ELEMENTARZ MAŁEGO INFORMATYKA

Rozkład materiału edukacji informatycznej dla klasy 1

Nr zajęć w 3-letnim cyklu[1]	Temat	Zakres tematyki	Zadania	Oczekiwane efekty dydaktyczno-wychowawcze	Wymagania podstawy programowej	Uwagi o realizacji
1	**Zapoznaję się z komputerem**	• bezpieczeństwo i higiena pracy przy komputerze • obsługa komputera i jego oprogramowania	– Zapoznanie się z pracownią komputerową. – Poznanie rozmaitych zastosowań komputera. – Rozwijanie umiejętności nazywania elementów zestawu komputerowego. – Poznanie sposobów komunikowania się człowieka z komputerem. – Kształcenie umiejętności posługiwania się myszą komputerową. – Kształcenie umiejętności uruchamiania płyty CD (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).	Uczeń: – wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia – posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – korzysta z myszy – zna nazwy elementów zestawu komputerowego – z pomocą nauczyciela uruchamia płytę CD (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).	VII.1.1) VII.3.1) VII.3.2)	książka dla ucznia, s. 2-3, płyta, zajęcia 1.
2	**Posługuję się myszą komputerową**	• bezpieczeństwo i higiena pracy przy komputerze • obsługa komputera i jego oprogramowania	– Poznanie prawidłowej postawy ciała podczas pracy przy komputerze. – Doskonalenie umiejętności nazywania elementów zestawu komputerowego. – Kształcenie umiejętności posługiwania się myszą komputerową. – Poznanie terminu *kursor myszy.* – Poznanie metody *złap, przenieś i upuść* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Doskonalenie umiejętności prawidłowego posługiwania się lewym przyciskiem myszy. – Poznanie urządzeń: laptopa, smartfonu, tabletu.	Uczeń: – wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia – potrafi siedzieć w prawidłowy sposób przy komputerze – rozpoznaje i nazywa elementy zestawu komputerowego – rozpoznaje urządzenia: laptop, smartfon, tablet, komputer – posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – prawidłowo korzysta z myszy.	VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 4-5, płyta, zajęcia 2.
3	**Poznaję pracow-**	• bezpieczeństwo i higiena	– Poznanie regulaminu pracowni komputerowej. – Zapoznanie z zasadami zachowywania się	Uczeń: – stosuje się do ograniczeń dotyczących	VII.1.1) VII.3.1)	książka dla ucznia,

[1] według ramowego planu nauczania w szkołach publicznych, w klasach 1-3 szkoły podstawowej

	nię komputerową	pracy przy komputerze • obsługa komputera i jego oprogramowania	w pracowni komputerowej i bezpiecznej pracy przy komputerze. – Doskonalenie umiejętności zachowania prawidłowej postawy ciała podczas pracy lub zabawy przy komputerze. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą komputerową i stosowania metody *złap, przenieś i upuść* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Zwrócenie uwagi na wpływ ruchu na świeżym powietrzu na prawidłowy rozwój dziecka.	korzystania z komputera – zna podstawowe zasady regulaminu pracowni komputerowej – rozpoznaje prawidłowe i nieprawidłowe zachowania uczniów w pracowni komputerowej – umie prawidłowo siedzieć przy komputerze – posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – prawidłowo korzysta z myszy.	VII.3.2) VII.5.1) VII.5.2)	s. 6-7, płyta, zajęcia 3.
4	**Poznaję program *Paint***	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Poznanie edytora grafiki *Paint* oraz jego ikony. – Poznanie wyglądu okna programu *Paint*. – Poznanie roli Przybornika i Palety kolorów oraz suwaków znajdujących się w oknie programu *Paint*. – Poznanie działania narzędzia *Wypełnianie kolorem* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Kształcenie umiejętności posługiwania się narzędziem *Wypełnianie kolorem.* – Doskonalenie umiejętności prawidłowego posługiwania się lewym przyciskiem myszy. – Doskonalenie umiejętności prawidłowego zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzegania jej regulaminu. – Doskonalenie umiejętności rozpoznawania urządzeń komputerowych.	Uczeń: – wie, jak wygląda ikona programu *Paint* – wie, do czego służy program *Paint* – zna wygląd okna edytora grafiki *Paint* – wie, co to jest Przybornik programu *Paint* i Paleta kolorów – wie, do czego służą suwaki w oknie *Paint* – umie wykorzystać narzędzie *Wypełnianie kolorem* do kolorowania rysunków (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) – posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – prawidłowo posługuje się lewym przyciskiem myszy – rozpoznaje smartfon, tablet i laptop.	VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 8-9, płyta, zajęcia 4.
5	**Pracuję przy komputerze**	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Doskonalenie umiejętności zachowania prawidłowej postawy ciała podczas pracy przy komputerze. – Poznanie sposobów włączania komputera i monitora. – Poznanie sposobów porozumiewania się użytkownika z komputerem. – Doskonalenie umiejętności nazywania ele-	Uczeń: – wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia – potrafi prawidłowo siedzieć przy komputerze – umie włączyć komputer i monitor – rozpoznaje i nazywa elementy zestawu komputerowego	VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1) VII.5.2)	książka dla ucznia, s. 10-11, płyta, zajęcia 5.

			mentów zestawu komputerowego. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się narzędziem programu *Paint* – *Wypełnianie kolorem* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Kształcenie umiejętności sprawnego posługiwania się lewym przyciskiem myszy.	– posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – prawidłowo korzysta z myszy – posługuje się narzędziem Przybornika – *Wypełnianie kolorem*.		
	Kodowanie	•	–			
6	**Rysuję w programie *Paint***	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Poznanie działania narzędzi programu *Paint Ołówek* i *Gumka* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Wykorzystywanie narzędzia *Ołówek* do uzupełniania luk w konturach i do rysowania różnymi kolorami. – Stosowanie narzędzia *Gumka* do usuwania niepotrzebnych fragmentów rysunku. – Kształcenie umiejętności wybierania wielkości narzędzia *Gumka*. – Doskonalenie umiejętności korzystania z narzędzia *Wypełnianie kolorem*. – Kształcenie umiejętności sprawnego posługiwania się lewym przyciskiem myszy.	Uczeń: – zna podstawowe narzędzia Przybornika: *Ołówek, Gumka* i umie się nimi posługiwać (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) – potrafi korzystać z narzędzia *Ołówek* oraz z *Palety kolorów* – umie wybrać wielkość narzędzia *Gumka* – usuwa niepotrzebne fragmenty rysunku i wypełnia luki w konturach – posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – prawidłowo korzysta z myszy.	VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 12-13, płyta, zajęcia 6.

7	**Uruchamiam program *Paint***	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Kształcenie umiejętności uruchamiania edytora grafiki *Paint* dwoma sposobami (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Kształcenie umiejętności zamykania okna programu *Paint*. – Doskonalenie umiejętności korzystania z poznanych narzędzi służących do rysowania w programie *Paint*: *Ołówek*, *Gumka, Wypełnianie kolorem* oraz z Palety kolorów. – Kształcenie umiejętności sprawnego posługiwania się lewym przyciskiem myszy. – Poznanie szkodliwych skutków zbyt długiej pracy lub zabawy przy komputerze. – Poznanie służących zdrowiu sposobów spędzania czasu wolnego na świeżym powietrzu.	Uczeń: – wie, jak uruchomić edytor grafiki *Paint* dwoma sposobami (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) – potrafi włączyć program *Paint* i wykonać w nim rysunek na określony temat – umie zamknąć okno programu *Paint* – korzysta z Palety kolorów oraz z poznanych narzędzi Przybornika – samodzielnie posługuje się myszą – wie, jak długo można korzystać z komputera każdego dnia, żeby nie narażać własnego zdrowia – zna szkodliwe skutki zbyt długiej pracy lub zabawy przy komputerze.	VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1) VII.5.2)	książka dla ucznia, s. 14-15, płyta, zajęcia 7.
8	**Pracuję z folderem**	• bezpieczeństwo i higiena pracy przy komputerze • obsługa komputera i jego oprogramowania	– Poznanie pojęć: *folder, ikony, Pulpit.* – Poznanie znaczenia piktogramu w komunikacji między ludźmi na całym świecie. – Kształcenie umiejętności rozpoznawania i wskazywania ikon na *Pulpicie* komputera. – Kształcenie umiejętności zakładania folderu na *Pulpicie* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Kształcenie umiejętności umieszczania wykonywanych przez siebie prac w swoim folderze. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą. – Kształcenie umiejętności pisania liter za pomocą klawiatury pod kontrolą nauczyciela. – Zwrócenie uwagi na konieczność umieszczania plików w folderach, w celu zachowania porządku w komputerze. – Utrwalenie poznanych wiadomości i umiejętności.	Uczeń: – wie, czym są ikony, foldery i *Pulpit* – rozpoznaje ikony znajdujące się na *Pulpicie* – wie, jak założyć folder (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) – zakłada na *Pulpicie* własny folder – potrafi umieszczać wykonane przez siebie prace w swoim folderze – wie, że należy porządkować pliki znajdujące się w komputerze, umieszczając je w folderach – samodzielnie posługuje się myszą – pod kontrolą nauczyciela wpisuje litery za pomocą klawiatury – wie, do czego służą poznane narzędzia Przybornika, Paleta kolorów – zna ikonę edytora grafiki *Paint* oraz przycisk służący do włączenia komputera.	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 16-17, płyta, zajęcia 8.

9	**Kopiuję obrazki**	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Rozwijanie umiejętności odwzorowania rysunku na kartce papieru. – Poznanie działania narzędzia programu *Paint* – *Zaznacz* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Poznanie działania opcji *Przezroczyste tło*. – Utrwalenie terminu *kursor myszy.* – Kształcenie umiejętności korzystania z podręcznego *Menu*. – Poznanie sposobu kopiowania elementów i wklejania ich w programie *Paint* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Kształcenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą.	Uczeń: – potrafi odwzorować rysunek na kartce papieru – zna narzędzie Przybornika – *Zaznacz* – zna działanie opcji *Przezroczyste tło* – wie, czym jest *kursor myszy* – potrafi korzystać z podręcznego *Menu* – umie zaznaczać, kopiować i wklejać elementy rysunku (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) w programie *Paint* – samodzielnie posługuje się myszą.	VII.1.1) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 18-19, płyta, zajęcia 9.
10	**Zapisuję efekty pracy przy komputerze**	• bezpieczeństwo i higiena pracy przy komputerze • obsługa komputera i jego oprogramowania	– Doskonalenie umiejętności samodzielnego włączania komputera. – Doskonalenie umiejętności uruchamiania edytora grafiki *Paint*. – Doskonalenie umiejętności korzystania z poznanych narzędzi edytora grafiki *Paint* w celu wykonania obrazka na dowolny temat. – Poznanie sposobu zapisywania pliku *Paint* za pomocą polecenia *Zapisz jako* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Kształcenie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze. – Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą. – Kształcenie umiejętności pisania liter za pomocą klawiatury pod kontrolą nauczyciela.	Uczeń: – umie samodzielnie włączyć komputer – potrafi uruchomić edytor grafiki *Paint* – wykonuje dowolny obrazek za pomocą poznanych narzędzi Przybornika – zna sposób zapisywania pliku graficznego w swoim folderze (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) – umie zapisać wyniki swojej pracy w pliku *Paint* – samodzielnie posługuje się myszą – pod kontrolą nauczyciela wpisuje litery za pomocą klawiatury – stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera.	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1) VII.5.2)	książka dla ucznia, s. 20-21, płyta, zajęcia 10.

11	**Ćwiczę spostrzegawczość**	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Poznanie lupy, czyli szkła powiększającego. – Doskonalenie umiejętności nazywania elementów zestawu komputerowego. – Przypomnienie zasady zachowania porządku na stanowisku komputerowym. – Doskonalenie spostrzegawczości poprzez wyszukiwanie szczegółów na obrazkach. – Poznanie działania narzędzia programu *Paint* – *Lupa* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Wykorzystywanie narzędzia *Lupa* do kolorowania drobnych fragmentów obrazka w powiększeniu. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą. – Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze.	Uczeń: – wie, do czego służy lupa – zna nazwy elementów zestawu komputerowego i potrafi je wskazać – wie, że należy zachować porządek na stanowisku komputerowym – odnajduje szczegóły, którymi różnią się obrazki – zna narzędzie Przybornika – *Lupa* – potrafi posługiwać się narzędziem *Lupa* do rysowania drobnych fragmentów obrazka (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) – samodzielnie posługuje się myszą – zapisuje pracę w swoim folderze.	VII.1.1) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 22-23, płyta, zajęcia 11.
	Kodowanie	•	–			
12	**Gram na komputerze**	• bezpieczeństwo i higiena pracy przy komputerze • obsługa komputera i jego oprogramowania	– Poznanie pojęcia *gra komputerowa*. – Poznanie różnych rodzajów gier komputerowych. – Poznanie zagrożeń, jakie wiążą się z graniem w gry komputerowe, które nie są przeznaczone dla dzieci. – Poznanie układu wybranych klawiszy na klawiaturze. – Kształcenie umiejętności odnajdywania na klawiaturze klawiszy *Spacja* i *Enter* oraz klawiszy ze strzałkami. – Poznanie zastosowania klawiszy ze strzałkami oraz klawiszy *Spacja* i *Enter* w grach. – Kształcenie umiejętności posługiwania się klawiszami ze strzałkami oraz klawiszami *Spacja* i *Enter* podczas korzystania z gier komputerowych.	Uczeń: – wie, co to jest gra komputerowa i potrafi wymienić różne rodzaje gier – wie, jak ważne jest przestrzeganie reguł gry – wie, z jakich gier komputerowych należy korzystać, aby nie narażać własnego zdrowia – zna umiejscowienie na klawiaturze klawiszy: *Spacja, Enter* i klawiszy ze strzałkami – wie, do czego służą klawisze *Spacja* i *Enter* oraz klawisze ze strzałkami – posługuje się klawiszami ze strzałkami oraz klawiszami: *Spacja, Enter* podczas gry na komputerze.	VII.1.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.4.1) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 24-25, płyta, zajęcia 12.

13	**Wyłączam komputer**	• bezpieczeństwo i higiena pracy przy komputerze • obsługa komputera i jego oprogramowania	– Poznanie informacji na temat właściwego użytkowania urządzenia elektrycznego, jakim jest komputer. – Kształcenie umiejętności prawidłowego i bezpiecznego wyłączania komputera (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Utrwalenie wiadomości na temat gier komputerowych i zagrożeń, jakie wiążą się z nimi. – Utrwalenie wiadomości na temat układu wybranych klawiszy na klawiaturze. – Kształcenie umiejętności posługiwania się wybranymi klawiszami podczas korzystania z gier komputerowych. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą. – Przypomnienie tradycji i zwyczajów związanych ze świętami Bożego Narodzenia.	Uczeń: – zna zasady bezpieczeństwa dotyczące użytkowania urządzeń elektrycznych – stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z urządzenia elektrycznego, jakim jest komputer (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) – potrafi bezpiecznie wyłączyć komputer – potrafi przestrzegać reguł gry komputerowej – wie, z jakich gier komputerowych należy korzystać, aby nie narażać własnego zdrowia – posługuje się klawiszami ze strzałkami podczas gry na komputerze. – samodzielnie posługuje się myszą – zna tradycje związane ze świętami Bożego Narodzenia.	VII.3.1) VII.3.2) VII.4.1) VII.5.1) VII.5.2)	książka dla ucznia, s. 26-27, płyta, zajęcia 13.
14	**Maluję aerografem w programie *Paint***	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Poznanie działania narzędzia programu *Paint* – *Aerograf* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Wykorzystywanie narzędzia *Aerograf* do wykonywania obrazków. – Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze. – Rozwijanie umiejętności korzystania z poznanych narzędzi programu *Paint*: *Ołówek*, *Zaznacz* oraz opcji *Przezroczyste tło.* – Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą. – Przypomnienie tradycji i zwyczajów związanych ze świętami Bożego Narodzenia.	Uczeń: – zna narzędzie Przybornika – *Aerograf* – umie posługiwać się narzędziem *Aerograf,* wykorzystuje je do malowania śniegu na obrazku (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) – potrafi zapisać wykonaną pracę w swoim folderze – samodzielnie uruchamia edytor grafiki *Paint* – wykonuje dowolny obrazek za pomocą poznanych narzędzi Przybornika – samodzielnie posługuje się myszą – zna tradycje związane ze świętami Bożego Narodzenia.	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 28-29, płyta, zajęcia 14.

15	**Maluję pędzlem w programie *Paint***	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Poznanie działania narzędzia programu *Paint* – *Pędzel* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Kształcenie umiejętności wybierania wielkości i kształtu narzędzia *Pędzel*. – Kształcenie umiejętności sprawnego malowania *Pędzlem* różnymi kolorami. – Utrwalenie wiadomości na temat narzędzi edytora grafiki *Paint*. – Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze. – Rozwijanie umiejętności rysowania po śladach. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą.	Uczeń: – potrafi rysować po śladach – samodzielnie uruchamia edytor grafiki *Paint* – zna narzędzie Przybornika – *Pędzel* – umie posługiwać się narzędziem *Pędzel*, korzystając z Palety kolorów – wykorzystuje różne opcje narzędzia *Pędzel* w programie *Paint* – umie zapisać wykonaną pracę w swoim folderze – zna podstawowe narzędzia Przybornika i potrafi wskazać ich ikony – samodzielnie posługuje się myszą.	VII.1.2) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 30-31, płyta, zajęcia 15.
	Zajęcia powtórzeniowe I semestr.	•	–			
16	**Rysuję bałwanka**	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Poznanie pojęcia *elipsa*. – Poznanie działania narzędzia programu *Paint* – *Elipsa* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Kształcenie umiejętności wykorzystywania narzędzia *Elipsa* do rysowania bałwanka. – Kształcenie umiejętności wybierania różnych opcji narzędzia *Elipsa*. – Poznanie działania klawisza *Shift* i jego umiejscowienia na klawiaturze. – Kształcenie umiejętności równoczesnego posługiwania się klawiszem *Shift* i lewym przyciskiem myszy. – Doskonalenie umiejętności kopiowania i wklejania fragmentów obrazka. – Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku gra-	Uczeń: – odróżnia elipsę od koła – zna narzędzie Przybornika – *Elipsa* w edytorze grafiki *Paint* – samodzielnie uruchamia edytor grafiki *Paint* – rysuje bałwanka za pomocą narzędzia *Elipsa* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) – wykorzystuje różne opcje narzędzia *Elipsa* w programie *Paint* – umie narysować koło z wykorzystaniem narzędzia *Elipsa*, trzymając wciśnięty klawisz *Shift* – potrafi zaznaczać, kopiować i wklejać śnieżynki na obrazku – umie zapisać wykonaną pracę w swoim folderze	VII.1.1) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 32-33, płyta, zajęcia 16.

			ficznego w swoim folderze. – Rozwijanie umiejętności porządkowania obrazków historyjki obrazkowej. – Utrwalenie wiadomości na temat zachowania zasad bezpieczeństwa podczas zabaw zimowych.	– jednocześnie posługuje się klawiaturą i myszą komputerową – porządkuje obrazki historyjki obrazkowej – wie, jak należy bezpiecznie bawić się na świeżym powietrzu podczas zimy.		

17	**Poznaję narzędzie *Wybierz kolor***	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Poznanie działania narzędzia programu *Paint* – *Wybierz kolor* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Kształcenie umiejętności wykorzystywania narzędzia *Wybierz kolor* do kolorowania fragmentów rysunku. – Doskonalenie umiejętności wykorzystywania narzędzia *Wypełnianie kolorem*. – Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą komputerową. – Poznanie zasad gry w warcaby. – Utrwalenie wiadomości na temat pór roku.	Uczeń: – zna narzędzie Przybornika – *Wybierz kolor* w edytorze grafiki *Paint* – umie posługiwać się narzędziami *Wybierz kolor* i *Wypełnianie kolorem* do kolorowania fragmentów rysunku z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) – samodzielnie posługuje się myszą – gra w warcaby – ma podstawowe wiadomości na temat czterech pór roku i potrafi narysować ich symbole.	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.4.1) VII.4.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 34-35, płyta, zajęcia 17.
	Kodowanie	•	–			
18	**Rysuję linie w programie *Paint***	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Poznanie działania narzędzia programu *Paint* – *Linia* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Kształcenie umiejętności rysowania linii za pomocą narzędzia *Linia,* z wykorzystaniem Palety kolorów. – Kształcenie umiejętności wybierania grubości rysowanych linii. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą. – Utrwalenie wiadomości na temat instrumentów muzycznych. – Rozwijanie umiejętności rozpoznawania instrumentów muzycznych i dźwięków, które one wydają.	Uczeń: – zna narzędzie Przybornika – *Linia* w edytorze grafiki *Paint* – umie posługiwać się narzędziem *Linia* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności), wykorzystuje je do łączenia obrazków – potrafi rysować linie różnej grubości w rozmaitych kolorach – samodzielnie posługuje się myszą – rozpoznaje podstawowe instrumenty muzyczne – rozpoznaje dźwięki wydawane przez wybrane instrumenty muzyczne.	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 36, płyta, zajęcia 18.

19	**Rysuję prostokąty w programie *Paint***	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Poznanie działania narzędzia programu *Paint* – *Prostokąt* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Kształcenie umiejętności rysowania prostokątów za pomocą narzędzia *Prostokąt* z wykorzystaniem Palety kolorów. – Kształcenie umiejętności wybierania różnych opcji narzędzia *Prostokąt*. – Doskonalenie umiejętności kolorowania rysunku zgodnie z podanym kodem. – Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą. – Utrwalenie wiadomości na temat instrumentów muzycznych.	Uczeń: – zna narzędzie Przybornika – *Prostokąt* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) w edytorze grafiki *Paint* – umie posługiwać się narzędziem *Prostokąt,* wykorzystuje je do rysowania prostokątów w różnych kolorach – wykorzystuje różne opcje narzędzia *Prostokąt* w programie *Paint* – koloruje rysunek zgodnie z podanym kodem – rozpoznaje podstawowe rodzaje instrumentów muzycznych – samodzielnie posługuje się myszą.	VII.1.2) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 37, płyta, zajęcia 19.
20	**Rysuję figury w programie *Paint***	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Utrwalenie wiadomości na temat znanych figur geometrycznych. – Przypomnienie umiejscowienia klawisza *Shift* na klawiaturze. – Rozwijanie umiejętności równoczesnego posługiwania się klawiszem *Shift* i lewym przyciskiem myszy (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Kształcenie umiejętności posługiwania się klawiszem *Shift* podczas rysowania regularnych kształtów. – Rozwijanie umiejętności korzystania z poznanych narzędzi programu *Paint*: *Prostokąt, Linia*, *Wypełnianie kolorem.* – Doskonalenie umiejętności rysowania i kolorowania rysunków według wzoru. – Doskonalenie umiejętności liczenia figur geometrycznych, z których składa się obrazek.	Uczeń: – rozpoznaje podstawowe figury geometryczne, odróżnia elipsę od koła i prostokąt od kwadratu – odnajduje klawisz *Shift* na klawiaturze – umie narysować koło i kwadrat z wykorzystaniem narzędzi *Elipsa* i *Prostokąt*, trzymając wciśnięty klawisz *Shift* – rysuje linię z wykorzystaniem narzędzia Linia, trzymając wciśnięty klawisz *Shift* – rysuje i koloruje rysunki według wzoru – rysuje z zastosowaniem poznanych narzędzi edytora grafiki *Paint* – przelicza figury geometryczne wchodzące w skład obrazka.	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 38-39, płyta, zajęcia 20.

21	**Kopiuję i wklejam obrazki**	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Poznanie umiejscowienia klawiszy: *Control*, *C*, *V* na klawiaturze. – Poznanie sposobu kopiowania i wklejania obrazków za pomocą klawiszy: *Ctrl+C* i *Ctrl+V* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Poznanie pojęcia *skróty klawiszowe*. – Doskonalenie umiejętności zaznaczania fragmentów obrazków za pomocą narzędzia programu *Paint – Zaznacz.* – Kształcenie umiejętności stosowania skrótów klawiszowych do kopiowania i wklejania fragmentów obrazków. – Doskonalenie umiejętności stosowania opcji *Przezroczyste tło*. – Rozwijanie umiejętności opisywania obrazków. – Doskonalenie umiejętności kolorowania i ozdabiania rysunków według wzoru.	Uczeń: – wie, gdzie na klawiaturze znajdują się klawisze: *Control*, *C*, *V* – wie, jak skopiować i wkleić obrazek za pomocą klawiszy: *Ctrl+C* i *Ctrl+V* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) – wie, co to są *skróty klawiszowe* – potrafi zastosować narzędzie *Zaznacz* do zaznaczenia wybranych fragmentów obrazków w edytorze grafiki *Paint* – umie kopiować i wklejać fragmenty obrazków w programie *Paint* za pomocą skrótów klawiszowych – korzysta z opcji *Przezroczyste tło* – opisuje obrazki kubków, koloruje i ozdabia rysunki według wzoru.	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 40-41, płyta, zajęcia 21.
22	**Robię porządki**	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint*	– Rozwijanie znajomości urządzeń komputerowych. – Poznanie różnych sposobów usuwania obrazka lub jego fragmentów. – Kształcenie umiejętności zastosowania w praktyce poleceń *Cofnij* i *Wyczyść obraz* oraz narzędzia *Gumka* w programie *Paint*. – Doskonalenie umiejętności wyszukiwania elementów, które różnią się od pozostałych. – Poznanie pojęć: *ekolog*, *segregowanie odpadów*. – Rozwijanie spostrzegawczości i wyobraźni.	Uczeń: – rozpoznaje i nazywa urządzenia komputerowe – zna trzy sposoby usuwania obrazków lub ich fragmentów – umie zastosować polecenia *Cofnij* i *Wyczyść obraz* oraz narzędzie *Gumka* w programie *Paint* – tworzy DYPLOM MŁODEGO EKOLOGA z gotowych elementów – wie, jak segregować śmieci – odnajduje ukryte pisanki.	VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 42-43, płyta, zajęcia 22.
	Kodowanie	•	–			
23	**Poznaję klawiaturę komputerową**	• obsługa komputera i jego oprogramowania	– Poznanie układu klawiszy z literami i klawiszy z cyframi oraz klawiszy *Spacja* i *Enter* na klawiaturze. – Poznanie zastosowania klawiszy *Spacja* i *Enter* podczas pisania wyrazów. – Kształcenie umiejętności pisania liter i wyrazów za pomocą klawiatury. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą. – Rozwijanie umiejętności rozwiązywania krzyżówek. – Poznanie sposobu pisania liter pisanych.	Uczeń: – wie, gdzie na klawiaturze znajdują się klawisze z literami i cyframi oraz klawisze *Spacja* i *Enter* – wie, do czego służą klawisze *Spacja* i *Enter* podczas pisania wyrazów – pisze litery i wyrazy, wciskając odpowiednie klawisze na klawiaturze – rozwiązuje krzyżówki – ogląda animację przedstawiającą kreślenie liter pisanych – sprawnie posługuje się myszą.	VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 44-45, płyta, zajęcia 23.

24	**Liczę w programie *Kalkulator***	• obsługa komputera i jego oprogramowania • program *Kalkulator*	– Poznanie programu *Kalkulator* i określenie jego zastosowania. – Poznanie ikony programu *Kalkulator.* – Poznanie okna programu *Kalkulator* i jego podstawowych narzędzi. – Poznanie klawiszy numerycznych klawiatury komputera. – Poznanie sposobu uruchamiania programu *Kalkulator* poprzez analogię do uruchamiania programu *Paint* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Rozwijanie umiejętności wykonywania działań matematycznych za pomocą *Kalkulatora.* – Kształcenie umiejętności pisania cyfr i znaków matematycznych za pomocą klawiatury. – Doskonalenie techniki rachunkowej.	Uczeń: – wie, do czego służy program *Kalkulator* – zna wygląd okna programu *Kalkulator* – wykonuje działania matematyczne w oknie programu *Kalkulator* – wie, gdzie się znajduje i jak działa klawiatura numeryczna – zna podstawowe klawisze potrzebne do wykonywania obliczeń – pisze cyfry i znaki matematyczne na klawiaturze – rozwiązuje zadania matematyczne i wykonuje obliczenia z wykorzystaniem programu *Kalkulator* – wie, jak uruchomić program *Kalkulator.*	VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 46-47, płyta, zajęcia 24.
25	**Poznaję edytor tekstu *Word***	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor tekstu *Word*	– Poznanie edytora tekstu *Word* oraz jego ikony. – Poznanie wyglądu okna programu *Word*. – Poznanie roli paska narzędzi i paska menu oraz suwaków znajdujących się w oknie programu *Word*. – Utrwalenie pojęcia *kursor myszy*. – Poznanie układu klawiszy z literami i klawiszy z cyframi na klawiaturze. – Kształcenie umiejętności pisania liter i cyfr za pomocą klawiatury.	Uczeń: – wie, jak wygląda ikona programu *Word* – wie, do czego służy edytor tekstu *Word* – zna wygląd okna programu *Word* – potrafi wskazać pasek narzędzi, pasek menu oraz suwaki w oknie edytora tekstu *Word* – wie, co to jest kursor myszy – pisze litery i cyfry za pomocą klawiatury – układa wyrazy z liter.	VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 48-49, płyta, zajęcia 25.

26	**Piszę wielkimi literami**	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor tekstu *Word*	– Poznanie działania klawisza *Caps Lock* i jego umiejscowienia na klawiaturze. – Kształcenie umiejętności wykorzystywania klawisza *Caps Lock* do pisania wielkich liter. – Kształcenie umiejętności rozpoznawania, czy funkcja pisania wielkimi literami na klawiaturze jest włączona. – Kształcenie umiejętności włączania i wyłączania funkcji pisania wielkimi literami przez wciśnięcie klawisza *Caps Lock*. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się klawiaturą i myszą komputerową. – Utrwalenie zasad pisowni wyrazów wielką literą. – Doskonalenie umiejętności rozwiązywania krzyżówki oraz segregowania liter − małych i wielkich.	Uczeń: – potrafi wymienić czynności, które można wykonać za pomocą komputera – wie, jak działa i do czego służy klawisz *Caps Lock* – rozpoznaje, czy funkcja pisania wielkimi literami na klawiaturze jest włączona – umie włączyć i wyłączyć funkcję pisania wielkimi literami, wciskając klawisz *Caps Lock* – uzupełnia wyrazy wielkimi literami, pisze samogłoski, rozwiązuje krzyżówkę za pomocą klawiatury – segreguje małe litery i wielkie litery – zna zasady pisowni wyrazów wielką literą – sprawnie posługuje się myszą komputerową.	VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 50-51, płyta, zajęcia 26.
27	**Piszę ukryte litery**	• obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor tekstu *Word*	– Utrwalenie znajomości układu klawiatury. – Poznanie pojęcia *polskie znaki literowe*. – Poznanie działania prawego klawisza *Alt* i jego umiejscowienia na klawiaturze. – Poznanie sposobu pisania polskich znaków literowych za pomocą dwóch lub trzech klawiszy (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Kształcenie umiejętności posługiwania się dwoma lub trzema klawiszami potrzebnymi do pisania polskich znaków literowych. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się klawiaturą komputerową podczas pisania liter, cyfr i wyrazów.	Uczeń: – odkrywa, że nie wszystkie litery mają swoje odpowiedniki na klawiaturze komputerowej – wie, jak działa i gdzie się znajduje prawy klawisz *Alt* na klawiaturze – wie, jak zastosować dwa lub trzy klawisze do pisania polskich znaków literowych (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności) – uzupełnia wyrazy polskimi znakami literowymi: ą, ę, ł, ć, ń, ó, ś, ź, ż – pisze na klawiaturze wyrazy zawierające polskie znaki literowe – prawidłowo posługuje się klawiaturą.	VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 52-53, płyta, zajęcia 27.
	Kodowanie	•	–			
	Kodowanie	•	–			

28-29	**Powtarzam wiadomości**	• bezpieczeństwo i higiena pracy przy komputerze • obsługa komputera i jego oprogramowania • edytor grafiki *Paint* • edytor tekstu *Word*	– Utrwalenie wiadomości o edytorze tekstu *Word* i edytorze grafiki *Paint*. – Utrwalenie znajomości znaczenia skrótów klawiszowych dotyczących kopiowania i wklejania obrazków. – Utrwalenie znajomości narzędzi edytora grafiki *Paint*. – Doskonalenie umiejętności rozpoznawania efektów użycia poszczególnych narzędzi edytora grafiki *Paint*. – Utrwalanie znajomości układu klawiatury komputerowej. – Kształcenie umiejętności wykorzystania poznanych wiadomości w praktyce. – Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową. – Rozwijanie umiejętności dokonywania właściwego doboru narzędzi komputerowych do określonych poleceń.	Uczeń: – rozpoznaje ikony programów *Word* i *Paint* – zna skróty klawiszowe dotyczące kopiowania i wklejania obrazków – rozpoznaje i nazywa ikony poznanych narzędzi programu *Paint* – wie, do czego służą poszczególne narzędzia Przybornika programu *Paint* – wie, jak wyglądają efekty użycia poszczególnych narzędzi edytora grafiki *Paint* – wie, gdzie na klawiaturze znajdują się wybrane klawisze – zna nazwy elementów zestawu komputerowego i wie, jak utrzymać porządek na stanowisku komputerowym – pisze wyrazy za pomocą klawiatury, używając małych liter i wielkich liter – sprawnie posługuje się myszą komputerową.	VII.1.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)	książka dla ucznia, s. 54-55, płyta, zajęcia 28.
30-32	**Zajęcia przeznaczone na powtórzenie i utrwalenie wiadomości i umiejętności (do dyspozycji nauczyciela).**					