

Ewa Jabłońska-Stefanowicz, Anna Kijo

KlikPlik 2

Plan pracy w klasie II

SZCZEGÓŁOWE CELE EDUKACYJNE, TREŚCI NAUCZANIA I ZAKŁADANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIŃ W KLASIE II.....	3
I ETAP EDUKACYJNY – EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA 3 GODZINY W CYKLU	4
KLASA II - 32 godz. (jedna godzina tygodniowo).....	4
N A S Z E W A Ź N E S P R A W Y (4 godz.)	4
L I C Z Y M Y (4 godz.)	6
R Y S U J E M Y (4 godz.).....	8
P O D R Ó Ź U J E M Y (3 godz.).....	10
P I S Z E M Y (5 godz.)	12
P R E Z E N T U J E M Y (5 godz.).....	15
Ś W I Ę T U J E M Y (7 godz.)	18
T U R N I E J O W O (2 godz.).....	21
K O N K U R S O W O (2 godz.).....	22

SZCZEGÓŁOWE CELE EDUKACYJNE, TREŚCI NAUCZANIA I ZAKŁADANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ W KLASIE II

Przygotowana tabela, zawierająca treści nauczania w klasie II, może być jednocześnie wykorzystana, jako plan pracy. Zaplanowano w niej realizację przewidzianych Programem nauczania treści w ciągu 32 godzin.

Dodatkowe 4 godziny przeznaczamy do dyspozycji nauczyciela i proponujemy w tym czasie udział w konkursach i turnieju.

I ETAP EDUKACYJNY – EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA

3 GODZINY W CYKLU

KLASA II - 32 godz. (jedna godzina tygodniowo)



N A S Z E W A Ź N E S P R A W Y (4 godz.)

Cele kształcenia i wychowania:

- **nabywanie umiejętności korzystania z zasobów komputera**
- **doskonalenie posługiwania się myszą komputerową**
- przypomnienie zasad pracy z komputerem
- kształcenie nawyków związanych z bezpiecznym korzystaniem z komputera
- nowe elementy zestawu komputerowego
- elementy pulpitu – okna, ikony, paski, kursor, elementy okna

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Osiągnięcia uczniów
1. Przy komputerze	Przypomnienie zasad właściwego zachowania w pracowni komputerowej i na stanowisku pracy Komunikacja użytkownika z komputerem (mysz, klawiatura)	Zna i rozumie zasady pracy z komputerem. Stara się ich przestrzegać.
		Wie, jaka jest prawidłowa postawa oraz bezpieczne zachowanie podczas pracy z komputerem. Potrafi uzasadnić, dlaczego.
		Potrafi posługiwać się myszą i klawiaturą.
2. Historia pewnego urządzenia	Urządzenia elektryczne wokół nas Krótka historia komputerów	Wie, które urządzenia są urządzeniami zasilanymi prądem.
		Potrafi rozróżnić urządzenia starsze od nowszych.
		Rozumie pojęcia <i>era komputerów</i> .
3. Kto tu rządzi?	Poznanie komputerowego środowiska pracy (system operacyjny i inne programy)	Rozumie termin środowisko (otoczenie).
		Wie, do czego służy system operacyjny.
		Zna nazwy najpopularniejszych systemów: <i>Windows, Mac OS i Linux</i> .
		Potrafi rozpocząć i zakończyć pracę z systemem (komputerem).
4. Patrzymy przez okno	Elementy okna Korzystanie z pasków, ikon, menu	Wie, że programy otwierają się w oknach.
		Zna i stosuje terminy: okna, paski, ikony, menu. Rozumie słowo <i>window</i> .
		Potrafi otworzyć program przy pomocy menu lub ikony. Umie samodzielnie uruchamiać i zamykać program TuxPaint.



L I C Z Y M Y (4 godz.)

Cele kształcenia i wychowania:

- **doskonalenie umiejętności pracy w programie TuxPaint**
- **nabycie umiejętności zapisywania daty**
- poznanie i zapamiętanie numerów alarmowych
- kształcenie umiejętności rozwiązywania oraz układania zadań z treścią
- doskonalenie umiejętności posługiwania się nazwami miesięcy i przyporządkowywania miesięcy do pór roku
- poznanie liczb rzymskich (od I do XII)
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania jednostek masy, długości, odległości
- kształcenie umiejętności porównywania wielkości, korzystanie ze znaków $<$, $>$, $=$
- nabycie umiejętności określania kierunków
- ćwiczenie umiejętności posługiwania się terminami: północ i południe

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Osiągnięcia uczniów
5. Ważne numery	Podawanie i zapisywanie w programie TuxPaint adresu zamieszkania i liczb.	W programie TuxPaint potrafi zapisać numery alarmowe.
		W programie TuxPaint potrafi napisać adres, kod pocztowy w postaci cyfr i liter.
		Potrafi wybrać kolor, wielkość i rodzaj czcionki.
		Potrafi użyć klawiszy Enter i spacji.
6. Dwunastu braci	Korzystanie z programu TuxPaint	Wie, ile miesięcy jest w roku. Zna ich nazwy. Kojarzy porę roku z miesiącami.
	Liczenie w zakresie 20	Zna liczby rzymskie od I do XII. Potrafi rozwiązać zagadkę zapisaną liczbami rzymskimi.
	Liczby rzymskie	Potrafi zapisać datę (np. urodzin).
7. Słoń i mrówka	Korzystanie z programu TuxPaint	Potrafi narysować w programie TuxPaint obiekty różniące się długością, wysokością.
	Porównywanie ciężaru i pojemności	Zna pojęcia: <i>kilogram</i> , <i>litr</i> . Potrafi odczytywać masę przedmiotu.
	Zaznaczanie liczb na osi liczbowej	Zna znaki: $<$, $>$, $=$. Potrafi zapisać równości i nierówności oraz je zilustrować.
8. Drogowskazy	Korzystanie z programu TuxPaint	Rozpoznaje kierunki: <i>góra</i> , <i>dół</i> , <i>lewa</i> , <i>prawa</i> .
	Wskazywanie kierunku	Wie, jak wygląda <i>plan</i> , <i>mapa</i> . Zna pojęcie <i>legenda</i> .
	Podawanie i porównywanie odległości	Wie, gdzie na mapie Polski jest <i>północ</i> , a gdzie <i>południe</i> .
		Potrafi korzystać i samodzielnie narysować mapę.



R Y S U J E M Y (4 godz.)

Cele kształcenia i wychowania:

- **doskonalenie umiejętności pracy w programie TuxPaint**
- **nabywanie umiejętności korzystania z wybranych narzędzi prostego edytora grafiki (np. Paint)**
- **nabywanie umiejętności projektowania wzorów (przedmiotów)**
- **rozwijanie zainteresowań sztuką – projektowanie witraży**
- **nabywania umiejętności dostrzegania i projektowania kształtów i wzorów symetrycznych**
- **ćwiczenie umiejętności komunikowania własnych odczuć i opinii**
- **nabywanie umiejętności słuchania opinii innych**
- **wdrażanie do aktywności twórczej**

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Osiągnięcia uczniów
9. W krzywym zwierciadle	Korzystanie z programu TuxPaint Wyrażanie własnych opinii i słuchanie opinii innych	Zna określenia: <i>ładny, brzydki</i> i potrafi uzasadnić adekwatność ich użycia.
		Potrafi zniekształcać obrazy z wykorzystaniem narzędzi programu TuxPaint.
		Wie, co to jest karykatura.
10. Gra w kolory	Barwy i desenie na tkaninach Kompozycja	Wie, co znaczą: <i>faktura, barwa, deseń, odcień</i> .
		Umie nazwać i rozpoznać kolory.
		Potrafi rozpoznać nastrój utworu plastycznego i muzycznego.
		Potrafi wskazać w pracy kolegi to, co mu się podoba.
11. Okna-obrazy	Korzystanie z narzędzi prostego edytora grafiki (np. Paint) Zapisywanie pliku.	Zna słowo <i>witraż</i> . Wie, jak się go tworzy. Zna przykłady wspaniałych witraży i nazwiska ich twórców.
		Potrafi zaprojektować obrazek-witraż.
		Wie, do czego służy edytor grafiki (np. Paint), zna podstawowe narzędzia i wie, jak go uruchomić.
		Potrafi zapisać pracę wykonaną w edytorze grafiki (np. Paint).
12. Co widzisz?	Korzystanie z prostego edytora grafiki (np. Paint)	Zna termin <i>martwa natura</i> . Potrafi narysować kompozycję.
		Potrafi używać modułu pisania w edytorze grafiki (np. Paint).
		Potrafi wstawić do obrazka dodatkowe elementy.



P O D R Ó Ź U J E M Y (3 godz.)

Cele kształcenia i wychowania:

- **nabywanie umiejętności korzystania z przeglądarki internetowej**
- **doskonalenie umiejętności poruszania się po stronach WWW**
- uświadamianie zagrożeń związanych z korzystaniem z Internetu
- ćwiczenie umiejętności znajdowania potrzebnych informacji
- kształcenie umiejętności notowania wybranych informacji
- wdrażanie do interesowania się książkami
- doskonalenie umiejętności wypowiedzenia się

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Osiągnięcia uczniów
14. Szamie, otwórz się!	Funkcje i zastosowanie programów do przeglądania stron WWW	Wie, do czego służą przeglądarki internetowe.
		Zna nazwy i loga kilku przeglądarek internetowych.
		Wie, w którym miejscu w programie wpisuje się adres strony internetowej.
		Potrafi wpisać adres strony WWW i korzystać z zasobów sieciowych.
13. Szukamy informacji	Zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu	Wie, jak bezpiecznie korzystać z Internetu.
	Przeglądanie stron internetowych dedykowanych dzieciom	Potrafi poruszać się po stronach WWW.
		Potrafi znaleźć informacje w Internecie.
		Zna strony WWW, przeznaczone dla dzieci.
15. Ciekawe miejsca	Korzystanie z ze stron WWW w poszukiwaniu ciekawych miejsc i informacji	Zna nazwy kilku wielkich budowli. Potrafi rozpoznać ich kształt.
		Z pomocą nauczyciela potrafi przeglądać zasoby na stronach WWW.
		Wie, że w Internecie można zwiedzać ciekawe miejsca.



P I S Z E M Y (5 godz.)

Cele kształcenia i wychowania:

- **kształcenie umiejętności pracy w edytorze tekstu**
- **znajdowanie błędów literowych i poprawianie ich**
- **doskonalenie umiejętności pisania małych i dużych liter za pomocą klawiatury**
- **nabywanie umiejętności pisania liter ze znakami diakrytycznymi**
- **ćwiczenie umiejętności czytania wyrazów i prostych zdań**
- **nabywanie umiejętności tworzenia rodzin wyrazów**
- **ćwiczenia ortograficzne**

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Osiągnięcia uczniów
16. Papuga	Poznanie i korzystanie z podstawowych funkcji edytora tekstu Rodzaje zdań Prawidłowa intonacja	Potrafi rozróżnić zdania <i>oznajmujące, pytające, rozkazujące</i> (napisane i wysłuchane).
		Słucha i powtarza wysłuchany tekst, zachowując odpowiednią intonację.
		Potrafi interpretować znaki: kropka, znak zapytania, wykrzyknik.
		Wie, do czego służy edytory tekstu.
		Potrafi uruchomić edytor tekstu. Umie wpisać za pomocą klawiatury prosty tekst.
17. e-pisanie	Pisanie w edytorze tekstu (przepisywanie, pisanie z pamięci)	Potrafi uzupełnić tekst naklejkami, a następnie go przepisać w edytorze tekstu..
		Potrafi używać klawisza Shift i Alt.
		Potrafi zapisać plik w edytorze tekstu.
18. Co słyhać w książkach?	Zasady pisania tytułów książek, nazwisk autorów Rodziny wyrazów	Zna tytuły popularnych książek (lektur).
		Potrafi prawidłowo napisać tytuły (wielkie litery, cudzysłów).
		Zna podstawowe zasady edycji tekstów.
		Potrafi utworzyć rodzinę wyrazów.
		Potrafi wymyślić i zapisać wyrazy naśladowujące różne dźwięki.

19. Skąd wiadomo, że...?	Korzystanie ze słowników i encyklopedii dla dzieci, w tym komputerowych (multimedialnych)	Zna kolejność liter w alfabecie.
		Potrafi zapamiętać, w jakim słowniku sprawdza się poprawność ortograficzną.
		Wie, do czego służą encyklopedie.
		Wie, gdzie można znaleźć słowniki i encyklopedie.
20. Kiedy to było?	Wyrazy używane kiedyś i ich współczesne odpowiedniki Zasady ortograficzne	Potrafi rozpoznać i nazwać stroje z przeszłych wieków.
		Zna znaczenie wyrazów używanych dawniej.
		Umie w skupieniu wysłuchać i zrozumieć treść audycji.
		Potrafi określić czas akcji.
		Potrafi stosować podstawowe zasady edycji tekstu.
		Zna podstawowe zasady ortografii.



P R E Z E N T U J E M Y (5 godz.)

Cele kształcenia i wychowania:

- **doskonalenie umiejętności pracy w programie TuxPaint**
- **nabywanie umiejętności korzystania z wybranych narzędzi prostego edytora grafiki (np. Paint)**
- **doskonalenie umiejętności projektowania znaków**
- **kształcenie umiejętności tworzenia dokumentów i ich zapisywania**
- **nabywanie umiejętności poruszania się w strukturze plików i folderów**
- nabywanie umiejętności mówienia o własnych upodobaniach i uważnego słuchania innych
- kształcenie umiejętności słuchania, rozumienia i zapamiętywania wysłuchanego tekstu
- poszerzanie słownictwa
- rozwijanie spostrzegawczości i logicznego myślenia
- wdrażanie do aktywności twórczej

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Osiągnięcia uczniów
21. Kronika naszej klasy	Kronika szkoły i pamiętnik Ważne wydarzenia klasowe	Wie, co to jest <i>kronika klasy</i> i <i>pamiętnik</i> . Wie, do czego one służą.
		Potrafi wybrać ciekawe zdarzenia z życia klasy.
		Potrafi napisać krótką notatkę do kroniki.
		Umie przyporządkować komentarze do zdjęć.
22. Wielkie dzieła	Korzystanie z narzędzi i opcji prostego edytora grafiki (np. Paint) Dzieła plastyczne, muzyczne, filmowe, dzieła przyrody	Wie, jak wygląda pomnik F. Chopina w Łazienkach. Wie, kim był F. Chopin.
		Zna nazwiska polskich twórców, wie, czym się zajmowali.
		Korzysta ze stron WWW, poświęconej dziełom sztuki i przyrody.
23. W świecie dźwięków	Korzystanie z opcji programu TuxPaint Rozpoznawanie i naśladowanie dźwięków	Wie, że niektórym „pieczątkom” w programie TuxPaint towarzyszą dźwięki.
		Potrafi rozpoznać różne instrumenty i je nazwać.
		Potrafi rozpoznać dźwięki wydawane przez różne instrumenty.
		Rozumie pojęcie: <i>rytm</i> . Potrafi powtórzyć proste rytmy i wzory rytmiczne.
		Wie, co to jest alfabet migowy, w programie TuxPaint potrafi wstawić i odczytać kilka znaków.
24. U lekarza	Części ciała człowieka	Umie nazwać części ciała człowieka.

	Lekarze różnych specjalności	Rozumie potrzebę wizyt u lekarza i stomatologa.
	Dbanie o własne zdrowie	Wie, jak sam może dbać o własne zdrowie. Zna zasady racjonalnego żywienia i właściwego trybu życia.
		W edytorze tekstu potrafi napisać przepis na zdrowe danie.
25. Pod ochroną	Projektowanie odznaki dla miłośnika przyrody	Wie, jak dbać o przyrodę. Zna pojęcie <i>ekologia</i> , <i>miłośnik przyrody</i> .
		Potrafi w programie Paint połączyć, w jednym dokumencie, tekst z rysunkiem.
	Ochrona przyrody	Potrafi podać przykłady zwierząt i roślin, będących pod ochroną.
		Wie, jak na co dzień można dbać o środowisko.



Ś W I Ę T U J E M Y (7 godz.)

Cele kształcenia i wychowania:

- **doskonalenie umiejętności pracy w programie TuxPaint**
- **nabywanie umiejętności korzystania z narzędzi prostego edytora grafiki (np. Paint)**
- **nabywanie umiejętności korzystania z przeglądarki internetowej**
- **kształcenie umiejętności łączenia tekstu z obrazkami**
- **doskonalenie umiejętności pisania liter i cyfr za pomocą klawiatury**
- **kształcenie umiejętności pisania w edytorze dłuższych tekstów**
- uświadomienie, że jesień to czas zbiorów, docenienie darów natury oraz wysiłków rolników
- nabywanie umiejętności rozpoznawania drzew
- ćwiczenie zapamiętywania tekstów piosenek i wierszy
- kształcenie wrażliwości muzycznej
- ośmielanie do publicznych występów
- wdrażanie do kultywowania tradycji ludowych i szkolnych
- uświadamianie niebezpieczeństw, uczenie bezpiecznych zachowań

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Osiągnięcia uczniów
26. Jesienią, jesienią...	Narzędzia i opcje prostego edytora grafiki (np. Paint)	Zna pojęcia: <i>plony, dary natury, żniwa, uprawy, żywność ekologiczna, nawozy</i> .
	Rozpoznawanie drzew po kształcie i kolorze ich liści, po owocach	W programie TuxPaint lub edytorze grafiki (np. Paint) potrafi wykonać kompozycję z liści.
		Wie, jak zaprezentować swoją pracę, oglądać i oceniać prace innych.
27. Święto szkoły	Strona internetowa szkoły	Zna adres internetowy szkoły i wie, jakie informacje można tam znaleźć.
	Pracownicy szkoły	Wie, kim był patron szkoły. Potrafi powiedzieć o nim kilka zdań. Zna historię szkoły.
	Patron szkoły	Wie, kto jest potrzebny w szkole (prezentacja postaci: <i>dyrektor, sekretarka, nauczyciel, pedagog, kucharz, woźna...</i>).
		Potrafi zredagować podziękowania, wykorzystując edytor tekstu.
28. Dobrze ci życzę	Redagowanie życzeń	Pielęgnowanie zwyczaju składania lub przesyłania świątecznych życzeń.
	Tworzenie okolicznościowych obrazków	Potrafi uzupełnić obrazek tekstem.
		Potrafi wysłuchać, zrozumieć i dokończyć opowiadanie.
		Wie, co to są formy grzecznościowe.
29. Dzień Babci i Dziadka	Przygotowywanie upominku	Potrafi dokończyć zdania.
	Zainteresowania bliskich	Wie, czym interesują się dziadkowie.
	Rysowanie według instrukcji	Zna i rozumie pojęcia: <i>węższy – szerszy, ciemniejszy – jaśniejszy, dłuższy – krótszy</i> .
30. Dzień Bezpiecznego	Zapoznanie z informacjami na temat	Wie, gdzie znaleźć informacje na temat: Jak bezpiecznie korzystać z Internetu.

Internetu	bezpiecznego korzystania z Internetu	Zna i stosuje zasady bezpieczeństwa w Internecie.
	Oglądanie stron WWW, korzystanie z gier	Wie, że w Internecie można znaleźć gry i zabawy.
		Potrafi podać nazwy gier i powiedzieć, w którą lubi grać.
31. Topimy marzannę	Narzędzia i opcje programu TuxPaint i prostego edytora grafiki (np. Paint)	Wie, jakie tradycje i obrzędy kultywuje się w naszym kraju (<i>marzanna, śmigus-dyngus, prima aprilis</i>).
		Wie, jak obchodzi się święta w innych krajach.
	Ludowe tradycje związane z odejściem zimy	Potrafi narysować marzannę.
		Potrafi znaleźć rozwiązanie w różnych grach.
32. Jedziemy na wycieczkę	Uzupełnianie tabeli tekstem i kolorem	Rozumie potrzebę wypoczynku – w ciągu dnia, w weekend, w ferie i wakacje.
	Planowanie odpoczynku	Umie uzupełniać tabelę (kalendarz) tekstem i wstawić obrazki.
	Troska o bezpieczeństwo	Potrafi zaznaczyć w kalendarzu miesiące wakacyjne i przerwy świąteczne.
		Potrafi sporządzić listę przedmiotów potrzebnych podczas wyjazdu.
		Zna miejsca w Polsce, które warto odwiedzić.
		Wie, co to znaczy <i>zachowywać się bezpiecznie</i> .

Dodatkowo proponujemy cztery jednostki lekcyjne do wyboru i dyspozycji nauczyciela:



T U R N I E J O W O (2 godz.)

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Osiągnięcia uczniów
33. Żółtodziób czy Mistrz	Psychozabawa Udzielanie odpowiedzi na zadane pytania	Potrafi czytać ze zrozumieniem.
		Potrafi ocenić, jakim jest użytkownikiem komputera.
		Wie, jak udzielać odpowiedzi.
		Wie, co oznacza słowo <i>psychozabawa</i> .
34. Omnibus	Czytanie ze zrozumieniem Udzielanie odpowiedzi na zadane pytania	Potrafi czytać ze zrozumieniem.
		Potrafi odpowiadać poprawnie na pytania.
		Wie, jak udzielać odpowiedzi.
		Wie, co oznacza słowo <i>turniej</i> .



K O N K U R S O W O (2 godz.)

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Osiągnięcia uczniów
35. Świat pod lupą	Udział w konkursie Kompozycja graficzna	Potrafi powiększać i zmniejszać obiekty w programie TuxPaint. Umie zapisać dokument w programie TuxPaint.
		Wie, jak łączyć na rysunku pieczątki.
		Wie, co oznacza pojęcie <i>kompozycja</i> .
		Potrafi rysować z wyobraźni.
		Potrafi poprosić o pomoc w wysłaniu pracy na konkurs.
36. Oto moja klasa	Udział w konkursie Nagrywanie audycji	Potrafi powiedzieć parę słów o swojej klasie. Umie nagrać audycję.
		Wie, jak należy w ciekawy sposób opowiedzieć o wydarzeniach związanych z klasą.
		Rozumie instrukcję i wykonuje według niej pracę.
		Potrafi zaprezentować swoją pracę innym.
		Potrafi poprosić o pomoc w wysłaniu pracy na konkurs.