

**ELEMENTARZ MAŁEGO INFORMATYKA**  
Rozkład materiału edukacji informatycznej dla klasy 2

Nr zajęć w 3-letnim cyklu <sup>1</sup>	Temat	Zakres tematyki	Zadania	Oczekiwane efekty dydaktyczno-wychowawcze	Wymagania podstawy programowej	Uwagi o realizacji
1/33	Jestem bezpieczny przy komputerze.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bezpieczeństwo i higiena pracy przy komputerze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Przypomnienie zasad właściwego zachowania się, obowiązujących w pracowni komputerowej.</li> <li>– Poznanie zasad postępowania podczas dłuższej pracy przy komputerze.</li> <li>– Przypomnienie, jak powinna wyglądać prawidłowa postawa ciała podczas pracy przy komputerze.</li> <li>– Przypomnienie wiedzy o poznanych elementach zestawu komputerowego.</li> <li>– Utrwalenie umiejętności prawidłowego włączania komputera oraz posługiwania się myszą i klawiaturą.</li> <li>– Przypomnienie umiejętności korzystania z płyty CD.</li> <li>– Łączenie obrazków z odpowiednimi tekstami.</li> <li>– Omówienie sposobów uruchamiania programów na przykładzie programu <i>Paint</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Wykonanie rysunku w edytorze grafiki <i>Paint</i>.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia,</li> <li>– wie, jak wygląda prawidłowy sposób siedzenia przy komputerze,</li> <li>– stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera,</li> <li>– rozróżnia elementy zestawu komputerowego,</li> <li>– posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia komputer, korzysta z klawiatury i z myszy,</li> <li>– wykonuje ćwiczenia interaktywne na płycie CD,</li> <li>– łączy obrazki z odpowiednimi tekstami,</li> <li>– posługuje się wybranymi programami – uruchamia program <i>Paint</i> (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– wykonuje rysunek z wykorzystaniem dowolnie wybranych narzędzi.</li> </ul>	VII 1.1) VII 2.2) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1) VII 5.2)	książka dla ucznia, s. 2–3, płyta, zajęcia 1.

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

2/34	Moje miejsce pracy przy komputerze.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bezpieczeństwo i higiena pracy przy komputerze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie zasad prawidłowego doboru mebli (krzesła i biurka) przeznaczonych do pracy przy komputerze.</li> <li>– Przypomnienie, jak powinna wyglądać prawidłowa postawa ciała podczas pracy przy komputerze.</li> <li>– Omówienie prawidłowo zorganizowanego stanowiska pracy przy komputerze – w szkole i w domu.</li> <li>– Wyjaśnienie pojęć <i>Pulpit</i> oraz <i>ikona</i>.</li> <li>– Poznanie <i>Pulpitu</i> na stanowisku komputerowym w pracowni. Wyjaśnienie, co oznaczają wybrane ikony.</li> <li>– Wdrażanie do poszanowania prac innych uczniów, zapisanych na szkolnych komputerach.</li> <li>– Przypomnienie sposobu prawidłowego wyłączenia komputera.</li> <li>– Układanie w logicznym porządku obrazków i poleceń składających się na instrukcję włączania komputera.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera,</li> <li>– wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwęża kręgosłup,</li> <li>– siedzi w prawidłowy sposób przy komputerze,</li> <li>– poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego,</li> <li>– posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – korzysta z myszy,</li> <li>– wie, co to jest <i>Pulpit</i> komputera,</li> <li>– rozpoznaje wybrane ikony znajdujące się na <i>Pulpicie</i>,</li> <li>– wie, że należy szanować prace innych uczniów zapisane na szkolnych komputerach,</li> <li>– wie, jak prawidłowo wyłączyć komputer,</li> <li>– układa w logicznym porządku obrazki i polecenia składające się na instrukcję włączania komputera.</li> </ul>	VII 1.1) VII 1.2) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.1) VII 5.1) VII 5.2) VII 5.3)	książka dla ucznia, s. 4–5, płyta, zajęcia 2.
3/35	Ja i moja rodzina. Tworzę foldery.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• obsługa komputera i jego oprogramowania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Przypomnienie znaczenia pojęcia <i>folder</i>.</li> <li>– Rozumienie znaczenia tworzenia folderów w celu utrzymania porządku w komputerze.</li> <li>– Tworzenie folderów oraz podfolderów, nadawanie im nazw (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Przypomnienie o konieczności szanowania prac innych uczniów, zapisanych na szkolnych komputerach.</li> <li>– Wykorzystanie folderów do utworzenia drzewa genealogicznego najbliższej rodziny.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służy folder,</li> <li>– umie tworzyć foldery i podfoldery,</li> <li>– samodzielnie tworzy i nazywa nowy folder,</li> <li>– posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – korzysta z myszy i klawiatury,</li> <li>– korzysta z instrukcji znajdującej się w książce (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– wie, że należy szanować prace innych</li> </ul>	VII 1.1) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1) VII 5.2) VII 5.3)	książka dla ucznia, s. 6–7, płyta, zajęcia 3.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>– Przedstawienie drzewiastej struktury folderów na podstawie utworzonego drzewa genealogicznego.</li> </ul>	<p>uczniów zapisane na szkolnych komputerach,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera.</li> </ul>		
4/36	Ko- smiczna przygo- da. Po- znają rodzaje pamięci kompu- terowej.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• obsługa komputera i jego oprogramowania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Wskazanie różnych sposobów przechowywania informacji w wybranych urządzeniach.</li> <li>– Poznanie znaczenia pojęć: <i>pamięć</i>, <i>pamięć komputerowa</i>.</li> <li>– Rozróżnianie rodzajów pamięci komputerowej: <i>pamięć wewnętrzna</i> (dysk twardy) i <i>pamięć zewnętrzna</i>.</li> <li>– Zapoznanie się z zewnętrznymi nośnikami pamięci: pendrive'ami, dyskami zewnętrznymi, płytami – CD i DVD.</li> <li>– Utrwalenie wiedzy o elementach zestawu komputerowego.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą i klawiaturą.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności spostrzegania i zapamiętywania.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – korzysta z myszy i klawiatury,</li> <li>– zna pojęcie <i>pamięci komputerowej</i> i różni jej rodzaje,</li> <li>– wskazuje i nazywa nośniki pamięci zewnętrznej oraz dysk twardy komputera,</li> <li>– potrafi wymienić urządzenia, które posiadają pamięć,</li> <li>– zapisuje swoje prace na wybranym nośniku pamięci,</li> <li>– stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera,</li> <li>– wymienia elementy zestawu komputerowego,</li> <li>– ćwiczy swoją pamięć.</li> </ul>	VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 8–9, płyta, zajęcia 4.
	<b>Kodo- wanie.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	–			
5/37	Zapisuję w komputerze swoje wspomnienia z wakacji.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edytor grafiki <i>Paint</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Przypomnienie, jak działają poznane narzędzia programu <i>Paint</i>.</li> <li>– Wykonanie pracy graficznej na temat wspomnień z wakacji, z wykorzystaniem poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>.</li> <li>– Uświadomienie konieczności zapisania własnej pracy w postaci dokumentu, w celu dokonywania poprawek lub zmian.</li> <li>– Poznanie sposobu zapisywania pliku utworzonego w programie <i>Paint</i> na wybranym nośniku</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– uruchamia program <i>Paint</i>,</li> <li>– wykonuje rysunek za pomocą edytora grafiki <i>Paint</i>,</li> <li>– posługuje się wybranymi narzędziami programu <i>Paint</i>,</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>– umie zapisać swoją pracę w folderze <i>znajdującym się na Pulpicie</i> oraz na pendrivie,</li> </ul>	VII 1.2) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 10–11, płyta, zajęcia 5.

			<p>informacji pamięci zewnętrznej oraz przypomnienie sposobu zapisywania pliku w folderze na <i>Pulpicie</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Samodzielne tworzenie instrukcji zapisywania pliku.</li> <li>– Kształcenie umiejętności zapisywania efektów swojej pracy.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności tworzenia folderów.</li> </ul>	<p>korzystając z podanej instrukcji (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności),</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie konieczność zapisywania efektów swojej pracy przy komputerze,</li> <li>– wie, jak zapisać plik i objaśnia koleżance tę czynność krok po kroku,</li> <li>– stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera.</li> </ul>		
6/38	Rysuję figury geometryczne w programie <i>Paint</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edytor grafiki <i>Paint</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Rozpoznawanie figur geometrycznych i ich nazywanie.</li> <li>– Poznanie narzędzia programu <i>Paint</i> – <i>Wielokąt</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Rysowanie figur geometrycznych z wykorzystaniem znanych narzędzi programu <i>Paint</i>: <i>Prostokąt</i>, <i>Elipsa</i>, <i>Wypełnianie kolorem</i>, oraz nowo poznanego narzędzia <i>Wielokąt</i>.</li> <li>– Doskonalenie sprawności manualnej w posługiwaniu się myszą komputerową.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykonuje rysunek za pomocą edytora grafiki <i>Paint</i>,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– posługuje się wybranymi narzędziami programu <i>Paint</i> – <i>Prostokąt</i>, <i>Elipsa</i>, <i>Wielokąt</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>– zna podstawowe figury geometryczne.</li> </ul>	VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 12–13, płyta, zajęcia 6.
7/39	Dary jesieni pod <i>Lupą</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edytor grafiki <i>Paint</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Przypomnienie informacji na temat zmian zachodzących w przyrodzie jesienią oraz rozmaitych darów jesieni.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności segregowania obrazków owoców i warzyw.</li> <li>– Przypomnienie zasady dotyczącej dokładnego zamykania kształtów podczas korzystania z narzędzia programu <i>Paint</i> – <i>Wypełnianie kolorem</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Wykorzystanie narzędzia <i>Lupa</i> w celu uzupełnienia szczegółów rysunku w programie <i>Paint</i></li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykonuje rysunek za pomocą edytora grafiki <i>Paint</i>,</li> <li>– segreguje obrazki owoców i warzyw,</li> <li>– posługuje się wybranymi narzędziami programu <i>Paint</i> – <i>Ołówek</i> lub <i>Pędzel</i>, <i>Wypełnianie kolorem</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– układa w logicznym porządku kolejne kroki instrukcji,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po</li> </ul>	VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 14–15, płyta, zajęcia 7.

			<p>(układanie w logicznym porządku kolejnych kroków instrukcji).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Doskonalenie umiejętności dokładnego rysowania w powiększeniu w programie <i>Paint</i>.</li> <li>– Doskonalenie spostrzegawczości.</li> </ul>	<p>kroku),</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– umie zastosować narzędzie <i>Lupa</i> w celu uzupełnienia szczegółów rysunku (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– posługuje się myszą i klawiaturą,</li> <li>– wie, jakie zmiany zachodzą jesienią w przyrodzie.</li> </ul>		
8/40	<p>Polska – nasza ojczyzna. Narzędzie <i>Krzywa</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edytor grafiki <i>Paint</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Przypomnienie wiadomości na temat symboli narodowych Polski.</li> <li>– Poznanie narzędzia programu <i>Paint</i> – <i>Krzywa</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Wykorzystanie nowo poznanego narzędzia <i>Krzywa</i> oraz innych znanych narzędzi programu <i>Paint</i> (<i>Linia, Zaznacz, Wypełnianie kolorem</i>) do narysowania polskiej flagi narodowej.</li> <li>– Użycie kombinacji klawiszy: <i>Ctrl + C, Ctrl + V</i>.</li> <li>– Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> <li>– Współzawodnictwo z kolegami podczas rozwiązywania quizu wiedzy o Polsce.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– posługuje się wybranymi narzędziami programu <i>Paint</i> – <i>Krzywa, Linia, Wypełnianie kolorem</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>– pisze zdania w programie <i>Word</i> za pomocą klawiatury,</li> <li>– stosuje polecenia: <i>Kopiuj, Wklej</i>, z wykorzystaniem kombinacji klawiszy: <i>Ctrl + C, Ctrl + V</i>,</li> <li>– współzawodniczy z kolegami podczas zdobywania punktów, podczas rozwiązywania quizu wiedzy o Polsce.</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.2) VII 5.1)</p>	<p>książka dla ucznia, s. 16–17, płyta, zajęcia 8.</p>
9/41	<p>Symbole Unii Europejskiej. Wykonując flagę w progra-</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edytor grafiki <i>Paint</i></li> <li>• Edytor tekstu <i>Word</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Zapoznanie z symbolami Unii Europejskiej.</li> <li>– Poznanie położenia wybranych państw na mapie Europy.</li> <li>– Poznanie nazw państw sąsiadujących z Polską oraz ich flag narodowych.</li> <li>– Wykonanie flagi Unii Europejskiej w programie <i>Paint</i> z wykorzystaniem znanych narzędzi (<i>Zaznacz, Wybierz kolor, Wypełnianie kolorem</i>)</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– posługuje się wybranymi narzędziami programu <i>Paint</i> – <i>Zaznacz, Wybierz kolor, Wypełnianie kolorem</i>,</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)</p>	<p>książka dla ucznia, s. 18–19, płyta, zajęcia 9.</p>

	mie Paint.		<p>oraz kombinacji klawiszy: <i>Ctrl + C</i>, <i>Ctrl + V</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kształcenie umiejętności kopiowania, wklejania oraz wycinania fragmentu rysunku (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– stosuje polecenia: <i>Kopiuj</i>, <i>Wklej</i>, z wykorzystaniem kombinacji klawiszy: <i>Ctrl + C</i>, <i>Ctrl + V</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– zna nazwy wybranych państw europejskich i ich flagi narodowe.</li> </ul>		
	<b>Kodowanie</b>	•	–			
10/42	Odbicia lustrzane w programie Paint.	• edytor grafiki Paint	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Zapoznanie się z pojęciami: <i>symetria pozioma</i> i <i>symetria pionowa</i>.</li> <li>– Rozwijanie spostrzegawczości i wyobraźni przestrzennej uczniów przez rozpoznawanie położenia – pionowego i poziomego – rysunku i odnajdywanie jego identycznych fragmentów.</li> <li>– Poznanie narzędzia programu Paint – <i>Przerzuć/Obróć</i>.</li> <li>– Kształcenie umiejętności praktycznego wykorzystania poznanego narzędzia i korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Doskonalenie umiejętności korzystania z opcji <i>Przezroczyste tło</i> podczas przesuwania i łączenia fragmentów rysunków.</li> <li>– Doskonalenie sprawności manualnej uczniów.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykonuje rysunek za pomocą edytora grafiki Paint,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– posługuje się wybranymi narzędziami programu Paint – <i>Zaznacz</i>, <i>Kopiuj</i>, <i>Wklej</i>, <i>Przerzuć w poziomie</i> – oraz opcją <i>Przezroczyste tło</i> (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>– wie, co to jest symetria.</li> </ul>	VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 20–21, płyta, zajęcia 10.
11/43	Mój przyjaciel. Poznaj narzędzie	• edytor grafiki Paint	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie narzędzia programu Paint – <i>Tekst</i>.</li> <li>– Zapoznanie się z możliwościami wyboru rodzaju, wielkości czcionki w oknie <i>Czcionki</i> oraz jej koloru na <i>Paletce kolorów</i>.</li> <li>– Wykorzystanie znanych narzędzi programu Paint do wykonania portretu przyjaciela</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykonuje rysunek, posługując się wybranymi narzędziami programu Paint,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> </ul>	VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.1)	książka dla ucznia, s. 22–23, płyta, zajęcia 11.

	<i>Tekst.</i>		(z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). <ul style="list-style-type: none"> <li>– Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się poznanymi narzędziami programu <i>Paint</i>.</li> <li>– Zapisanie wykonanej pracy w formie pliku na wybranym nośniku pamięci.</li> <li>– Współpraca z kolegami podczas przeprowadzania testu przyjaźni (z wykorzystaniem technologii).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– stosuje narzędzie <i>Tekst</i> – umie wybrać rodzaj i wielkość czcionki (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– posługuje się myszą i klawiaturą,</li> <li>– umie zapisać wykonaną pracę,</li> <li>– współpracuje z kolegami podczas przeprowadzania testu przyjaźni (z wykorzystaniem technologii).</li> </ul>	VII 5.1)	
12/44	Moje hobby. Piszę za pomocą klawiatury.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edytor grafiki <i>Paint</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doskonalenie znajomości układu klawiszy na klawiaturze komputera.</li> <li>– Kształcenie umiejętności pisania liter i wyrazów za pomocą klawiatury – współzawodnictwo z kolegami.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności wyboru rodzaju i wielkości czcionki w programie <i>Word</i> poprzez analogię do <i>Paska narzędzi tekstowych</i> programu <i>Paint</i>.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności tematycznego segregowania obrazków oraz segregowania liter zgodnie z rodzajem czcionki.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– pisze litery i wyrazy za pomocą klawiatury,</li> <li>– współzawodniczy z kolegami podczas zdobywania punktów za prawidłowe pisanie liter na klawiaturze,</li> <li>– wykonuje rysunek, posługując się wybranymi narzędziami programu <i>Paint</i>,</li> <li>– stosuje narzędzie <i>Tekst</i> – umie wybrać rodzaj i wielkość czcionki,</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>– opowiada o swoim hobby,</li> <li>– prawidłowo segreguje obrazki przedmiotów oraz litery.</li> </ul>	VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 24–25, płyta, zajęcia 12.
	<b>Kodowanie</b>	•	–			

	<b>Podsumowanie I semestru.</b>	•	–			
13/45	Piszę list (do Świętego Mikołaja) w programie <i>Word</i> .	• edytor tekstu <i>Word</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Przypomnienie sposobów uruchomienia programu <i>Word</i>.</li> <li>– Zapoznanie z budową okna programu <i>Word</i>.</li> <li>– Poznanie sposobów wyrównywania tekstu.</li> <li>– Przypomnienie działania znanych klawiszy: <i>Shift, Alt, Spacja, Caps Lock, Enter</i>.</li> <li>– Rozwiązywanie łamigłówek.</li> <li>– Przypomnienie zasad pisania listu.</li> <li>– Praktyczne wykorzystanie programu <i>Word</i> do napisania listu (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– uruchamia program <i>Word</i>,</li> <li>– posługuje się wybranymi narzędziami programu <i>Word</i> – <i>Kolor czcionki, Rozmiar czcionki, Wyrównanie tekstu</i>,</li> <li>– pisze wyrazy i zdania za pomocą klawiatury (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności), uzupełnia list do Mikołaja,</li> <li>– zna działanie wybranych klawiszy: <i>Shift, Alt, Spacja, Caps Lock, Enter</i>,</li> <li>– rozwiązuje łamigłóvkę,</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>– zna tradycje związane z mikołajkami.</li> </ul>	VII 1.3) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 26–27, płyta, zajęcia 13.
14/46	Kolorowa zima w programach <i>Paint</i> i <i>Word</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edytor grafiki <i>Paint</i></li> <li>• edytor tekstu <i>Word</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie opcji programu <i>Paint</i> – <i>Kolory niestandardowe</i>.</li> <li>– Praktyczne wykorzystanie <i>Kolorów niestandardowych</i> do wykonania rysunku w programie <i>Paint</i>.</li> <li>– Zapoznanie się z umiejętnością umieszczania pracy graficznej, wykonanej w programie <i>Paint</i>, w pliku <i>Word</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Wykorzystanie funkcji <i>Kopiuj/Wklej</i> przez użycie skrótów klawiszowych.</li> <li>– Zapisanie obu plików ze swoimi pracami.</li> <li>– Kształcenie umiejętności korzystania z instruk-</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– posługuje się wybranymi narzędziami programu <i>Word</i> (w tym <i>Kolory niestandardowe, Elipsa</i>) do wykonania rysunku,</li> <li>– pisze wyrazy za pomocą klawiatury,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– potrafi przenieść obrazek wykonany w edytorze grafiki do dokumentu tekstowego (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– korzysta z funkcji <i>Kopiuj/Wklej</i> przez użycie</li> </ul>	VII 1.3) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 28–31, płyta, zajęcia 14.

			<p>cji znajdującej się w książce dla ucznia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Zwrócenie uwagi na zachowanie bezpieczeństwa podczas wypoczynku zimowego.</li> </ul>	<p>skrótów klawiszowych,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>– zna zasady bezpieczeństwa obowiązujące podczas zabaw zimowych.</li> </ul>		
15/47	Mój komputer. Wstawiam cliparty.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edytor tekstu <i>Word</i></li> <li>• edytor grafiki <i>Paint</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Praktyczne wykorzystanie programu <i>Word</i> do uzupełniania zdań opisujących komputer.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności pisania za pomocą klawiatury.</li> <li>– Zapoznanie się z umiejętnością wstawiania obiektów graficznych <i>Clipart</i> do dokumentu <i>Word</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Porządkowanie czynności wstawiania <i>clipartów</i> do tekstu w edytorze tekstu.</li> <li>– Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> <li>– Nazywanie elementów zestawu komputerowego: <i>monitor, klawiatura, mysz, jednostka centralna</i> – rozwiązywanie zagadek.</li> <li>– Wykonywanie rysunku za pomocą wybranych narzędzi programu <i>Paint</i>.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– pisze wyrazy w edytorze tekstu <i>Word</i> za pomocą klawiatury,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– umie wstawić obiekt graficzny <i>Clipart</i> do dokumentu <i>Word</i> (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– porządkuje czynności wstawiania <i>clipartów</i> do tekstu,</li> <li>– zna elementy składowe zestawu komputerowego (rozwiązuje zagadki),</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>– wykonuje rysunek za pomocą wybranych narzędzi programu <i>Paint</i>.</li> </ul>	<p>VII 1.1) VII 1.3) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)</p>	książka dla ucznia, s. 32–35, płyta, zajęcia 15.
16/48	Życzenia okolicznościowe (dla babci i dziadka) w <i>Obramowaniu</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edytor tekstu <i>Word</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kształcenie umiejętności pisania za pomocą klawiatury.</li> <li>– Przypomnienie zasad pisania życzeń.</li> <li>– Praktyczne wykorzystanie programu <i>Word</i> do napisania życzeń.</li> <li>– Przypomnienie, jak działa klawisz <i>Backspace</i>, i zapoznanie się z działaniem klawisza <i>Delete</i>.</li> <li>– Używanie klawiszy <i>Delete</i> i <i>Backspace</i> do nanoszenia poprawek w tekście.</li> <li>– Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– pisze życzenia dla babci i dziadka w edytorze tekstu <i>Word</i> za pomocą klawiatury,</li> <li>– usuwa litery za pomocą klawisza <i>Backspace</i>,</li> <li>– potrafi posługiwać się klawiszem <i>Delete</i> do nanoszenia poprawek w napisanym tekście,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– umie wstawić obramowanie strony w pro-</li> </ul>	<p>VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)</p>	książka dla ucznia, s. 36–37, płyta, zajęcia 16.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>– Zapoznanie się z umiejętnością wstawiania <i>Obramowania</i> w programie <i>Word</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Zapisywanie pliku z wykonaną pracą.</li> </ul>	<p>gramie <i>Word</i> (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności),</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>– wie, kiedy jest Dzień Babci i Dzień Dziadka.</li> </ul>		
17/49	Zaproszenie na bal. Korzystam z ozdobnych napisów <i>WordArt</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edytor tekstu <i>Word</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia.</li> <li>– Kształcenie umiejętności wstawiania obiektów <i>WordArt</i> w programie <i>Word</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Praktyczne wykorzystanie programu <i>Word</i> do napisania zaproszenia.</li> <li>– Przypomnienie zasad pisania zaproszenia.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności pisania za pomocą klawiatury.</li> <li>– Używanie klawiszy <i>Delete</i> i <i>Backspace</i> do nanoszenia poprawek w tekście.</li> <li>– Zapisywanie pliku z wykonaną pracą.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– umie wstawić obiekt <i>WordArt</i> do tekstu w programie <i>Word</i> (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– pisze wyrazy i zdania za pomocą klawiatury,</li> <li>– wstawia odpowiednie cliparty do pliku <i>Word</i>,</li> <li>– korzysta z klawiszy: <i>Backspace</i> i <i>Delete</i> do wprowadzania poprawek w tekście,</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>– wie, co powinno zawierać zaproszenie.</li> </ul>	VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 38–39, płyta, zajęcia 17.
18/50	Poprawiam teksty w programie <i>Word</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edytor tekstu <i>Word</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Zapoznanie z informacjami dotyczącymi historii komputerów.</li> <li>– Kształcenie umiejętności pisania za pomocą klawiatury.</li> <li>– Poznanie narzędzia programu <i>Word</i> – <i>Pisownia i gramatyka</i>.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności sprawnego pisania polskich znaków na klawiaturze.</li> <li>– Kształcenie umiejętności ortograficznych.</li> <li>– Wyrabianie nawyku sprawdzania pisowni w słowniku ortograficznym oraz dostrzeganie zalet pisania za pomocą komputera.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– zna podstawowe fakty dotyczące historii komputerów,</li> <li>– pisze wyrazy i zdania za pomocą klawiatury,</li> <li>– umie korzystać z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</li> <li>– wie, jak sprawdzić pisownię wyrazu w edytorze tekstu <i>Word</i> (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>– sprawdza pisownię wyrazów i poprawia popełnione przez siebie błędy,</li> </ul>	VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 40–41, płyta, zajęcia 18.

				– rozwiązuje łamigłówki słowne, odgaduje rebusy, segreguje wyrazy.		
19/51	Internet – oknem na świat.	• internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie pojęć: <i>internet</i> i <i>netykieta</i>.</li> <li>– Zachowanie bezpieczeństwa w internecie – zapoznanie się z zasadami netykiety.</li> <li>– Poznanie sposobu połączenia się z internetem (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Wyjaśnienie, czym są strona WWW oraz przeglądarka internetowa.</li> <li>– Zapoznanie się ze sposobem wyszukiwania potrzebnych informacji w wybranej przeglądarce internetowej.</li> <li>– Praktyczne korzystanie z przeglądarki internetowej oraz zasobów internetu.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, czym jest internet,</li> <li>– umie połączyć się z internetem (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– wyszukuje informacje w przeglądarce internetowej,</li> <li>– wie, co to jest netykieta, i zna jej zasady,</li> <li>– stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z internetu,</li> <li>– pisze wyrazy za pomocą klawiatury i sprawnie posługuje się myszą.</li> </ul>	VII 3.1) VII 3.2) VII 3.3) VII 4.2) VII 5.1) VII 5.2)	książka dla ucznia, s. 42–43, płyta, zajęcia 19.
20/52	Szukam w internecie informacji o ulubionych książkach.	• internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kształcenie umiejętności pozyskiwania wiedzy z nowego źródła, jakim jest internet.</li> <li>– Praktyczne korzystanie z przeglądarki internetowej oraz zasobów internetu do poszerzenia swojej wiedzy na temat książek (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Korzystanie z wybranych przycisków przeglądarki.</li> <li>– Przypomnienie o zasadzie poszanowania praw autorskich.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– umie połączyć się z internetem,</li> <li>– wyszukuje informacje na określony temat za pomocą przeglądarki internetowej (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z internetu,</li> <li>– pisze wyrazy za pomocą klawiatury,</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą,</li> </ul>	VII 3.1) VII 3.2) VII 3.3) VII 5.1) VII 5.2) VII 5.3)	książka dla ucznia, s. 44–45, płyta, zajęcia 20.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poszerzanie wiadomości o ulubionych książkach dla dzieci i ich bohaterach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wypowiada się na temat swoich ulubionych książek.</li> </ul>		
21/53	Korzystam z encyklopedii internetowej.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• internet</li> <li>• programy multimedialne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Uruchomienie wybranej przeglądarki internetowej.</li> <li>– Omówienie podstawowych przycisków przeglądarki.</li> <li>– Zapoznanie się z zasadami korzystania z encyklopedii internetowej.</li> <li>– Kształcenie umiejętności wpisywania adresów stron WWW w przeglądarce internetowej i wyświetlania stron.</li> <li>– Wykorzystywanie zasobów internetu w celu wyszukania potrzebnych informacji</li> <li>– Segregowanie wyrazów.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– umie połączyć się z internetem,</li> <li>– zna działanie podstawowych przycisków przeglądarki,</li> <li>– wyszukuje informacje na określony temat w encyklopedii internetowej (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– wpisuje podane przez nauczyciela adresy stron WWW w przeglądarce internetowej i wyświetla strony,</li> <li>– stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z internetu i multimedialnych,</li> <li>– pisze wyrazy za pomocą klawiatury,</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą,</li> <li>– układa wyrazy w porządku alfabetycznym.</li> </ul>	VII 3.1) VII 3.2) VII 3.3) VII 5.1) VII 5.2) VII 5.3)	książka dla ucznia, s. 46–47, płyta, zajęcia 21.
22/54	<b>Wiosenne kodowanie.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kodowanie jako wprowadzenie do programowania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie pojęcia <i>kodowanie</i>.</li> <li>– Kształcenie umiejętności rozszyfrowania kodu zapisanego za pomocą strzałek.</li> <li>– Kształcenie umiejętności zapisywania kodu za pomocą strzałek.</li> <li>– Uświadomienie potrzeby wykorzystywania komputera nie tylko do rozrywki.</li> <li>– Uruchomienie gry oraz poznanie jej zasad.</li> <li>– Kształcenie umiejętności obsługi gry – z wykorzystaniem klawiatury oraz myszy komputerowej.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, co oznacza pojęcie <i>kodowanie</i>,</li> <li>– rozumie ideę kodowania informacji,</li> <li>– odnajduje zakodowaną trasę spaceru myszki Misi,</li> <li>– rozszyfrowuje kod zapisany za pomocą strzałek,</li> <li>– samodzielnie zapisuje kod za pomocą strzałek,</li> <li>– rozumie potrzebę wykorzystywania komputera do nauki,</li> </ul>	VII 1.3) VII 2.1) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 48–49, płyta, zajęcia 22.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ćwiczenie spostrzegawczości oraz logicznego myślenia.</li> <li>– Przyswajanie wiedzy przez zabawę.</li> <li>– Przypomnienie zasad właściwego zachowywania się w pracowni komputerowej.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– uruchamia grę edukacyjną,</li> <li>– gra w grę edukacyjną zgodnie z jej regułami, z wykorzystaniem klawiatury oraz myszy.</li> </ul>		
23/55	Obliczam wyniki działań za pomocą <i>Kalkulatora</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• program <i>Kalkulator</i></li> <li>• kodowanie jako wprowadzenie do programowania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie sposobów uruchamiania programu <i>Kalkulator</i> (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Przypomnienie, jak wygląda okno programu <i>Kalkulator</i>.</li> <li>– Kształcenie umiejętności wykonywania obliczeń za pomocą programu <i>Kalkulator</i>.</li> <li>– Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania klawiatury numerycznej (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</li> <li>– Ćwiczenie spostrzegawczości oraz logicznego myślenia.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności wykonywania czterech działań arytmetycznych.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– uruchamia program <i>Kalkulator</i> (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– wie, jak wygląda okno programu <i>Kalkulator</i>,</li> <li>– wykonuje obliczenia matematyczne w programie <i>Kalkulator</i> – z wykorzystaniem klawiatury numerycznej lub okna programu (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– odnajduje zakodowaną trasę z domku Misi do domku Gryzusia,</li> <li>– pamięciowo dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli liczby, sprawdza wyniki w programie <i>Kalkulator</i>.</li> </ul>	VII 1.3) VII 2.1) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 50–51, płyta, zajęcia 23.
24/56	Liczę oraz maluję wiosenne kwiaty.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• program <i>Kalkulator</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doskonalenie umiejętności uruchamiania programu <i>Kalkulator</i> i posługiwania się nim.</li> <li>– Kształcenie umiejętności wykonywania obliczeń za pomocą programu <i>Kalkulator</i>.</li> <li>– Zapoznanie się z funkcjami <i>Kalkulatora</i>: CE – kasowania wyświetlonej liczby, oraz C – kasowania obliczeń.</li> <li>– Doskonalenie umiejętności wykorzystania znaków <i>Kalkulatora</i> jako poleceń w oknie programu (z uwzględnieniem kolejności wykony-</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– potrafi uruchomić program <i>Kalkulator</i>,</li> <li>– zna działanie poszczególnych pól znajdujących się w oknie programu <i>Kalkulator</i>,</li> <li>– wykonuje obliczenia matematyczne z wykorzystaniem okna programu <i>Kalkulator</i> z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– pamięciowo dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli liczby, sprawdza wyniki w programie</li> </ul>	VII 2.1) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 52–53, płyta, zajęcia 24.

			wanych czynności). – Rozwijanie umiejętności wykonywania czterech działań arytmetycznych.	<i>Kalkulator</i> , – rozwiązuje łamigłówki matematyczne, – dokonuje samooceny.		
25/57	Rozwiązują zagadki matematyczne z <i>Kalkulatorem</i> .	• program <i>Kalkulator</i>	– Doskonalenie umiejętności uruchamiania programu <i>Kalkulator</i> i posługiwania się nim. – Poznanie sposobu włączania klawiatury numerycznej za pomocą klawisza <i>Num Lock</i> . – Kształcenie umiejętności korzystania z programu <i>Kalkulator</i> z zastosowaniem klawiatury numerycznej (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). – Kształcenie umiejętności wykonywania obliczeń za pomocą programu <i>Kalkulator</i> . – Rozwijanie umiejętności wykonywania czterech działań arytmetycznych i rozwiązywania zagadek. – Przyswajanie wiedzy przez zabawę.	Uczeń: – potrafi uruchomić program <i>Kalkulator</i> , – umie włączyć klawiaturę numeryczną za pomocą klawisza <i>Num Lock</i> , – sprawnie posługuje się programem <i>Kalkulator</i> , stosując klawiaturę numeryczną (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności), – rozwiązuje zagadki matematyczne, wykorzystując w praktyce umiejętność wykonywania czterech działań arytmetycznych w programie <i>Kalkulator</i> , – gra w komputerową grę edukacyjną.	VII 1.3) VII 2.2) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 54–55, płyta, zajęcia 25.
26/58	Zegar komputerowy odmierzają czas.	• obsługa komputera i jego oprogramowania	– Poznanie zegara znajdującego się w komputerze. – Kształcenie umiejętności ustawiania daty i godziny w komputerze. – Przypomnienie budowy tarczy zegarowej. – Doskonalenie umiejętności odczytywania godzin na zegarze i dokonywania obliczeń zegarowych. – Zwrócenie uwagi na upływ czasu i potrzebę używania zegarków. – Współpraca z kolegami podczas rozwiązywania zagadek związanych z upływem czasu.	Uczeń: – wie, gdzie znajduje się zegar w komputerze, – potrafi ustawić datę i godzinę w komputerze, – wie, jak wygląda tarcza zegarowa, – odczytuje godziny na zegarze, – wykonuje obliczenia zegarowe, rozwiązuje zagadki związane z upływem czasu, – współpracuje z kolegami podczas rozwiązywania zagadek.	VII 2.1) VII 3.1) VII 3.2) VII 4.1) VII 5.1)	książka dla ucznia, s. 56–57, płyta, zajęcia 26.
	<b>Kodowanie</b>	•	–			
27/59	Moje wakacje.	• edytor grafiki <i>Paint</i>	– Doskonalenie umiejętności praktycznego wykorzystania znanych narzędzi programu <i>Paint</i>	Uczeń: – umie korzystać z instrukcji znajdującej się	VII 1.3) VII 2.2)	książka dla ucznia,

	Umiem korzystać z programu <i>Paint</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• internet</li> </ul>	<p>do wykonania pracy plastycznej i jej podpisania (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kształcenie umiejętności wyszukiwania w internecie potrzebnych informacji.</li> <li>– Zapoznanie się z możliwością wyszukiwania informacji w dostępnych informatorach komputerowych, umieszczonych w miejscach publicznych, np. na dworcach PKP.</li> <li>– Rozwiązywanie łamigłówek.</li> <li>– Rozwijanie wyobraźni i umiejętności planowania swojego czasu wolnego podczas wakacji.</li> </ul>	<p>w książce (wykonywanie czynności krok po kroku),</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykonuje rysunek za pomocą edytora grafiki <i>Paint</i>,</li> <li>– sprawnie posługuje się poznanymi narzędziami programu <i>Paint</i> (z zastosowaniem kolejności wykonywanych czynności),</li> <li>– pisze wyrazy za pomocą klawiatury,</li> <li>– rozwiązuje łamigłówki,</li> <li>– potrafi wyszukać w internecie potrzebne informacje,</li> <li>– wie, jak wygląda bilet kolejowy,</li> <li>– planuje swoje wakacyjne podróże.</li> </ul>	<p>VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2) VII 5.1) VII 5.3)</p>	<p>s. 58–61, płyta, zajęcia 27.</p>
28/60	Powtórzenie wiadomości.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• obsługa komputera i jego oprogramowania</li> <li>• edytor grafiki <i>Paint</i></li> <li>• edytor tekstu <i>Word</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Powtórzenie i utrwalenie wiadomości i umiejętności zdobytych podczas zajęć komputerowych.</li> <li>– Wykorzystanie w praktyce zdobytych umiejętności i zdobytej wiedzy.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służą poznane programy komputerowe i potrafi je uruchomić,</li> <li>– zna działanie poznanych narzędzi programów <i>Paint</i> i <i>Word</i>, rozpoznaje ich ikony,</li> <li>– rozwiązuje testy dotyczące wykorzystania w praktyce umiejętności i wiedzy zdobytych podczas zajęć komputerowych.</li> </ul>	<p>VII 1.3) VII 3.1) VII 3.2)</p>	<p>książka dla ucznia, s. 62–63, płyta, zajęcia 28.</p>
29–32/ 61–64	Zajęcia przeznaczone na powtórzenie i utrwalenie wiadomości i umiejętności uczniów (do dyspozycji nauczyciela).					