**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. 30–31płyta, 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