**Wymagania z edukacji informatycznej w klasie III szkoły podstawowej**

opracowany na podstawie materiału ćwiczeniowego

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

**MIGRA   
Wrocław 2019**

Autor: Grażyna Koba

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:*
2. *układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;*
3. *tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;*
4. *rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.*
5. *Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:*
6. *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;*
7. *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.*

1. *Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:*
2. *posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;*
3. *kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;*
4. *korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.*
5. *Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:*
6. *współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;*
7. *wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.*
8. *Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:*
9. *posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;*
10. *rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;*
11. *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 *Temat* *1* | 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 *Temat* *1* | 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 *Temat* *1;*  gra *Rybka* | 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 | 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 *Temat* *2* | 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 *Temat* *2* | 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 | analiza przykładów; pokaz z wykorzystaniem projektora;  praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;  temat 2, punkt 5 (str. 23-25);  pliki z folderu *Temat* *2* | 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 | 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1 |
| 8 | Zadania utrwalające i gry | 1 | praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;  temat 2, zadania (str. 27-28);  pliki z folderu *Temat* *2;*  gra *Literki* | 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 | 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**  utrwala pisanie krótkich tekstów, składających się z kilku zdań;  poprawia tekst, dostosowując go do ilustracji;  utrwala 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 *Temat* *3* | 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 *Temat* *3* | przykład 4 (str. 33);  ćwiczenia 4-7 (str. 32-34);  zadanie 3 (str. 37);  **dla zainteresowanych**  zadanie 5 (str. 38) | rozróżnia 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 | analiza przykładów – pokaz z wykorzystaniem projektora;  praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;  temat 3, punkty 4-5 (str. 34-36);  pliki z folderu *Temat* *3* | 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 | 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1 |
| 12 | Zadania utrwalające i gry | 1 | praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;  temat 3, zadania (str. 38-40);  pliki z folderu *Temat* *3;*  gra *Literki* | 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 dojścia z domu do szkoły i opisuje tę drogę | 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**  utrwala 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 *Temat* *4* | 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 *Temat* *4* | 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 | praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;  temat 4, zadania (str. 47-48);  pliki z folderu *Temat* *4*;  gra *Literki* | 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 | 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 *Temat* *5* | 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 Temat *5* | 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 *Domino* | 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;  utrwala 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) | próbuje 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 | 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* | przykład 4  (str. 69-70);  ćwiczenia 12 i 13 (str. 71);  zadania 1 i 2 (str. 71-72);  **dla zainteresowanych**  zadanie 7 (str. 73) | 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 | podaje przykłady zagrożeń internetowych;  dyskutuje na temat danych, jakie można podawać na stronie internetowej | 2.3, 3.3, 4.2, 5.2., 5.3 |
| 24 | Zadania utrwalające | 1 | praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze;  temat 6, zadania (str. 71-73);  pliki z folderu Temat *6* | zadania 3-8 (str. 72-73);  **dla zainteresowanych**  zadanie 9 (str. 73) | wyszukuje informacje na stronie internetowej i, korzystając z nich, poprawia teksty utworzone w edytorze tekstu i zapisane w plikach | przegląda informacje na stronach internetowych o adresach podanych przez nauczyciela | 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 teł 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 Sratch; | 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 *Temat* *8* | 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 *Temat* *8* | 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 *Temat* *8* | 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 umieszczonych na slajdach | 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 | 1.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1 |
| 34 | Krzyżówki i gry | 1 | krzyżówki, temat 8;  gry *Rybka* i *Domino* | krzyżówki | rozwiązuje krzyżówki z hasłem (częściowo z pomocą nauczyciela) | samodzielnie rozwiązuje krzyżówki, odgadując hasła | 1.3, 4.1, 5.1 |