programie Baltie [4 godziny lekcyjne]

Lekcja 21. Litery

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
 - 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:
 - 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
21.	temat 7., punkt 1. (str. 77-78); ćwiczenia 1-3 (str. 77-78); zadania 1-4 (str. 82-83) – do wyboru; dla zainteresowanych zadanie 5. (str. 83)	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 7</i>	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje proste ćwiczenia utrwalające znajomość liter oraz odczytywania wyrazów; układa w logicznym porządku: obrazki, litery; korzysta z poznanych możliwości pracy w programie Baltie; szuka potrzebnych przedmiotów w różnych bankach przedmiotów	rozwiązuje trudniejsze zadania, wykazując się znajomością wybranych liter alfabetu; potrafi ułożyć litery w porządku alfabetycznym; układa w logicznym porządku obrazki	edukacja matematyczna odejmuje liczby w zakresie do 10; zlicza litery w wyrazach; edukacja polonistyczna zna wszystkie litery alfabetu, uzupełnia brakujące litery w wyrazach; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy i napisy

Lekcja 22. Sylaby

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
 - 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:
 - 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
22.	temat 7., punkt 2. (str. 78-79); ćwiczenia 4-6 (str. 78-79); ćwiczenie 8. (str. 80); zadanie 10. (str. 85); dla zainteresowanych zadanie 9. (str. 85)	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 7</i>	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje proste ćwiczenia utrwalające znajomość liter i sylab oraz odczytywania wyrazów; układa w logicznym porządku: obrazki, litery, sylaby; korzysta z poznanych możliwości pracy w programie Baltie; szuka potrzebnych przedmiotów w różnych bankach przedmiotów	rozwiązuje trudniejsze zadania, uzupełniając litery i sylaby w wyrazach; korzystając z wybranego programu edukacyjnego, potrafi samodzielnie ułożyć sceny do wybranych zadań	edukacja matematyczna odejmuje liczby w zakresie do 10; przelicza liczbę liter w wyrazach; edukacja polonistyczna zna wszystkie litery alfabetu, posługuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, litera, sylaba, zdanie; uzupełnia brakujące litery w wyrazach; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy i napisy; pisze proste wyrazy, podpisując rysunki, dzieli wyrazy na sylaby; edukacja społeczna zna nazwę stolicy Polski, zna nazwy wybranych polskich miast

Lekcja 23. Wyrazy

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
 - 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:
 - 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
23.	temat 7., punkt 3. (str. 79-81); ćwiczenia 7., 9. i 12. (str. 79-81); zadanie 6. (str. 84); dla zainteresowanych ćwiczenie 10. lub 11. (str. 80-81)	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 7</i>	rozwiązuje proste ćwiczenia utrwalające znajomość liter, sylab, wyrazów oraz odczytywanie wyrazów; układa w logicznym porządku: obrazki, teksty; rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów; korzysta z poznanych możliwości pracy w programie Baltie, szuka potrzebnych przedmiotów w różnych bankach przedmiotów	rozwiązuje trudniejsze zadania posługując się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie; potrafi samodzielnie ułożyć zadanie podobne do podanego w materiale ćwiczeniowym; samodzielnie odkrywa sposób rozwiązania zadania	edukacja matematyczna odejmuje liczby w zakresie do 10; przelicza liczbę liter w wyrazach; edukacja polonistyczna zna wszystkie litery alfabetu, posługuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, litera, sylaba, zdanie; uzupełnia brakujące litery w wyrazach; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy i napisy; pisze proste wyrazy, podpisując rysunki, dzieli wyrazy na sylaby; edukacja społeczna zna nazwę stolicy Polski, zna nazwy wybranych polskich miast

Lekcja 24. Zadania utrwalające

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
 - 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
 - 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;
4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:
 - 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
24.	temat 7., zadania (str.82-86); zadania do wyboru (str. 82-86)	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – Temat 7	rozwiązuje proste ćwiczenia utrwalające znajomość liter, sylab, wyrazów oraz odczytywanie wyrazów; układa w logicznym porządku: obrazki, teksty; rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów; korzysta z poznanych możliwości pracy w programie Baltie	rozwiązuje trudniejsze zadania posługując się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie; korzystając z wybranego programu edukacyjnego, potrafi samodzielnie ułożyć sceny do wybranych zadań; potrafi samodzielnie zauważyć logiczny porządek, w jakim powinny być ułożone przedmioty na scenie; rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów	edukacja matematyczna odejmuje liczby w zakresie do 10; przelicza liczbę liter w wyrazach; edukacja polonistyczna zna wszystkie litery alfabetu, posługuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, litera, sylaba, zdanie; uzupełnia brakujące litery w wyrazach; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy i napisy; pisze proste wyrazy, podpisując rysunki, dzieli wyrazy na sylaby

Temat 8. Umieszczamy napisy na rysunkach w programie Paint [4 godziny lekcyjne]

Lekcja 25. Umieszczamy napisy na rysunku i zmieniamy kolor czcionki

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
 - 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
25.	temat 8., punkty 1. i 2. (str. 88-90); przykłady 1. i 2. (str. 88-89); ćwiczenia 1-3 (str. 89-90); zadanie 1. (str. 94); dla zainteresowanych zadanie 4. (str. 95)	analiza rysunku na str. 87, dyskusja; analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 8</i>	wie, że należy ograniczać czas pracy przy komputerze i nie pracować w godzinach nocnych; z pomocą nauczyciela umieszcza pole tekstowe w obszarze do rysowania, korzystając z odpowiedniego narzędzia i wpisuje krótki tekst (wyraz) w miejscu położenia kursora tekstowego; z pomocą nauczyciela zmienia kolor czcionki, korzystając z paska narzędzi tekstowych	opowiada własnymi słowami, jakie warunki sprzyjają uzależnieniu się od komputera i jak zapobiegać takiemu uzależnieniu; potrafi wprowadzić napis (kilkuwyrazowy) do pola tekstowego; samodzielnie korzysta z paska narzędzi tekstowych w celu zmiany parametrów czcionki	edukacja plastyczna rozpoznaje wybrane dziedziny sztuki: architekturę, rzeźbę, wypowiada się na ich temat (pomniki); edukacja matematyczna porównuje obiekty (np. wysoki, niski); edukacja polonistyczna zna wszystkie litery alfabetu, posługuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, litera, sylaba, zdanie; pisze wyrazy: przepisuje, pisze z pamięci, odczytuje napisy; stosuje wielkie litery w nazwach miast; pisze wyrazy z polskimi literami; edukacja społeczna poznaje symbole wybranych miast Polski, w tym symbol stolicy; poznaje różne zawody; edukacja przyrodnicza tworzy rysunki na wybrany temat związany z edukacją przyrodniczą (np. dotyczący roślin, zwierząt, pogody, pór roku) lub modyfikuje gotowe; rozpoznaje rośliny i zwierzęta żyjące w różnych środowiskach przyrodniczych; charakteryzuje poszczególne pory roku; edukacja techniczna utrzuwa nazwy i zasady działania urządzeń technicznych

Lekcja 26. Piszemy polskie litery

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
26.	temat 8., punkt 3. (str. 90-91); przykład 3. (str. 90); ćwiczenie 4. (str. 91); zadanie 7. i 8. (str. 96); dla zainteresowanych zadanie 9. (str. 96)	analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 8</i>	łączy grafikę z tekstem; z pomocą nauczyciela umieszcza na rysunku napisy zawierające polskie litery ze znakami diakrytycznymi; stosuje odpowiednie kombinacje klawiszy; modyfikuje rysunek zapisany w pliku	korzystając z edytora grafiki, tworzy samodzielnie rysunki i je podpisuje; potrafi zmieniać parametry czcionki	edukacja matematyczna porównuje obiekty (np. wysoki, niski); edukacja polonistyczna zna wszystkie litery alfabetu, posługuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, litera, sylaba, zdanie; pisze wyrazy: przepisuje, pisze z pamięci, odczytuje napisy; stosuje wielkie litery w nazwach miast; pisze wyrazy z polskimi literami; edukacja przyrodnicza tworzy rysunki na wybrany temat związany z edukacją przyrodniczą (np. dotyczący roślin, zwierząt, pogody, pór roku) lub modyfikuje gotowe; rozpoznaje rośliny i zwierzęta żyjące w różnych środowiskach przyrodniczych; charakteryzuje poszczególne pory roku; edukacja techniczna utrzuwala nazwy i zasady działania urządzeń technicznych

Lekcja 27. Piszemy wielkie litery i zmieniamy rozmiar czcionki

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
27.	temat 8., punkty 4. i 5. (str. 91-93); przykłady 4. (str. 91) i 5. (str. 93); ćwiczenia 5-7 (str. 92-93); zadanie 5. (str. 95); dla zainteresowanych zadanie 11. (str. 97)	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze	z pomocą nauczyciela umieszcza na rysunku napisy zaczynające się wielką literą; stosuje kombinacje klawiszy; zmienia rozmiar czcionki korzystając z paska narzędzi tekstowych	korzystając z edytora grafiki, tworzy samodzielnie rysunki i je podpisuje; potrafi zmieniać parametry czcionki	edukacja matematyczna porównuje obiekty (np. wysoki, niski); edukacja plastyczna rozpoznaje wybrane dziedziny sztuki: architekturę, rzeźbę, wypowiedzi na ich temat (pomniki); edukacja polonistyczna zna wszystkie litery alfabetu, posługuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, litera, sylaba, zdanie; pisze wyrazy: przepisuje, pisze z pamięci, odczytuje napisy; stosuje wielkie litery w nazwach miast; pisze wyrazy z polskimi literami; edukacja społeczna poznaje symbole wybranych miast Polski, w tym symbol stolicy; poznaje różne zawody; edukacja przyrodnicza tworzy rysunki na wybrany temat związany z edukacją przyrodniczą (np. dotyczący roślin, zwierząt, pogody, pór roku) lub modyfikuje gotowe; rozpoznaje rośliny i zwierzęta żyjące w różnych środowiskach przyrodniczych; charakteryzuje poszczególne pory roku

Lekcja 28. Zadania utrwalające

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
 - 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
28.	temat 8., zadania (str.94-97); zadania do wyboru (str. 94-97);	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 8</i>	stosuje w zadaniach poznane możliwości programu Paint, w tym wprowadzanie tekstu do pola tekstowego i zmianę parametrów czcionki	samodzielnie wybiera opcje menu oraz przyciski na pasku narzędzi potrzebne do wykonania zadań	edukacja plastyczna rozpoznaje wybrane dziedziny sztuki: architekturę, rzeźbę, wypowiada się na ich temat (pomniki); edukacja matematyczna porównuje obiekty (np. wysoki, niski); edukacja polonistyczna zna wszystkie litery alfabetu, posługuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, litera, sylaba, zdanie; pisze wyrazy: przepisuje, pisze z pamięci, odczytuje napisy; stosuje wielkie litery w nazwach miast; pisze wyrazy z polskimi literami; edukacja społeczna poznaje symbole wybranych miast Polski, w tym symbol stolicy; poznaje różne zawody; edukacja przyrodnicza tworzy rysunki na wybrany temat związany z edukacją przyrodniczą (np. dotyczący roślin, zwierząt, pogody, pór roku) lub modyfikuje gotowe; rozpoznaje rośliny i zwierzęta żyjące w różnych środowiskach przyrodniczych; charakteryzuje poszczególne pory roku; edukacja techniczna utrzuwa nazwy i zasady działania urządzeń technicznych

Temat 9. Kolorowa nauka [4 godziny lekcyjne]

Lekcja 29. Zaznaczamy i usuwamy fragment rysunku

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
 - 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
29.	temat 9., punkt 1. (str. 98-100); przykład 1. (str. 98); ćwiczenia 1-5 (str. 99-101); zadanie 2. (str. 106); dla zainteresowanych zadanie 1. (str. 106)	analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 9</i>	potrafi zaznaczyć fragment rysunku, stosując narzędzie do zaznaczania; usuwa zaznaczony fragment; rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów	wykonując konkretne zadanie, porównuje dwa sposoby usuwania fragmentów rysunku: za pomocą komputerowej gumki oraz za pomocą narzędzia do zaznaczania i klawisza Delete	edukacja matematyczna zapisuje liczby (w zakresie do 10), liczy obiekty, dodaje i odejmuje (w zakresie do 10), poprawnie zapisuje te działania; zapisuje rozwiązanie zadania z treścią, stosując zapis cyfrowy i znaki działań; przygotowuje ilustrację do treści zadania; ustala równoliczność w porównywanych zbiorach; porównuje różnicowo liczby; edukacja polonistyczna zna wszystkie litery alfabetu; czyta i pisze proste wyrazy, podpisując rysunki; pisze słownie liczby

Lekcja 30. Dodajemy i odejmujemy

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 2) tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;
 - 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
 - 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
30.	temat 9., punkt 2. (str. 101-103); ćwiczenie 12. (str. 104); ćwiczenia 5-7 i 9-10 (str. 101-103) – do wyboru; dla zainteresowanych ćwiczenie 8. (str. 102) lub 11. (str. 103) – do wyboru	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 9</i> ; gra <i>Ogrodnik</i>	korzystając z programu edukacyjnego oraz z przygotowanych plików, potrafi wykonywać proste ćwiczenia utrwalające wybrane treści z edukacji matematycznej i polonistycznej – czasem korzysta z pomocy nauczyciela; rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów; stosuje poznane narzędzia i możliwości programu Paint	korzystając z programu edukacyjnego lub edytora grafiki oraz z przygotowanych plików, potrafi wykonywać ćwiczenia, w których rozwiązuje zadania matematyczne i utrwała wybrane treści z edukacji matematycznej; potrafi zastosować poznane zasady wprowadzania tekstu w polu tekstowym w edytorze grafiki do wykonywania ćwiczeń z zakresu edukacji polonistycznej; samodzielnie odszukuje inne od poznanych narzędzia malarskie, tworząc rysunki na wybrany temat	edukacja matematyczna zapisuje liczby (w zakresie do 10), liczy obiekty, dodaje i odejmuje (w zakresie do 10), poprawnie zapisuje te działania; zapisuje rozwiązanie zadania z treścią, stosując zapis cyfrowy i znaki działań; przygotowuje ilustrację do treści zadania; ustala równoliczność w porównywanych zbiorach; porównuje różnicowo liczby; edukacja polonistyczna zna wszystkie litery alfabetu; czyta i pisze proste wyrazy, podpisując rysunki; pisze słownie liczby

Lekcja 31. Porównujemy

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 2) tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;
 - 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
 - 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
31.	temat 9., punkt 3. (str. 104-105); ćwiczenia 13-15 (str. 104-105); zadanie 3. (str. 107) i zadanie 5. (str. 108); dla zainteresowanych zadanie 7. (str. 109)	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – <i>Temat 9</i>	korzystając z programu edukacyjnego oraz z przygotowanych plików, potrafi wykonywać proste ćwiczenia utrwalające wybrane treści z edukacji matematycznej i polonistycznej – czasem korzysta z pomocy nauczyciela; rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów; stosuje poznane narzędzia i możliwości programu Paint	korzystając z programu edukacyjnego lub edytora grafiki oraz z przygotowanych plików, rozwiązuje zadania matematyczne i utrwała wybrane treści z edukacji matematycznej; zauważa logiczny porządek, w jakim powinny być ułożone przedmioty na scenie; potrafi zastosować poznane zasady wprowadzania tekstu w polu tekstowym w edytorze grafiki do wykonywania ćwiczeń z zakresu edukacji polonistycznej; odszukuje inne od poznanych narzędzia malarskie, tworząc rysunki na wybrany temat	edukacja matematyczna zapisuje liczby (w zakresie do 10), liczy obiekty, dodaje i odejmuje (w zakresie do 10), poprawnie zapisuje te działania; zapisuje rozwiązanie zadania z treścią, stosując zapis cyfrowy i znaki działań; przygotowuje ilustrację do treści zadania; ustala równoliczność w porównywanych zbiorach; porównuje różnicowo liczby; edukacja polonistyczna zna wszystkie litery alfabetu; czyta i pisze proste wyrazy, podpisując rysunki; pisze słownie liczby

Lekcja 32. Zadania utrwalające i gry

Podstawa programowa (edukacja informatyczna)

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
 - 2) tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;
 - 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
 - 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:
 - 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;

Nr lekcji	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Osiągnięcia uczniów z edukacji informatycznej		Osiągnięcia uczniów z innych obszarów edukacji
			podstawowe	ponadpodstawowe	
32.	temat 9., zadania (str.106-111); zadania do wyboru (str. 106-111)	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki ćwiczeniowe – Temat 9; gra <i>Ogrodnik</i>	korzystając z programu edukacyjnego oraz z przygotowanych plików, potrafi wykonywać proste ćwiczenia utrwalające wybrane treści z edukacji matematycznej i polonistycznej; rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów; stosuje poznane narzędzia i możliwości programu Paint	korzystając z programu edukacyjnego lub edytora grafiki oraz z przygotowanych plików, rozwiązuje zadania matematyczne i utrwała wybrane treści z edukacji matematycznej; potrafi zastosować poznane zasady wprowadzania tekstu w polu tekstowym w edytorze grafiki do wykonywania ćwiczeń z zakresu edukacji polonistycznej; samodzielnie odszukuje inne od poznanych narzędzia malarskie, tworząc rysunki na wybrany temat	edukacja matematyczna zapisuje liczby (w zakresie do 10), liczy obiekty, dodaje i odejmuje (w zakresie do 10), poprawnie zapisuje te działania, zapisuje rozwiązanie zadania z treścią, stosując zapis cyfrowy i znaki działań; przygotowuje ilustrację do treści zadania; ustala równoliczność w porównywanych zbiorach, porównuje różnicowo liczby; edukacja polonistyczna zna wszystkie litery alfabetu, czyta i pisze proste wyrazy, podpisując rysunki; pisze słownie liczby

