**WYMAGANIA EDUKACYJNE**

**ZAWARTE W PLANIE WYNIKOWYM**

**DLA *EDUKACJI INFORMATYCZNEJ***

**W KLASIE II**

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** |
| 1/34 | Sekrety komputera | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Przypomnienie zasad właściwego zachowania się, obowiązujących w pracowni komputerowej. * Przypomnienie wiedzy o poznanych elementach zestawu komputerowego. * Poszerzanie wiadomości na temat zastosowania urządzeń komputerowych – wejścia  i wyjścia. * Poznanie znaczenia pojęć: *pamięć, pamięć komputerowa, pamięć wewnętrzna* (dysk twardy) i *pamięć zewnętrzna*. * Zapoznanie się z zewnętrznymi nośnikami pamięci: pendrive’ami, dyskami zewnętrznymi, płytami – CD i DVD. * Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą i klawiaturą. * Doskonalenie umiejętności spostrzegania  i zapamiętywania. | Uczeń:   * rozumie podział urządzeń komputerowych na urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia, * wymienia komputerowe urządzenia – wejścia i wyjścia, * zna pojęcie *pamięci komputerowej* i rozróżnia jej rodzaje, * wskazuje i nazywa nośniki pamięci zewnętrznej oraz dysk twardy komputera, * potrafi wymienić urządzenia, które posiadają pamięć, * wykonuje ćwiczenia interaktywne w multibooku, * posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – korzysta z myszy i klawiatury, * ćwiczy swoją pamięć. | VII 2.2)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 5.1) | zeszyt  ćwiczeń  s. 2–3,  multibook,  zajęcia 1. |
| 2/35 | Bezpiecznie przy komputerze | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie zasad prawidłowego doboru krzesła i biurka, przeznaczonych do pracy przy komputerze. * Przypomnienie prawidłowej postawy ciała podczas pracy przy komputerze. * Poznanie zasad postępowania podczas dłuższej pracy przy komputerze. * Wyjaśnienie pojęć *Pulpit* oraz *ikona*. * Poznanie *Pulpitu* na stanowisku komputerowym w pracowni. Wyjaśnienie, co oznaczają wybrane ikony. * Przypomnienie sposobu prawidłowego włączania komputera i jego wyłączania. * Omówienie sposobów uruchamiania programów na przykładzie programu Paint. * Kolorowanie rysunku w edytorze grafiki Paint. * Utrwalanie umiejętności posługiwania się myszą i klawiaturą. | Uczeń:   * wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia, * wie, jak prawidłowo siedzieć przy komputerze, * ogląda prezentację PowerPoint *Przy komputerze*, na temat zasad bezpiecznego korzystania z komputera, * umie wykonywać ćwiczenia rozluźniające, * stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, * wie, co to jest *Pulpit* komputera, i rozpoznaje wybrane ikony, * posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia komputer i go wyłącza, korzysta z klawiatury i z myszy, * posługuje się wybranymi programami – uruchamia program Paint. | VII 1.1)  VII 2.2)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 5.1)  VII 5.2)  VII 5.3) | książka dla ucznia,  s. 4–5,  płyta,  zajęcia 2. |
| 3/36 | Zapisujemy swoje prace  w komputerze  i porządkujemy foldery | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Przypomnienie znaczenia pojęcia *folder.* * Rozumienie znaczenia tworzenia folderów  w celu utrzymania porządku w komputerze. * Tworzenie folderów oraz podfolderów, nadawanie im nazw zgodnie z instrukcją znajdującą się w książce dla ucznia. * Omówienie struktury folderów. * Porządkowanie plików. * Wdrażanie do poszanowania prac innych uczniów, zapisanych na szkolnych komputerach. * Zapisywanie efektów swojej pracy na pendrivie. * Przypomnienie, jak działają poznane narzędzia programu Paint. * Posługiwanie się narzędziami programu Paint do wykonania obrazka. * Rozwijanie umiejętności dokonywania właściwego doboru narzędzi komputerowych do określonych poleceń. | Uczeń:   * wie, do czego służy folder, * umie tworzyć foldery i podfoldery, * samodzielnie tworzy i nazywa nowy folder, * korzysta z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia (wykonywanie czynności krok po kroku), * posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – korzysta z myszy i klawiatury, * wie, że należy szanować prace innych uczniów zapisane na szkolnych komputerach, * rozwiązuje krzyżówkę, * rozpoznaje efekty graficzne, które zostały wykonane przy użyciu poszczególnych narzędzi edytora grafiki Paint, * posługuje się wybranymi narzędziami programu Paint do wykonania obrazka i zapisuje efekty swojej pracy na pendrivie. | VII 1.1)  VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 5.1)  VII 5.2)  VII 5.3) | książka dla ucznia,  s. 6–7,  płyta,  zajęcia 3. |
| 4/37 | Rysujemy różne kształty w edytorze grafiki Paint | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Rozpoznawanie figur geometrycznych i ich nazywanie. * Przypomnienie sposobu rysowania prostokąta, owalu i linii z zastosowaniem odpowiednich narzędzi programu Paint. * Przypomnienie sposobu rysowania kwadratu, koła i równej linii z użyciem klawisza *Ctrl*. * Poznanie narzędzia edytora grafiki Paint – *Wielokąt*. * Rysowanie różnych figur geometrycznych  z wypełnieniem, z wykorzystaniem narzędzi programu Paint, zgodnie z instrukcją znajdującą się w książce dla ucznia. * Doskonalenie sprawności manualnej w posługiwaniu się myszą komputerową. * Zapisywanie efektów swojej pracy. | Uczeń:   * posługuje się wybranymi narzędziami programu Paint *– Prostokąt, Owal, Wielokąt* –również z użyciem klawisza *Ctrl*, * umie korzystać z instrukcji znajdującej się  w książce dla ucznia, * rysuje różne kształty z wypełnieniem w programie Paint, * wykonuje rysunki z różnych kształtów w edytorze grafiki Paint, * zapisuje efekty swojej pracy w komputerze, * sprawnie posługuje się myszą, * zna podstawowe figury geometryczne. | VII 1.1)  VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 8–9,  płyta,  zajęcia 4. |
| 5/38 | Tworzymy komiks  z wykorzystaniem narzędzia *Tekst* | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * rozwijanie kompetencji społecznych * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie pojęcia *komiks*. * Doskonalenie umiejętności posługiwania się narzędziem programu Paint *– Tekst*. * Poznanie możliwości wyboru rodzaju, wielkości i koloru czcionki na karcie *Narzędzia tekstu/ Tekst*. * Uzupełnianie komiksu – umieszczanie odpowiednich wypowiedzi w dymkach. * Wykorzystywanie różnych opcji narzędzia *Tekst* do zapisywania wyrazów z rodziny *przyjaciel* oraz przysłów o przyjaźni. * Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się poznanymi narzędziami programu Paint podczas wykonywania portretu przyjaciela. * Doskonalenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia. * Współpraca z rówieśnikami podczas wykonywania portretu przyjaciela w edytorze grafiki Paint. | Uczeń:   * wie, co to jest komiks, * umie korzystać z instrukcji znajdującej się  w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), * stosuje narzędzie *Tekst* do wykonywania napisów (wyrazów z rodziny *przyjaciel* oraz przysłów o przyjaźni) – umie wybrać rodzaj, wielkość i kolor czcionki, * uzupełnia komiks, umieszczając odpowiednie wypowiedzi w dymkach, * wykonuje portret przyjaciela, posługując się wybranymi narzędziami programu Paint, * posługuje się myszą i klawiaturą, * umie zapisać wykonaną pracę, * współpracuje z rówieśnikami podczas wykonywania portretu przyjaciela. | VII 1.1)  VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 4.1)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 10–11,  płyta,  zajęcia 5. |
| 6/39 | Odbicia lustrzane w edytorze grafiki Paint | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Zapoznanie się z pojęciami: *symetria pozioma,* *symetria pionowa*. * Rozwijanie spostrzegawczości i wyobraźni przestrzennej uczniów przez rozpoznawanie położeń – pionowego i poziomego – obrazków i przedmiotów. * Poznanie narzędzia programu Paint *– Obróć lub przerzuć*. * Doskonalenie umiejętności praktycznego wykorzystania poznanego narzędzia i korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). * Doskonalenie umiejętności korzystania z opcji *Zaznaczenie przezroczyste* podczas przesuwania i łączenia fragmentów rysunków. * Doskonalenie umiejętności kopiowania obiektów graficznych i ich wklejania za pomocą kombinacji klawiszy: *Ctrl + C, Ctrl + V*. * Doskonalenie sprawności manualnej uczniów. | Uczeń:   * wie, co to jest symetria, * umie korzystać z instrukcji znajdującej się  w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), * rozpoznaje położenie obrazków i przedmiotów – pionowe i poziome, * wykonuje rysunek za pomocą edytora grafiki Paint, * posługuje się narzędziami programu Paint *– Zaznacz, Przerzuć w poziomie –* oraz opcją *Zaznaczenie przezroczyste* (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), * stosuje polecenia: *Kopiuj, Wklej,* z wykorzystaniem kombinacji klawiszy: *Ctrl + C, Ctrl + V,* * sprawnie 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. 12–13,  płyta,  zajęcia 6. |
| 7/40 | Rysujemy flagę za pomocą narzędzia *Krzywa* | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * rozwijanie kompetencji społecznych * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Przypomnienie wiadomości na temat symboli narodowych Polski. * Poznanie narzędzia programu Paint – *Krzywa.* * Wykorzystanie nowo poznanego narzędzia *Krzywa* oraz innych znanych narzędzi programu Paint *(Linia, Zaznacz, Wypełnij kolorem)* do narysowania polskiej flagi narodowej. * Doskonalenie umiejętności kopiowania obiektów graficznych i ich wklejania za pomocą kombinacji klawiszy: *Ctrl + C, Ctrl + V*. * Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia. * Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu wiedzy o Polsce. | Uczeń:   * posługuje się wybranymi narzędziami programu Paint *– Krzywa, Linia, Wypełnij kolorem* – do narysowania polskiej flagi narodowej, * stosuje polecenia: *Kopiuj, Wklej,* z wykorzystaniem kombinacji klawiszy: *Ctrl + C, Ctrl + V,* * umie korzystać z instrukcji znajdującej się  w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), * sprawnie posługuje się myszą, * współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu wiedzy o Polsce. | VII 1.1)  VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 4.1)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 14–15,  płyta,  zajęcia 7. |
| 8/41 | Kopiujemy  i wklejamy  w edytorze grafiki Paint | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Zapoznanie z symbolami Unii Europejskiej. * Poznanie położenia wybranych państw na mapie Europy. * Poznanie nazw państw sąsiadujących z Polską oraz ich flag narodowych. * Wykonanie flagi Unii Europejskiej w programie Paint,z wykorzystaniem znanych narzędzi (*Zaznacz, Selektor kolorów, Wypełnij kolorem*) oraz kombinacji klawiszy: *Ctrl + C, Ctrl + V*. * Kształcenie umiejętności kopiowania, wklejania oraz wycinania fragmentu rysunku  (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). * Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia. | Uczeń:   * wie, co to jest Unia Europejska, * posługuje się wybranymi narzędziami programu Paint *– Zaznacz, Selektor kolorów, Wypełnij kolorem*, * sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą, * umie korzystać z instrukcji znajdującej się  w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), * stosuje polecenia: *Kopiuj, Wklej*, z wykorzystaniem kombinacji klawiszy: *Ctrl + C, Ctrl + V*  (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności), * zna flagę Unii Europejskiej oraz nazwy wybranych państw europejskich i ich flagi narodowe. | VII 1.1)  VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 16–17,  płyta,  zajęcia 8. |
| 9–10/ 42–43 | Kodujemy  i rozwiązujemy zagadki | * rozwiązywanie problemów  z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * rozwijanie kompetencji społecznych * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie pojęcia *kodowanie*. * Rozwijanie umiejętności rozszyfrowywania kodu zapisanego za pomocą strzałek. * Rozwijanie umiejętności zapisywania kodu za pomocą strzałek. * Rozwijanie umiejętności kodowania i rozkodowywania obrazka z użyciem podanego kodu. * Rozumienie algorytmu odnajdywania ukrytej liczby. * Ćwiczenie spostrzegawczości oraz myślenia logicznego. | Uczeń:   * wie, co oznacza pojęcie *kodowanie*, * rozumie ideę kodowania informacji, * odnajduje zakodowaną trasę, * rozszyfrowuje kod zapisany za pomocą strzałek, * samodzielnie zapisuje kod za pomocą strzałek, * koduje i rozkodowuje obrazek z użyciem podanego kodu. | VII 1.2)  VII 1.3)  VII 2.2)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 4.1)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 18–19,  płyta,  zajęcia 9. |
| 11/44 | Piszemy za pomocą klawiatury | * rozwiązywanie problemów  z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie pojęcia *hobby*. * Doskonalenie umiejętności posługiwania się narzędziem programu Paint *– Tekst*. * Poznanie możliwości wyboru rodzaju, wielkości i koloru czcionki na karcie *Narzędzia tekstu/ Tekst*. * Poznanie sposobu pisania tekstu w kolorowym polu tekstowym. * Doskonalenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia. * Poznanie sposobu pisania wielkich liter  z użyciem klawisza *Shift*. * Kształcenie umiejętności pisania liter i wyrazów za pomocą klawiatury. * Doskonalenie znajomości układu klawiszy na klawiaturze komputera. * Doskonalenie umiejętności segregowania liter zgodnie z rodzajem i kolorem czcionki. | Uczeń:   * pisze litery i wyrazy za pomocą klawiatury, * stosuje narzędzie *Tekst* – umie wybrać rodzaj i wielkość czcionki oraz wykonuje napisy na kolorowym tle, * potrafi pisać wielkie litery dwoma sposobami, * korzysta z instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), * wykonuje rysunek, posługując się wybranymi narzędziami programu Paint, * opowiada o swoim hobby, * prawidłowo segreguje litery. | 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. |
| 12/45 | List  w edytorze tekstu Word | * rozumienie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Przypomnienie zasad pisania listu. * Przypomnienie sposobów uruchomienia programu Word. * Zapoznanie z budową okna programu Word. * Doskonalenie umiejętności wyrównywania tekstu i pisania kolorową czcionką. * Poznanie sposobów usuwania znaków napisanych z prawej i z lewej strony kursora,  z użyciem klawiszy *Backspace* i *Delete*. * Przypomnienie działania klawiszy: *Shift, Alt, Spacja, Caps Lock, Enter*. * Praktyczne wykorzystanie programu Word do napisania listu. | Uczeń:   * wie, co powinien zawierać list, * uruchamia program Word i zna podstawowe elementy jego okna, * posługuje się wybranymi narzędziami programu Word *– Kolor czcionki, Rozmiar czcionki, Wyrównanie tekstu,* * pisze wyrazy i zdania za pomocą klawiatury oraz uzupełnia list do Mikołaja, * umie usuwać znaki napisane z prawej i z lewej strony kursora z użyciem klawiszy *Back*-*space* i *Delete*, * zna działanie wybranych klawiszy, * rozwiązuje krzyżówkę, * zna tradycje związane z mikołajkami. | VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 22–23,  płyta,  zajęcia 11. |
| 13/46 | Kolorowa zima  w programach Paint  i Word | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie opcji programu Paint *– Edytuj kolory/ Kolory niestandardowe*. * Praktyczne wykorzystanie *Kolorów niestandardowych* do wykonania rysunku w programie Paint. * Kształcenie umiejętności umieszczania pracy graficznej, wykonanej w programie Paint*,*  w pliku Word, zgodnie z instrukcją znajdującą się w książce dla ucznia (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności), dwoma sposobami. * Wykorzystanie funkcji *Kopiuj/ Wklej* przez użycie skrótów klawiszowych. * Doskonalenie umiejętności zapisywania efektów swojej pracy. * Zwrócenie uwagi na zachowanie bezpieczeństwa podczas wypoczynku zimowego. | Uczeń:   * posługuje się wybranymi narzędziami programu Word(w tym *Kolory niestandardowe, Elipsa*) do wykonania rysunku*,* * pisze wyrazy za pomocą klawiatury, * umie korzystać z instrukcji znajdującej się  w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), * potrafi przenieść obrazek wykonany w edytorze grafiki do dokumentu tekstowego*,* * korzysta z funkcji *Kopiuj/ Wklej* przez użycie skrótów klawiszowych, * sprawnie posługuje się myszą, * zna zasady bezpieczeństwa obowiązujące podczas zabaw zimowych. | VII 1.1)  VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 24–25,  płyta,  zajęcia 12. |
| 14/47 | Życzenia w *Obramowaniu* | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Kształcenie umiejętności pisania za pomocą klawiatury. * Przypomnienie zasad pisania życzeń. * Praktyczne wykorzystanie programu Word do napisania życzeń. * Doskonalenie umiejętności używania klawiszy *Delete* i *Backspace* do nanoszenia poprawek w tekście. * Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia. * Zapoznanie się z umiejętnością wstawiania *Obramowania* oraz wybranych *Kształtów*  w programie Word (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). * Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku z wykonaną pracą. * Przypomnienie dat Dnia Babci i Dnia Dziadka. | Uczeń:   * pisze życzenia w edytorze tekstu Word za pomocą klawiatury, * potrafi posługiwać się klawiszami *Backspace*  i *Delete* do nanoszenia poprawek w napisanym tekście, * umie korzystać z instrukcji znajdującej się  w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), * umie wstawić obramowanie strony w programie Word*,* * potrafi wstawić wybrane *Kształty* w edytorze tekstu Word*,* * zapisuje efekty swojej pracy, * wie, kiedy jest Dzień Babci i Dzień Dziadka. | VII 1.1) VII 1.2) VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 26–27,  płyta,  zajęcia 13. |
| 15/48 | Wstawiamy ozdobne napisy *WordArt* | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Przypomnienie zasad pisania zaproszenia. * Kształcenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia. * Kształcenie umiejętności wstawiania obiektów *WordArt* w programie Word (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). * Praktyczne wykorzystanie programu Word do napisania zaproszenia za pomocą klawiatury. * Używanie klawiszy *Delete* i *Backspace* do nanoszenia poprawek w tekście. * Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku z wykonaną pracą. | Uczeń:   * wie, co powinno zawierać zaproszenie; pisze wyrazy i zdania w edytorze tekstu Word za pomocą klawiatury, * umie wstawić obiekt *WordArt* do tekstu  w programie Word, * umie korzystać z instrukcji znajdującej się  w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), * korzysta z klawiszy: *Backspace* i *Delete*, do wprowadzania poprawek w tekście, * zapisuje efekty swojej pracy. | VII 1.3) VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 28–29,  płyta,  zajęcia 14. |
| 16/49 | Internet – oknem na świat | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie pojęć: *internet*, *internauta*, *netykieta*. * Poznanie sposobu połączenia się z internetem (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności). * Wyjaśnienie, czym są strona WWW oraz przeglądarka internetowa. * Poznanie zasad właściwego zachowania się w internecie (netykiety). * Kształcenie umiejętności zachowania bezpieczeństwa w internecie. * Zapoznanie się ze sposobem wyszukiwania potrzebnych informacji w wybranej przeglądarce internetowej. * Praktyczne korzystanie z przeglądarki internetowej oraz zasobów internetu. | Uczeń:   * wie, czym jest internet i na czym polega netykieta, * umie połączyć się z internetem (wykonywanie czynności krok po kroku), * wie, co to jest netykieta, i zna jej zasady, * ogląda prezentację PowerPoint *Netykieta*, na temat zasad właściwego zachowania się w internecie, * wyszukuje informacje w przeglądarce internetowej, * stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z internetu, * rozwiązuje krzyżówkę, * pisze wyrazy za pomocą klawiatury i sprawnie posługuje się myszą. | VII 1.1)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 3.3)  VII 5.1)  VII 5.2)  VII 5.3) | książka dla ucznia,  s. 30–31  płyta,  zajęcia 15. |
| 17/50 | Szukamy informacji w internecie | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Kształcenie umiejętności pozyskiwania wiedzy z nowego źródła, jakim jest internet. * Praktyczne korzystanie z przeglądarki internetowej oraz zasobów internetu do poszerzenia swojej wiedzy na temat książek. * Odróżnianie przeglądarki internetowej od wyszukiwarki internetowej. * Przypomnienie o zasadzie poszanowania praw autorskich. * Wykonywanie ilustracji do książki w edytorze grafiki. * Poszerzanie wiadomości o ulubionych książkach dla dzieci i ich bohaterach. | Uczeń:   * umie połączyć się z internetem, * wyszukuje informacje na określony temat za pomocą przeglądarki internetowej (wykonywanie czynności krok po kroku)*,* * wie, czym się różni przeglądarka internetowa od wyszukiwarki internetowej, * stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z internetu, * wykonuje ilustrację do ulubionej książki  w edytorze grafiki, * wypowiada się na temat swoich ulubionych książek. | VII 1.1) VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 3.3)  VII 5.1)  VII 5.2)  VII 5.3) | książka dla ucznia,  s. 32–33,  płyta,  zajęcia 16. |
| 18/51 | Korzystamy  z encyklopedii internetowej | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie pojęć: *encyklopedia, Wikipedia*. * Doskonalenie umiejętności uruchamiania wybranej przeglądarki internetowej. * Poznanie zasad korzystania z encyklopedii internetowej. * Kształcenie umiejętności wpisywania adresów stron WWW w przeglądarce internetowej i wyświetlania stron. * Wykorzystywanie zasobów internetu w celu wyszukania potrzebnych informacji * Wykonywanie rysunku w edytorze grafiki. | Uczeń:   * umie połączyć się z internetem, * wie, co to jest Wikipedia i do czego służy, * wyszukuje informacje na określony temat  w encyklopedii internetowej (wykonywanie czynności krok po kroku)*,* * wpisuje podane przez nauczyciela adresy stron WWW w przeglądarce internetowej  i wyświetla strony, * stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z internetu i multimediów, * wykonuje rysunek w edytorze grafiki. | VII 1.1) VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 3.3)  VII 5.1)  VII 5.2)  VII 5.3) | książka dla ucznia,  s. 34–35,  płyta,  zajęcia 17. |
| 19–20/ 52–53 | Szyfrowanie – kodowanie | * rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * rozwijanie kompetencji społecznych * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie pojęć: *szyfr, szyfrowanie*. * Rozumienie, czym jest kodowanie obrazka. * Rozwijanie umiejętności szyfrowania i rozszyfrowywania obrazków oraz podanych haseł przy użyciu podanego kodu-szyfru. * Rozwijanie umiejętności tworzenia sekwencji poleceń w celu znalezienia drogi w labiryncie. * Współzawodnictwo pomiędzy rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?* * Ćwiczenie spostrzegawczości oraz myślenia logicznego. | Uczeń:   * rozumie znaczenie pojęć: *szyfr, szyfrowanie*, * rozumie, czym jest kodowanie obrazka, * umie szyfrować i rozszyfrowywać obrazki oraz podane hasła przy użyciu podanego kodu-szyfru, * umie tworzyć sekwencje poleceń w celu znalezienia drogi w labiryncie, * współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?* | VII 1.1)  VII 1.2)  VII 1.3)  VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 4.1)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 36–37,  płyta,  zajęcia 18. |
| 21/54 | Animujemy duszka  w środowisku 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, Scratch, skrypt, animacja.* * Poznanie sposobu uruchamiania edytora Scratch online. * Przypomnienie znaczenia elementów okna edytora Scratch. * Przypomnienie, na czym polega programowanie wizualne, czyli układanie bloczków  z poleceniami dla duszka. * Zapoznanie się z prezentacją PowerPoint *Programowanie Scratch*. * Doskonalenie umiejętności korzystania  z podanej instrukcji znajdującej się  w książce dla ucznia. * Rozwijanie umiejętności programowania duszka i sprawdzania działania programu. * Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?* | Uczeń:   * rozumie znaczenie pojęć: *programowanie*, *język programowania,* * wie, co to są: Scratch*,* skrypt, animacja*,* * ogląda prezentację PowerPoint *Netykieta,* na temat programowania wizualnego  Scratch, * uruchamia edytor Scratch, * wskazuje wybrane elementy okna edytora Scratch, * rozumie, czym jest programowanie wizualne, * programuje duszka zgodnie z instrukcją  i sprawdza działanie programu, * potrafi korzystać z podanej instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), * współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?* | VII 1.1)  VII 1.3)  VII 2.1)  VII 2.2)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 3.3)  VII 5.3) | książka dla ucznia,  s. 38–39,  płyta,  zajęcia 19. |
| 22/55 | Modele zwierząt w Paint 3D | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Przypomnienie znaczenia różnicy pomiędzy figurami płaskimi (2D) i obiektami przestrzennymi (3D). * Rozwijanie umiejętności uruchamiania edytora grafiki Paint 3D. * Rozwijanie umiejętności wykorzystania narzędzia programu Paint 3D – *Kształty 3D* –do wstawienia *Obiektu 3D* – rybki. * Doskonalenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia. * Rozwijanie umiejętności zmiany rozmiaru obiektów 3D, ich kolorowania i obracania. * Rozwijanie umiejętności malowania tła za pomocą narzędzia *Pędzle* oraz opcji *Dodaj kolor*. * Rozwijanie umiejętności cofania wykonanych czynności i zapisywania wykonanej pracyw aplikacji Paint 3D. * Rozwijanie umiejętności obserwowania modeli 3D na zdjęciach w galerii. | Uczeń:   * wie, czym się różnią figury płaskie (2D) i obiekty przestrzenne (3D), * potrafi uruchomić edytor grafiki Paint 3D, * posługuje się narzędziem programu Paint 3D – *Kształty 3D* – do wstawienia *Obiektu 3D* (rybki), * potrafi korzystać z podanej instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), * umie zmienić rozmiar i kolor obiektu 3D oraz go obracać, * potrafi cofnąć wykonane czynności, * maluje tło za pomocą narzędzia *Pędzle* oraz opcji *Dodaj kolor*, * umie zapisać wykonaną pracęw aplikacji Paint 3D, * obserwuje modele 3D na zdjęciach. | 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 20. |
| 23/56 | Komputery dawniej  i dziś | * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * rozwijanie kompetencji społecznych * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie znaczenia pojęcia *komputer*. * Poznanie historii komputerów. * Rozwijanie umiejętności uruchamiania edytora tekstu Word i zapisywania w nim zdań. * Rozwijanie umiejętności pisania zdań za pomocą klawiatury. * Doskonalenie umiejętności wykonywania rysunku w edytorze grafiki, na określony temat. * Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?* * Rozwijanie umiejętności obserwowania dawnych komputerów i nowoczesnych komputerów na zdjęciach w galerii. | Uczeń:   * rozumie, jakim urządzeniem jest komputer oraz jak się zmieniały komputery, * uruchamia edytor tekstu Word i zapisuje  w nim zdania, * pisze zdania za pomocą klawiatury, * wykonuje rysunek w edytorze grafiki, na określony temat, * rozróżnia laptop, smartfon i tablet, * rozwiązuje quiz *Prawda czy fałsz?* na temat historii komputerów, * współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu, * obserwuje dawne i nowoczesne komputery na zdjęciach. | VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 4.1)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 42–43,  płyta,  zajęcia 21. |
| 24/57 | Przeglądamy zdjęcia  i dodajemy do nich efekty graficzne | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * rozwijanie kompetencji społecznych * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie sposobu działania przeglądarki *Zdjęcia*, systemu Windows, i elementów jej okna. * Przeglądanie zdjęć za pomocą przeglądarki *Zdjęcia*. * Rozwijanie umiejętności obserwowania różnych komputerów na zdjęciach w galerii. * Kształcenie umiejętności dodawania efektów graficznych do zdjęcia komputera z użyciem edytora grafiki Paint 3D. * Doskonalenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia. * Rozwijanie umiejętności rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?*, dotyczącego znajomości ikon narzędziedytora grafiki Paint 3D. * Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?* | Uczeń:   * wie, do czego służy przeglądarka *Zdjęcia* systemu Windows, * zna elementy okna przeglądarki *Zdjęcia,* * przegląda zdjęcia za pomocą przeglądarki *Zdjęcia,* * obserwuje komputery na zdjęciach, * umie dodać efekt graficzny do zdjęcia z użyciem edytora Paint 3D, * potrafi korzystać z podanej instrukcji znajdującej się w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), * zna ikony narzędzi edytora Paint 3D, * rozwiązuje quiz *Prawda czy fałsz?,* * współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu. | VII 1.1)  VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 4.1)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 44–45,  płyta,  zajęcia 22. |
| 25/58 | Rozwiązujemy zagadki matematyczne  z Kalkulatorem | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie nowego sposobu uruchamiania programu Kalkulator. * Przypomnienie znaczenia wybranych elementów okna programu Kalkulator. * Poznanie funkcji kasowania wyświetlonej liczby (*CE*) oraz kasowania obliczeń (*C*). * Kształcenie umiejętności wykonywania obliczeń za pomocą programu Kalkulator – z wykorzystaniem klawiatury numerycznej lub okna programu*.* * Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania klawiatury numerycznej. * Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania działań matematycznych*.* * Ćwiczenie spostrzegawczości oraz myślenia logicznego. | Uczeń:   * umie uruchomić program Kalkulator, * zna wybrane elementy okna programu Kalku-   lator,   * stosuje funkcje kasowania wyświetlonej liczby (*CE*) oraz kasowania obliczeń (*C*), * wykonuje obliczenia matematyczne w programie Kalkulator– z wykorzystaniem klawiatury numerycznej lub okna programu*,* * pamięciowo dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli liczby, sprawdza wyniki w programie Kalkulator, * rozwiązuje krzyżówkę, * współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania działań matematycznych*.* | VII 1.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 46–47,  płyta,  zajęcia 23. |
| 26/59 | Sprawdzamy aktualną datę i godzinę oraz pisownię wyrazów | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * rozwijanie kompetencji społecznych * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie skutków spędzania zbyt wielu godzin przy komputerze. * Rozumienie, że spędzanie zbyt wielu godzin przy komputerze szkodzi zdrowiu. * Przypomnienie prawidłowej postawy ciała podczas pracy przy komputerze. * Doskonalenie umiejętności odczytywania godzin na zegarze i dokonywania obliczeń zegarowych. * Poznanie zegara znajdującego się w komputerze. * Poznanie narzędzia programu Word – *Pisownia i gramatyka*. * Doskonalenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia. * Wyrabianie nawyku sprawdzania pisowni  w słowniku ortograficznym oraz dostrzeganie zalet pisania za pomocą komputera. * Rozwijanie umiejętności ortograficznych. * Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?* | Uczeń:   * zna skutki spędzania zbyt wielu godzin przy komputerze, * wie, ile czasu dziecko może spędzać przy komputerze, aby nie szkodzić swojemu zdrowiu, * prawidłowo siedzi przy komputerze, * wie, gdzie znajduje się zegar w komputerze, * umie odczytywać godziny i minuty na zegarze, * pisze zdania za pomocą klawiatury, * umie sprawdzać pisownię wyrazów i poprawia popełnione przez siebie błędy, * umie korzystać z instrukcji znajdującej się  w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), * doskonali swoje umiejętności ortograficzne, * współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu o skutkach spędzania zbyt wielu godzin przy komputerze. | VII 1.1)  VII 2.2)  VII 2.3) VII 3.1)  VII 3.2)  VII 4.1)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 48–49,  płyta,  zajęcia 24. |
| 27/60 | Wakacyjne plany  z edytorem grafiki Paint | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Rozwijanie umiejętności wypowiadania się na temat swoich planów wakacyjnych. * Doskonalenie umiejętności wyszukiwania  w internecie potrzebnych informacji. * Doskonalenie umiejętności praktycznego wykorzystania znanych narzędzi programuPaint do wykonania pracy plastycznej i jej podpisania. * Doskonalenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia. * Poszukiwanie drogi w labiryncie. | Uczeń:   * wypowiada się na temat swoich planów wakacyjnych, * wie, jak wyszukać w internecie potrzebne informacje, * sprawnie posługuje się poznanymi narzędziami programu Paint, * wykonuje rysunek za pomocą edytora grafiki Paint, * umie korzystać z instrukcji znajdującej się  w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), * odnajduje drogę w labiryncie. | VII 1.1)  VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 5.1)  VII 5.3) | książka dla ucznia,  s. 50–51,  płyta,  zajęcia 25. |
| 28-29/ 61-62 | Powtarzamy wiadomości | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * rozwijanie kompetencji społecznych * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Doskonalenie umiejętności rozpoznawania  i nazywania urządzeń komputerowych. * Powtórzenie i utrwalenie wiadomości  i umiejętności zdobytych podczas zajęć edukacji informatycznej w klasie 2. * Rozwijanie umiejętności odgadywania zagadek. * Utrwalenie znajomości narzędzi edytora grafiki Paint oraz edytora tekstu Word. * Wykorzystanie w praktyce zdobytych umiejętności i zdobytej wiedzy do wykonania rysunku w edytorze grafiki oraz wstawiania go do pliku Word. * Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową. * Doskonalenie umiejętności rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?* i testu wyboru. * Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?* i testu wyboru. | Uczeń:   * zna nazwy elementów zestawu komputerowego i wie, jak utrzymać porządek na stanowisku komputerowym, * wie, do czego służą poznane programy komputerowe, * zna działanie poznanych narzędzi programów Paint i Word, rozpoznaje ich ikony, * wykonuje rysunek w edytorze grafiki i wstawia go do pliku Word, * pisze wyrazy za pomocą klawiatury i posługuje się myszą komputerową, * rozwiązuje quiz *Prawda czy fałsz?* i test wyboru – dotyczące wykorzystania w praktyce umiejętności i wiedzy zdobytych podczas zajęć komputerowych, * współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?* i testu wyboru. | VII 1.3)  VII 2.2)  VII 2.3)  VII 3.1)  VII 3.2)  VII 4.1)  VII 5.1) | książka dla ucznia,  s. 52–53,  płyta,  zajęcia 26. |
| 30/63 | Wakacyjne podróże | * rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera * posługiwanie się komputerem  i jego oprogramowaniem * przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa | * Poznanie internetowego portalu pasażera. * Zapoznanie się z możliwością wyszukiwania informacji na temat rozkładu jazdy pociągów i zakupu biletu kolejowego. * Doskonalenie umiejętności korzystania z instrukcji znajdującej się w książce dla ucznia. * Wykonywanie rysunku o tematyce wakacyjnej w edytorze grafiki Paint oraz zapisywanie swoich planów wakacyjnych w edytorze tekstu Word. * Rozwijanie wyobraźni i umiejętności planowania swojego czasu wolnego podczas wakacji. * Rozwijanie umiejętności rozwiązywania zadania matematycznego z wykorzystaniem programu Kalkulator. | Uczeń:   * potrafi skorzystać z internetowego portalu pasażera, aby wyszukać odpowiednie połączenie kolejowe, * wie, że na portalu pasażera można również dokonać zakupu biletu, * umie korzystać z instrukcji znajdującej się  w książce (wykonywanie czynności krok po kroku), * planuje swoje wakacyjne podróże, * wykonuje rysunek o tematyce wakacyjnej  w edytorze grafiki Paint, * zapisuje zdania opisujące swoje plany wakacyjne w edytorze tekstu Word, * rozwiązuje zadanie matematyczne z wykorzystaniem programu Kalkulator. | VII 1.1)  VII.2.2)  VII.2.3)  VII.3.1)  VII.3.2)  VII.3.3)  VII.5.1)  VII.5.3) | książka dla ucznia,  s. 54–55,  płyta,  zajęcia 27. |
| 31–33/  64–66 | Za Zajęcia przeznaczone na powtórzenie i utrwalenie wiadomości i umiejętności uczniów (do dyspozycji nauczyciela). | | | | | |

Op

Opracowała

Anna Biegańska