

EDUKACJA INFORMATYCZNA
Wymagania edukacyjne dla klasy 1

Numer zajęć	Temat	Zakres tematyki	Zadania	Oczekiwane efekty dydaktyczno-wychowawcze	Wymagania podstawy programowej
1	W pracowni komputerowej	<ul style="list-style-type: none"> • rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Zapoznanie się z pracownią komputerową. – Zapoznanie z zasadami zachowania się w pracowni komputerowej i bezpiecznej pracy przy komputerze (regulamin pracowni komputerowej). – Poznanie prawidłowej postawy ciała podczas pracy przy komputerze. – Rozwijanie umiejętności uruchamiania multibooka i korzystania z niego. – Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą komputerową. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zna podstawowe zasady regulaminu pracowni komputerowej, – rozpoznaje prawidłowe i nieprawidłowe zachowania uczniów w pracowni komputerowej, – wie, jak prawidłowo należy siedzieć przy komputerze, – wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia, – z pomocą nauczyciela uruchamia multibook i z niego korzysta, – posługuje się komputerem w podstawowym zakresie – korzysta z myszy. 	<p>VII.1.1) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1) VII.5.2)</p>
2	Poznajemy komputer	<ul style="list-style-type: none"> • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie rozmaitych zastosowań komputera. – Poznanie wyglądu urządzeń: laptopa, smartfona, tabletu, smartwatcha, drona. – Poznanie elementów zestawu komputerowego. – Poznanie sposobów komunikowania się człowieka z komputerem. – Poznanie terminów <i>cursor</i>, <i>klikanie</i>. – Poznanie przycisku, którym włącza się komputer. – Doskonalenie umiejętności zachowania prawidłowej postawy ciała przy komputerze. – Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służą komputery i gdzie się je stosuje, – rozpoznaje urządzenia: laptop, tablet, smartfon, smartwatch, dron, – rozpoznaje i nazywa elementy zestawu komputerowego (jednostka centralna, monitor, mysz, klawiatura), – umie włączyć komputer, – wie, co oznacza <i>klikanie</i> i czym jest <i>cursor</i>, 	<p>VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>

			komputerową (ze szczególnym uwzględnieniem jej lewego przycisku).	– potrafi siedzieć w prawidłowy sposób przy komputerze i posługiwać się myszą komputerową.	
3	Program Paint	<ul style="list-style-type: none"> rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> Poznanie edytora grafiki Paint oraz jego ikony. Poznanie wyglądu okna programu Paint (narzędzia, obszar rysowania, suwaki). Poznanie działania narzędzia <i>Wypełnij kolorem</i> oraz palety kolorów w edytorze grafiki Paint. Poznanie metody <i>złap, przenieś i upuść</i>. Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. Doskonalenie umiejętności prawidłowego posługiwania się lewym przyciskiem myszy. Doskonalenie umiejętności zachowania prawidłowej postawy ciała przy komputerze. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wie, do czego służy program Paint, wie, jak wygląda ikona programu Paint, zna wygląd okna edytora grafiki Paint, umie zastosować narzędzie <i>Wypełnij kolorem</i> oraz paletę kolorów do kolorowania rysunku, potrafi stosować metodę <i>złap, przenieś i upuść</i>, z użyciem lewego przycisku myszy, umie korzystać z podanej instrukcji, umie prawidłowo siedzieć przy komputerze. 	VII.1.3) VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)
4	Rysujemy w edytorze grafiki Paint	<ul style="list-style-type: none"> rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> Poznanie działania narzędzi <i>Ołówek</i> i <i>Gumka</i> w edytorze grafiki Paint. Rozwijanie umiejętności posługiwania się narzędziem <i>Wypełnij kolorem</i> oraz paletą kolorów. Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. Rozwijanie umiejętności uzupełniania luk w konturach rysunku i kolorowania go z wykorzystaniem edytora tekstu Paint. Doskonalenie umiejętności prawidłowego posługiwania się lewym przyciskiem myszy i stosowania metody <i>złap, przenieś i upuść</i>. Zwrócenie uwagi na wpływ ruchu na świeżym powietrzu na prawidłowy rozwój dziecka. Poznanie służących zdrowiu sposobów spędzania czasu wolnego na świeżym powietrzu. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> zna narzędzia <i>Ołówek</i>, <i>Gumka</i> i umie się nimi posługiwać, potrafi korzystać z narzędzia <i>Ołówek</i> oraz wybrać wielkość narzędzia <i>Gumka</i>, umie korzystać z podanej instrukcji, usuwa niepotrzebne fragmenty rysunku i wypełnia luki w konturach, umie wykorzystać narzędzie <i>Wypełnianie kolorem</i> do kolorowania rysunków, potrafi stosować metodę <i>złap, przenieś i upuść</i> oraz prawidłowo posługiwać się lewym przyciskiem myszy, wie, jak długo można korzystać z komputera każdego dnia, żeby nie narażać własnego zdrowia, 	VII.1.3) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)

			<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie szkodliwych skutków zbyt długiej pracy lub zabawy przy komputerze. 	<ul style="list-style-type: none"> – zna szkodliwe skutki zbyt długiej pracy lub zabawy przy komputerze. 	
5	Uruchamiamy program Paint i pracujemy w nim	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie pojęć: <i>Pulpit, plik</i>. – Poznanie dwóch sposobów uruchamiania edytora grafiki Paint. – Poznanie sposobu zamykania okna programu Paint i zapisywania pliku. – Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami programu Paint podczas wykonywania i kolorowania rysunku. – Rozwijanie umiejętności sprawnego posługiwania się lewym przyciskiem myszy. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, co oznaczają pojęcia: <i>Pulpit, plik</i>, – potrafi uruchomić edytor grafiki Paint dwoma sposobami, – umie wykorzystać poznane narzędzia edytora grafiki Paint do wykonywania i kolorowania rysunku, – zna sposób zamykania okna programu Paint i zapisywania pliku, – umie korzystać z podanej instrukcji, – potrafi zapisać plik i zamknąć okno programu Paint, – prawidłowo korzysta z myszy. 	<p>VII.1.1) VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1) VII.5.2)</p>
6	Porządkujemy foldery	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie pojęć: <i>ikona, folder, piktogram</i>. – Rozwijanie umiejętności rozpoznawania i wskazywania ikon na <i>Pulpicie</i> komputera. – Rozwijanie umiejętności zakładania folderu na <i>Pulpicie</i>. – Rozwijanie umiejętności umieszczania w folderze plików metodą <i>złap, przenieś i upuść</i>, – Zwrócenie uwagi na konieczność umieszczania plików w folderach, w celu zachowania porządku w komputerze. – Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami programu Paint podczas wykonywania rysunku. – Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą komputerową. – Zwrócenie uwagi na konieczność szanowania 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, co oznaczają pojęcia: <i>ikona, folder</i>, – wskazuje i rozpoznaje ikony na <i>Pulpicie</i> komputera, – wie, co to jest <i>piktogram</i> i jaki ma związek z ikoną komputerową, – wie, jak założyć folder, – zakłada na <i>Pulpicie</i> własny folder, – umieszcza w utworzonym folderze pliki graficzne metodą <i>złap, przenieś i upuść</i>, – wie, że należy porządkować pliki znajdujące się w komputerze, umieszczając je w folderach, – umie korzystać z podanej instrukcji, – wykonuje rysunek z wykorzystaniem narzędzi edytora grafiki Paint, – samodzielnie posługuje się myszą, – wie, że należy szanować zapisane w 	<p>VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1) VII.5.2) VII.5.3)</p>

			prac innych użytkowników zapisanych w komputerze.	komputerze prace innych.	
7–8	Kodujemy	<ul style="list-style-type: none"> rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem rozwijanie kompetencji społecznych przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> Poznanie pojęć: <i>kod, kodowanie</i>. Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. Rozwijanie umiejętności tworzenia sekwencji poleceń dla planu działania prowadzącego do znalezienia drogi w labiryncie. Rozwijanie umiejętności odszukiwania właściwego kodu opisującego drogę w labiryncie. Rozwijanie umiejętności współpracy z rówieśnikami w poszukiwaniu właściwego rozwiązania i osiągnięcia założonego celu. Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się lewym przyciskiem myszy. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> rozumie znaczenie pojęć <i>kod, kodowanie</i>, umie korzystać z podanej instrukcji, tworzy sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do znalezienia drogi w labiryncie, umie odszukać właściwy kod opisujący drogę w labiryncie, współpracuje z rówieśnikami w poszukiwaniu właściwego rozwiązania i osiągnięcia założonego celu, samodzielnie posługuje się myszą. 	<p>VII.1.1) VII.1.2) VII.1.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.4.1) VII.5.1)</p>
9	Kopiujemy obrazki	<ul style="list-style-type: none"> rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> Rozwijanie umiejętności odwzorowania rysunku na kartce papieru. Poznanie pojęć: <i>kopiowanie, oryginał, kopia</i>. Poznanie działania narzędzia <i>Zaznacz</i> w edytorze grafiki Paint i opcji <i>Przezroczyste tło</i>. Rozwijanie umiejętności zaznaczania fragmentów obrazków za pomocą narzędzia programu Paint – <i>Zaznacz</i>. Rozwijanie umiejętności korzystania z podręcznego <i>Menu</i> i skrótów klawiaturowych. Poznanie umiejscowienia klawiszy: Control, C, V na klawiaturze. Poznanie sposobu kopiowania i wklejania obrazków za pomocą klawiszy: Ctrl+C i Ctrl+V Poznanie pojęcia <i>skrótów klawiszowe</i>. Rozwijanie umiejętności stosowania skrótów klawiszowych do kopiowania i wklejania frag- 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> odwzorowuje rysunek na papierze, rozumie znaczenie pojęć: <i>kopiowanie, oryginał, kopia</i>, potrafi zastosować narzędzie <i>Zaznacz</i> do zaznaczenia wybranych fragmentów obrazków w edytorze grafiki Paint, zna działanie opcji <i>Przezroczyste tło</i>, potrafi zaznaczać, kopiować i wklejać obrazki i ich elementy w edytorze grafiki Paint dwoma sposobami, wie, gdzie na klawiaturze znajdują się klawisze: Control, C, V, umie kopiować i wklejać fragmenty obrazków w programie Paint za pomocą skrótów klawiszowych: Ctrl+C i Ctrl+V, wie, co to są <i>skrótów klawiszowe</i>, 	<p>VII.1.3) VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>

			<ul style="list-style-type: none"> – Dookonalenie umiejętności posługiwania się poznanyymi narzędziami programu Paint oraz myszą podczas wykonywania rysunku. 	<ul style="list-style-type: none"> – umie korzystać z podanej instrukcji, – wykonuje rysunek z wykorzystaniem narzędzi edytora grafiki Paint, – samodzielnie posługuje się myszą. 	
10	Zapisujemy efekty pracy na komputerze	<ul style="list-style-type: none"> • rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie sposobu zapisywania pliku Paint za pomocą polecenia <i>Zapisz jako</i>. – Rozwijanie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. – Dookonalenie umiejętności uruchamiania programu Paint i korzystania z jego narzędzi, aby dorysować brakujące elementy rysunku i go pokolorować. – Rozwijanie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze. – Dookonalenie umiejętności umieszczania zapisanego pliku w swoim folderze. – Rozumienie konieczności szanowania prac innych użytkowników zapisanych w komputerze. – Rozwijanie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą. – Powtórzenie wiadomości o narzędziach edytora grafiki Paint. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zna sposób zapisywania pliku graficznego w swoim folderze, – umie korzystać z podanej instrukcji, – uruchamia program Paint, – uzupełnia rysunek brakującymi elementami i go pokoloruje, korzystając ze znanych narzędzi edytora grafiki Paint, – umie zapisać wyniki swojej pracy w pliku Paint, – umieszcza zapisany plik w swoim folderze, – wie, dlaczego należy szanować zapisane w komputerze prace innych, – zna wybrane narzędzia edytora Paint i wie, do czego służą, – samodzielnie posługuje się myszą. 	VII.1.3) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1) VII.5.3)
11	Ćwiczymy spostrzegawczość	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie pojęcia <i>emotikona</i>. – Rozwijanie spostrzegawczości poprzez wyszukiwanie szczegółów na obrazkach. – Poznanie lupy, czyli szkła powiększającego. – Poznanie działania narzędzia <i>Lupa</i> w edytorze grafiki Paint. – Wykorzystywanie narzędzia <i>Lupa</i> do kolorowania drobnych fragmentów obrazka w powiększeniu. – Rozwijanie umiejętności zmiany rozmiaru całego obrazka za pomocą suwaka <i>Powiększenia</i>. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie znaczenie pojęcia <i>emotikona</i>, – odnajduje szczegóły, którymi różnią się obrazki, – wie, do czego służy lupa, – zna narzędzie edytora grafiki Paint – <i>Lupa</i> – potrafi posługiwać się narzędziem <i>Lupa</i> do rysowania drobnych fragmentów obrazka – rysuje emotikonę i ją pokoloruje za 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)

			<ul style="list-style-type: none"> – Doskonalenie umiejętności korzystania z poznanych narzędzi edytora Paint do narysowania swojej emotikony. – Rozwijanie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze. – Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą. 	<p>pomocą znanych narzędzi edytora grafiki Paint,</p> <ul style="list-style-type: none"> – umie zmienić rozmiar całego obrazka z wykorzystaniem suwaka <i>Powiększenia</i>, – umie zapisać wyniki swojej pracy w pliku Paint, – samodzielnie posługuje się myszą. 	
12-13	Zabawa w kodowanie	<ul style="list-style-type: none"> • rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie układu wybranych klawiszy na klawiaturze. – Rozumienie, czym jest kodowanie obrazka. – Rozwijanie umiejętności tworzenia sekwencji poleceń dla planu działania prowadzącego do znalezienia drogi w labiryncie. – Rozwijanie umiejętności odszukiwania właściwego kodu opisującego drogę w labiryncie. – Poznanie różnych rodzajów gier, w tym komputerowych i edukacyjnych. – Rozwijanie umiejętności odnajdywania na klawiaturze klawiszy Spacja i Enter oraz klawiszy strzałek, a także posługiwania się nimi. – Rozwijanie umiejętności współpracy z rówieśnikami w poszukiwaniu właściwego rozwiązania i osiągnięcia założonego celu. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy klawiatura komputerowa, – rozumie, czym jest kodowanie obrazka, – umie korzystać z podanej instrukcji, – tworzy sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do znalezienia drogi w labiryncie, – umie odszukać właściwy kod opisujący drogę w labiryncie, – wie, co to są gry komputerowe i edukacyjne, – zna umiejscowienie na klawiaturze klawiszy: Spacja, Enter i klawiszy strzałek oraz wie, do czego one służą, – współpracuje z rówieśnikami w poszukiwaniu właściwego rozwiązania i osiągnięcia założonego celu, – samodzielnie posługuje się myszą. 	<p>VII.1.1) VII.1.2) VII.1.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.4.1) VII.5.1) VII.5.2)</p>
14	Malujemy <i>Pędzlem</i> w programie Paint	<ul style="list-style-type: none"> • rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie działania narzędzia <i>Pędzel</i> w edytorze grafiki Paint. – Rozwijanie umiejętności sprawnego malowania <i>Pędzlem</i> różnymi kolorami. – Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zna narzędzie <i>Pędzel</i>, – umie wykorzystać narzędzie <i>Pędzel</i> oraz paletę kolorów do malowania w edytorze grafiki Paint, – potrafi korzystać z podanej instrukcji, – zna zasady bezpieczeństwa dotyczące 	<p>VII.1.1) VII.1.2) VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.4.1) VII.5.1)</p>

		<p>rem i jego oprogramowaniem</p> <ul style="list-style-type: none"> • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie informacji na temat właściwego użytkowania urządzenia elektrycznego, jakim jest komputer. – Rozwijanie umiejętności prawidłowego i bezpiecznego wyłączenia komputera. – Doskonalenie umiejętności zachowania prawidłowej postawy ciała przy komputerze. – Rozwijanie umiejętności powtarzania sekwencji obrazków według podanego kodu. – Rozwijanie umiejętności układania w logicznym porządku poleceń instrukcji wyłączenia komputera. 	<p>użytkowania urządzeń elektrycznych,</p> <ul style="list-style-type: none"> – stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z urządzenia elektrycznego, jakim jest komputer, – potrafi bezpiecznie wyłączyć komputer, – wie, jak prawidłowo należy siedzieć przy komputerze, – tworzy sekwencje układu obrazków według podanego kodu, – układa w logicznym porządku polecenia instrukcji wyłączenia komputera. 	VII.5.2)
15	Malujemy aerografem w programie Paint	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie działania narzędzia <i>Aerograf</i> w edytorze grafiki Paint. – Rozwijanie umiejętności posługiwania się narzędziem <i>Aerograf</i> oraz paletą kolorów do wykonania rysunku. – Rozwijanie umiejętności korzystania z poznanych narzędzi programu Paint: <i>Ołówek</i>, <i>Pędzel</i>, <i>Zaznacz</i> oraz opcji <i>Przezroczyste tło</i>. – Utrwalenie wiadomości na temat narzędzi edytora grafiki Paint. – Doskonalenie umiejętności kolorowania i ozdabiania rysunków według wzoru. – Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku graficznego z wykonaną pracą. – Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – umie rysować po śladach, – zna narzędzie <i>Aerograf</i> i umie się nim posługiwać do malowania śniegu na obrazku, – korzysta z poznanych narzędzi programu Paint, – zna podstawowe narzędzia edytora grafiki Paint i potrafi wskazać ich ikony, – koloruje i ozdabia rysunki według wzoru, – zapisuje w pliku wykonaną pracę, – potrafi korzystać z podanej instrukcji. 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)
16	Rysujemy bałwanka	<ul style="list-style-type: none"> • rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera 	<ul style="list-style-type: none"> – Rozwijanie umiejętności porządkowania obrazków historyjki obrazkowej. – Poznanie pojęcia <i>owal</i>. – Poznanie działania narzędzia <i>Owal</i> edytora grafiki Paint. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – porządkuje obrazki historyjki obrazkowej, – rozumie znaczenia pojęcia <i>owal</i>, – zna narzędzie edytora Paint – <i>Owal</i>, 	VII.1.1) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2)

		<p>tera</p> <ul style="list-style-type: none"> • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem 	<ul style="list-style-type: none"> – Rozwijanie umiejętności wykorzystywania narzędzia <i>Owal</i> do rysowania bałwanka. – Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. – Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze i posługiwania się myszą. – Rozwijanie umiejętności porządkowania obrazków historyjki przedstawiających lepienie bałwanka. – Rozwijanie umiejętności układania w logicznym porządku poleceń opisujących, jak narysować bałwanka. – Zwrócenie uwagi na zachowanie zasad bezpieczeństwa podczas zabaw zimowych. 	<ul style="list-style-type: none"> – rysuje bałwanka za pomocą narzędzia <i>Owal</i>, – potrafi korzystać z podanej instrukcji, – potrafi zapisać wykonaną pracę w swoim folderze i samodzielnie posługuje się myszą, – porządkuje obrazki historyjki przedstawiającej lepienie bałwanka, – wymienia polecenia, które krok po kroku opisują, jak narysować bałwanka, – wie, jak należy bezpiecznie bawić się na świeżym powietrzu podczas zimy. 	
17	Rysujemy figury w programie Paint	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Utrwalenie wiadomości na temat znanych figur geometrycznych. – Poznanie działania narzędzi <i>Prostokąt</i> i <i>Linia</i> edytora grafiki Paint. – Poznanie działania klawisza Shift i jego umiejscowienia na klawiaturze. – Rozwijanie umiejętności rysowania koła, kwadratu i równej linii z wykorzystaniem narzędzi <i>Owal</i>, <i>Prostokąt</i> i <i>Linia</i> oraz klawisza Shift. – Rozwijanie umiejętności równoczesnego posługiwania się klawiszem Shift i lewym przyciskiem myszy. – Doskonalenie umiejętności kopiowania i wklejania fragmentów obrazka. – Doskonalenie umiejętności zapisywania pliku graficznego w swoim folderze. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – umie rozpoznawać figury na rysunku i rysować po śladach, – przelicza figury geometryczne wchodzące w skład obrazka, – wie, do czego służą narzędzia <i>Prostokąt</i> i <i>Linia</i> edytora grafiki Paint, – potrafi odnaleźć na klawiaturze klawisz Shift, – umie narysować koło, kwadrat i równą linię z wykorzystaniem narzędzia <i>Owal</i>, <i>Prostokąt</i> i <i>Linia</i>, trzymając wciśnięty klawisz Shift, – posługuje się jednocześnie klawiaturą i myszą komputerową, – kopiuje i wkleja elementy graficzne, – umie zapisać wykonaną pracę w swoim folderze. 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)

18	Grafika komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie pojęcia <i>grafika komputerowa</i>. – Poznanie różnych rodzajów grafiki komputerowej i jej zastosowania – Rozwijanie umiejętności segregowania grafiki ze względu na podaną cechę. – Doskonalenie umiejętności wykonywania rysunku w programie Paint i zapisywania pliku graficznego w swoim folderze. – Poznanie podstawowych zasad bezpiecznego korzystania z internetu. – Rozwijanie umiejętności korzystania z internetu. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie znaczenie pojęcia <i>grafika komputerowa</i>, – wie, gdzie wykorzystuje się grafikę komputerową, – umie segregować grafikę ze względu na podaną cechę, – korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki Paint do wykonania rysunku, – zapisuje plik graficzny w swoim folderze, – korzysta z internetu pod opieką nauczyciela, – zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z internetu. 	<p>VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1) VII.5.3)</p>
19	Pierwsze kroki w programie Paint 3D	<ul style="list-style-type: none"> • rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie pojęć: <i>2D, 3D</i>. – Wyjaśnienie różnicy pomiędzy figurami płaskimi i obiektami przestrzennymi. – Rozwijanie umiejętności uruchamiania edytora grafiki Paint 3D. – Poznanie okna edytora grafiki Paint 3D. – Poznanie działania narzędzia programu Paint 3D – <i>Kształty 3D</i>. – Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. – Rozwijanie umiejętności zmiany rozmiaru obiektów 3D, ich kolorowania i obracania. – Rozwijanie umiejętności cofania wykonanych czynności i zamykania okna edytora grafiki Paint 3D. – Rozwijanie umiejętności posługiwania się myszą komputerową. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie pojęcia: <i>2D, 3D</i>, – wie, czym się różnią figury płaskie i obiekty przestrzenne, – potrafi uruchomić edytor grafiki Paint 3D, – wie, jak wygląda okno edytora grafiki Paint 3D, – posługuje się narzędziem programu Paint 3D – <i>Kształty 3D</i>, – potrafi korzystać z podanej instrukcji, – umie zmienić rozmiar i kolor obiektu 3D oraz go obracać, – potrafi cofnąć wykonane czynności, – umie zamknąć okno edytora grafiki Paint 3D, – samodzielnie posługuje się myszą. 	<p>VII.1.3) VII.2.1) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>

20	Czyścimy rysunki	<ul style="list-style-type: none"> • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa • rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów 	<ul style="list-style-type: none"> – Rozwijanie spostrzegawczości poprzez wyszukiwanie elementów, które nie pasują do obrazka. – Poznanie działania narzędzia <i>Gumka</i> w edytorze grafiki Paint. – Poznanie sposobu cofania kolejnych czynności rysowania w programie Paint. – Rozwijanie umiejętności stosowania polecenia <i>Usuń</i> z podręcznego <i>Menu</i>. – Rozwijanie umiejętności usuwania fragmentów rysunku w programie Paint. – Poznanie sposobu wyczyszczenia całego obszaru rysowania. – Rozwijanie umiejętności stosowania klawisza Delete do usuwania elementów grafiki. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wyszukuje elementy, które nie pasują do obrazka, – potrafi posługiwać się narzędziem <i>Gumka</i> w edytorze grafiki Paint, – zna sposób cofania kolejnych czynności rysowania w programie Paint, – umie zastosować polecenie <i>Usuń</i> z podręcznego <i>Menu</i>, – umie wyczyścić cały obszar rysowania w edytorze grafiki Paint, – potrafi zastosować klawisz Delete do usuwania elementów grafiki, – wykonuje obrazek w edytorze grafiki Paint, – samodzielnie posługuje się myszą. 	<p>VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>
21	Poznajemy klawiaturę komputerową	<ul style="list-style-type: none"> • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa • rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie pojęcia <i>klawiatura komputerowa</i>. – Poznanie układu klawiszy z literami i klawiszy z cyframi oraz klawiszy Spacja i Enter na klawiaturze. – Poznanie działania narzędzia <i>Tekst</i> w edytorze grafiki Paint. – Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. – Poznanie działania narzędzia <i>Tekst</i> w programie Paint. – Rozwijanie umiejętności korzystania z klawiatury komputerowej. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy <i>klawiatura komputerowa</i>, – wie, gdzie na klawiaturze znajdują się klawisze z literami i cyframi oraz klawisze Spacja i Enter, – wie, jak działają klawisze Spacja i Enter, – potrafi korzystać z podanej instrukcji, – umie wstawić i przesunąć pole tekstowe, – posługuje się narzędziem programu Paint – <i>Tekst</i> do podpisywania obrazków, – używa klawiatury komputerowej do pisania liter i wyrazów. 	<p>VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>

22	Liczymy w programie Kalkulator	<ul style="list-style-type: none"> • rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie programu Kalkulator i określenie jego zastosowania. – Poznanie ikony programu Kalkulator. – Poznanie okna programu Kalkulator i jego podstawowych narzędzi. – Poznanie klawiszy numerycznych klawiatury komputera. – Poznanie sposobu uruchamiania programu Kalkulator poprzez analogię do uruchamiania programu Paint. – Rozwijanie umiejętności wykonywania działań matematycznych za pomocą Kalkulatora. – Rozwijanie umiejętności pisania cyfr i znaków matematycznych za pomocą klawiatury. – Doskonalenie techniki rachunkowej. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy program Kalkulator, – zna wygląd okna programu Kalkulator, – wykonuje działania matematyczne w oknie programu Kalkulator, – wie, gdzie się znajduje i jak działa klawiatura numeryczna, – zna podstawowe klawisze potrzebne do wykonywania obliczeń, – pisze cyfry i znaki matematyczne na klawiaturze, – rozwiązuje zadania matematyczne i wykonuje obliczenia z wykorzystaniem programu Kalkulator, – wie, jak uruchomić program Kalkulator. 	VII.1.3) VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)
23	Poznajemy edytor tekstu Word	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie edytora tekstu Microsoft Word oraz jego ikony. – Poznanie sposobu uruchamiania programu Microsoft Word dwoma sposobami. – Poznanie wyglądu okna programu Microsoft Word. – Poznanie roli paska narzędzi i paska menu oraz suwaków znajdujących się w oknie programu Microsoft Word. – Rozwijanie umiejętności układania wyrazów z rozsypanych liter. – Poznanie układu klawiszy z literami i klawiszy z cyframi na klawiaturze. – Rozwijanie umiejętności pisania wyrazów za pomocą klawiatury. – Rozwijanie umiejętności rozwiązywania krzyżó- 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wie, jak wygląda ikona programu Microsoft Word, – wie, do czego służy edytor tekstu, – umie uruchomić program Microsoft Word dwoma sposobami, – zna wygląd okna programu Microsoft Word, – potrafi wskazać pasek narzędzi, pasek menu oraz suwaki w oknie edytora tekstu Microsoft Word, – układa wyrazy z rozsypanych liter, 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)

			wek.	<ul style="list-style-type: none"> – pisze wyrazy i uzupełnia zdania za pomocą klawiatury, – rozwiązuje krzyżówkę. 	
24	Piszemy wielkimi literami	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie działania klawisza Caps Lock i jego umiejscowienia na klawiaturze. – Rozwijanie umiejętności wykorzystywania klawisza Caps Lock do pisania wielkich liter. – Rozwijanie umiejętności rozpoznawania, czy funkcja pisania wielkimi literami na klawiaturze jest włączona. – Rozwijanie umiejętności włączania i wyłączania funkcji pisania wielkimi literami przez wciśnięcie <i>klawisza</i> Caps Lock. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się klawiaturą i myszą komputerową. – Rozwijanie umiejętności pisania liter i wyrazów w edytorze tekstu Microsoft Word i zapisywania pliku w swoim folderze. – Utrwalenie zasad pisowni wyrazów wielką literą. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – potrafi wymienić czynności, które można wykonać za pomocą komputera, – wie, jak działa i do czego służy klawisz Caps Lock, – rozpoznaje, czy funkcja pisania wielkimi literami na klawiaturze jest włączona, – umie włączyć i wyłączyć funkcję pisania wielkimi literami, wciskając klawisz Caps Lock, – pisze wielkie litery oraz imiona dzieci w edytorze tekstu Microsoft Word za pomocą klawiatury, – zapisuje plik Microsoft Word w folderze, – zna zasady pisowni wyrazów wielką literą. 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)
25	Piszemy ukryte litery	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Utrwalenie znajomości układu klawiatury. – Poznanie działania prawego klawisza Alt i jego umiejscowienia na klawiaturze. – Poznanie sposobu pisania liter: <i>ą, ę, ł, ć, ń, ó, ś, ź, ż</i> za pomocą dwóch lub trzech klawiszy. – Rozwijanie umiejętności posługiwania się dwoma lub trzema klawiszami potrzebnymi do pisania polskich znaków literowych. – Doskonalenie umiejętności posługiwania się klawiaturą komputerową podczas pisania liter i wyrazów. – Rozwijanie umiejętności uzupełniania zdań wyrazami, pisania wyrazów i zdań w edytorze tekstu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – odkrywa, że nie wszystkie litery mają swoje odpowiedniki na klawiaturze komputerowej, – wie, jak działa i gdzie się znajduje prawy klawisz Alt na klawiaturze, – wie, jak zastosować dwa lub trzy klawisze do pisania liter: <i>ą, ę, ł, ć, ń, ó, ś, ź, ż</i>, – pisze na klawiaturze wyrazy zawierające polskie znaki literowe, – uzupełnia zdania wyrazami, pisze wyrazy i zdania w edytorze tekstu Microsoft Word za pomocą klawiatury, 	VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)

			<p>Microsoft Word.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą. 	<ul style="list-style-type: none"> – prawidłowo posługuje się klawiaturą i myszą. 	
26	Poznajemy Scratch	<ul style="list-style-type: none"> • rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów • programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem • przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie pojęć: <i>programowanie, język programowania</i>. – Poznanie zasad dotyczących korzystania z internetu. – Poznanie sposobu uruchamiania przeglądarki internetowej oraz edytora Scratch. – Poznanie elementów okna edytora Scratch. – Doskonalenie umiejętności korzystania z podanej instrukcji. – Wyjaśnienie, na czym polega programowanie wizualne, czyli układanie bloczków z poleceniami dla duszka. – Rozwijanie umiejętności programowania duszka i sprawdzania działania programu. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie znaczenie pojęć: <i>programowanie, język programowania</i>, – zna zasady dotyczące korzystania z internetu i stara się ich przestrzegać, – uruchamia okno przeglądarki internetowej pod opieką nauczyciela, – uruchamia edytor Scratch, – wskazuje elementy okna edytora Scratch (duszek, scena, bloczki, uruchamianie programu i zatrzymywanie jego działania), – wie, na czym polega wizualne programowanie (układanie bloczków z poleceniami dla duszka), – programuje duszka zgodnie z instrukcją i sprawdza działanie programu. 	<p>VII.1.1) VII.1.3) VII.2.1) VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2) VII.3.3) VII.5.3)</p>
26	Roboty wokół nas	<ul style="list-style-type: none"> • rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów • rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera • posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem 	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie pojęcia <i>robot edukacyjny</i>. – Poznanie informacji na temat <i>Jak roboty pomagają ludziom w pracy</i>. – Poznanie wyglądu robota Dash służącego do nauki programowania. – Doskonalenie umiejętności układania zdań na temat robotów. – Rozwijanie umiejętności łączenia elementów graficznych w jedną całość w programie Paint. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie pojęcie <i>robot edukacyjny</i>, – wie, do czego wykorzystywane są roboty, – umie wymienić czynności, w których roboty pomagają ludziom, – wie, do czego służy robot Dash, – układa zdania na temat robotów, – stosuje narzędzia programu Paint do łączenia elementów graficznych w jedną całość. 	<p>VII.1.3) VII.2.2) VII.3.1) VII.3.2)</p>
27–28	Powtarzamy	<ul style="list-style-type: none"> • rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów 	<ul style="list-style-type: none"> – Utrwalenie wiadomości o edytorze tekstu Microsoft Word i edytorze grafiki Paint. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje ikony programów Microsoft 	<p>VII.1.3) VII.2.2)</p>

	wiado- mości	<ul style="list-style-type: none"> rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> Utrwalenie znajomości narzędzi edytora grafiki Paint. Doskonalenie umiejętności rozpoznawania efektów użycia poszczególnych narzędzi edytora grafiki Paint. Rozwijanie umiejętności dokonywania właściwego doboru narzędzi komputerowych do określonych poleceń. Utrwalenie znajomości znaczenia skrótów klawiszowych dotyczących kopiowania i wklejania obrazków. Utrwalenie znajomości układu klawiatury komputerowej. Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową. Doskonalenie umiejętności rozwiązywania krzyżówki i testu wyboru. 	<p>Word i Paint,</p> <ul style="list-style-type: none"> wie, do czego służą wybrane narzędzia programu Paint, rozpoznaje ich ikony, wie, jak wyglądają efekty użycia poszczególnych narzędzi edytora grafiki Paint, zna nazwy elementów zestawu komputerowego i wie, jak utrzymać porządek na stanowisku komputerowym, wie, gdzie na klawiaturze znajdują się wybrane klawisze, zna skróty klawiszowe dotyczące kopiowania i wklejania obrazków, pisze wyrazy za pomocą klawiatury i posługuje się myszą komputerową, wykorzystuje poznane wiadomości w praktyce, rozwiązuje krzyżówkę i test wyboru. 	<p>VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1)</p>
29	Bawimy się i uczymy przy komputerze	<ul style="list-style-type: none"> rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa 	<ul style="list-style-type: none"> Poznanie pojęć: <i>gra stolikowa, gra komputerowa</i>. Poznanie zalet różnego rodzaju gier. Poznanie niebezpieczeństw, jakie niesie ze sobą spędzanie zbyt dużej ilości czasu przy komputerze. Utrwalanie znajomości ikon narzędzi edytora grafiki Paint. Utrwalanie znajomości elementów zestawu komputerowego. Utrwalanie znajomości przeznaczenia poznanych programów komputerowych. Rozwijanie umiejętności wykorzystania poznanych wiadomości w praktyce. Doskonalenie umiejętności sprawnego posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> rozumie pojęcia: <i>gra stolikowa, gra komputerowa</i>. zna zalety różnego rodzaju gier, wie, na jakie niebezpieczeństwa naraża się dziecko, które spędza przy komputerze zbyt dużo czasu, rozpoznaje ikony programu Paint, zna nazwy elementów zestawu komputerowego i wie, do czego służy każdy z nich, wie, do czego służą poznane programy komputerowe, sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą komputerową, rozwiązuje test typu <i>prawda-falsz</i>. 	<p>VII.1.3) VII.2.2) VII.2.3) VII.3.1) VII.3.2) VII.5.1) VII.5.2)</p>

			- Doskonalenie umiejętności rozwiązywania testu typu <i>prawda-falsz</i> .		
31-33					