**WYMAGANIA EDUKACYJNE**

**ZAWARTE W PLANIE WYNIKOWYM**

**Z *EDUKACJI INFORMATYCZNEJ***

**W KLASIE I**

Opracowano na podstawie programu:

Tytuł: Ale to ciekawe

Autorzy: Beata Skrzypiec, Jolanta Okuniewska, Sabina Piłat

Poziom wymagań edukacyjnych:

* P poziom podstawowy (ocena S – słabo, P – popracuj, będzie lepiej, D – dobrze)
* PP poziom ponadpostawowy (B – bardzo dobrze, Z – znakomicie)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Numer zajęć w 3-letnim cyklu** | **Temat** | **Zakres****Tematyki** | **Zadania** | **Oczekiwane efekty** **dydaktyczno-wychowawcze** | **Wymagania podstawy programowej** | **Uwagi****o realizacji** |
| 1 | W pracowni komputerowej | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Zapoznanie się z pracownią komputerową.
* Zapoznanie z zasadami zachowania sięw pracowni komputerowej i bezpiecznej pracy przy komputerze (regulamin pracowni komputerowej).
* Poznanie prawidłowej postawy ciała podczas pracy przy komputerze.
* Rozwijanie umiejętności uruchamiania multibooka i korzystania z niego.
* Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą komputerową.
 | Uczeń:* zna podstawowe zasady regulaminu pracowni komputerowej,
* rozpoznaje prawidłowe i nieprawidłowe zachowania uczniów w pracowni komputerowej,
* wie, jak prawidłowo należy siedzieć przy komputerze,
* wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia,
* z pomocą nauczyciela uruchamia multibook i z niego korzysta,
* posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – korzysta z myszy.
 | VII.1.1)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1)VII.5.2) | zeszyt ćwiczeń, s. 2–3, multibook, zajęcia 1. |
| 2 | Poznajemy komputer | * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie rozmaitych zastosowań komputera.
* Poznanie wyglądu urządzeń: laptopa, smartfonu, tabletu, smartwatcha, drona.
* Poznanie elementów zestawu komputerowego.
* Poznanie sposobów komunikowania się człowieka z komputerem.
* Poznanie terminów *kursor, klikanie.*
* Poznanie przycisku, którym włącza się komputer.
* Doskonalenie umiejętności zachowania prawidłowej postawy ciała przy komputerze.
* Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą komputerową (ze szczególnym uwzględnieniem jej lewego przycisku).
 | Uczeń:* wie, do czego służą komputery i gdzie się je stosuje,
* rozpoznaje urządzenia: laptop, tablet, smartfon, smartwatch, dron,
* rozpoznaje i nazywa elementy zestawu komputerowego (jednostka centralna, monitor, mysz, klawiatura),
* umie włączyć komputer,
* wie, co oznacza *klikanie* i czym jest *kursor,*
* potrafi siedzieć w prawidłowy sposób przy komputerze i posługiwać się myszą komputerową.
 | VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 4–5,multibook, zajęcia 2. |
| 3 | Program Paint | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie edytora grafiki Paint oraz jego ikony.
* Poznanie wyglądu okna programu Paint (narzędzia, obszar rysowania, suwaki).
* Poznanie działania narzędzia *Wypełnij kolorem* oraz palety kolorów w edytorze grafiki Paint*.*
* Poznanie metody *złap, przenieś i upuść*.
* Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji.
* Doskonalenie umiejętności prawidłowego posługiwania się lewym przyciskiem myszy.
* Doskonalenie umiejętności zachowania prawidłowej postawy ciała przy komputerze.
 | Uczeń:* wie, do czego służy program Paint,
* wie, jak wygląda ikona programu Paint,
* zna wygląd okna edytora grafiki Paint,
* umie zastosować narzędzie *Wypełnij kolorem* oraz paletę kolorów do kolorowania rysunku,
* potrafi stosować metodę *złap, przenieś i upuść,* z użyciem lewego przycisku myszy,
* umie korzystać z podanej instrukcji,
* umie prawidłowo siedzieć przy komputerze.
 | VII.1.3)VII.2.2)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 6–7, multibook,zajęcia 3. |
| 4 | Rysujemy w edytorze grafiki Paint | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
* rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie działania narzędzi *Ołówek* i *Gumka* w edytorze grafiki Paint.
* Rozwijanie umiejętności posługiwania się narzędziem *Wypełnij kolorem* oraz paletą kolorów.
* Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji.
* Rozwijanie umiejętności uzupełniania luk w konturach rysunku i kolorowania go z wykorzystaniem edytora tekstu Paint.
* Doskonalenie umiejętności prawidłowego posługiwania się lewym przyciskiem myszy i stosowania metody *złap, przenieś i upuść*.
* Zwrócenie uwagi na wpływ ruchu na świeżym powietrzu na prawidłowy rozwój dziecka.
* Poznanie służących zdrowiu sposobów spędzania czasu wolnego na świeżym powietrzu.
* Poznanie szkodliwych skutków zbyt długiej pracy lub zabawy przy komputerze.
 | Uczeń:* zna narzędzia *Ołówek, Gumka* i umie się nimi posługiwać,
* potrafi korzystać z narzędzia *Ołówek* oraz wybrać wielkość narzędzia *Gumka,*
* umie korzystać z podanej instrukcji,
* usuwa niepotrzebne fragmenty rysunku i wypełnia luki w konturach,
* umie wykorzystać narzędzie *Wypełnianie kolorem* do kolorowania rysunków,
* potrafi stosować metodę *złap, przenieś i upuść* oraz prawidłowo posługiwać się lewym przyciskiem myszy,
* 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.1.3)VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 8–9, multibook, zajęcia 4. |
| 5 | Uruchamiamy program Paint i pracujemy w nim | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie pojęć: *Pulpit*, *plik*.
* Poznanie dwóch sposobów uruchamiania edytora grafiki Paint.
* Poznanie sposobu zamykania okna programu Paint i zapisywania pliku.
* Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji.
* Doskonalenie umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami programu Paint podczas wykonywania i kolorowania rysunku.
* Rozwijanie umiejętności sprawnego posługiwania się lewym przyciskiem myszy.
 | Uczeń:* wie, co oznaczają pojęcia: *Pulpit*, *plik*,
* potrafi uruchomić edytor grafiki Paint dwoma sposobami,
* umie wykorzystać poznane narzędzia edytora grafiki Paint do wykonywania i kolorowania rysunku,
* zna sposób zamykania okna programu Paint i zapisywania pliku,
* umie korzystać z podanej instrukcji,
* potrafi zapisać plik i zamknąć okno programu Paint,
* prawidłowo korzysta z myszy.
 | VII.1.1)VII.2.2)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1)VII.5.2) | zeszyt ćwiczeń, s. 10–11, multibook, zajęcia 5. |
| 6 | Porządkujemy foldery | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie pojęć: *ikona*, *folder, piktogram*.
* Rozwijanie umiejętności rozpoznawaniai wskazywania ikon na *Pulpicie* komputera.
* Rozwijanie umiejętności zakładania folderu na *Pulpicie*.
* Rozwijanie umiejętności umieszczania w folderze plików metodą *złap, przenieś i upuść*,
* Zwrócenie uwagi na konieczność umieszczania plików w folderach, w celu zachowania porządku w komputerze.
* Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji.
* Doskonalenie umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami programu Paint podczas wykonywania rysunku.
* Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą komputerową.
* Zwrócenie uwagi na konieczność szanowania prac innych użytkowników zapisanych w komputerze.
 | Uczeń:* wie, co oznaczają pojęcia: *ikona, folder,*
* wskazuje i rozpoznaje ikony na *Pulpicie* komputera,
* wie, co to jest *piktogram* i jaki ma związek z ikoną komputerową,
* wie, jak założyć folder,
* zakłada na *Pulpicie* własny folder,
* umieszcza w utworzonym folderze pliki graficzne metodą *złap, przenieś i upuść*,
* wie, że należy porządkować pliki znajdujące się w komputerze, umieszczając je w folderach,
* umie korzystać z podanej instrukcji,
* wykonuje rysunek z wykorzystaniem narzędzi edytora grafiki Paint,
* samodzielnie posługuje się myszą,
* wie, że należy szanować zapisane w komputerze prace innych.
 | VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1)VII.5.2)VII.5.3) | zeszyt ćwiczeń, s. 12–13,multibook,zajęcia 6. |
| 7–8 | Kodujemy | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* rozwijanie kompetencji społecznych
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie pojęć: *kod, kodowanie*.
* Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji.
* Rozwijanie umiejętności tworzenia sekwencji poleceń dla planu działania prowadzącego do znalezienia drogi w labiryncie.
* Rozwijanie umiejętności odszukiwania właściwego kodu opisującego drogę w labiryncie.
* Rozwijanie umiejętności współpracy z rówieśnikami w poszukiwaniu właściwego rozwiązania i osiągnięcia założonego celu.
* Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się lewym przyciskiem myszy.
 | Uczeń:* rozumie znaczenie pojęć *kod, kodowanie*,
* umie korzystać z podanej instrukcji,
* tworzy sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do znalezienia drogi w labiryncie,
* umie odszukać właściwy kod opisujący drogę w labiryncie,
* współpracuje z rówieśnikami w poszukiwaniu właściwego rozwiązania i osiągnięcia założonego celu,
* samodzielnie posługuje się myszą.
 | VII.1.1)VII.1.2)VII.1.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.4.1)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 14–15,multibook,zajęcia 7.  |
| 9 | Kopiujemy obrazki | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Rozwijanie umiejętności odwzorowania rysunku na kartce papieru.
* Poznanie pojęć: *kopiowanie, oryginał, kopia.*
* Poznanie działania narzędzia *Zaznacz* w edytorze grafiki Paint i opcji *Przezroczyste tło*.
* Rozwijanie umiejętności zaznaczania fragmentów obrazków za pomocą narzędzia programu Paint – *Zaznacz.*
* Rozwijanie umiejętności korzystania z podręcznego *Menu* i skrótów klawiaturowych.
* Poznanie umiejscowienia klawiszy: Control, C, V na klawiaturze.
* Poznanie sposobu kopiowania i wklejania obrazków za pomocą klawiszy: Ctrl+C i Ctrl+V
* Poznanie pojęcia *skróty klawiszowe*.
* Rozwijanie umiejętności stosowania skrótów klawiszowych do kopiowania i wklejania fragmentów obrazków.
* Doskonalenie umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami programu Paint oraz myszą podczas wykonywania rysunku.
 | Uczeń:* odwzorowuje rysunek na papierze,
* rozumie znaczenie pojęć: *kopiowanie, oryginał, kopia,*
* potrafi zastosować narzędzie *Zaznacz* do zaznaczenia wybranych fragmentów obrazków w edytorze grafiki Paint,
* zna działanie opcji *Przezroczyste tło,*
* potrafi zaznaczać, kopiować i wklejać obrazki i ich elementy w edytorze grafiki Paint dwoma sposobami,
* wie, gdzie na klawiaturze znajdują się klawisze: Control, C, V,
* umie kopiować i wklejać fragmenty obrazków w programie Paint za pomocą skrótów klawiszowych: Ctrl+C i Ctrl+V,
* wie, co to są *skróty klawiszowe,*
* umie korzystać z podanej instrukcji,
* wykonuje rysunek z wykorzystaniem narzędzi edytora grafiki Paint,
* samodzielnie posługuje się myszą.
 | VII.1.3)VII.2.2)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 16–17,multibook, zajęcia 8. |
| 10 | Zapisujemy efekty pracy na komputerze | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
* rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie sposobu zapisywania pliku Paint za pomocą polecenia *Zapisz jako*.
* Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji.
* Doskonalenie umiejętności uruchamiania programu Paint i korzystania z jego narzędzi, aby dorysować brakujące elementy rysunku i go pokolorować.
* Rozwijanie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze.
* Doskonalenie umiejętności umieszczania zapisanego pliku w swoim folderze.
* Rozumienie konieczności szanowania prac innych użytkowników zapisanych w komputerze.
* Rozwijanie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą.
* Powtórzenie wiadomości o narzędziach edytora grafiki Paint.
 | Uczeń:* zna sposób zapisywania pliku graficznego w swoim folderze,
* umie korzystać z podanej instrukcji,
* uruchamia program Paint,
* uzupełnia rysunek brakującymi elementami i go pokoloruje, korzystając ze znanych narzędzi edytora grafiki Paint,
* umie zapisać wyniki swojej pracy w pliku Paint*,*
* umieszcza zapisany plik w swoim folderze,
* wie, dlaczego należy szanować zapisane w komputerze prace innych,
* zna wybrane narzędzia edytora Paint i wie, do czego służą,
* samodzielnie posługuje się myszą.
 | VII.1.3)VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1)VII.5.3) | zeszyt ćwiczeń, s. 18–19,multibook, zajęcia 9. |
| 11 | Ćwiczymy spostrzegawczość | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie pojęcia *emotikona*.
* Rozwijanie spostrzegawczości poprzez wyszukiwanie szczegółów na obrazkach.
* Poznanie lupy, czyli szkła powiększającego.
* Poznanie działania narzędzia *Lupa* w edytorze grafiki Paint*.*
* Wykorzystywanie narzędzia *Lupa* do kolorowania drobnych fragmentów obrazka w powiększeniu.
* Rozwijanie umiejętności zmiany rozmiaru całego obrazka za pomocą suwaka *Powiększenia*.
* Doskonalenie umiejętności korzystania z poznanych narzędzi edytora Paint do narysowania swojej emotikony.
* Rozwijanie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze.
* Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą.
 | Uczeń:* rozumie znaczenie pojęcia *emotikona*,
* odnajduje szczegóły, którymi różnią się obrazki,
* wie, do czego służy lupa,
* zna narzędzie edytora grafiki Paint − *Lupa*
* potrafi posługiwać się narzędziem *Lupa* do rysowania drobnych fragmentów obrazka
* rysuje emotikonę i ją pokoloruje za pomocą znanych narzędzi edytora grafiki Paint,
* umie zmienić rozmiar całego obrazka z wykorzystaniem suwaka *Powiększenia*,
* umie zapisać wyniki swojej pracy w pliku Paint*,*
* samodzielnie posługuje się myszą.
 | VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 20–21,multibook, zajęcia 10. |
| 12-13 | Zabawa w kodowanie | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie układu wybranych klawiszy na klawiaturze.
* Rozumienie, czym jest kodowanie obrazka.
* Rozwijanie umiejętności tworzenia sekwencji poleceń dla planu działania prowadzącego do znalezienia drogi w labiryncie.
* Rozwijanie umiejętności odszukiwania właściwego kodu opisującego drogę w labiryncie.
* Poznanie różnych rodzajów gier, w tym komputerowych i edukacyjnych.
* Rozwijanie umiejętności odnajdywania na klawiaturze klawiszy Spacja i Enter oraz klawiszy strzałek, a także posługiwania się nimi.
* Rozwijanie umiejętności współpracy z rówieśnikami w poszukiwaniu właściwego rozwiązania i osiągnięcia założonego celu.
* Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą.
 | Uczeń:* wie, do czego służy klawiatura komputerowa,
* rozumie, czym jest kodowanie obrazka,
* umie korzystać z podanej instrukcji,
* tworzy sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do znalezienia drogi w labiryncie,
* umie odszukać właściwy kod opisujący drogę w labiryncie,
* wie, co to są gry komputerowe i edukacyjne,
* zna umiejscowienie na klawiaturze klawiszy: Spacja, Enter i klawiszy strzałek oraz wie, do czego one służą,
* współpracuje z rówieśnikami w poszukiwaniu właściwego rozwiązania i osiągnięcia założonego celu,
* samodzielnie posługuje się myszą.
 | VII.1.1)VII.1.2)VII.1.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.4.1)VII.5.1) VII.5.2) | zeszyt ćwiczeń, s. 22–23,multibook,zajęcia 11. |
| 14 | Malujemy *Pędzlem* w programie Paint | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
* rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie działania narzędzia *Pędzel* w edytorze grafiki Paint.
* Rozwijanie umiejętności sprawnego malowania *Pędzlem* różnymi kolorami.
* Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji.
* Poznanie informacji na temat właściwego użytkowania urządzenia elektrycznego, jakim jest komputer.
* Rozwijanie umiejętności prawidłowego i bezpiecznego wyłączania komputera.
* Doskonalenie umiejętności zachowania prawidłowej postawy ciała przy komputerze.
* Rozwijanie umiejętności powtarzania sekwencji obrazków według podanego kodu.
* Rozwijanie umiejętności układania w logicznym porządku poleceń instrukcji wyłączania komputera.
 | Uczeń:* zna narzędzie *Pędzel*,
* umie wykorzystać narzędzie *Pędzel* oraz paletę kolorów do malowania w edytorze grafiki Paint,
* potrafi korzystać z podanej instrukcji,
* zna zasady bezpieczeństwa dotyczące użytkowania urządzeń elektrycznych,
* stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z urządzenia elektrycznego, jakim jest komputer,
* potrafi bezpiecznie wyłączyć komputer,
* wie, jak prawidłowo należy siedzieć przy komputerze,
* tworzy sekwencje układu obrazków według podanego kodu,
* układa w logicznym porządku polecenia instrukcji wyłączania komputera.
 | VII.1.1)VII.1.2)VII.2.2)VII.3.1)VII.3.2)VII.4.1)VII.5.1)VII.5.2) | zeszyt ćwiczeń, s. 24-25,multibook, zajęcia 12. |
| 15 | Malujemy aerografem w programie Paint | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie działania narzędzia *Aerograf* w edytorze grafiki Paint.
* Rozwijanie umiejętności posługiwania się narzędziem *Aerograf* oraz paletą kolorów do wykonania rysunku.
* Rozwijanie umiejętności korzystania z poznanych narzędzi programu Paint: *Ołówek, Pędzel*, *Zaznacz* orazopcji *Przezroczyste tło.*
* Utrwalenie wiadomości na temat narzędzi edytora grafiki Paint.
* Doskonalenie umiejętności kolorowania i ozdabiania rysunków według wzoru.
* Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku graficznego z wykonaną pracą.
* Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji.
 | Uczeń:* umie rysować po śladach,
* zna narzędzie *Aerograf* i umie się nim posługiwaćdo malowania śniegu na obrazku,
* korzysta z poznanych narzędzi programu Paint*,*
* zna podstawowe narzędzia edytora grafiki Paint i potrafi wskazać ich ikony,
* koloruje i ozdabia rysunki według wzoru,
* zapisuje w pliku wykonaną pracę,
* potrafi korzystać z podanej instrukcji.
 | VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 26–27,multibook, zajęcia 13. |
| 16 | Rysujemy bałwanka | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
* rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
 | * Rozwijanie umiejętności porządkowania obrazków historyjki obrazkowej.
* Poznanie pojęcia *owal*.
* Poznanie działania narzędzia *Owal* edytora grafiki Paint.
* Rozwijanie umiejętności wykorzystywania narzędzia *Owal* do rysowania bałwanka.
* Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji.
* Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze i posługiwania się myszą.
* Rozwijanie umiejętności porządkowania obrazków historyjki przedstawiających lepienie bałwanka.
* Rozwijanie umiejętności układania w logicznym porządku poleceń opisujących, jak narysować bałwanka.
* Zwrócenie uwagi na zachowanie zasad bezpieczeństwa podczas zabaw zimowych.
 | Uczeń:* porządkuje obrazki historyjki obrazkowej,
* rozumie znaczenia pojęcia *owal*,
* zna narzędzie edytora Paint – *Owal,*
* rysuje bałwanka za pomocą narzędzia *Owal,*
* potrafi korzystać z podanej instrukcji,
* potrafi zapisać wykonaną pracę w swoim folderze i samodzielnie posługuje się myszą,
* porządkuje obrazki historyjki przedstawiającej lepienie bałwanka,
* wymienia polecenia, które krok po kroku opisują, jak narysować bałwanka,
* wie, jak należy bezpiecznie bawić się na świeżym powietrzu podczas zimy.
 | VII.1.1)VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2) | zeszyt ćwiczeń, s. 28–29,multibook, zajęcia 14. |
| 17 | Rysujemy figury w programie Paint | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Utrwalenie wiadomości na temat znanych figur geometrycznych.
* Poznanie działania narzędzi *Prostokąt* i *Linia* edytora grafiki Paint.
* Poznanie działania klawisza Shift i jego umiejscowienia na klawiaturze.
* Rozwijanie umiejętności rysowania koła, kwadratu i równej linii z wykorzystaniem narzędzi *Owal*, *Prostokąt* i *Linia* oraz klawisza Shift*.*
* Rozwijanie umiejętności równoczesnego posługiwania się klawiszem Shifti lewym przyciskiem myszy.
* Doskonalenie umiejętności kopiowania i wklejania fragmentów obrazka.
* Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze.
 | Uczeń:* umie rozpoznawać figury na rysunku i rysować po śladach,
* przelicza figury geometryczne wchodzące w skład obrazka,
* wie, do czego służą narzędzia *Prostokąt* i *Linia* edytora grafiki Paint,
* potrafi odnaleźć na klawiaturze klawisz Shift,
* umie narysować koło, kwadrat i równą linię z wykorzystaniem narzędzia *Owal*, *Prostokąt i Linia,* trzymając wciśnięty klawisz Shift*,*
* posługuje się jednocześnie klawiaturą i myszą komputerową,
* kopiuje i wkleja elementy graficzne,
* umie zapisać wykonaną pracę w swoim folderze.
 | VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 30–31,multibook, zajęcia 15. |
| 18 | Grafika komputerowa  | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie pojęcia *grafika komputerowa*.
* Poznanie różnych rodzajów grafiki komputerowej i jej zastosowania
* Rozwijanie umiejętności segregowania grafiki ze względu na podaną cechę.
* Doskonalenie umiejętności wykonywania rysunku w programie Paint i zapisywania pliku graficznego w swoim folderze.
* Poznanie podstawowych zasad bezpiecznego korzystania z internetu.
* Rozwijanie umiejętności korzystania z internetu.
 | Uczeń:* rozumie znaczenie pojęcia *grafika komputerowa*,
* wie, gdzie wykorzystuje się grafikę komputerową,
* umie segregować grafikę ze względu na podaną cechę,
* korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki Paint do wykonania rysunku,
* zapisuje plik graficzny w swoim folderze,
* korzysta z internetu pod opieką nauczyciela,
* zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z internetu.
 | VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1)VII.5.3) | zeszyt ćwiczeń, s. 32–33,multibook, zajęcia 16. |
| 19 | Pierwsze kroki w programie Paint 3D | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
* rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie pojęć: *2D*, *3D*.
* Wyjaśnienie różnicy pomiędzy figurami płaskimi i obiektami przestrzennymi.
* Rozwijanie umiejętności uruchamiania edytora grafiki Paint 3D.
* Poznanie okna edytora grafiki Paint 3D.
* Poznanie działania narzędzia programu Paint 3D – *Kształty 3D.*
* Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji.
* Rozwijanie umiejętności zmiany rozmiaru obiektów 3D, ich kolorowania i obracania.
* Rozwijanie umiejętności cofania wykonanych czynności i zamykania okna edytora grafiki Paint 3D.
* Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą komputerową.
 | Uczeń:* rozumie pojęcia: *2D*, *3D*,
* wie, czym się różnią figury płaskie i obiekty przestrzenne,
* potrafi uruchomić edytor grafiki Paint 3D,
* wie, jak wygląda okno edytora grafiki Paint 3D,
* posługuje się narzędziem programu Paint 3D – *Kształty 3D*,
* potrafi korzystać z podanej instrukcji,
* umie zmienić rozmiar i kolor obiektu 3D oraz go obracać,
* potrafi cofnąć wykonane czynności,
* umie zamknąć okno edytora grafiki Paint 3D,
* samodzielnie posługuje się myszą.
 | VII.1.3)VII.2.1)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 34–35,multibook, zajęcia 17. |
| 20 | Czyścimy rysunki | * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
* rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
 | * Rozwijanie spostrzegawczości poprzez wyszukiwanie elementów, które nie pasują do obrazka.
* Poznanie działania narzędzia  *Gumka* w edytorze grafiki Paint.
* Poznanie sposobu cofania kolejnych czynności rysowania w programie Paint.
* Rozwijanie umiejętności stosowania polecenia *Usuń* z podręcznego *Menu*.
* Rozwijanie umiejętności usuwania fragmentów rysunku w programie Paint.
* Poznanie sposobu wyczyszczenia całego obszaru rysowania.
* Rozwijanie umiejętności stosowania klawisza Delete do usuwania elementów grafiki.
* Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą.
 | Uczeń:* wyszukuje elementy, które nie pasują do obrazka,
* potrafi posługiwać się narzędziem *Gumka* w edytorze grafiki Paint,
* zna sposób cofania kolejnych czynności rysowania w programie Paint,
* umie zastosować polecenie *Usuń* z podręcznego *Menu,*
* umie wyczyścić cały obszar rysowania w edytorze grafiki Paint,
* potrafi zastosować klawisz Delete do usuwania elementów grafiki,
* wykonuje obrazek w edytorze grafiki Paint,
* samodzielnie posługuje się myszą.
 | VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 36–37,multibook, zajęcia 18. |
| 21 | Poznajemy klawiaturę komputerową | * posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
* rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
 | * Poznanie pojęcia *klawiatura komputerowa*.
* Poznanie układu klawiszy z literami i klawiszy z cyframi oraz klawiszy Spacja i Enter na klawiaturze.
* Poznanie działania narzędzia *Tekst* w edytorze grafiki Paint.
* Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji.
* Poznanie działania narzędzia *Tekst* w programie Paint.
* Rozwijanie umiejętności korzystania z klawiatury komputerowej.
 | Uczeń:* wie, do czego służy *klawiatura komputerowa,*
* wie, gdzie na klawiaturze znajdują się klawisze z literami i cyframi oraz klawisze Spacja i Enter,
* wie, jak działają klawisze Spacja i Enter,
* potrafi korzystać z podanej instrukcji,
* umie wstawić i przesunąć pole tekstowe,
* posługuje się narzędziem programu Paint – *Tekst* do podpisywania obrazków,
* używa klawiatury komputerowej do pisania liter i wyrazów.
 | VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 38–39,multibook,zajęcia 19. |
| 22 | Liczymy w programie Kalkulator | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
* rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * 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.
* Rozwijanie umiejętności wykonywania działań matematycznych za pomocą Kalkulatora*.*
* Rozwijanie 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.1.3)VII.2.2)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 40–41,multibook, zajęcia 20. |
| 23 | Poznajemy edytor tekstu Word | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie edytora tekstu Microsoft Word oraz jego ikony.
* Poznanie sposobu uruchamiania programu Microsoft Word dwoma sposobami.
* Poznanie wyglądu okna programu Microsoft Word.
* Poznanie roli paska narzędzi i paska menu oraz suwaków znajdujących się w oknie programu Microsoft Word.
* Rozwijanie umiejętności układania wyrazów z rozsypanych liter.
* Poznanie układu klawiszy z literami i klawiszy z cyframi na klawiaturze.
* Rozwijanie umiejętności pisania wyrazów za pomocą klawiatury.
* Rozwijanie umiejętności rozwiązywania krzyżówek.
 | Uczeń:* wie, jak wygląda ikona programu Microsoft Word,
* wie, do czego służy edytor tekstu,
* umie uruchomić program Microsoft Word dwoma sposobami,
* zna wygląd okna programu Microsoft Word,
* potrafi wskazać pasek narzędzi, pasek menu oraz suwaki w oknie edytora tekstu Microsoft Word,
* układa wyrazy z rozsypanych liter,
* pisze wyrazy i uzupełnia zdania za pomocą klawiatury,
* rozwiązuje krzyżówkę.
 | VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 42–43,multibook, zajęcia 21. |
| 24 | Piszemy wielkimi literami | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie działania klawisza Caps Lock i jego umiejscowienia na klawiaturze.
* Rozwijanie umiejętności wykorzystywania klawisza Caps Lock do pisania wielkich liter.
* Rozwijanie umiejętności rozpoznawania, czy funkcja pisania wielkimi literami na klawiaturze jest włączona.
* Rozwijanie umiejętności włączania i wyłączania funkcji pisania wielkimi literami przez wciśnięcie *klawisza* Caps Lock.
* Doskonalenie umiejętności posługiwania się klawiaturą i myszą komputerową.
* Rozwijanie umiejętności pisania liter i wyrazów w edytorze tekstu Microsoft Word i zapisywania pliku w swoim folderze.
* Utrwalenie zasad pisowni wyrazów wielką literą.
 | 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,
* pisze wielkie litery oraz imiona dzieci w edytorze tekstu Microsoft Word za pomocą klawiatury,
* zapisuje plik Microsoft Word w folderze,
* zna zasady pisowni wyrazów wielką literą.
 | VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 44–45,multibook, zajęcia 22. |
| 25 | Piszemy ukryte litery | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Utrwalenie znajomości układu klawiatury.
* Poznanie działania prawego klawisza Alti jego umiejscowienia na klawiaturze.
* Poznanie sposobu pisania liter: ą, ę, ł, ć, ń, ó, ś, ź, ż za pomocą dwóch lub trzech klawiszy.
* Rozwijanie umiejętności posługiwania się dwoma lub trzema klawiszami potrzebnymi do pisania polskich znaków literowych.
* Doskonalenie umiejętności posługiwania się klawiaturą komputerową podczas pisania liter i wyrazów.
* Rozwijanie umiejętności uzupełniania zdań wyrazami, pisania wyrazów i zdań w edytorze tekstu Microsoft Word.
* Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą.
 | 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 liter: ą, ę, ł, ć, ń, ó, ś, ź, ż,
* pisze na klawiaturze wyrazy zawierające polskie znaki literowe,
* uzupełnia zdania wyrazami, pisze wyrazy i zdania w edytorze tekstu Microsoft Word za pomocą klawiatury,
* prawidłowo posługuje się klawiaturą i myszą.
 | VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 46–47,multibook, zajęcia 23. |
| 26 | Poznajemy Scratch  | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
* programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie pojęć: *programowanie*, *język programowania.*
* Poznanie zasad dotyczących korzystania z internetu.
* Poznanie sposobu uruchamiania przeglądarki internetowej oraz edytora Scratch.
* Poznanie elementów okna edytora Scratch.
* Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji.
* Wyjaśnienie, na czym polega programowanie wizualne, czyli układanie bloczków z poleceniami dla duszka.
* Rozwijanie umiejętności programowania duszka i sprawdzania działania programu.
 | Uczeń:* rozumie znaczenie pojęć: *programowanie*, *język programowania,*
* zna zasady dotyczące korzystania z internetu i stara się ich przestrzegać,
* uruchamia okno przeglądarki internetowej pod opieką nauczyciela,
* uruchamia edytor Scratch,
* wskazuje elementy okna edytora Scratch (duszek, scena, bloczki, uruchamianie programu i zatrzymywanie jego działania),
* wie, na czym polega wizualne programowanie (układanie bloczków z poleceniami dla duszka),
* programuje duszka zgodnie z instrukcją i sprawdza działanie programu.
 | VII.1.1)VII.1.3)VII.2.1)VII.2.2)VII.3.1)VII.3.2)VII.3.3)VII.5.3) | zeszyt ćwiczeń, s. 48–49,multibook, zajęcia 24. |
| 26 | Roboty wokół nas  | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
* rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
 | * Poznanie pojęcia*robot edukacyjny.*
* Poznanie informacji na temat *Jak roboty pomagają ludziom w pracy.*
* Poznanie wyglądu robota Dash służącego do nauki programowania.
* Doskonalenie umiejętności układania zdań na temat robotów.
* Rozwijanie umiejętności łączenia elementów graficznych w jedną całość w programie Paint.
 | Uczeń:* rozumie pojęcie *robot edukacyjny,*
* wie, do czego wykorzystywane są roboty,
* umie wymienić czynności, w których roboty pomagają ludziom,
* wie, do czego służy robot Dash,
* układa zdania na temat robotów,
* stosuje narzędzia programu Paint do łączenia elementów graficznych w jedną całość.
 | VII.1.3)VII.2.2)VII.3.1)VII.3.2) | zeszyt ćwiczeń, s. 50–51,multibook, zajęcia 25. |
| 27–28 | Powtarzamy wiadomości | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
* rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Utrwalenie wiadomości o edytorze tekstu Microsoft Word i edytorze grafiki Paint.
* Utrwalenie znajomości narzędzi edytora grafiki Paint.
* Doskonalenie umiejętności rozpoznawania efektów użycia poszczególnych narzędzi edytora grafiki Paint.
* Rozwijanie umiejętności dokonywania właściwego doboru narzędzi komputerowych do określonych poleceń.
* Utrwalenie znajomości znaczenia skrótów klawiszowych dotyczących kopiowania i wklejania obrazków.
* Utrwalanie znajomości układu klawiatury komputerowej.
* Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową.
* Doskonalenie umiejętności rozwiązywania krzyżówki i testu wyboru.
 | Uczeń:* rozpoznaje ikony programówMicrosoft Word i Paint,
* wie, do czego służą wybrane narzędzia programu Paint, rozpoznaje ich ikony,
* wie, jak wyglądają efekty użycia poszczególnych narzędzi edytora grafiki Paint,
* zna nazwy elementów zestawu komputerowego i wie, jak utrzymać porządek na stanowisku komputerowym,
* wie, gdzie na klawiaturze znajdują się wybrane klawisze,
* zna skróty klawiszowe dotyczące kopiowania i wklejania obrazków,
* pisze wyrazy za pomocą klawiatury i posługuje się myszą komputerową,
* wykorzystuje poznane wiadomości w praktyce, rozwiązuje krzyżówkę i test wyboru.
 | VII.1.3)VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1) | zeszyt ćwiczeń, s. 52–53,multibook, zajęcia 26. |
| 29 | Bawimy się i uczymy przy komputerze | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
* rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
* posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem
* przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa
 | * Poznanie pojęć: *gra stolikowa, gra komputerowa*.
* Poznanie zalet różnego rodzaju gier.
* Poznanie niebezpieczeństw, jakie niesie ze sobą spędzanie zbyt dużej ilości czasu przy komputerze.
* Utrwalanie znajomości ikon narzędzi edytora grafiki Paint.
* Utrwalanie znajomości elementów zestawu komputerowego.
* Utrwalanie znajomości przeznaczenia poznanych programów komputerowych.
* Rozwijanie umiejętności wykorzystania poznanych wiadomości w praktyce.
* Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową.
* Doskonalenie umiejętności rozwiązywania testu typu *prawda-fałsz*.
 | Uczeń:* rozumie pojęcia: *gra stolikowa, gra komputerowa*.
* zna zalety różnego rodzaju gier,
* wie, na jakie niebezpieczeństwa naraża się dziecko, które spędza przy komputerze zbyt dużo czasu,
* rozpoznaje ikony programu Paint,
* zna nazwy elementów zestawu komputerowego i wie, do czego służy każdy z nich,
* wie, do czego służą poznane programy komputerowe,
* sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą komputerową,
* rozwiązuje test typu *prawda-fałsz* .
 | VII.1.3)VII.2.2)VII.2.3)VII.3.1)VII.3.2)VII.5.1)VII.5.2) | zeszyt ćwiczeń, s. 54–55,multibook, zajęcia 27. |
| 31–33 | Zajęcia przeznaczone na powtórzenie i utrwalenie wiadomości i umiejętności (do dyspozycji nauczyciela). |

Opracowała

Anna Biegańska