

**KlikPlik**  
**Zajęcia komputerowe w klasach I-III**  
**szkoły podstawowej**

**Plan pracy do klasy I**

I. SZCZEGÓŁOWE CELE EDUKACYJNE, TREŚCI NAUCZANIA I ZAKŁADANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ W KLASIE I.....	2
I ETAP EDUKACYJNY – EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA 3 GODZINY W CYKLU .....	3
DLA KLASY I (jedna godzina tygodniowo).....	3
S T A R T U J E M Y (3 godz.).....	3
R Y S U J E M Y (6 godz.).....	6
P I S Z E M Y (6 godz.) .....	10
L I C Z Y M Y (5 godz.) .....	14
P O D R Ó Ź U J E M Y (3 godz.).....	18
Ś W I Ę T U J E M Y (7 godz.) .....	21
K O N K U R S O W O (2 godz.).....	25
T U R N I E J O W O (1 godz.).....	26

## **I. SZCZEGÓŁOWE CELE EDUKACYJNE, TREŚCI NAUCZANIA I ZAKŁADANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ W KLASIE I**

Przygotowana tabela, zawierająca treści nauczania w klasie I, może być jednocześnie wykorzystana, jako plan pracy. Zaplanowano w niej realizację przewidzianych Programem nauczania treści w ciągu 30 godzin.

Dodatkowe 3 godziny przeznaczamy do dyspozycji nauczyciela i proponujemy w tym czasie udział w konkursach i turnieju.

### **Zbiórca wykaz skrótów:**

- TPP – treści nauczania, zawarte w Podstawie programowej
- P – poziom podstawowy
- PP – poziom ponadpodstawowy

## **I ETAP EDUKACYJNY – EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA**

### **3 GODZINY W CYKLU**

---

**DLA KLASY I (jedna godzina tygodniowo)**



**S T A R T U J E M Y (3 godz.)**

#### **Cele kształcenia i wychowania:**

- zapoznanie się z zasadami pracy z komputerem
- uświadomienie konieczności dbania o prawidłową postawę ciała podczas pracy z komputerem
- kształcenie nawyków związanych z bezpiecznym korzystaniem z komputera
- poznanie elementów zestawu komputerowego
- nabywanie umiejętności korzystania z zasobów komputera – otwieranie płyty CD
- ćwiczenie sprawnego posługiwania się myszą komputerową (klikanie, przeciąganie)
- kształcenie umiejętności prawidłowego rozpoznawania i odczytywania różnych znaków

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Propozycja poziomu wymagań
1. W nowej pracowni	Zasady właściwego zachowania w pracowni komputerowej i na stanowisku pracy	Ćw. 1	Zna i rozumie zasady pracy przy komputerze. Stara się ich przestrzegać.	T8. 1) 2) 3) T9.2) a) b)	P
		Ćw. 2	Potrafi ocenić i zaznaczyć na obrazku prawidłową postawę i zachowanie się przy komputerze.		P
	Korzystanie z klawiszy ze strzałkami oraz myszy komputerowej (klikanie pojedyncze i podwójne, przeciąganie)	Ćw. 3	Potrafi rozpoznać, jakie przedmioty nie powinny znaleźć się w bliskim otoczeniu komputera i powiedzieć, dlaczego. Potrafi uruchomić płytę CD i wybrać zabawę, klikając jej nazwę.		P
		Ćw. 1, 2, 3	Wie, jaka jest prawidłowa postawa oraz bezpieczne zachowanie podczas pracy z komputerem. Potrafi uzasadnić, dlaczego.		PP
	Otwieranie pliku z płyty CD	Na deser 1	Potrafi poruszać się na ekranie za pomocą klawiszy ze strzałkami.		PP
		Na deser 2	Potrafi klikać, przeciągać i klikać podwójnie obiekty na ekranie. Wie, że muchomory to grzyby niejadalne.		PP
2. Komputer i spółka	Elementy zestawu komputerowego	Ćw. 1	Wie, z czego składa się zestaw komputerowy.	T8. 1) 2) 3)	P
		Ćw. 2	Potrafi przeciągać elementy myszką i zbudować z elementów (obrazków urządzeń) zestaw komputerowy.		P
		Ćw. 3	Wie, jak nazywają się urządzenia, które współdziałają z komputerem. Potrafi je rozpoznawać.		P
		Ćw. 3	Potrafi rozpoznać urządzenia, które można podłączyć do komputera. Zna ich nazwy.		PP
		Na deser 1	Potrafi zapamiętać wygląd podstawowych elementów zestawu komputerowego i połączyć w pary elementy tego samego rodzaju.		PP
		Na deser 2	Potrafi przygotować i ułożyć puzzle z rysunkiem zestawu komputerowego.		PP

<b>3. Co mówią znaki?</b>	<p>Odczytywanie znaczenia rysunków, piktogramów, znaków informacyjnych</p> <p>Kulturalne zwracanie się z prośbą o pomoc</p>	Ćw. 1	Potrafi rozpoznać i nazwać różne znaki informacyjne.	<p><b>T8. 1)</b></p> <p>T9. 2) c)</p> <p>T11.1) 4) 5)</p>	P
		Ćw. 2	Potrafi w skupieniu wysłuchać nagrania i zrozumieć jego sens.		P
		Ćw. 2	Wie, jak poprosić o pomoc. Umie dopasować numery do obrazków.		PP
		Ćw. 3	Zna wybrane znaki drogowe i potrafi je prawidłowo umieścić na skrzyżowaniu.		P
		Na deser 1	Wie, co oznaczają wybrane znaki. Potrafi przyporządkować znak do obrazka. Potrafi powiedzieć, gdzie, w jakich sytuacjach i dlaczego się je stosuje.		PP



## **R Y S U J E M Y (6 godz.)**

### **Cele kształcenia i wychowania:**

- ćwiczenie umiejętności korzystania z zasobów płyty CD
- nabywanie umiejętności mówienia o własnych upodobaniach i uważnego słuchania innych
- kształcenie umiejętności słuchania, rozumienia i zapamiętywania wysłuchanego tekstu
- nabywanie i doskonalenie umiejętności kolorowania obrazka
- kształcenie umiejętności korzystania z wybranych narzędzi programu TuxPaint
- kształcenie umiejętności rozpoznawania podstawowych figur geometrycznych
- rozwijanie spostrzegawczości i logicznego myślenia
- wdrażanie do aktywności twórczej

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Pozycja poziomu wymagań
4. To lubię!	Komunikowanie swoich odczuć i potrzeb	Ćw. 1	Potrafi wskazać ulubione i nieulubiane potrawy i zajęcia. Wie, jak oddać graficznie stopnie przysłówków: bardzo, bardziej, najbardziej.	T8. 1) T1. 1) a)	P
			Potrafi opowiedzieć o swoich upodobaniach na forum klasy.		PP
	Słuchanie i rozumienie tekstów dotyczących zainteresowań innych dzieci	Ćw. 2	Potrafi uważnie słuchać. Rozumie sens wysłuchanego nagrania. Umie przyporządkować hobby do imienia.		P
			Umie uzasadnić dokonany wybór. Potrafi opowiedzieć o swoich zainteresowaniach.		PP
	Kolorowanie obrazka według instrukcji	Ćw. 3	Wie, na czym polega kolorowanie według podanego kodu. Potrafi precyzyjnie ustawiać kursor myszy.		P
			Wie, z jakimi przyborami ćwiczy gimnastyczka. Potrafi powiedzieć, jakie inne sporty można uprawiać i jakie przybory i przyrządy do tego wykorzystywać.		PP
	Czytanie wyrazów, objaśnianie sensu popularnego powiedzenia	Na deser 1	Potrafi uważnie słuchać. Rozumie treść wiersza.		PP
Na deser 2		Wie, co znaczy słowo <i>przestroga</i> . Potrafi przeczytać pojedyncze wyrazy i złożyć je w zdanie. Potrafi wyjaśnić powiedzenie: <i>Co za dużo, to niezdrowo</i> .	PP		
5. W morskich głębinach	Korzystanie z narzędzi i opcji programu TuxPaint ( <i>Pieczęć, Rysuj, Gumka, różne kształty pędzli, różne tła</i> )	Ćw. 1	Wie, do czego służy program TuxPaint. Potrafi go uruchomić, wybrać nowe tło do rysunku według wzoru. Wie, gdzie znajdują się narzędzia programu. Potrafi używać narzędzia <i>Pieczęć</i> .	T8. 1) T4. 1)	P
			Potrafi dobrać odpowiednie pieczętki do tematu ćwiczenia. Potrafi stworzyć kompozycję <i>Podwodny świat</i> .		PP
	Ćw. 2	Wie, jak wybrać inne tło do obrazka. Potrafi używać narzędzia <i>Rysuj</i> . Potrafi zakończyć pracę z programem.	P		
		Zna różne kształty <i>pędzli</i> i potrafi je stosować. Potrafi zmieniać kolor pędzla. Potrafi uruchomić wyobraźnię do stworzenia rysunku na zadany temat. Potrafi używać narzędzia <i>Gumka</i> .	PP		

	Środowiska, w których żyją zwierzęta	Ćw. 3	Wie, co to jest <i>labirynt</i> i rozumie reguły poruszania się po nim.		P
			Wie, co to znaczy <i>dzikie zwierzęta</i> . Potrafi podać ich przykładowe nazwy, wie, gdzie żyją, i jak zdobywają pożywienie.		PP
	Rozpoznawanie zasady tworzenia ciągu obrazków	Na deser 1	Potrafi uzupełnić ciąg obrazków, dostrzegając prawidłowości w wyglądzie kolejnych elementów. Potrafi logicznie myśleć.		PP
6. Kolorowe kształty	Korzystanie z narzędzi i opcji programu TuxPaint ( <i>Kształty, Cofnij, Ponów</i> )  Tworzenie kompozycji z różnych figur geometrycznych	Ćw. 1	Potrafi korzystać z narzędzia <i>Kształty</i> . Rozpoznaje i zna nazwy podstawowych figur geometrycznych. Potrafi używać narzędzia <i>Gumka</i> .	T8. 1) T4. 1)	P
			Potrafi używać narzędzi <i>Cofnij, Ponów</i> .		PP
		Ćw. 2	Potrafi zaprojektować szlaczek z figur geometrycznych.		P
			Potrafi obracać figury.		PP
		Ćw. 3	Potrafi wysłuchać tekstu ze zrozumieniem i narysować obrazek według podanej instrukcji.		PP
		Na deser 1	Potrafi rysować figury różnej wielkości i w odpowiednich kolorach i ustawiać je we właściwych miejscach.		PP
		Na deser 2	Potrafi z figur ułożyć kompozycję tematyczną.		PP
7. Jakie to zwierzę?	Rozpoznawanie gatunków zwierząt, ich śladów i środowisk, w których żyją	Ćw. 1	Potrafi rozpoznać zwierzęta, widząc na obrazkach tylko ich fragmenty.	T8. 1) T6. 1) a)	P
		Ćw. 2	Potrafi rozpoznać na obrazkach zwierzęta, widząc tylko ich fragmenty. Wie, jak wykonać takie obrazki w programie TuxPaint.		P
			Potrafi przygotować zgadywanke <i>Jakie to zwierzę?</i>		PP
	Ćw. 3	Potrafi połączyć w pary zwierzęta i ich środowiska życiowe.	P		
		Umie podać nazwy zwierząt i określić, gdzie żyją.	PP		

		Na deser 1	Wie, jakie ślady pozostawiają niektóre zwierzęta i potrafi je rozpoznać. Potrafi narysować różne ślady.		
8. Projektujemy domy	Wykorzystanie znanych i nowych narzędzi i opcji programu TuxPaint ( <i>Magia, Wypełnij</i> ) do projektowania budowli  Rozwiązywanie krzyżówki, odczytywanie hasła	Ćw. 1	Stosując odpowiednie narzędzia, potrafi zaprojektować otoczenie wybranych budowli.	T8. 1)  T4. 1)	P
			Umie stosować narzędzie <i>Magia</i> .		PP
		Ćw. 2	Potrafi zaplanować ustawienie mebli w pokoju i uzasadnić swoje decyzje.		P
		Ćw. 3	Potrafi używać narzędzi <i>Magia</i> .		P
			Wie, gdzie znajduje się narzędzie <i>Wypełnij</i> i potrafi je stosować.		PP
		Na deser 1	Potrafi rysować z wyobraźni.		PP
		Na deser 2	Wie, jak wstawiać litery do pól krzyżówki. Potrafi ją rozwiązać i odczytać hasło.		PP
9. W teatrze	Czytanie informacji na bilecie	Ćw. 1	Potrafi odczytać i zaznaczyć miejsce na widowni według informacji zapisanych na bilecie.	T8. 1) 2) 3)  T4. 2) 3) T7. 1) c)	PP
		Ćw. 2	Rozumie znaczenie podstawowych terminów związanych z teatrem. Potrafi je znaleźć na rysunku, rozpoznaje tytuł przedstawienia.		P
	Ćw. 3	Zna bajkę <i>Jaś i Małgosia</i> . Wie, co oznacza zwrot <i>dostać rolę</i> .	P		
		Wie, jakie rekwizyty można wykorzystać w inscenizacji bajki <i>Jaś i Małgosia</i> . Umie je narysować.	PP		
	Dobieranie stroju do okazji	Na deser 1	Wie, jak stosownie się ubrać, wychodząc do teatru lub na uroczyste spotkanie.		PP



## **P I S Z E M Y (6 godz.)**

### **Cele kształcenia i wychowania:**

- ćwiczenie umiejętności czytania prostych wyrazów
- znajdowanie błędów literowych i poprawianie ich
- doskonalenie umiejętności podziału wyrazu na sylaby
- ćwiczenie umiejętności tworzenia i rozwiązywania rebusów
- rozpoznawanie kształtów okrągłych i podłużnych
- nabywanie umiejętności pisania małych i dużych liter za pomocą klawiatury
- rozbudzanie zainteresowań książkami
- uczenie ostrożności i przewidywania skutków własnych działań

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Pozycja poziomu wymagań
10. Zabawy z literkami	Składanie wyrazu z liter Znajdowanie błędów	Ćw. 1	Potrafi wstawiać brakujące litery.	T8. 1) T1. 2) a) b) d)	P
		Ćw. 2	Potrafi znaleźć zbędne litery.		P
		Ćw. 3	Potrafi rysować i ozdabiać litery.		P
			Umie wykorzystywać narzędzie <i>Caligraphy</i> .		PP
		Na deser 1	Potrafi odgadnąć, jaki rysunek jest kolejny w ciągu.		PP
		Na deser 2	Potrafi tworzyć nowe słowa, wymieniając litery.		PP
11. Na sportowo	Podział wyrazu na sylaby Układanie wyrazu z sylab	Ćw. 1	Potrafi rozpoznać te same sylaby, występujące w różnych wyrazach.	T8. 1) T1. 2) a) b) d)	P
		Ćw. 2	Potrafi odszukać słowa w podanym ciągu liter. Wie, co oznacza meta, a co start.		P
			Zna pojęcie <i>slalom</i> . Potrafi go wyznaczyć (narysować) powiedzieć, w jakich dyscyplinach sportowych występuje.		PP
		Na deser 1	Zna zasady gry w domino. Potrafi je ułożyć.		PP
		Na deser 2	Zna nazwy statków powietrznych, potrafi utworzyć te nazwy z sylab.		PP

12. Wymyślamy rebusy	Rozwiązywanie rebusów  Zastępowanie wyrazów obrazkami	Ćw.1	Wie, jak rozwiązuje się rebusy różnych typów.	T8. 1)  T1. 2) a) b) d)	P
		Ćw. 2	Potrafi samodzielnie rozwiązywać rebusy.		P
		Ćw. 3	Potrafi wymyślić i ułożyć rebusy.		PP
		Na deser 1	Potrafi wybrać i wstawić obrazki do wysłuchanego tekstu. Potrafi przeczytać tekst z wstawionymi obrazkami.		PP
13. Jemy owoce	Rozpoznawanie owoców i warzyw  Pisanie ich nazw	Ćw.1	Potrafi odróżnić owoce podłużne od okrągłych.	T8. 1)  T1. 2) a) b) d)	P
		Ćw. 2	Ze zbioru owoców i warzyw umie wybrać warzywo. Potrafi tworzyć kompozycje z liter i obrazków.		P
		Ćw. 3	Umie uruchomić film. Potrafi na podstawie filmu i własnych doświadczeń uporządkować czynności związane z przygotowaniem konfitur domowym sposobem.		P
		Na deser 1	Zna nazwy owoców egzotycznych. Potrafi je znaleźć.		PP
		Na deser 2	Potrafi rysować z wyobraźni wybrane części owoców.		PP
14. Czytamy	Poznanie imion bohaterów bajek  Pisanie słów za pomocą klawiatury	Ćw. 1	Potrafi zapamiętać, jakie książki czytały dzieci. Umie uzupełnić zdania obrazkami. Potrafi przeczytać ułożone zdania.	T8. 1)  T1. 2) a) b) c) d) e)	P
		Ćw. 2	Zna bohaterów popularnych bajek. Potrafi korzystać z narzędzia <i>Tekst</i> . Potrafi pisać litery za pomocą klawiatury.		P
			Potrafi pisać za pomocą klawiatury wielkie litery. Wie, do czego służy klawisz <i>Shift</i> . Potrafi robić odstepy między wyrazami. Zna klawisz <i>Spacja</i> . Wie, co należy zrobić, aby rozpocząć pisanie w następnej linijce. Zna klawisz <i>Enter</i> i potrafi go stosować.		PP
		Na deser 1	Potrafi ułożyć obrazki w właściwej kolejności i utworzyć historyjkę obrazkową. Potrafi odczytać hasło i objaśnić, co ono oznacza.		PP

15. A co, jeśli...	Przykłady sytuacji niebezpiecznych dla dziecka  Pisanie prostych zdań za pomocą klawiatury	Ćw. 1	Umie uważnie słuchać tekstu czytanego przez nauczyciela. Potrafi napisać rozwiązania zagadek (krótkie wyrazy) za pomocą klawiatury.	T8. 1) T5. 6)	P
		Ćw. 2	Potrafi uzupełnić proste zdania i napisać je za pomocą klawiatury.		P
		Ćw. 3	Umie w skupieniu obejrzeć film. Potrafi powiedzieć, na czym polega bezpieczna jazda na rowerze, rolkach, deskorolce.		P
			Wie, co to są <i>odblaski</i> i do czego służą. Potrafi zaprojektować i narysować znaczek odblaskowy.		PP
		Na deser 1	Potrafi odkryć, jakiego wyrazu brakuje w ciągu.		PP



## L I C Z Y M Y (5 godz.)

### Cele kształcenia i wychowania:

- kształcenie umiejętności rozwiązywania oraz układania zadań z tekstem
- ćwiczenie umiejętności zapisywania podstawowych znaków działań oraz liczb w zakresie do 10
- ćwiczenie umiejętności prawidłowego zapisywania działań matematycznych
- doskonalenie umiejętności dobierania liczby do określonych elementów obrazka
- nabywanie umiejętności ustawiania liczb i obrazków od najmniejszych do największych
- nabywanie umiejętności rysowania kolorowych linii o określonej długości
- wdrażanie do uważnego słuchania i zapamiętywania wysłuchanych informacji
- ćwiczenie umiejętności odczytywania oraz zaznaczania godzin na zegarze

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Pozycja poziomu wymagań
16. Kupujemy	Zapisywanie działań matematycznych  Formułowanie treści zadań  Liczenie w zakresie do 10	Ćw. 1	W programie TuxPaint potrafi napisać podstawowe znaki działań + - =. Potrafi rozwiązać i ułożyć proste działania, manipulując obiektami.	T8. 1)  T7. 2) a) b) d) T7. 3) a) T7. 4) a)	P
		Ćw. 2	Potrafi sformułować treści zadań do przygotowanych obrazków i napisać działania w podręczniku.		P
			Potrafi wymyślić zadania i w programie TuxPaint przygotować do nich obrazki.		PP
		Ćw. 3	Potrafi dodawać w zakresie 10.		P
			Wie, jakie produkty powinno się jeść na śniadanie.		PP
		Na deser 1	Potrafi wymyślić i przygotować obrazki, w których można ukryć różne cyfry.		PP
Na deser 2	Potrafi rozpoznać w zbiorze liczb liczbę niepasującą do pozostałych i podać zasadę.	PP			
17. Liczymy nogi	Liczenie w zakresie 10  Zapisywanie działań w programie	Ćw. 1	Potrafi rozpoznać zwierzę po jego nogach. Potrafi połączyć słowo z obrazkiem.	T8. 1)  T7. 2) a) b) c)	P
		Ćw. 2	Potrafi dopasować obrazek do liczby.		P
		Ćw. 3	W programie TuxPaint potrafi przygotować obrazki do działań i je rozwiązać.		P
			W programie TuxPaint potrafi pisać liczby.		PP
		Na deser 1	Potrafi dodawać i odejmować w zakresie 10. Rozumie zasadę, według której należy pokolorować obrazek motyla.		PP

18. Porównujemy	Porównywanie długości, wielkości, liczebności	Ćw. 1	Potrafi narysować w Programie TuxPaint linie o określonym kolorze i długości. Potrafi według instrukcji wypełniać pola kolorem.	T8. 1) T7. 1) a) b) T7. 2) c)	P
			Zna pojęcia: <i>krótszy, dłuższy, najdłuższy, równy</i> i potrafi porównywać długość pasków. Umie uzupełniać tekst z lukami.		PP
		Ćw. 2	Potrafi ustawić obiekty w podanym porządku i odczytać hasło. Potrafi ustawić wyniki działań tak, aby były coraz mniejsze.		P
			Wie, jaki jest związek haseł: <i>Lokomotywa</i> i <i>Tuwim</i> .		PP
		Ćw. 3	Umie dorysować elementy do gotowego obrazka według instrukcji.		P
Na deser 1	Potrafi narysować robota według instrukcji.	PP			
19. Prognoza pogody	Zaznaczanie i odczytywanie temperatur  Zjawiska atmosferyczne	Ćw. 1	Potrafi słuchać ze zrozumieniem komunikatów o pogodzie.	T8. 1) T6. 2) a) b) T7. 3) d)	P
			Potrafi zapamiętać i zaznaczyć na rysunkach termometrów podane w komunikatach temperatury. Wie, do jakich pór roku należą poszczególne miesiące.		PP
		Ćw. 2	Potrafi na mapie rozpoznać kontury Polski. Umie odczytać temperaturę na termometrze. Umie pokolorować obiekty według instrukcji.		P
			Wie, jaki kontynent został przedstawiony na mapie i jakie kraje oznaczono kolorami. Potrafi powiedzieć, w którym kraju jest zimniej, a w którym cieplej i wyjaśnić, dlaczego.		PP
		Na deser 1	Zna nazwy wybranych zjawisk atmosferycznych. Potrafi uzupełnić krzyżówkę i odczytać hasło.		PP

<b>20. Na zegarze</b>	Rozpoznawanie czasu na zegarach wskazówkowym i cyfrowym  Plan dnia	Ćw. 1	Potrafi wstawić w programie TuxPaint rysunek zegara.	T8. 1)  T1. 1) a)	P
			Umie zaznaczyć na zegarze godziny ze swego planu dnia. Potrafi opowiedzieć, ile czasu poświęca na określone działania (sen, naukę, odpoczynek).		PP
		Ćw. 2	Potrafi odczytać godzinę na zegarze i na tej podstawie potrafi ustalić kolejność wykonywania czynności.		P
		Ćw. 3	Umie zaznaczyć na zegarze podane godziny.		P
		Na deser 1	Umie odczytać i połączyć w pary tę samą godzinę podaną na zegarze elektronicznym i wskazówkowym.		PP
		Na deser 2	Umie uważnie wysłuchać nagrania, zapamiętać informację i ją podać.		PP



## **P O D R Ó Ź U J E M Y (3 godz.)**

### **Cele kształcenia i wychowania:**

- zapoznanie się z podstawowymi pojęciami dotyczącymi sieci Internet
- nabywanie umiejętności poruszania się po stronach WWW
- poznawanie zagrożeń związanych z korzystaniem z Internetu
- ćwiczenie umiejętności układania zdań z pojedynczych wyrazów
- poznanie zawartości wybranych stron internetowych
- poznanie symboli narodowych i symboli Unii Europejskiej

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Pozycja poziomu wymagań
<b>21. Początek podróży</b>	Terminy związane z siecią Internet  Elementy strony WWW  Przeglądanie bezpiecznych stron WWW	Ćw. 1	Zna i rozumie pojęcia związane z siecią Internet: <i>surfowanie, sieć, internauta, strona WWW</i> .	T8. 1) 3)  T1. 1) a)	P
			Potrafi rozwiązać wykreślankę i odczytać hasło.		PP
		Ćw. 2	Umie wybrać i zaznaczyć odpowiedź.		P
			Potrafi powiedzieć, do czego jeszcze może służyć Internet.		PP
		Ćw. 3	Zna podstawowe przyciski, służące do poruszania się po stronach WWW.		P
			Potrafi poruszać się po stronach WWW.		PP
Na deser 1	Zna strony WWW dla dzieci.	PP			
<b>22. Podróżujemy bezpiecznie</b>	Zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu  Przeglądanie bezpiecznych stron WWW	Ćw. 1	Potrafi odszukać na stronie linki (hiperłącza).	T8. 1) 2) 3)  T5. 5)	P
		Ćw. 2	Na podstawie filmu potrafi powiedzieć, jakie zagrożenia może napotkać w Sieci. Umie ułożyć z części postaci Sieciaków.	P	
			Potrafi napisać imiona bohaterów filmu.	PP	
		Ćw. 3	Potrafi odkryć zasadę i ułożyć z rozsypanki wyrazowej zdania.	P	
			Umie przeczytać zdania. Potrafi powiedzieć, czego one dotyczą i przed czym przestrzegają.	PP	

		Na deser 1	Wie, kto to są Sieciuchy i co symbolizują w Sieci. Potrafi poruszać się po labiryncie z przeszkodami.		PP
		Na deser 2	Zna bezpieczne strony WWW dla dzieci i rodziców.		PP
23. Podróż po Polsce i Europie	Internet jako źródło informacji  Podstawowe wiadomości o Polsce i Europie	Ćw. 1	Potrafi korzystać z interaktywnej strony WWW (przesuwać obiekty).	T8. 1) 3)  T1. 1) a) T3. 6) T5. 7) 8)	P
			Wie, co na mapie oznaczają kolory: niebieski, żółty, zielony, pomarańczowy.		PP
		Ćw. 2	Z pomocą nauczyciela potrafi przeglądać zasoby na stronie WWW. Zna symbole narodowe.		P
			Potrafi samodzielnie przeglądać zasoby na stronie WWW. Potrafi rozpoznawać różne regiony Polski i o nich opowiadać.		PP
		Ćw. 3	Wie, że w Internecie są strony o Polsce, przeznaczone dla dzieci.		P
			Potrafi przeczytać i wysłuchać informacji zawartych na stronie WWW. Umie o tym opowiedzieć.		PP
		Ćw. 4	Umie wybrać region, który chciałby odwiedzić, i potrafi to uzasadnić.		PP
Na deser 1	Wie, że Polska leży w Europie. Zna symbole Unii Europejskiej. Potrafi korzystać z interaktywnych gier internetowych.	PP			



## Ś W I Ę T U J E M Y (7 godz.)

### Cele kształcenia i wychowania:

- doskonalenie umiejętności kulturalnego przedstawiania się i bezpiecznego zawierania nowych znajomości
- poznanie zaawansowanych możliwości programu TuxPaint
- nabywanie umiejętności przygotowania pokazu obrazków
- kształcenie umiejętności budowania dłuższych, wielozdaniowych wypowiedzi
- kształcenie umiejętności uważnego słuchania nagrań i wypowiedzi innych
- doskonalenie umiejętności pisania liter i cyfr za pomocą klawiatury
- poznawanie technik przygotowywania obrazków okolicznościowych
- doskonalenie umiejętności projektowania wzorów, kartek, zaproszeń
- wdrażanie do kultywowania tradycji ludowych i narodowych
- kształcenie umiejętności wyrażania swoich potrzeb i pragnień

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Pozycja poziomu wymagań
24. Poznajmy się	Zasady właściwego przedstawiania się i współpracy z innymi  Tworzenie kompozycji z liter	Ćw. 1	Wie, jak należy się przedstawić w zależności od okoliczności. Wie, na co trzeba uważać, zawierając nowe znajomości.	T8. 1) T5. 1) 2)	P
			Potrafi się przedstawiać i rozpocząć rozmowę.		PP
		Ćw. 2	W programie TuxPaint potrafi wykonać kompozycję z liter.		P
			W programie TuxPaint potrafi użyć efektów specjalnych. Wie, jak zaprezentować swoją pracę i oglądać prace innych.		PP
		Ćw. 3	Potrafi wybrać prawidłową odpowiedź. Umie liczyć i jest spostrzegawczy.		P
			Potrafi prawidłowo odpowiedzieć na wszystkie pytania.		PP
		Na deser 1	Umie znaleźć i zaznaczyć ukryte wśród innych liter imiona dzieci. Potrafi je przeczytać.		PP
25. Bawimy się w Halloween	Tradycje innych kultur  Zaawansowane narzędzia programu TuxPaint	Ćw. 1	Potrafi uważnie słuchać. Zna tradycje związane z Halloween.	T8. 1) T5. 1) 2) 3)	P
			Umie opowiedzieć swoimi słowami o przygodach dzieci.		PP
		Ćw. 2	Zna symbole Halloween. Potrafi narysować rysunek, na którym znajdują się podane elementy (rodzaj, liczba).		P
			Potrafi użyć i rozumie działanie narzędzia <i>Negatyw</i> . Umie podać przykład jego zastosowania.		PP
		Na deser 1	Wie, jak można się przebrać na Halloween.		PP

26. Białe święta	Równoliczność zbiorów  Bożonarodzeniowe zwyczaje	Ćw. 1	Wie, co znaczy <i>po równo</i> . Potrafi podzielić zbiór na trzy części.	T8. 1)  T1. 1) a) T3. 5)	P
			Rozumie, co to znaczy <i>podzielić się z innymi</i> .		PP
		Ćw. 2	Umie przeczytać tekst, potrafi wybrać obrazki przedmiotów i uzupełnić nimi tekst.		P
			Potrafi sprecyzować, o czym marzy i co chciałby dostać w prezencie.		PP
		Ćw. 3	Potrafi wybrać odpowiednie symbole i narysować świąteczny obrazek według wzoru.		P
			Potrafi wybrać odpowiednie symbole i narysować świąteczny obrazek z wyobraźni.		PP
		Na deser 1	Zna popularne kolędy i wie, kiedy się je śpiewa.		PP
Na deser 2	Potrafi znaleźć różnice na dwóch obrazkach.	PP			
27. Prezent dla...	Kompozycje z kwiatów  Projektowanie pokazu slajdów	Ćw.1	W programie TuxPaint potrafi ułożyć bukiet z kwiatów oraz napisać, dla kogo jest przeznaczony.	T8. 1)  T1. 1) a)	P
		Ćw. 2	Potrafi zaprojektować zgadywanke. Zna działanie narzędzi <i>Zapisz</i> i <i>Otwórz</i> . Potrafi zapisać dokument. Umie dopasować tło do obrazka.		P
			Potrafi wybrać slajdy i uruchomić pokaz. Zna narzędzia <i>Pokaż</i> i <i>Wróć</i> .		PP
		Na deser 1	Potrafi z dowolnych elementów zaprojektować i narysować ramkę.		PP

28. Wielkanocne zwyczaje	Ludowe tradycje związane z Wielkanocą  Zaawansowane narzędzia i opcje programu	Ćw. 1	Wie, jakie wielkanocne tradycje i obrzędy kultywuje się w naszym kraju.	T8. 1)  T1. 1) a) T7. 1) f)	P
		Ćw. 2	Potrafi w programie TuxPaint narysować palmę wielkanocną. Umie używać narzędzia <i>Rysuj</i> .		P
			Potrafi zastosować narzędzia <i>Lustro</i> i <i>Odwróć</i> . Wie, kiedy podczas rysowania można ich użyć i jak one zmieniają rysunek.		PP
		Ćw. 3	Potrafi przygotować koszyczek wielkanocny.		P
			Wie, co to jest <i>święconka</i> , i potrafi powiedzieć, dlaczego święci się pokarmy.		PP
		Na deser 1	Potrafi narysować kontur jajka. Umie zaprojektować i narysować wzór oraz pokolorować pisanekę według własnego pomysłu.		PP
29. Moje święto	Szacowanie wieku ludzi i obiektów  Projektowanie zaproszenia	Ćw. 1	Potrafi oszacować wiek obiektów (przedmiotów, zwierząt i ludzi) umieszczonych na obrazkach. Umie określić w latach swój wiek.	T8. 1)  T1. 2) f)	P
		Ćw. 2	W programie TuxPaint potrafi zaprojektować i wykonać zaproszenie, wstawiając tekst i obrazki.		P
			Potrafi do ozdabiania liter używać kilku efektów specjalnych. Umie ładnie rozplanować tekst i obrazki.		PP
		Na deser 1	Potrafi znaleźć pary obiektów tego samego rodzaju.		PP
		Na deser 2	Potrafi znaleźć na obrazku ukryte elementy.		PP
		Na deser 3	Umie wybrać i otworzyć grę edukacyjną. Potrafi w nią zagrać.		PP

30. Moi bliscy	Pisanie z użyciem klawiatury	Ćw. 1	Potrafi rysować portrety osób. Umie odnaleźć i wstawić pieczętkę „ <i>dymek</i> ”. Potrafi wpisać do „ <i>dymku</i> ” krótki tekst, korzystając z klawiatury. Potrafi użyć klawiszy <i>Shift</i> , <i>Spacja</i> , <i>Enter</i> . Umie zapisać dokument w programie TuxPaint.	T8. 1) T1. 1) a) T5. 3)	P
			Wie, kim są i co lubią narysowane osoby. Potrafi wykorzystać różne kolory tła i przygotować kilka portretów.		PP
	Prezentowanie bliskich	Ćw. 2	Potrafi oglądać zapisane dokumenty. Umie przygotować i uruchomić pokaz slajdów.		P
			Potrafi zaprezentować swoją pracę innym.		PP
	Projektowanie i uruchamianie pokazu slajdów	Na deser 1	Wie, jak utworzyć pary obrazków. Potrafi powiedzieć, jakie hobby mają przedstawione tam osoby.		PP

Dodatkowo proponujemy trzy jednostki lekcyjne do wyboru i dyspozycji nauczyciela:



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

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Pozycja poziomu wymagań
31. Maska	Udział w konkursie Projektowanie maski i rekwizytów teatralnych	1.	Potrafi powiększać i zmniejszać obiekty w programie TuxPaint. Umie zapisać dokument w programie TuxPaint.	T8. 1)	P
			Wie, jaką rolę w przedstawieniu chciałby zagrać.	T1. 1) a) T5. 3)	P
			Wie, co oznacza pojęcie <i>zdrowa rywalizacja</i> .		P

			Potrafi rysować z wyobraźni.		PP
			Potrafi poprosić o pomoc w wysłaniu pracy na konkurs.		P
32. Przepis na krasnoludki	Udział w konkursie  Rysowanie według instrukcji	2.	Potrafi rysować i wstawiać obrazki w programie TuxPaint. Umie zapisać dokument w programie TuxPaint.	T8. 1) T1. 1) a) T5. 3)	P
			Wie, co to jest przepis i składniki przepisu.		P
			Rozumie instrukcję i wykonać według niej pracę.		P
			Potrafi zaprezentować swoją pracę innym.		PP
			Potrafi poprosić o pomoc w wysłaniu pracy na konkurs.		P



### T U R N I E J O W O (1 godz.)

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Pozycja poziomu wymagań
33. Bajka o myszce Lusi	Słuchanie i czytanie ze zrozumieniem  Uzupełnianie tekstu na podstawie wysłuchanych informacji	1.	Potrafi uważnie słuchać tekstu czytanego przez nauczyciela.	T8. 1) T1. 1) a) T5. 3)	P
			Potrafi ocenić prawdziwość zdań zamieszczonych w podręczniku.		P
			Potrafi wykonać pracę według instrukcji.		P
			Wie, co oznacza słowo <i>turniej</i> .		P