

Plan wynikowy realizacji zajęć komputerowych w klasie III szkoły podstawowej opracowany na podstawie podręcznika

Grażyna Koba, *Zajęcia komputerowe dla szkoły podstawowej. Klasa III* **MIGRA 2011**

Autor: **Grażyna Koba**

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 III, w którym zajęcia komputerowe można zrealizować w wymiarze 31 godzin.

1. Tworzymy rysunki w edytorze grafiki [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	
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	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)
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 CD, folder <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	edukacja matematyczna liczy obiekty, np. elementy zbiorów; zapisuje liczby cyframi; rozpoznaje oraz nazywa prostokąty, kwadraty, trójkąty, koła, okręgi;

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 CD, folder <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	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;
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 CD, folder <i>Temat 1</i> ; gra <i>Rybka</i> z CD	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 utrwala 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	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

2. Piszemy tekst w edytorze tekstu [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	
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 CD, folder <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	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;
6	Korzystamy z edytora tekstu	1	analiza przykładów; pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 2, punkty 3 i 4	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	potrafi zauważyć podobieństwa pomiędzy wprowadzaniem tekstu do pola tekstowego w edytorze grafiki a pisaniem tekstu w edytorze tekstu; stosuje poprawnie zasadę wstawiania odstępów	tworzy kilkuzdaniową, pisemną wypowiedź, m.in.: krótkie opowiadanie, opis; poprawia i uzupełnia zdania w tekście; poprawia tekst, dostosowując go do

			(str. 20-23); pliki z CD, folder <i>Temat 2</i>		nauczyciela (z pomocą nauczyciela)	w tekście; samodzielnie nazywa i zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym	ilustracji edukacja przyrodnicza rozpoznaje i opisuje wybrane zwierzęta domowe
7	Poprawiamy i uzupełniamy tekst w edytorze tekstu	1	analiza przykładów; pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 2, punkt 5 (str. 23-25); pliki z CD, folder <i>Temat 2</i>	przykład 5 (str. 23); ćwiczenia 7-9 (str. 24-25); dla zainteresowanych ćwiczenie 10 (str. 25)	otwiera dokument tekstowy zapisany w pliku; wie, jak napisać wielką literę i polską literę; poprawia i uzupełnia tekst utworzony w edytorze tekstu; zmienia położenie kursora tekstowego za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; ponownie zapisuje dokument tekstowy pod tą samą nazwą, w folderze domyślnym	samodzielnie wyszukuje i poprawia błędy w tekście, stosując wielkie oraz polskie litery; swobodnie porusza się po krótkim tekście; według własnego pomysłu tworzy w edytorze grafiki ilustrację do wiersza	
8	Zadania utrwalające i gry	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 2, zadania (str. 27-28); pliki z CD, folder <i>Temat 2</i> ; gra <i>Literki</i> z CD	zadania 6-9 (str. 27-28); dla zainteresowanych zadanie 10 (str. 28)	posługuje się programem WordPad, korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń; wykonuje prostą modyfikację tekstu: wstawia, zmienia, usuwa litery i wyrazy – niektóre zadania wykonuje z pomocą nauczyciela	samodzielnie pisze własny, krótki tekst w edytorze tekstu (opisując obrazy pokazane na zdjęciach); stosuje poznane zasady pisania tekstu w edytorze tekstu	

3. Zmieniamy tekst utworzony w edytorze tekstu [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	
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 CD, folder <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	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;
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 CD, folder <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	poprawia tekst, dostosowując go do ilustracji; utrwała znajomość czasowników, zmienia formę czasowników, np. męską na żeńską, czas przeszły na przyszły itp.

11	Pogrubiczamy, pochylamy i podkreślamy tekst oraz go wyrównujemy	1	analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 3, punkty 4-5 (str. 34-36); pliki z CD, folder <i>Temat 3</i>	przykłady 5-6 (str. 35-36); ćwiczenia 8-11 (str. 35-36); dla zainteresowanych zadanie 13 (str. 40)	stosuje pochylenie, pogrubienie i podkreślenie; wyrównuje tekst (do lewej, do prawej, do środka) – niektóre ćwiczenia wykonuje z pomocą nauczyciela	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; tworzy samodzielnie nowy dokument tekstowy, opisując obraz widoczny na zdjęciu	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
12	Zadania utrwalające i gry	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 3, zadania (str. 38-40); pliki z CD, folder <i>Temat 3</i> ; gra <i>Literki</i> z CD	zadania 4-10 (str. 38-40); dla zainteresowanych zadania 11-12 (str. 40)	korzysta z edytora tekstu WordPad; otwiera dokumenty tekstowe zapisane w plikach i modyfikuje je według poleceń zawartych w podręczniku	samodzielnie odszukuje opcje programu WordPad potrzebne do wykonania zadania; korzystając z edytora tekstu, rysuje plan dojazdu z domu do szkoły i opisuje tę drogę	

4. Wykonujemy operacje na fragmentach tekstu [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	
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 CD, folder <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	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;
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 CD, folder	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	układa wyrazy w kolejności alfabetycznej; edukacja matematyczna zapisuje działania matematyczne (m.in. mnożenie i odejmowanie);

			<i>Temat 4</i>				rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe;
15	Zadania utrwalające i gry	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 4, zadania (str. 47-48); pliki z CD, folder <i>Temat 4</i> ; gra <i>Literki</i> z CD	zadania 4-7 (str. 47-48); dla zainteresowanych zadanie 8 (str. 48)	otwiera dokumenty tekstowe zapisane w pliku; stosuje poznane metody kopiowania, wycinania i wklejania do rozwiązywania zadań; zapisuje dokument tekstowy w pliku (czasami korzysta z pomocy nauczyciela)	korzystając z edytora tekstu WordPad, modyfikuje samodzielnie dokumenty zgodnie z poleceniami w podręczniku; tworzy nowe dokumenty tekstowe, układając zadanie według wzoru z podręcznika	określa położenie elementu w rzędzie, np. miejsca w sali teatru

5. Korzystamy z programu Baltie [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	
16	Budujemy sceny	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 5, punkt 1 (str. 49-50); pliki z CD, folder <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)	edukacja plastyczna tworzy obrazy (sceny) składające się z gotowych elementów (przedmiotów); edukacja matematyczna rysuje drugą część figury symetrycznej względem osi; buduje figury symetryczne;
17	Wyczarowujemy sceny	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 5, punkt 2 (str. 50-52); pliki z CD, folder <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	określa położenie obiektów względem obranego obiektu (np. w lewym górnym rogu); steruje obiektem na ekranie: w prawo, w lewo, w przód;

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 CD, folder <i>Temat 5</i>	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	wykonuje działania arytmetyczne: dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli w zakresie 100; wykonuje działania w nawiasach, stosując zasadę kolejności wykonywania działań
19	Korzystamy z możliwości powtarzania poleceń		analiza przykładu – pokaz z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 5, punkt 4 (str. 56-58); pliki z CD, folder <i>Temat 5</i>	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	
20	Zadania utrwalające i gry	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 5, zadania (str. 58-60); pliki z CD, folder <i>Temat 5</i> ; gra <i>Domino</i> z CD	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	

6. Poznajemy stronę internetową [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	
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 CD, folder <i>Temat 6</i>	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	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;
22	Wyszukujemy informacje na stronie internetowej	1	dyskusja; praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 6, punkt 3 (str. 66-68); pliki z CD, folder <i>Temat 6</i>	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	pisze krótkie teksty, uzupełnia i poprawia zdania; utrwała ortografię (m.in. pisownię wyrazów z <i>u</i> i <i>ó</i>); edukacja przyrodnicza rozpoznaje i nazywa niektóre zwierzęta

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 CD, folder <i>Temat 6</i></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>	<p>egzotyczne; poznaje i opisuje wybrane ssaki, gady i ptaki; edukacja zdrowotna wie i rozumie, że należy ograniczać czas spędzany przy komputerze</p>
24	Zadania utrwalające	1	<p>praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 6, zadania (str. 71-73); pliki z CD, folder <i>Temat 6</i></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>	

7. Rozwiązujemy zadania [7]							
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	
25-26	Korzystamy z edytora grafiki i edytora tekstu	3	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 7, punkt 1 (str. 75-81); pliki z CD, folder <i>Temat 7</i>	zadania do wyboru: 1-7; 11, 16-24 (str. 75-81); dla zainteresowanych zadania do wyboru: 8-10 (str. 77) i 12-15 (str. 78-79)	korzysta z edytora grafiki Paint i edytora tekstu WordPad, 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	edukacja plastyczna tworzy rysunki na zadany temat, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; edukacja polonistyczna układa proste opowiadania, bajki – zainspirowany tekstem lub obrazem (zdjęciem);
27-29	Korzystamy z programu Baltie	3	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 7, punkt 2 (str. 82-89); pliki z CD, folder <i>Temat 7</i>	zadania do wyboru: 25, 27-39, 41-45, 48 (str. 82-89); dla zainteresowanych zadania 26, 40, 42, 46, 47 (str. 83-89)	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	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
30	Tworzymy i odtwarzamy prezentacje multimedialne	1	praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze; temat 7, zadania (str. 90-92);	zadania 49-50 i 53 (str. 90-92); dla zainteresowanych zadania 51 i 52	wykonuje prostą prezentację komputerową (składającą się z kilku slajdów) na zadany temat: ustala tło slajdu, umieszcza na	potrafi samodzielnie utworzyć prezentację na wybrany temat składającą się z kilku slajdów, m.in. umie: dobrać odpowiednie tło	rozpoznaje i nazywa niektóre zwierzęta egzotyczne; edukacja matematyczna zapisuje rozwiązania

			pliki z CD, folder <i>Temat 7</i>	(str. 91)	slajdach krótkie napisy, wstawia z pliku rysunki i zdjęcia, dodaje animacje do elementów umieszczonych na slajdach	slajdów, rozmieścić odpowiednio obrazy i teksty, zastosować właściwy rozmiar i kolor czcionki	zadań z treścią, stosując zapis cyfrowy i znaki działań; rozwiązuje łatwe równania jednoznaczniowe 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
31	Krzyżówki i gry	1	krzyżówki (str. 93-95); gry <i>Rybka</i> i <i>Domino</i> z CD	krzyżówki (str. 93-95)	rozwiązuje krzyżówki z hasłem (częściowo z pomocą nauczyciela)	samodzielnie rozwiązuje krzyżówki, odgadując hasła	