

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

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

W rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 28 marca 2017 r. w sprawie ramowych planów nauczania dla publicznych szkół dokonano przydziału godzin na poszczególne zajęcia edukacyjne.

Zgodnie z tym rozporządzeniem w klasach I-III szkoły podstawowej podziału godzin w każdej klasie na poszczególne obowiązkowe zajęcia edukacyjne (w tym na edukację informatyczną) dokonuje nauczyciel prowadzący te zajęcia. W przypadku powierzenia prowadzenia zajęć z zakresu edukacji informatycznej nauczycielowi posiadającym odpowiednie kwalifikacje określone w przepisach wydanych na podstawie art. 9 ust. 2 ustawy z dnia 26 stycznia 1982 r. – Karta Nauczyciela (Dz. U. z 2016 r. poz. 1379 oraz z 2017 r. poz. 60), innym niż nauczyciel, któremu powierzono prowadzenie edukacji wczesnoszkolnej, tygodniowy wymiar godzin tych zajęć wynosi dla edukacji informatycznej po 1 godzinie w każdej klasie.

Przedstawiam propozycję planu wynikowego dla klasy III, przy założeniu, że w ciągu roku szkolnego mamy do dyspozycji 34 godziny dydaktyczne.

Uwagi:

- Pliki potrzebne do wykonania ćwiczeń i zadań są dostępne
 - dla ucznia – w strefie ucznia (dlaucznia.migra.pl);
 - dla nauczyciela – w strefie nauczyciela (nauczyciel.migra.pl); proponujemy korzystać z wyszukiwarki materiałów metodycznych – w tym celu należy na stronie www.migra.pl z menu **Pomoce dla nauczyciela** przejść do **Wyszukiwarki materiałów metodycznych**; tu należy wybrać odpowiedni podręcznik/materiał ćwiczeniowy i rodzaj materiału (niektóre materiały są dostępne bez logowania; a inne wymagają logowania do strefy nauczyciela).
- Gry edukacyjne są dostępne w strefie ucznia (dlaucznia.migra.pl).

Podstawa programowa

VII. Edukacja informatyczna.

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:

- 1) *układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;*
 - 2) *tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;*
 - 3) *rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.*
2. *Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:*
- 1) *programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;*
 - 2) *tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;*
 - 3) *zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.*
3. *Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:*
- 1) *posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;*
 - 2) *kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;*
 - 3) *korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.*
4. *Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:*
- 1) *współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;*
 - 2) *wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.*
5. *Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:*
- 1) *posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;*
 - 2) *rozdziela pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;*
 - 3) *przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.*

Temat 1. Tworzymy rysunki w edytorze grafiki [4]

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

podejmuje działalność twórczą, wykorzystując określone komputerowe narzędzia; dobiera kolory, wielkość, układ rysunku;

potrafi przedstawić, za pomocą prostych rysunków tworzonych w edytorze grafiki, różne sytuacje (realne lub fantastyczne) inspirowane obrazem (rysunkiem, zdjęciem), baśnią, filmem, przysłowiem lub wyobraźnią (każdy uczeń na swój sposób)

edukacja matematyczna

liczy obiekty, np. elementy zbiorów; zapisuje liczby cyframi;

rozpoznaje oraz nazywa prostokąty, kwadraty, trójkąty, koła, okręgi;

rysuje elipsy;

klasyfikuje obiekty, np. figury geometryczne;

porządkuje elementy zbioru – od najwyższego do najniższego

edukacja polonistyczna

czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci na I etapie edukacyjnym;

pisze krótkie zdania, podpisując rysunki w edytorze grafiki;

tworzy kilkuzdaniową, pisemną wypowiedź, np. życzenia;

edukacja zdrowotna

zna i stosuje zasady zdrowej pracy przy komputerze;

język obcy nowożytny

poznaje wymowę i zapis słowny liczebników od 1 do 10 w języku angielskim oraz litery alfabetu angielskiego;

poznaje nazwy i wymowę podstawowych kolorów w języku angielskim

Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Podstawa programowa
					podstawowe	ponadpodstawowe	
1	Uruchamiamy program Paint	1	analiza rysunków ze str. 4-5; dyskusja na temat poznanych w klasach I-II zasad korzystania z komputera; analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 1, punkt 1 (str. 6-7)	przykład 1 (str. 6); ćwiczenia 1 i 2 (str. 6-7); zadanie 1 (str. 14); dla zainteresowanych ćwiczenie 3 (str. 7)	wie, jak korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia; stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera; uruchamia edytor grafiki, korzystając z menu Start ; tworzy komputerowe rysunki, korzystając z poznanych narzędzi malarskich i metod rysowania w edytorze grafiki	potrafi podać przykłady skutków nieprzestrzegania zasad bezpiecznego korzystania z komputera; samodzielnie otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w folderze domyślnym; sprawnie korzysta z narzędzi do rysownia, tworząc rysunki według własnego pomysłu	2.2, 2.3, 3.1, 3.2. 5.1
2	Pracujemy w oknie programu Paint	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 1, punkty 2 i 3 (str. 8-10); pliki z folderu <i>Temat 1</i>	przykłady 2 i 3 (str. 8 i 9); ćwiczenia 4 i 5 (str. 8-10); zadanie 3 (str. 15); dla zainteresowanych zadanie 2 (str. 14)	korzysta z pasków przewijania: pionowego i poziomego; zmienia rozmiar obszaru do rysowania; koloruje wnętrza figur geometrycznych; wpisuje krótki tekst do pola tekstowego w obszarze rysunku; otwiera rysunki zapisane w pliku i modyfikuje je	potrafi dostosować obszar do rysowania do tworzonego rysunku; samodzielnie otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w folderze domyślnym; tworzy rysunki według własnego pomysłu, wykazując się wyobraźnią twórczą	2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1

3	Stosujemy skróty klawiaturowe i piszemy tekst w polu tekstowym	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 1, punkty 4 i 5 (str. 10-14); pliki z folderu <i>Temat 1</i>	przykłady 4 i 5 (str. 11 i 13); ćwiczenia 6-9 (str. 10-14); zadanie 5 (str. 15); dla zainteresowanych zadania 4 i 6 (str. 15 i 16)	wykonuje operacje na fragmencie rysunku (wycina, kopiuje, wkleja), stosując opcje menu lub skróty klawiaturowe; stara się stosować inne przydatne skróty klawiaturowe, np. do zapisywania rysunku w pliku; umieszcza pole tekstowe w obszarze do rysowania i wpisuje tekst składający się z kilku wierszy	samodzielnie ustala kolor i rozmiar czcionki tekstu wpisywanego do pola tekstowego w obszarze rysunku; stosuje sprawnie skróty klawiaturowe; tworzy rysunki według własnego pomysłu; potrafi samodzielnie ułożyć zadanie podobne do zapisanego w podręczniku	1.3, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
4	Zadania utrwalające i gry	1	dyskusja na temat gier komputerowych; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 1, zadania (str. 16-17); pliki z folderu <i>Temat 1</i> ; gra <i>Rybka</i>	zadania 7-9 (str. 16-17); dla zainteresowanych zadania 10-12 (str. 17)	posługuje się programem Paint, korzystając z opcji menu i poznanych metod pracy, m.in. operacji na fragmencie rysunku; korzystając z wybranych gier edukacyjnych, rozwija i utrwała umiejętności manualne; zdaje sobie sprawę z zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier, m.in. wie, że świat gier jest nieprawdziwy	tworzy samodzielnie rysunki, zainspirowany przysłowiem, opowiadaniem, filmem; samodzielnie otwiera pliki i modyfikuje je według poleceń zawartych w podręczniku; potrafi podać kilka przykładów gier edukacyjnych przeznaczonych dla dzieci	1.3, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 4.1, 5.1

Temat 2. Piszemy tekst w edytorze tekstu [4]

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; dobiera kolory, wielkość, układ rysunku;
tworzy rysunki zainspirowany wierszem;

edukacja polonistyczna

czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci na I etapie edukacyjnym;
pisze wyrazy i krótkie zdania;
tworzy kilkuzdaniową, pisemną wypowiedź, m.in.: krótkie opowiadanie, opis;
poprawia i uzupełnia zdania w tekście;
poprawia tekst, dostosowując go do ilustracji

edukacja przyrodnicza

rozpoznaje i opisuje wybrane zwierzęta domowe

Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Podstawa programowa
					podstawowe	ponadpodstawowe	
5	Przybory do pisania i edytor tekstu	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora, dyskusja; temat 2, punkty 1 i 2 (str. 18-20); praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; pliki z folderu <i>Temat 2</i>	przykład 1 (str. 20); ćwiczenia 1-4 (str. 18-20); zadania 1 i 2 (str. 26)	wymienia przybory do pisania używane dawniej i dziś; pisze wyrazy i krótkie zdania, umieszczając je w polu tekstowym w obszarze do rysowania i na slajdzie prezentacji multimedialnej (z pomocą nauczyciela); uruchamia edytor tekstu; wskazuje w otwartym dokumencie tekstowym wiersz tekstu, margines, kursor tekstowy, kursor myszy	omawia przybory do pisania używane dawniej i dziś; samodzielnie uzupełnia prezentację multimedialną, wpisując tekst do pola tekstowego; samodzielnie formatuje tekst, zmieniając kolor i rozmiar czcionki, zgodnie z poleceniami podanymi w ćwiczeniu	1.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
6	Korzystamy z edytora tekstu	1	analiza przykładów; pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 2, punkty 3 i 4 (str. 20-23); pliki z folderu <i>Temat 2</i>	przykłady 2, 3 i 4 (str. 21-22); ćwiczenia 5 i 6 (str. 21 i 23); zadania 3, 4 i 5 (str. 26-27)	pisze krótki tekst (dwa wiersze), korzystając z edytora tekstu; zna zasadę wstawiania odstępów w tekście; zapisuje dokument tekstowy w pliku pod podaną nazwą w folderze wskazanym przez nauczyciela (z pomocą nauczyciela)	potrafi zauważyć podobieństwa pomiędzy wprowadzaniem tekstu do pola tekstowego w edytorze grafiki a pisaniem tekstu w edytorze tekstu; stosuje poprawnie zasadę wstawiania odstępów w tekście; samodzielnie nazywa i zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym	2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1

7	Poprawiamy i uzupełniamy tekst w edytorze tekstu	1	<p>analiza przykładów; pokaz z wykorzystaniem projektora;</p> <p>praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;</p> <p>temat 2, punkt 5 (str. 23-25);</p> <p>pliki z folderu <i>Temat 2</i></p>	<p>przykład 5 (str. 23); ćwiczenia 7-9 (str. 24-25);</p> <p>dla zainteresowanych</p> <p>ćwiczenie 10 (str. 25)</p>	<p>otwiera dokument tekstowy zapisany w pliku;</p> <p>wie, jak napisać wielką literę i polską literę;</p> <p>poprawia i uzupełnia tekst utworzony w edytorze tekstu; zmienia położenie kursora tekstowego za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem;</p> <p>ponownie zapisuje dokument tekstowy pod tą samą nazwą, w folderze domyślnym</p>	<p>samodzielnie wyszukuje i poprawia błędy w tekście, stosując wielkie oraz polskie litery;</p> <p>swobodnie porusza się po krótkim tekście;</p> <p>według własnego pomysłu tworzy w edytorze grafiki ilustrację do wiersza</p>	2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
8	Zadania utrwalające i gry	1	<p>praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;</p> <p>temat 2, zadania (str. 27-28);</p> <p>pliki z folderu <i>Temat 2</i>;</p> <p>gra <i>Literki</i></p>	<p>zadania 6-9 (str. 27-28);</p> <p>dla zainteresowanych</p> <p>zadanie 10 (str. 28)</p>	<p>posługuje się programem WordPad, korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń;</p> <p>wykonuje prostą modyfikację tekstu: wstawia, zmienia, usuwa litery i wyrazy – niektóre zadania wykonuje z pomocą nauczyciela</p>	<p>samodzielnie pisze własny, krótki tekst w edytorze tekstu (opisując obrazy pokazane na zdjęciach); stosuje poznane zasady pisania tekstu w edytorze tekstu</p>	1.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1

Temat 3. Zmieniamy tekst utworzony w edytorze tekstu [4]

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne;

dobiera odpowiednie barwy do przedstawionej na rysunku sceny;

edukacja polonistyczna

utrwała pisanie krótkich tekstów, składających się z kilku zdań;

poprawia tekst, dostosowując go do ilustracji;

utrwała znajomość czasowników, zmienia formę czasowników, np. męską na żeńską, czas przeszły na przyszły itp.

edukacja przyrodnicza

rozpoznaje i opisuje wybrane zwierzęta domowe;

edukacja matematyczna

określa położenie obiektów względem obranego obiektu; orientuje się na planie miejscowości, określa kierunki: w lewo, w prawo

Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Podstawa programowa
					podstawowe	ponadpodstawowe	
9	Zmieniamy rozmiar i kolor czcionki	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 3, punkty 1-2 (str. 29-32); pliki z folderu <i>Temat 3</i>	przykłady 1-3 (str. 29-31); ćwiczenia 1-3 (str. 29-32); zadania 1-2 (str. 37)	wie, jak zmienić kolor i rozmiar czcionki przed napisaniem tekstu i po jego napisaniu; zaznacza fragment tekstu, a następnie zmienia rozmiar i kolor czcionki; ustala rozmiar czcionki przed napisaniem tekstu; korzystając z ilustracji do bajki, odpowiada na pytania i zapisuje odpowiedzi	rozumie, dlaczego po zmianie rozmiaru czcionki może się zmienić liczba wierszy tekstu; wyjaśnia, co to znaczy, że kolor i rozmiar czcionki określone są domyślnie	2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
10	Zmieniamy rodzaj czcionki	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 3, punkt 3 (str. 32-34); pliki z folderu <i>Temat 3</i>	przykład 4 (str. 33); ćwiczenia 4-7 (str. 32-34); zadanie 3 (str. 37); dla zainteresowanych zadanie 5 (str. 38)	rozdziela czcionki z ozdobnikami i bez ozdobników; wie, w jaki sposób zmienia się rodzaj czcionki przed napisaniem tekstu i po jego napisaniu; stosuje te zasady w ćwiczeniach; koloruje rysunek, dobierając odpowiednie kolory	podaje nazwy konkretnych czcionek z ozdobnikami lub bez; korzystając z przykładu omówionego w podręczniku, samodzielnie zapoznaje się ze sposobem zmiany rodzaju czcionki i stosuje go w ćwiczeniach	2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1

11	Pogrubiamy, pochylamy i podkreślamy oraz wyrównujemy tekst	1	<p>analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora;</p> <p>praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;</p> <p>temat 3, punkty 4-5 (str. 34-36);</p> <p>pliki z folderu <i>Temat 3</i></p>	<p>przykłady 5-6 (str. 35-36);</p> <p>ćwiczenia 8-11 (str. 35-36);</p> <p>dla zainteresowanych</p> <p>zadanie 13 (str. 40)</p>	<p>stosuje pochylenie, pogrubienie i podkreślenie; wyrównuje tekst (do lewej, do prawej, do środka) – niektóre ćwiczenia wykonuje z pomocą nauczyciela</p>	<p>zauważa podobieństwa i różnice między zmianą parametrów czcionki w edytorze tekstu a wykonywaniem tych samych czynności w polu tekstowym wprowadzanym w edytorze grafiki lub na slajdzie prezentacji; porównuje wygląd przycisków powodujących zmianę parametrów czcionki;</p> <p>tworzy samodzielnie nowy dokument tekstowy, opisując obraz widoczny na zdjęciu</p>	2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
12	Zadania utrwalające i gry	1	<p>praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;</p> <p>temat 3, zadania (str. 38-40);</p> <p>pliki z folderu <i>Temat 3</i>;</p> <p>gra <i>Literki</i></p>	<p>zadania 4-10 (str. 38-40);</p> <p>dla zainteresowanych</p> <p>zadania 11-12 (str. 40)</p>	<p>korzysta z edytora tekstu WordPad; otwiera dokumenty tekstowe zapisane w plikach i modyfikuje je według poleceń zawartych w podręczniku</p>	<p>samodzielnie odszukuje opcje programu WordPad potrzebne do wykonania zadania;</p> <p>korzystając z edytora tekstu, rysuje plan dojazdu z domu do szkoły i opisuje tę drogę</p>	1.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1

Temat 4. Wykonujemy operacje na fragmentach tekstu [3]

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

tworzy rysunki na zadany temat, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne;

edukacja polonistyczna

utrwała pisanie prostych tekstów;

łączy sylaby w wyrazy;

dobiera wyrazy o znaczeniu przeciwnym do podanych;

układa wyrazy w kolejności alfabetycznej;

edukacja matematyczna

zapisuje działania matematyczne (m.in. mnożenie i odejmowanie);

rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe;

określa położenie elementu w rzędzie, np. miejsca w sali teatru

Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Podstawa programowa
					podstawowe	ponadpodstawowe	
13	Kopiujemy i wklejamy fragment tekstu w inne miejsce dokumentu tekstowego	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 4, punkty 1-2 (str. 41-43); pliki z folderu <i>Temat 4</i>	przykład 1 (str. 42-43); ćwiczenia 1-3 (str. 41-43); zadania 1 i 2 (str. 46); zadanie 3 (str. 47)	wykonuje operacje na fragmentach rysunku, korzystając z opcji menu lub skrótów klawiaturowych; zaznacza fragment tekstu, kopiuje go i wkleja w inne miejsce tego samego dokumentu – na początku z pomocą nauczyciela; tworzy rysunek na zadany temat, stosując metodę kopiowania i wklejania	samodzielnie zaznacza fragment tekstu, kopiuje go i wkleja w inne miejsce tego samego dokumentu; wskazuje podobieństwa w wykonywaniu operacji na fragmentach rysunku i fragmentach tekstu	1.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
14	Wycinamy fragment tekstu i wklejamy go w inne miejsce	1	analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 4, punkty 3-4 (str. 43-45); pliki z folderu <i>Temat 4</i>	przykład 2 (str. 43); ćwiczenia 4 i 6-9 (str. 44-45); dla zainteresowanych ćwiczenie 5 (str. 44)	wycina fragment tekstu i wkleja go w inne miejsce, korzystając z opcji menu, lub za pomocą skrótów klawiaturowych – na początku z pomocą nauczyciela; porównuje, wykonując ćwiczenia praktyczne, efekty operacji kopiowania i wycinania	samodzielnie wycina fragment rysunku i wkleja go w inne miejsce, potrafi wyjaśnić, czym różnią się efekty wykonania operacji kopiowania od operacji wycinania; tworzy rysunki ilustrujące przeciwieństwa	1.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1

15	Zadania utrwalające i gry	1	<p>praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;</p> <p>temat 4, zadania (str. 47-48);</p> <p>pliki z folderu <i>Temat 4</i>;</p> <p>gra <i>Literki</i></p>	<p>zadania 4-7 (str. 47-48);</p> <p>dla zainteresowanych</p> <p>zadanie 8 (str. 48)</p>	<p>otwiera dokumenty tekstowe zapisane w pliku;</p> <p>stosuje poznane metody kopiowania, wycinania i wklejania do rozwiązywania zadań;</p> <p>zapisuje dokument tekstowy w pliku (czasami korzysta z pomocy nauczyciela)</p>	<p>korzystając z edytora tekstu WordPad, modyfikuje samodzielnie dokumenty zgodnie z poleceniami w podręczniku;</p> <p>tworzy nowe dokumenty tekstowe, układając zadanie według wzoru z podręcznika</p>	1.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
----	---------------------------	---	---	--	---	---	------------------------------

Temat 5. Korzystamy z programu Baltie [5]

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

tworzy obrazy (sceny) składające się z gotowych elementów (przedmiotów);

edukacja matematyczna

rysuje drugą część figury symetrycznej względem osi;

buduje figury symetryczne;

określa położenie obiektów względem obranego obiektu (np. w lewym górnym rogu);

steruje obiektem na ekranie: w prawo, w lewo, w przód;

wykonuje działania arytmetyczne: dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli w zakresie 100;

wykonuje działania w nawiasach, stosując zasadę kolejności wykonywania działań

Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Podstawa programowa
					podstawowe	ponadpodstawowe	
16	Budujemy sceny	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 5, punkt 1 (str. 49-50); pliki z folderu <i>Temat 5</i>	ćwiczenia 1-3 (str. 49-50); zadania 1-2 (str. 58); dla zainteresowanych zadanie 4 (str. 58)	korzystając z programu Baltie, buduje sceny; samodzielnie szuka potrzebnych przedmiotów w różnych bankach przedmiotów; stosuje poznane możliwości pracy w programie Baltie (m.in. kopiowanie, zastępowanie, usuwanie przedmiotu)	rozwiązuje trudniejsze zadania, stosując poznane możliwości programu Baltie (m.in. kopiowanie, zastępowanie, usuwanie przedmiotu)	1.1, 1.3, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
17	Wyczarowujemy sceny	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 5, punkt 2 (str. 50-52); pliki z folderu <i>Temat 5</i>	ćwiczenia 4, 5 i 7 (str. 50-52); zadanie 5 (str. 59); dla zainteresowanych ćwiczenie 6 (str. 51); zadanie 7 (str. 59)	buduje sceny, wydając polecenia czarodziejowi; steruje czarodziejem (do przodu, w lewo, w prawo) według podanej w ćwiczeniu listy kroków	samodzielnie buduje sceny, wydając polecenia czarodziejowi; potrafi samodzielnie opisać kolejne kroki wykonane przez czarodzieja	1.1, 1.2, 1.3, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1

18	Przygotowujemy polecenia dla czarodzieja Baltie	1	analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 5, punkt 3 (str. 52-55); pliki z folderu Temat 5	przykład 1 (str. 53) ćwiczenia 8-12 (str. 54-55); dla zainteresowanych ćwiczenie 13 (str. 55)	układa polecenia dla czarodzieja, tworząc proste programy w Baltiem; używa podstawowych poleceń; uruchamia program i modyfikuje go według opisu w podręczniku	wyjaśnia, czym różni się sterowanie czarodziejem w trybie Czarowanie od układania poleceń w postaci programu w trybie Programowanie ; tworzy w Baltiem trudniejsze programy na zadany temat	1.1, 1.2, 1.3, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
19	Korzystamy z możliwości powtarzania poleceń	1	analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 5, punkt 4 (str. 56-58); pliki z folderu Temat 5	przykłady 2-4 (str. 56-57) ćwiczenia 14-15 (str. 57); zadanie 8 (str. 59); dla zainteresowanych ćwiczenie 16 (str. 58)	zapisuje powtarzające się polecenia dla czarodzieja w nawiasach; tworzy proste programy, korzystając z możliwości powtarzania poleceń	potrafi poprawnie określić liczbę powtórzeń poleceń dla czarodzieja w celu wykonania konkretnego zadania; rozwiązuje trudniejsze zadania, korzystając z możliwości powtarzania poleceń	1.1, 1.2, 1.3, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
20	Zadania utrwalające i gry	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 5, zadania (str. 58-60); pliki z folderu Temat 5; gra <i>Domino</i>	zadania 3, 4, 6, 7, 9 i 10 (str. 58-60); dla zainteresowanych zadania 11 i 12 (str. 60)	posługuje się programem Baltie, wybierając, zależnie od treści zadania, potrzebny tryb pracy; korzysta z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń; otwiera sceny zapisane w plikach	samodzielnie posługuje się programem Baltie, rozwiązując trudniejsze zadania	1.1, 1.2, 1.3, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1

Temat 6. Poznajemy stronę internetową [4]

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

tworzy rysunki na zadany temat, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne;

edukacja polonistyczna

czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci na I etapie edukacyjnym, m.in. informacje na wskazanej przez nauczyciela stronie internetowej;

pisze krótkie teksty, uzupełnia i poprawia zdania;

utrwała ortografię (m.in. pisownię wyrazów z *u* i *ó*);

edukacja przyrodnicza

rozpoznaje i nazywa niektóre zwierzęta egzotyczne;

poznaje i opisuje wybrane ssaki, gady i ptaki;

edukacja zdrowotna

wie i rozumie, że należy ograniczać czas spędzany przy komputerze

Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Podstawa programowa
					podstawowe	ponadpodstawowe	
21	Otwieramy i przeglądamy stronę internetową	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 6, punkty 1-2 (str. 62-66); pliki z folderu Temat 6	przykłady 1-3 (str. 62-66); ćwiczenia 1-5 (str. 63-66)	uruchamia przeglądarkę internetową i w otwartym oknie programu wskazuje pasek adresu; otwiera stronę internetową o podanym przez nauczyciela adresie; przegląda stronę internetową, klikając elementy aktywne (czasem z pomocą nauczyciela)	próbuję samodzielnie określić, czym jest Internet i jakie informacje można w nim znaleźć; wymienia kilka usług internetowych; bierze udział w dyskusji nad zawartością strony internetowej o podanym adresie	3.3., 4.2, 5.2., 5.3
22	Wyszukujemy informacje na stronie internetowej	1	dyskusja; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 6, punkt 3 (str. 66-68); pliki z folderu Temat 6	ćwiczenia 6-11 (str. 66-68)	wyszukuje konkretne informacje na stronie internetowej o podanym przez nauczyciela adresie; przechodzi do strony następnej i poprzedniej; wraca do strony głównej; korzystając z informacji wyszukanych na stronie internetowej, poprawia teksty zapisane w plikach	potrafi samodzielnie szukać konkretnych informacji na stronie o podanym adresie	2.3, 3.3, 4.2, 5.2., 5.3

23	Poznajemy zasady bezpieczeństwa w Internecie	1	<p>analiza rysunków na str. 61 i 74; dyskusja; analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 6, punkt 4 (str. 69-71); pliki z folderu Temat 6</p>	<p>przykład 4 (str. 69-70); ćwiczenia 12 i 13 (str. 71); zadania 1 i 2 (str. 71-72); dla zainteresowanych zadanie 7 (str. 73)</p>	<p>wie, że Internet niesie ze sobą również zagrożenia (m.in. wynikające z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych); wie, co to jest nick; rozwiązuje test na stronie internetowej, podając niezbędne dane i odpowiadając na pytania</p>	<p>podaje przykłady zagrożeń internetowych; dyskutuje na temat danych, jakie można podawać na stronie internetowej</p>	2.3, 3.3, 4.2, 5.2., 5.3
24	Zadania utrwalające	1	<p>praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 6, zadania (str. 71-73); pliki z folderu Temat 6</p>	<p>zadania 3-8 (str. 72-73); dla zainteresowanych zadanie 9 (str. 73)</p>	<p>wyszukuje informacje na stronie internetowej i, korzystając z nich, poprawia teksty utworzone w edytorze tekstu i zapisane w plikach</p>	<p>przeogląda informacje na stronach internetowych o adresach podanych przez nauczyciela</p>	2.3, 3.3, 4.2, 5.2., 5.3

Temat 6. Korzystamy z programu Scratch [6]

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

tworzy obrazy (sceny) składające się z gotowych elementów (przedmiotów);

koloruje obrazy;

podejmuje działalność twórczą, wykorzystując określone komputerowe narzędzia; dobiera kolory, wielkość, układ rysunku;

edukacja matematyczna

określa położenie obiektów względem obranego obiektu (np. z lewej strony sceny);

steruje obiektem na ekranie: w prawo, w lewo, w przód;

powtarza operacje określoną liczbę razy lub nieskończenie wiele razy

Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Podstawa programowa
					podstawowe	ponadpodstawowe	
25	Zmieniamy tło sceny	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 7, punkty 1 i 2	przykłady 1-3; ćwiczenia 1-3	uruchamia programu Scratch i poznaje ogólnie środowisko programowania, umieszczając polecenia języka Scratch w obszarze roboczym; tworzy prosty program i uruchamia go zmienia tło sceny; zapisuje program w pliku; otwiera plik w programie Scratch, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą nazwą	samodzielnie sprawdza działanie wybranych poleceń języka Scratch	1.1, 1.2, 1.3, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
26	Tworzymy pierwszy program	1	analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 7, punkty 3 i 4	przykłady 4; ćwiczenia 4 i 5; zadanie 1	dodaje nowego duszka do sceny; w programach stosuje polecenia powtarzania określona liczbę razy i nieskończenie wiele razy	potrafi samodzielnie analizować przykład i tworzyć program; samodzielnie odszukuje dodatkowe możliwości programu Scratch	1.1, 1.2, 1.3, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1

27	Zmieniamy kostium duszka	1	analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 7, punkt 5	przykład 5; ćwiczenia 6-9	umieszcza więcej duszków na scenie; układa polecenia dla duszka, tworząc proste programy w języku Scratch, w którym duszki zmieniają kostiumy; duplikuj duszki razem z ich skryptami; tworzy animowane sceny	tworzy w języku Scratch trudniejsze programy na zadany temat	1.1, 1.2, 1.3, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
28	Korzystamy z możliwości powtarzania poleceń	1	analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 7, punkt 6	przykłady 6; ćwiczenia 10 i 11; zadanie 3; dla zainteresowanych zadanie 8	umieszcza kilka duszków na scenie i tworzy skrypty dla każdego duszka; modyfikuje kostiumy duszka, korzystając z edytora graficznego programu Scratch; tworzy proste programy, korzystając z możliwości powtarzania poleceń;	rysuje własnego duszka, korzystając z edytora graficznego programu Scratch; rozwiązuje trudniejsze zadania, korzystając z możliwości powtarzania poleceń	1.1, 1.2, 1.3, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
29	Tworzymy programy w języku Scratch	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 7, punkt 6	ćwiczenia 12 i 13 zadanie 5; dla zainteresowanych zadanie 9	umieszcza napisy na ekranie, tworząc komiksy; dodaje kilka tła do programu, pisze skrypt dla sceny, animując tła tworzy programy, korzystając z poznanych możliwości programu Scratch	rysuje własne tła i tworzy programy wykorzystując animację tła; samodzielnie odkrywa dodatkowe możliwości programy Scratch;	1.1, 1.2, 1.3, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1

30	Zadania utrwalające i gry	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 7, zadania i gry	zadania 2, 4, 6 i 7; dla zainteresowanych zadanie 10	posługuje się programem Scratch, wybierając, zależnie od treści zadania; korzysta z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń; otwiera programy zapisane w plikach	posługuje się programem Scratch, projektując samodzielnie zadania i je rozwiązując; uczestniczy w konkursach dla dzieci klas I-III z programowania; bierze udział w Godzinie Kodowania	1.1, 1.2, 1.3, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
----	---------------------------	---	--	---	---	--	-----------------------------------

Temat 8. Rozwiązujemy zadania [4]

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

tworzy rysunki na zadany temat, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne;

edukacja polonistyczna

układa proste opowiadania, bajki – zainspirowany tekstem lub obrazem (zdjęciem);

poprawia i uzupełnia teksty, m.in.: zmienia małą literę na wielką, poprawia formę rzeczowników (z liczby pojedynczej na mnogą); stopniuje przymiotniki; używa zdrobnień;

edukacja przyrodnicza

rozpoznaje i nazywa niektóre zwierzęta egzotyczne;

edukacja matematyczna

zapisuje rozwiązania zadań z treścią, stosując zapis cyfrowy i znaki działań;

rozwiązuje łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę);

rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe (o tyle więcej, o tyle mniej);

rozpoznaje i nazywa figury geometryczne (trójkąty, prostokąty, kwadraty, koła, elipsy); tworzy kompozycje z figur geometrycznych;

rysuje drugą część figury symetrycznej względem osi; rozpoznaje i buduje figury symetryczne

Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin	Uwagi o realizacji i pomoce dydaktyczne	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów		Podstawa programowa
					podstawowe	ponadpodstawowe	
31	Korzystamy z edytora grafiki i edytora tekstu	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 8, punkt 1; pliki z folderu <i>Temat 8</i>	zadania do wyboru: 1-7; 11, 16-24; dla zainteresowanych zadania do wyboru: 8-10 i 12-15	korzysta z edytora grafiki Paint i edytora tekstu WorPad, stosując poznane możliwości tych programów oraz metody tworzenia rysunków i zasady pisania komputerowego tekstu; rysuje, m.in.: postacie do bajek; kompozycje z figur geometrycznych	tworzy trudniejsze rysunki i opracowuje komputerowe teksty, samodzielnie odszukując opcje niezbędne do wykonania konkretnych operacji	1.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
32	Korzystamy z programu Baltie	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 8, punkt 2; pliki z folderu <i>Temat 8</i>	zadania do wyboru: 25, 27-39, 41-45, 48; dla zainteresowanych zadania 26, 40, 42, 46, 47	korzysta z poznanych możliwości pracy w programie Baltie, rozwiązując zadania: buduje sceny w trybie Budowanie , wydaje polecenia czarodziejowi w trybie Czarowanie ; tworzy proste programy w trybie Programowanie	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje trudniejsze zadania; samodzielnie układa polecenia dla czarodzieja w trybie Programowanie	1.1, 1.2, 1.3, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1
33	Tworzymy i odtwarzamy prezentacje multimedialne	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 8, zadania; pliki z folderu <i>Temat 8</i>	zadania 49-50 i 53; dla zainteresowanych zadania 51 i 52	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 animacje do elementów	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	1.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1

					umieszczonych na slajdach	czcionki	
34	Krzyżówki i gry	1	krzyżówki, temat 8; gry <i>Rybka</i> i <i>Domino</i>	krzyżówki	rozwiązuje krzyżówki z hasłem (częściowo z pomocą nauczyciela)	samodzielnie rozwiązuje krzyżówki, odgadując hasła	1.3, 4.1, 5.1