

Wymagania edukacyjne: Edukacja informatyczna w klasie II szkoły podstawowej opracowany na podstawie podręcznika

Grażyna Koba, *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa II* **MIGRA**

W rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 marca 2009 r., zmieniającym rozporządzenie w sprawie ramowych planów nauczania w szkołach publicznych, dokonano przydziału godzin na poszczególne zajęcia edukacyjne. W edukacji wczesnoszkolnej, w trzyletnim okresie nauczania, zajęcia komputerowe należy realizować w wymiarze co najmniej 95 godzin.

Proponuję plan wynikowy dla klasy II, w którym zajęcia komputerowe można zrealizować w wymiarze 32 godzin.

1. Rysujemy linie proste, prostokąty i kwadraty w programie Paint [3]							
Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji
					podstawowe	ponadpodstawowe	
1	Rysujemy linie proste w różnych kolorach i o różnej grubości	1	<p>analiza rysunków ze str. 4-5; dyskusja na temat poznanych w klasie I zasad korzystania z komputera;</p> <p>pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;</p> <p>temat 1, punkty 1-2 (str. 8-10)</p>	<p>przykłady 1 i 2 (str. 8-10);</p> <p>ćwiczenia 1-5 (str. 9-10);</p> <p>zadanie 1 (str. 13)</p> <p>dla zainteresowanych</p> <p>zadanie 2 (str. 13)</p>	<p>wie, jak korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia; stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera;</p> <p>uruchamia edytor grafiki, klikając ikonę programu na pulpicie;</p> <p>tworzy komputerowe rysunki, korzystając z narzędzia do rysowania linii i innych narzędzi poznanych w klasie I; zmienia grubość i kolor linii;</p> <p>z pomocą nauczyciela otwiera rysunki zapisane w pliku i modyfikuje je</p>	<p>potrafi podać przykłady skutków nieprzestrzegania zasad bezpiecznego korzystania z komputera;</p> <p>samodzielnie otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w folderze domyślnym, i modyfikuje plik według poleceń w podręczniku;</p> <p>sprawnie korzysta z narzędzia do rysowania linii, zmieniając jej grubość i kolor</p>	<p>edukacja plastyczna</p> <p>podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia; dobiera kolory;</p> <p>tworzy rysunki według własnego pomysłu, w tym kompozycje z figur geometrycznych (prostokątów)</p> <p>edukacja matematyczna</p> <p>liczy obiekty, np. elementy zbiorów; zapisuje liczby cyframi;</p> <p>klasyfikuje obiekty, np. według kolorów;</p>

2	Rysujemy prostokąty i kwadraty	1	<p>analiza rysunku ze str. 6 i porównanie ze zdjęciem ze str. 7; dyskusja;</p> <p>pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;</p> <p>temat 1, punkty 3 i 4 (str. 11-12)</p>	<p>przykłady 3 i 4 (str. 11-12);</p> <p>ćwiczenia 6-9 (str. 11-12);</p> <p>zadanie 3 (str. 13);</p> <p>zadanie 6 (str. 14);</p> <p>dla zainteresowanych</p> <p>zadanie 11 (str. 15)</p>	<p>tworzy proste rysunki w edytorze grafiki, składające się z prostokątów i kwadratów o różnej grubości linii i w różnych kolorach;</p> <p>koloruje wnętrza figur geometrycznych;</p> <p>wpisuje krótki tekst do pola tekstowego w obszarze rysunku;</p> <p>z pomocą nauczyciela otwiera rysunki zapisane w pliku i modyfikuje je</p>	<p>rysuje kompozycje składające się z kwadratów i prostokątów według wzoru z podręcznika i według własnego pomysłu;</p> <p>samodzielnie ustala kolor i rozmiar czcionki tekstu wpisywanego do pola tekstowego w obszarze rysunku;</p> <p>samodzielnie otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w folderze domyślnym</p>	<p>porównuje liczby elementów w zbiorach, określa najmniejszą i największą ich liczbę; ustala równoliczność w porównywanych zbiorach;</p> <p>rysuje figury w powiększeniu i pomniejszeniu;</p> <p>rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe;</p> <p>rozpoznaje oraz nazywa prostokąty i kwadraty; rysuje prostokąty i kwadraty, korzystając z narzędzi edytora grafiki</p>
3	Zadania utrwalające i gry	1	<p>dyskusja na temat gier komputerowych;</p> <p>praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;</p> <p>temat 1, zadania (str. 13-15);</p> <p>gra <i>Kasztany</i> z CD</p>	<p>zadania do wyboru (str. 13-15)</p>	<p>korzystając z wybranych gier edukacyjnych, rozwija i utrwała umiejętności manualne;</p> <p>zdaje sobie sprawę z zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier, m.in. wie, że świat gier jest nieprawdziwy;</p> <p>uruchamia program Paint i tworzy rysunki, wykonując polecenia z podręcznika – czasem z pomocą nauczyciela</p>	<p>potrafi podać kilka przykładów gier edukacyjnych przeznaczonych dla dzieci;</p> <p>samodzielnie otwiera pliki i modyfikuje je według poleceń zawartych w podręczniku</p>	<p>edukacja polonistyczna</p> <p>pisze krótkie zdania, podpisując rysunki w edytorze grafiki</p> <p>edukacja przyrodnicza</p> <p>rysuje wybrane zwierzęta, korzystając z narzędzi edytora grafiki</p> <p>edukacja zdrowotna</p> <p>przypomina zasady zdrowej pracy przy komputerze</p>

2. Rysujemy elipsy, okręgi i koła w programie Paint [4]							
Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji
					podstawowe	ponadpodstawowe	
4	Zapisujemy rysunek w pliku	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; temat 2, punkty 1 i 2 (str. 16-19); praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki z CD, folder <i>Temat 2</i>	przykłady 1 i 2 (str.17-19); ćwiczenia 1-4 (str. 16-19); dla zainteresowanych zadanie 12 (str. 27)	z pomocą nauczyciela nazywa i zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym; poprawia, uzupełnia i ponownie zapisuje dokument pod tą samą lub inną nazwą, w folderze domyślnym	korzystając z przykładu z podręcznika, nazywa i zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w folderze domyślnym i modyfikuje plik według poleceń podanych w podręczniku	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; tworzy obrazy składające się z gotowych elementów; dobiera kolory, wielkość, układ rysunku; przedstawia, za pomocą prostych rysunków, różne sytuacje (realne lub fantastyczne) inspirowane wyobraźnią lub przysłowiem;
5	Rysujemy elipsy, okręgi i koła	1	analiza przykładów; pokaz z wykorzystaniem projektora; dyskusja; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 2, punkty 3 i 4 (str. 20-22); pliki z CD, folder	przykład 3 i 4 (str. 20-22); ćwiczenia 5-8 (str. 20-22); zadania 1, 2 i 4 (str. 25-26); dla zainteresowanych zadanie 11 (str. 27)	podaje przykłady przedmiotów w kształcie okręgów i kół; tworzy proste rysunki w edytorze grafiki, składające się z okręgów, kół i elips o różnej grubości linii i w różnych kolorach; koloruje wnętrza figur geometrycznych; umieszcza napisy na rysunku, wie, jak napisać	podaje różnicę między okręgiem a kołem; tworzy w programie graficznym kompozycje składające się z różnych figur geometrycznych	edukacja matematyczna rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty; dodatkowo: rozpoznaje elipsy, okręgi i koła oraz odróżnia koła od okręgów;

			<i>Temat 2</i>		wielką literę, polską literę oraz, jak zmienić kolor i rozmiar czcionki		tworzy kompozycje graficzne składające się z figur geometrycznych (prostokątów, kwadratów, elips, okręgów, kół);
6	Wybieramy sposób kolorowania figur	1	analiza przykładów; pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 2, punkt 5 (str. 23-24); pliki z CD, folder <i>Temat 2</i>	przykład 5 (str. 23); ćwiczenia 9-11 (str. 24); zadania 3 i 5 i 7 (str. 25-26); dla zainteresowanych zadanie 13 (str. 27)	wybiera sposób kolorowania figur, korzystając z odpowiedniego wzorca – czasem z pomocą nauczyciela; ustala grubość krawędzi rysowanych figur (elips, okręgów, kół)	wybiera sposób kolorowania figur, korzystając z odpowiedniego wzorca; potrafi opowiedzieć własnymi słowami, czym różnią się te sposoby; tworzy trudniejsze rysunki w edytorze grafiki, korzystając z poznanych narzędzi	liczy obiekty, np. elementy zbiorów; zapisuje liczby cyframi; klasyfikuje obiekty, np. figury geometryczne edukacja polonistyczna pisze wyrazy i krótkie zdania, podpisując rysunki w edytorze grafiki i uzupełniając treści w podręczniku
7	Zadania utrwalające	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 2, zadania (str. 26-27); pliki z CD, folder <i>Temat 2</i>	zadania do wyboru (str. 26-27)	tworzy nowe komputerowe rysunki i modyfikuje istniejące; korzysta z poznanych wcześniej narzędzi malarskich i stosuje nowe, m.in.: rysowanie kół, prostokątów, kwadratów, linii poziomych i pionowych; posługuje się programem Paint, korzystając, częściowo z pomocą nauczyciela, z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń	samodzielnie posługuje się programem Paint, korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania zadań; tworzy rysunki według własnego pomysłu	

3. Wykonujemy operacje na fragmentach rysunku [4]							
Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji
					podstawowe	ponadpodstawowe	
8	Przenosimy fragment rysunku w inne miejsce	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 3, punkt 1 (str. 28-29); pliki z CD, folder <i>Temat 3</i>	przykład 1 (str. 28); ćwiczenia 1-4 (str. 28-29); zadanie 1 (str. 33); dla zainteresowanych zadanie 2 (str. 34)	zaznacza fragment rysunku i przenosi go w inne miejsce tego samego rysunku – na początku z pomocą nauczyciela; wybiera różne rodzaje tła (przezroczyste lub nieprzezroczyste) – według poleceń z ćwiczenia; tworzy rysunki według własnego pomysłu	samodzielnie zaznacza fragment rysunku i przenosi go w inne miejsce tego samego rysunku, potrafi dobrać różne rodzaje tła (przezroczyste lub nieprzezroczyste) – zależnie od potrzeb; przygotowuje własne zadanie, według wzoru z podręcznika	edukacja plastyczna podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; tworzy obrazy składające się z gotowych elementów; nazywa kolory; dobiera kolory, wielkość, układ rysunku;
9	Kopiujemy fragment rysunku i wklejamy go w inne miejsce	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 3, punkty 2 i 3 (str. 30-32); pliki z CD, folder <i>Temat 3</i>	przykłady 2 i 3 (str. 30-31); ćwiczenia 5-76 (str. 31-32); zadania 3, 5 i 6 (str. 34-35); dla zainteresowanych zadanie 4 (str. 34)	kopiuje fragment rysunku i wkleja go w inne miejsce, korzystając z opcji Edycja/Kopiuj Edycja/Wklej – na początku z pomocą nauczyciela; stosuje rozszerzoną paletę kolorów do kolorowania rysunków; tworzy rysunek na zadany temat, stosując metodę kopiowania i wklejania	samodzielnie odszukuje opcje programu potrzebne do wykonania zadania; kopiuje fragment rysunku i wkleja go w inne miejsce, dobiera kolory odpowiednie do danego rysunku; rysuje w programie graficznym ilustrację do zadania matematycznego	przedstawia, za pomocą prostych rysunków, różne sytuacje (realne lub fantastyczne) inspirowane wyobraźnią; edukacja matematyczna rozpoznaje i nazywa okręgi, koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty; ustala równoliczność

10	Wycinamy fragment rysunku i wklejamy go w inne miejsce	1	<p>analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora;</p> <p>praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;</p> <p>temat 3, punkt 4 (str. 32-33);</p> <p>pliki z CD, folder <i>Temat 3</i></p>	<p>przykład 4 (str. 32);</p> <p>ćwiczenia 7-9 (str. 32-33);</p> <p>zadania 4, 7, 9 i 14 (str. 34-37);</p> <p>dla zainteresowanych zadanie 8 (str. 35)</p>	<p>wycina fragment rysunku i wkleja go w inne miejsce, korzystając z opcji Edycja/Wytnij i Edycja/Wklej – na początku z pomocą nauczyciela;</p> <p>porównuje, wykonując praktyczne ćwiczenia, efekty wykonania operacji kopiowania i wycinania</p>	<p>samodzielnie odszukuje opcje programu potrzebne do wykonania zadania,</p> <p>wycina fragment rysunku i wkleja go w inne miejsce,</p> <p>potrafi powiedzieć, czym różnią się efekty wykonania operacji kopiowania od operacji wycinania</p>	<p>w porównywanych zbiorach; klasyfikuje obiekty, np. figury geometryczne;</p> <p>tworzy ilustracje do zadań;</p> <p>zapisuje działania matematyczne (dodawanie trzech składników);</p> <p>odczytuje temperaturę i zaznacza na termometrze podane temperatury;</p>
11	Zadania utrwalające i gry	1	<p>praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;</p> <p>temat 3, zadania (str. 35-37);</p> <p>pliki z CD, folder <i>Temat 3</i>;</p> <p>gra <i>Pamięć</i> z CD</p>	<p>zadania do wyboru (str. 35-37)</p>	<p>otwiera pliki i modyfikuje je według poleceń zawartych w podręczniku;</p> <p>stosuje poznane metody kopiowania, wycinania i wklejania do rozwiązywania zadań;</p> <p>zapisuje rysunek w pliku (czasami korzysta z pomocy nauczyciela)</p>	<p>tworzy trudniejsze rysunki, korzystając z poznanych operacji na fragmentach rysunku;</p> <p>tworzy ilustracje do znanych przysłów;</p> <p>zapisuje samodzielnie utworzony rysunek w pliku</p>	<p>odczytuje wskazania zegarów i zaznacza na zegarze podane godziny;</p> <p>edukacja polonistyczna</p> <p>utrwała pisanie liter i wyrazów, w tym wyrazów z <i>u</i> i <i>ó</i>,</p> <p>tworzy ilustracje do znanych polskich przysłów;</p> <p>edukacja przyrodnicza</p> <p>rozpoznaje grzyby trujące, np. muchomor</p>

4. Budujemy i czarujemy w programie Baltie [4]							
Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji
					podstawowe	ponadpodstawowe	
12	Budujemy sceny, w tym sceny symetryczne	1	analiza rysunków ze str. 38-39; dyskusja na temat zasad korzystania z komputera; analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 4, punkty 1-2 (str. 40-42); pliki z CD, folder <i>Temat 4</i>	przykład 1 (str. 40); ćwiczenia 1-5 (str. 40-41); dla zainteresowanych ćwiczenie 6 (str. 42)	wie, że nie należy samodzielnie rozłączać elementów zestawu komputerowego, nie należy dotykać palcami ekranu monitora i wydłubywać przycisków z klawiatury; uruchamia program Baltie, klikając ikonę na pulpicie; buduje sceny, wybierając przedmioty z banku przedmiotów, przemieszcza je w inne miejsce sceny i usuwa przedmioty niepotrzebne; buduje proste sceny symetryczne	potrafi podać przykłady skutków nieprzestrzegania zasad prawidłowego zachowania się przy komputerze; buduje trudniejsze sceny w programie Baltie, wybierając przedmioty z różnych banków przedmiotów - w tym sceny symetryczne	edukacja plastyczna tworzy obrazy (sceny) składające się z gotowych elementów (przedmiotów); edukacja matematyczna liczy w zakresie dwudziestu; rysuje drugą część figury symetrycznej względem osi; buduje figury symetryczne;
13	Czarujemy sceny	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;	przykłady 2-4 (str. 42-44); ćwiczenia 7-10 (str. 43-45); dla zainteresowanych zadanie 8 (str. 49)	buduje sceny, wydając polecenia czarodziejowi (czasem z pomocą nauczyciela); steruje czarodziejem (do przodu, w lewo, w prawo), klikając odpowiednie przyciski (czasem z pomocą	samodzielnie buduje sceny, wydając polecenia czarodziejowi; steruje czarodziejem (do przodu, w lewo, w prawo), klikając odpowiednie przyciski	buduje figury symetryczne; zmienia położenie obiektu (w lewo, w prawo, do przodu)

			temat 4, punkty 3-4 (str. 42-45); pliki z CD, folder <i>Temat 4</i>		nauczyciela)		
14	Powtarzanie poleceń		analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 4, punkt 5 (str. 46-47); pliki z CD, folder <i>Temat 4</i>	przykład 5 (str. 46); ćwiczenie 11 (str. 47); zadania 7, 9 i 12 (str. 48-50); dla zainteresowanych zadanie 13 (str. 50)	buduje sceny, wydając polecenia czarodziejowi – korzysta z możliwości powtarzania poleceń (czasem z pomocą nauczyciela); steruje czarodziejem, przemieszczając go o podaną w zadaniu liczbę kroków (do przodu, w lewo, w prawo)	buduje samodzielnie trudniejsze sceny, korzystając z możliwości powtarzania poleceń; wybiera, zależnie od treści zadania, potrzebny tryb pracy (Budowanie lub Czarowanie)	
15	Zadania utrwalające	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 4, zadania (str. 47-50); pliki z CD, folder <i>Temat 4</i>	zadania do wyboru (str. 47-50)	posługuje się programem Baltie (w trybie Budowanie i Czarowanie), korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń (czasami korzysta z pomocy nauczyciela)	samodzielnie posługuje się programem Baltie (wybierając, zależnie od treści zadania, potrzebny tryb pracy); korzysta z opcji programu niezbędnych do wykonania zadań	

5. Uczymy się z czarodziejem Baltie [4]							
Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji
					podstawowe	ponadpodstawowe	
16	Wykonujemy ćwiczenia ortograficzne	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 5, punkt 1 (str. 51-52); pliki z CD, folder <i>Temat 5</i>	ćwiczenia 1-6 (str. 51-52); zadania 1-2 (str. 56) dla zainteresowanych zadanie 3 (str. 57)	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje ćwiczenia utrwalające znajomość ortografii i odczytuje wyrazy; samodzielnie szuka potrzebnych przedmiotów w różnych bankach przedmiotów; stara się stosować poznane możliwości pracy w programie Baltie (m.in. kopiowanie, zastępowanie, usuwanie przedmiotu)	rozwiązuje trudniejsze zadania, korzystając z programu Baltie, stosując poznane możliwości programu (m.in. kopiowanie, zastępowanie, usuwanie przedmiotu)	edukacja plastyczna tworzy obrazy (sceny) składające się z gotowych elementów (przedmiotów); edukacja matematyczna dodaje i odejmuje w zakresie 100, mnoży i dzieli liczby w zakresie 30; rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe (o tyle więcej, o tyle mniej); buduje sceny do podanej treści zadania; zapisuje rozwiązania zadań z treścią, stosując zapis cyfrowy i znaki działań; rozwiązuje łatwe równania jednozależnościowe z niewiadomą
17	Dodajemy i odejmujemy	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 5, punkt 2 (str. 53-54); pliki z CD, folder <i>Temat 5</i>	ćwiczenia 7-9 (str. 53-54); dla zainteresowanych zadanie 7 (str. 59)	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje zadania z matematyki (m.in. na dodawanie, i odejmowanie liczb); buduje sceny do podanych treści zadań; korzysta z poznanych możliwości pracy w programie Baltie	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje trudniejsze zadania z matematyki (m.in. na dodawanie, odejmowanie liczb); dostrzega reguły w rozwiązaniu zadania i potrafi według tej samej reguły wykonać inne zadanie	

18	Mnożymy i dzielimy	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 5, punkt 3 (str. 55-56); pliki z CD, folder <i>Temat 5</i>	ćwiczenia 10-12 (str. 55-56); dla zainteresowanych zadanie 8 (str. 59)	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje zadania z matematyki (m.in. na mnożenie i dzielenie liczb); buduje sceny do podanych treści zadań); korzysta z poznanych możliwości pracy w programie Baltie	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje trudniejsze zadania z matematyki	w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę); edukacja polonistyczna czyta ze zrozumieniem krótkie teksty; uzupełnia hasła krzyżówki; utrwała ortografię (pisownię wyrazów z ż i rz oraz h i ch);
19	Zadania utrwalające i gry	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 5, zadania (str. 57-61); pliki z CD, folder <i>Temat 5</i> ; <i>gra Pamięć z CD</i>	zadania do wyboru (str. 57-61)	posługuje się programem Baltie (w trybie Budowanie i Czarowanie), korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń; otwiera sceny zapisane w plikach	samodzielnie posługuje się programem Baltie (wybierając, zależnie od treści zadania, potrzebny tryb pracy); korzysta z opcji programu niezbędnych do wykonania zadań	łączy sylaby w wyrazy; edukacja przyrodnicza zna zagrożenia ze strony zjawisk przyrodniczych, takich, jak np. pożar, i wie, jak zachować się w sytuacji zagrożenia; zna podstawowe cechy pór roku; edukacja społeczna zna wybrane zawody; wie, czym zajmuje się np. murarz, piekarz, lekarz, malarz, kominiarz; wie, które miasto jest stolicą Polski

6. Odtwarzamy prezentacje multimedialne [4]							
Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji
					podstawowe	ponadpodstawowe	
20	Odtwarzamy prezentacje multimedialne i animujemy elementy slajdów	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 6, punkty 1-4 (str. 64-69); pliki z CD, folder <i>Temat 6</i>	przykłady 1-3 (str. 64-68); ćwiczenia 1-6 (str. 64-69) dla zainteresowanych zadanie 3 (str. 73)	uruchamia program do odtwarzania i tworzenia prezentacji multimedialnych (z pomocą nauczyciela); otwiera prezentację zapisaną w pliku (z pomocą nauczyciela); wyświetla pokaz slajdów prezentacji zapisanej w pliku; opowiada własnymi słowami, jaki jest temat prezentacji, jakie rodzaje obiektów umieszczone są na slajdach, w jaki sposób obiekty są animowane; modyfikuje gotową prezentację, dodając proste animacje do wstawionych na slajdy obrazów i tekstów (z pomocą nauczyciela)	uruchamia program do odtwarzania i tworzenia prezentacji multimedialnych; korzystając z przykładów w podręczniku, otwiera prezentację zapisaną w pliku; potrafi ocenić rozmieszczenie obiektów na slajdzie, animacje obiektów, kolorystykę tła oraz zastosowane parametry czcionki (krój, rozmiar i kolor); odszukuje i wybiera opcje potrzebne do wykonania ćwiczeń i zadań; korzystając z przykładów w podręczniku, dodaje proste animacje do wstawionych na slajdy obrazów i tekstów;	edukacja polonistyczna czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci na I etapie edukacyjnym, m.in. wiersze, opisy wstawione na slajdy prezentacji; edukacja przyrodnicza wymienia rośliny (leśne) typowe dla wybranego ekosystemu (lasu) edukacja społeczna zna symbole narodowe (barwy, godło, hymn narodowy); wie, które miasto jest stolicą Polski; rozpoznaje pomniki z wybranych miast Polski (np. Warszawa, Kraków, Gdańsk);

21	Zmieniamy animacje	1	<p>analiza rysunków ze str. 62 i 63; dyskusja; analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora;</p> <p>praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;</p> <p>temat 6, punkt 5 (str. 69-71); pliki z CD, folder <i>Temat 6</i></p>	<p>przykłady 4-6 (str. 69-71); ćwiczenia 7-9 (str. 70-71); zadanie 1 i 2 (str. 72)</p> <p>dla zainteresowanych zadanie 5 (str. 73)</p>	<p>wie, że należy ograniczać czas spędzany przy komputerze – więcej czasu przebywać z rodziną i pomagać w pracach domowych;</p> <p>modyfikuje gotową prezentację, zmieniając animacje dodane do obrazów i tekstów (korzysta z przykładów w podręczniku i pomocy nauczyciela); zmienia m.in. efekty animacji, sposób i szybkość wyświetlania animacji</p>	<p>potrafi podać przykłady skutków niehigienicznej pracy przy komputerze, m.in. spędzania zbyt długiego czasu przy komputerze;</p> <p>modyfikuje według własnego pomysłu gotową prezentację, zmieniając animacje dodane do obrazów i tekstów (korzystając z przykładów w podręczniku)</p>	<p>edukacja zdrowotna</p> <p>poznaje przykłady sportów zimowych; wie i rozumie, że należy ograniczać czas spędzany przy komputerze</p>
22-23	Zadania utrwalające	2	<p>praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;</p> <p>temat 6, zadania (str. 73-74); pliki z CD, folder <i>Temat 6</i></p>	zadania do wyboru (str. 73-74)	<p>otwiera prezentacje zapisane w plikach na CD; odtwarza gotowe prezentacje i modyfikuje je według poleceń z podręcznika – czasem z pomocą nauczyciela</p>	<p>korzystając z podręcznika, odszukuje opcje programu potrzebne do wykonania zadań;</p> <p>dodaje ciekawe i efektowne animacje do elementów slajdów</p>	

7. Zmieniamy i uzupełniamy prezentacje multimedialne [4]							
Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji
					podstawowe	ponadpodstawowe	
24	Umieszczamy napisy na slajdach, zmieniamy rozmiar i kolor czcionki	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 7, punkty 1-3 (str. 75-78); pliki z CD, folder <i>Temat 7</i>	przykłady 1-4 (str. 76-78); ćwiczenia 1-5 (str. 75-78); dla zainteresowanych zadanie 8 (str. 83)	umieszcza na slajdach krótkie napisy zaczynające się wielką literą, zawierające polskie litery ze znakami diakrytycznymi (częściowo z pomocą nauczyciela); usuwa błędnie napisany tekst, korzystając z klawisza Backspace ; zmienia rozmiar i kolor czcionki napisu umieszczonego w polu tekstowym na slajdzie (korzysta z przykładu w podręczniku i częściowo z pomocy nauczyciela)	potrafi zauważyć podobieństwa i różnice między zmianą parametrów czcionki w polu tekstowym wstawianym na obszar rysunku w programie graficznym a wykonywaniem tych samych czynności w polu tekstowym na slajdzie prezentacji; zmienia, według własnego pomysłu, rozmiar i kolor czcionki w tekstach umieszczonych na slajdach	edukacja polonistyczna przepisuje teksty (wyrazy i krótkie zdania), pisze z pamięci wyrazy i krótkie zdania; edukacja przyrodnicza opisuje życie w wybranych ekosystemach: lesie, ogrodzie, sadzie, łące i zbiornikach wodnych; edukacja zdrowotna zna i opisuje zasady zdrowej pracy przy komputerze;
25	Zmieniamy położenie i rozmiar pola tekstowego oraz obracamy je	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 7, punkty 4-5	przykłady 5-7 (str. 79-80); ćwiczenia 6-7 (str. 79-81); zadania 1 i 3 (str. 81) dla zainteresowanych	zmienia położenie pola tekstowego, korzystając z przykładu w podręczniku i częściowo z pomocy nauczyciela; zmienia rozmiar pola tekstowego i obraca je, korzystając z przykładu	potrafi ocenić rozmieszczenie obiektów na slajdzie, animacje obiektów, kolorystykę tła oraz zastosowane parametry czcionki (rozmiar i kolor) oraz zmienić je; umieszcza na slajdach	jest świadomy warunków sprzyjających uzależnieniu się od komputera, rozumie znaczenie aktywnego wypoczynku; zajęcia techniczne zna przeznaczenie

			(str. 79-81); pliki z CD, folder <i>Temat 7</i>	zadanie 2 (str. 81)	w podręczniku i częściowo z pomocy nauczyciela	dłuższe napisy	podstawowych urządzeń domowych (m.in. odkurzacza, lodówki, pralki, żelazka)
26-27	Zadania utrwalające i gry	2	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 7, zadania (str.82-83); pliki z CD, folder <i>Temat 7</i> <i>Gra Pianino</i> z CD	zadania do wyboru (str. 82-83)	otwiera prezentacje zapisane w plikach na CD i modyfikuje je według poleceń z podręcznika	odszukuje opcje programu potrzebne do wykonania zadań, korzystając z podręcznika; umieszcza na slajdach dłuższe napisy i zmienia parametry czcionki według własnego pomysłu	edukacja muzyczna odtwarza proste melodie

8. Tworzymy prezentacje multimedialne [5]							
Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji
					podstawowe	ponadpodstawowe	
28	Dodajemy slajdy do prezentacji i umieszczamy na slajdach obrazy	1	analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 8, punkty 1-3 (str. 84-88); pliki z CD, folder <i>Temat 8</i>	przykłady 1-3 (str. 85-87); ćwiczenia 1-5 (str. 84-88); dla zainteresowanych zadanie 6 (str. 94)	z pomocą nauczyciela wykonuje prostą prezentację komputerową na zadany temat (składającą się z kilku slajdów); umieszcza na slajdach krótkie napisy; dodaje nowe slajdy do prezentacji, korzystając z gotowych układów slajdów, i umieszcza na slajdach obrazy zapisane w plikach (z częściową pomocą nauczyciela)	potrafi utworzyć prezentację na wybrany temat składającą się z kilku slajdów; gromadzi materiały (obrazy, teksty) potrzebne do przygotowania prezentacji, m.in. samodzielnie przygotowuje rysunki i opisy	edukacja plastyczna potrafi tworzyć rysunki za pomocą edytora grafiki, dobierając odpowiednio kolory, uwzględniając wielkość, układ i kształt rysunku; edukacja matematyczna rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty; edukacja polonistyczna
29	Zmieniamy tło slajdu	1	analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 8, punkt 4 (str. 88-89); pliki z CD, folder <i>Temat 8</i>	przykład 4 (str. 88) ćwiczenia 6-8 (str. 89); zadanie 2 (str. 93); dla zainteresowanych zadanie 4 (str. 94)	ustala tło slajdu; dodaje proste animacje na elementy umieszczone na slajdzie; zmienia rozmiar i kolor czcionki napisów umieszczonych na slajdach	potrafi zastosować podstawowe zasady tworzenia prezentacji multimedialnych, m.in. wybrać czytelny rozmiar czcionki, odpowiednio dobrać kolory tła i czcionki, prawidłowo rozmieścić poszczególne elementy na slajdzie; wprowadza napisy (kilkuwyrazowe) do pola tekstowego	przepisuje teksty (wyrazy i krótkie zdania), pisze z pamięci wyrazy i krótkie zdania; edukacja społeczna zna wybrane zawody; wie, czym zajmuje się np. kolejarz, policjant, weterynarz, lekarz, informatyk;

30	Stosujemy inny sposób umieszczania obrazów na slajdach i zmieniamy tło obrazu na przezroczyste	1	<p>analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora;</p> <p>praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;</p> <p>temat 8, punkty 5-6 (str. 90-92);</p> <p>pliki z CD, folder <i>Temat 8</i></p>	<p>przykład 5 (str. 91) ćwiczenia 9 i 11 (str. 90 i 92);</p> <p>dla zainteresowanych</p> <p>ćwiczenie 10 (str. 90)</p>	<p>wie, że obraz można wstawić na slajd, korzystając z odpowiedniej opcji menu programu oraz zmienić tło wstawionego obrazu na przezroczyste;</p> <p>otwiera prezentację zapisaną wcześniej w pliku i uzupełnia ją, dodając nowe slajdy, na których umieszcza obrazy (zdjęcia, rysunki) zapisane w plikach;</p> <p>zmienia tło obrazu na przezroczyste (częściowo z pomocą nauczyciela)</p>	<p>samodzielnie modyfikuje prezentację zapisaną w pliku, m.in.: korzystając z odpowiednich opcji programu, umieszcza obrazy na slajdach, wprowadza napisy (kilkuwyrazowe) do pola tekstowego, zmienia tło obrazu na przezroczyste</p>	<p>zna hymn narodowy;</p> <p>edukacja przyrodnicza</p> <p>wymienia zwierzęta (leśne) typowe dla wybranego ekosystemu (lasu);</p> <p>zna podstawowe warzywa, które uprawia się w ogródkach (m.in. pomidory, buraki, ogórki);</p> <p>tworzy rysunki na wybrany temat związany z edukacją przyrodniczą (np. krajobrazy, pory roku);</p> <p>zajęcia techniczne</p>
31-32	Zadania utrwalające i gry	2	<p>praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;</p> <p>temat 8, zadania (str. 92-96);</p> <p>pliki z CD, folder <i>Temat 8</i></p> <p><i>Gra Pianino</i> z CD</p>	<p>zadania do wyboru (str. 92-95);</p> <p>zadanie na zakończenie (str. 96)</p>	<p>wykonuje prostą prezentację komputerową (składającą się z kilku slajdów) na zadany temat: ustala tło slajdu, umieszcza na slajdach krótkie napisy, wstawia z pliku rysunki i zdjęcia, dodaje proste animacje do elementów umieszczonych na slajdach (korzysta z przykładów w podręczniku i częściowo z pomocy nauczyciela)</p>	<p>potrafi samodzielnie utworzyć prezentację na wybrany temat składającą się z kilku slajdów, m.in. umie: dobrać odpowiednie tło slajdów, rozmieścić odpowiednio obrazy i teksty, zastosować właściwy rozmiar i kolor czcionki</p>	<p>utrwała nazwy i zasadę działania wybranych urządzeń technicznych;</p> <p>edukacja zdrowotna</p> <p>zna i opisuje zasady zdrowej pracy przy komputerze</p>