Rozkład materiału edukacji informatycznej dla klasy 2

Numer zajęć w 3-letnim cyklu[1]	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.

[1] Według ramowego planu nauczania w szkołach publicznych, w klasach 1–3 szkoły podstawowej

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 narzę-	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 narzę-	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.

			dzia programu Paint. – Posługiwanie się narzędziami programu Paint do wykonania obrazka. – Rozwijanie umiejętności dokonywania właściwego doboru narzędzi komputerowych do określonych poleceń.	dzi edytora grafiki Paint, – posługuje się wybranymi narzędziami programu Paint do wykonania obrazka i zapisuje efekty swojej pracy na pendrivie.		
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 kom-	– 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.	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,	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.

		petencji społecznych • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa	– 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.	– 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.		
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 *Backspace* 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	• rozumienie, analizowanie i roz-	– Poznanie pojęć: *internet*, *internauta*, *nety-*	Uczeń:	VII 1.1) VII 3.1)	książka dla ucznia,

	na świat	wiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa	*kieta*. – 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.	– 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 3.2) VII 3.3) VII 5.1) VII 5.2) VII 5.3)	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 interne-	• rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem kom-	– Poznanie pojęć: *encyklopedia, Wikipedia*. – Doskonalenie umiejętności uruchamiania wybranej przeglądarki internetowej. – Poznanie zasad korzystania z encyklopedii	Uczeń: – umie połączyć się z internetem, – wie, co to jest Wikipedia i do czego służy, – wyszukuje informacje na określony temat	VII 1.1) VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2)	książka dla ucznia, s. 34–35, płyta, zajęcia 17.

	towej	putera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa	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.	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 3.3) VII 5.1) VII 5.2) VII 5.3)	
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	– 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*.	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,	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.

		i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa	– 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?*	– 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?*		
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 pracy w 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 pracę w 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	– Poznanie znaczenia pojęcia *komputer*. – Poznanie historii komputerów. – Rozwijanie umiejętności uruchamiania edytora tekstu Word i zapisywania w nim zdań.	Uczeń: – rozumie, jakim urządzeniem jest komputer oraz jak się zmieniały komputery, – uruchamia edytor tekstu Word i zapisuje	VII 2.2) VII 2.3) VII 3.1) VII 3.2)	książka dla ucznia, s. 42–43, płyta,

		• rozwijanie kompetencji społecznych • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa	– 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.	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 4.1) VII 5.1)	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 narzędzi edytora 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 Kalkulator, – 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	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),	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.

			w słowniku ortograficznym oraz dostrzeganie zalet pisania za pomocą komputera. – Rozwijanie umiejętności ortograficznych. – Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?*	– doskonali swoje umiejętności ortograficzne, – współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu o skutkach spędzania zbyt wielu godzin przy komputerze.		
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 programu Paint 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	– 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 kompute-	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 za-	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.

		bezpieczeństwa	rową. – Doskonalenie umiejętności rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?* i testu wyboru. – Współzawodnictwo z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?* i testu wyboru.	jęć komputerowych, – współzawodniczy z rówieśnikami podczas rozwiązywania quizu *Prawda czy fałsz?* i testu wyboru.		
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	Zajęcia przeznaczone na powtórzenie i utrwalenie wiadomości i umiejętności uczniów (do dyspozycji nauczyciela).					