

# **Plan wynikowy**

## **do realizacji informatyki w szkole podstawowej na poziomie klasy IV**

opracowany na podstawie podręcznika:

*Grażyna Koba, Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa IV,  
MIGRA, Wrocław 2017*

nauczyciel: Barbara Ciwis-Gawarzyńska i Mirosława Hajzyk

rok szkolny: 2018/19

## Temat 1. Praca z programem komputerowym

Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			
		Uczeń:	Uczeń:			
1.	<b>Praca z programem komputerowym – uruchamiamy programy</b>	<p>zna podstawowe zasady bezpiecznej pracy z komputerem;</p> <p>uruchamia program z wykazu programów w menu <b>Start</b> i poprawnie kończy pracę programu;</p> <p>zna zasady korzystania z menu programu;</p> <p>tworzy prosty rysunek w programie Paint;</p> <p>z pomocą nauczyciela zapisuje rysunek w pliku w folderze domyślnym</p>	<p>uruchamia program komputerowy i kończy jego pracę w wybrany przez siebie sposób;</p> <p>porównuje menu w różnych wersjach programu Paint, wskazując podobieństwa i różnice;</p> <p>tworzy rysunek, używając wybranych narzędzi programu Paint;</p> <p>uruchamia program Kalkulator i wykonuje proste obliczenia</p>	<p>temat 1. z podręcznika (str. 5-14);</p> <p>ćwiczenia 1-7 (str. 7-13);</p> <p>pytania 1-13 (str. 14);</p> <p><b>dla zainteresowanych</b></p> <p>zadanie 9. i 10. (str. 15)</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, dyskusja, ćwiczenia, praca z podręcznikiem</p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i></p> <p><i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor grafiki [...]) na swoim komputerze [...], wykazując się przy tym umiejętnościami:</i></p> <p><i>a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi [...]</i></p> <p><i>III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</i></p> <p><i>1) b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;</i></p>
2.	<b>Praca z programem komputerowym – korzystamy z edytora grafiki</b>	<p>tworzy rysunki w programie Paint, korzystając m.in. z narzędzi <b>Prostokąt, Elipsa (Owal) i Wypełnij kolorem</b>;</p> <p>z pomocą nauczyciela zapisuje rysunek w pliku w folderze domyślnym</p>	<p>samodzielnie tworzy rysunki, korzystając z wybranych narzędzi programu Paint;</p> <p>odszukuje potrzebne opcje programu Paint;</p> <p>projektuje rysunki według własnego pomysłu;</p> <p>zapisuje rysunek w pliku w folderze domyślnym</p>	<p>temat 1. z podręcznika (str. 14-15);</p> <p>zadania 1-3 (str. 14);</p> <p>zadania 4-8 (str. 15) – trzy do wyboru;</p> <p><b>dla zainteresowanych</b></p> <p>zadania 11. i 12. (str. 15);</p> <p><b>uwaga:</b> zadania niewykonane na lekcji można polecić do wykonania w domu</p>	<p>praca z podręcznikiem, samodzielne rozwiązywanie zadań</p>	<p><i>V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</i></p> <p><i>1) posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;</i></p>

## Temat 2. Korzystamy z edytora tekstu

Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			
		Uczeń:	Uczeń:			
3.	<b>Korzystamy z edytora tekstu – zasady pisania tekstu</b>	<p>wymienia podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze;</p> <p>pisze prosty tekst, korzystając z edytora tekstu;</p> <p>zapisuje wielkie litery i polskie znaki diakrytyczne (ą, ć, ę, ł, ń, ó, ś, ź, ż);</p> <p>z pomocą nauczyciela poprawia tekst;</p> <p>zapisuje dokument tekstowy w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela</p>	<p>pisze tekst w edytorze tekstu;</p> <p>potrafi samodzielnie usunąć błędnie napisane znaki</p>	<p>temat 2. z podręcznika (str. 16-19);</p> <p>ćwiczenia 1-3 (str. 17-19);</p> <p>pytania 1-7 (str. 23);</p> <p>zadanie 3. (str. 24)</p>	<p>krótkie wprowadzenie, ćwiczenia, praca z podręcznikiem</p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i></p> <p><i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu i grafiki [...]) na swoim komputerze [...], wykazując się przy tym umiejętnościami:</i></p> <p><i>b) tworzenia dokumentów tekstowych [...]</i></p> <p><i>III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</i></p> <p><i>1) b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia,</i></p>

4.	<p><b>Korzystamy z edytora tekstu – wykonujemy operacje na oknie programu</b></p>	<p>pracuje z dwoma oknami programów uruchomionych jednocześnie;</p> <p>wymienia podobne elementy okien programów: edytora grafiki i edytora tekstu;</p> <p>stosuje metodę <b>przeciągnij i upuść</b> do zmiany rozmiaru i położenia okna</p>	<p>samodzielnie zwiija okna programów do przycisków na pasku zadań i ponownie je rozwija;</p> <p>wyjaśnia na konkretnym przykładzie użycie metody <b>przeciągnij i upuść</b>;</p> <p>sprawnie umieszcza okna sąsiadująco na ekranie</p>	<p>temat 2. z podręcznika (str. 19-23);</p> <p>ćwiczenia 4-9 (str. 19-23);</p> <p>pytania 8-10 (str. 23);</p> <p><b>dla zainteresowanych</b> zadanie 6. (str. 24)</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, praca z podręcznikiem</p>	<p><i>porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;</i></p> <p><i>2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):</i></p> <p><i>d) organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.</i></p> <p><i>IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:</i></p> <p><i>3) respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;</i></p> <p><i>V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</i></p> <p><i>1) posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;</i></p>
----	---	--	---	---	---	--

5.	<p><b>Korzystamy z edytora tekstu – zadania</b></p>	<p>pisze teksty składające się z kilku zdań, stosując poznane zasady pisania tekstu;</p> <p>tworzy rysunki w edytorze grafiki;</p> <p>pracuje z dwoma uruchomionymi programami; wykonuje operacje na oknie programu, minimalizuje okna programów, zmienia położenie okien</p>	<p>tworzy rysunki według swojego pomysłu,</p> <p>pisze kilka zdań w edytorze tekstu, m.in. opisuje samodzielnie utworzony rysunek;</p> <p>zna dwa sposoby usuwania znaku w tekście</p>	<p>temat 2. z podręcznika (str. 24)</p> <p>zadanie 1. (str. 24);</p> <p>zadania 2., 4. i 5. (str. 24) – dwa do wyboru;</p> <p><b>dla zainteresowanych</b></p> <p>zadanie 7. (str. 24);</p> <p><b>uwaga:</b> zadania niewykonane na lekcji można polecić do wykonania w domu</p>	<p>praca z podręcznikiem; samodzielne wykonywanie zadań</p>	
----	---	---	--	---	---	--

### Temat 3. Tworzymy rysunek, zmieniamy go i zapisujemy zmiany

Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			
		Uczeń:	Uczeń:			
5.	<b>Tworzymy rysunek, zmieniamy go i zapisujemy zmiany – korzystamy z narzędzi do malowania</b>	<p>zapoznaje się z przykładowym problemem i analizuje sposób jego rozwiązania, korzystając z podręcznika;</p> <p>tworzy rysunek, korzystając z narzędzi <b>Aerograf i Pędzel</b>;</p> <p>korzysta z możliwości wyboru <b>koloru pierwszego planu i koloru tła</b>;</p> <p>przeogląda strukturę folderów w celu odzyskania i otwarcia pliku;</p> <p>tworzy własne foldery;</p> <p>zapisuje rysunek w pliku w utworzonym folderze</p>	<p>analizuje sytuacje problemową i samodzielnie szuka rozwiązania;</p> <p>wyjaśnia, dlaczego należy zapisać dokument na nośniku pamięci masowej;</p> <p>swobodnie porusza się po strukturze folderów, aby odszukać potrzebny plik;</p> <p>dobiera odpowiednio nazwę folderu do jego zawartości;</p> <p>samodzielnie zapisuje rysunek w pliku w określonym folderze;</p> <p>potrafi utworzyć rysunek według własnego pomysłu</p>	<p>temat 3. z podręcznika (str. 25-31);</p> <p>ćwiczenia 1-6 (str. 26-31);</p> <p>pytania 1-10 (str. 37);</p> <p>zadania 1-5 (str. 37-38) – dwa do wyboru;</p> <p><b>dla zainteresowanych</b></p> <p>zadania 16. i 18. (str. 39)</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia, praca z podręcznikiem</p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i></p> <p><i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor grafiki [...]) na swoim komputerze [...], wykazując się przy tym umiejętnościami:</i></p> <p><i>a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi [...] uzupełnia grafikę tekstem;</i></p> <p><i>III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</i></p> <p><i>1) b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;</i></p>
7.	<b>Tworzymy rysunek, zmieniamy go i zapisujemy zmiany – uzupełniamy grafikę tekstem</b>	<p>zapoznaje się z przykładowym problemem i analizuje sposób jego rozwiązania, korzystając z podręcznika;</p> <p>wprowadza napisy w obszarze rysunku – ustala parametry czcionki takie, jak: krój,</p>	<p>analizuje sytuacje problemową i samodzielnie szuka rozwiązania;</p> <p>odszukuje i odczytuje rysunek zapisany w pliku w wybranym folderze, wprowadza zmiany i ponownie zapisuje rysunek;</p>	<p>temat 3. z podręcznika (str. 32-37);</p> <p>ćwiczenia 7-11 (str. 33-36);</p> <p>pytania 11-16 (str. 37);</p> <p>zadania 6-10 (str. 38) – dwa do wyboru;</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia, praca z podręcznikiem</p>	<p><i>2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):</i></p> <p><i>d) organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.</i></p>

		rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie; odpowiednio zmienia kolor tła;  odszukuje i odczytuje rysunek zapisany w pliku w folderze domyślnym, wprowadza zmiany i ponownie zapisuje rysunek pod tą samą nazwą	korzysta ze skrótu klawiaturowego do zapisywania zmian w pliku pod tą samą nazwą;  wyjaśnia, dlaczego dla zachowania różnych rysunków w tym samym folderze należy zapisać je w plikach o różnych nazwach;  potrafi narysować ilustracje do tekstu i utworzyć rysunek według własnego pomysłu	<b>dla zainteresowanych</b> zadania 17. i 19. (str. 39)		
8.	<b>Tworzymy rysunek, zmieniamy go i zapisujemy zmiany – zadania</b>	samodzielnie wykonuje rysunki na zadany temat, używając poznanych narzędzi;  zapisuje rysunki w plikach w utworzonym folderze	potrafi narysować ilustracje do tekstu i utworzyć rysunek według własnego pomysłu;  samodzielnie odszukuje opcje menu programu Paint, w celu wykonania konkretnej czynności	temat 3. z podręcznika (str. 38-39);  zadania 11-15 (str. 38-39);  <b>dla zainteresowanych</b> zadania 20-22 (str. 39);  <b>uwaga:</b> zadania niewykonane na lekcji można polecić do wykonania w domu	praca z podręcznikiem, rozwiązywanie zadań;  <b>dodatkowe pliki proponowane do wykonania zadań:</b> zadanie 11 (str. 38) – <i>T3_z11_znaki.bmp</i>	
9.	<b>Sprawdzian</b>	–	–	Tematy 1-3 z podręcznika	sprawdziany (tradycyjne lub elektroniczne)	–

### Temat 5-8. Poznajemy środowisko programowania

Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności	Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
-----------	--------------	-----------------------	--	---	---------------------

		podstawowe	rozszerzające			
		Uczeń:	Uczeń:			
10. - 19.	<p><b>Realizacja innowacji pedagogicznej</b></p> <p><b>Programujemy w języku Scratch z zastosowaniem układu Arduino Uno</b></p>	<p>posługuje się programem Snap4Arduino, tworząc skrypty wg poleceń;</p> <p>pisze proste programy używając podstawowych poleceń według opisu</p> <p>objaśnia przebieg działania programów;</p> <p>modyfikuje program, zgodnie z opisem</p> <p>korzystając z opisu ustala operacje, które powinny być ujęte w blok, oraz liczbę powtórzeń;</p> <p>wie, w jaki sposób zapewnić czytelność programu</p> <p>dobiera odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;</p> <p>potrafi poprawić swój program, aby działał zgodnie z założeniami (zgodnie z treścią zadania);</p> <p>zapisuje program w pliku</p>	<p>buduje/modyfikuje scenariusze według własnego pomysłu;</p> <p>potrafi podać różnicę między skryptami</p> <p>odnajduje dodatkowe możliwości programu</p> <p>tworzy programy na zadany temat i według własnego pomysłu;</p> <p><b>testuje na komputerze swój program pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie go poprawia</b></p> <p>potrafi zastosować wybrane właściwości w zadaniach;</p> <p>potrafi modyfikować program, stosując powtarzanie poleceń</p> <p><b>samodzielnie tworzy programy stosując powtarzanie</b></p>	<p><i>I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:</i></p> <p><i>2) formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na:</i></p> <p><i>c) sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;</i></p> <p><i>3) w algorytmicznym rozwiązywaniu problemu wyróżnia podstawowe kroki: określenie problemu i celu do osiągnięcia, analiza sytuacji problemowej, opracowanie rozwiązania, sprawdzenie rozwiązania problemu dla przykładowych danych, zapisanie rozwiązania w postaci schematu lub programu.</i></p> <p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i></p> <p><i>1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:</i></p> <p><i>b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</i></p> <p><i>2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;</i></p>		

## Temat 4. Metody stosowane w komputerowym rysowaniu

Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			
		Uczeń:	Uczeń			
21	<b>Metody stosowane w komputerowym rysowaniu – wykonujemy operacje na fragmencie rysunku</b>	<p>zapoznaje się z przykładowym problemem i analizuje sposób jego rozwiązania, korzystając z podręcznika;</p> <p>zaznacza fragment rysunku i przenosi go w inne miejsce;</p> <p>tworzy jedną kopię oraz kilka kopii zaznaczonego fragmentu rysunku;</p> <p>kopiuje, wycina lub przenosi fragmenty rysunku w tym samym dokumencie lub innym, korzystając ze <b>Schowka</b>;</p> <p>korzystając z podręcznika, wyjaśnia działanie <b>Schowka</b></p>	<p>analizuje sytuację problemową i samodzielnie szuka rozwiązania;</p> <p>potrafi skorzystać z możliwości kopiowania fragmentów rysunku w celu usprawnienia pracy nad dokumentem;</p> <p>efektywnie wykorzystuje operacje kopiowania;</p> <p>wyjaśnia różnicę między kopiowaniem a przenoszeniem fragmentu rysunku;</p> <p>potrafi pracować z kilkoma otwartymi dokumentami, rozróżniając plik źródłowy i plik docelowy</p>	<p>temat 4. z podręcznika (str. 40-45);</p> <p>ćwiczenia 1-6 (str. 41-44);</p> <p>pytania 1-4 (str. 50);</p> <p>zadania 3-6 (str. 51) – dwa do wyboru;</p> <p><b>dla zainteresowanych</b> zadanie 13. (str. 52)</p>	<p>krótkie wprowadzenie z wykorzystaniem projektora; praca z podręcznikiem ćwiczenia;</p> <p><b>dodatkowe pomoce i pliki proponowane do wykonania ćwiczeń i zadań:</b></p> <p><b>prezentacja Grafika;</b> ćwiczenie 1. (str. 41) – <b>T4_c1_słońce.bmp</b>;</p> <p>– ćwiczenie 4. (str. 43) – <b>T4_c4_domek.bmp</b>;</p> <p>– ćwiczenie 5. (str. 44) – <b>T4_c5_dom.bmp</b>;</p> <p>zadanie 5. (str. 51) – <b>T4_z5_tenis.bmp</b>,</p> <p>zadanie 6. (str. 51) – <b>T4_z6_basen.bmp</b></p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</i></p> <p><i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor grafiki [...]) na swoim komputerze [...], wykazując się przy tym umiejętnościami:</i></p> <p><i>a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi [...] uzupełnia grafikę tekstem;</i></p> <p><i>III. Postępowanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</i></p> <p><i>1) b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;</i></p> <p><i>2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):</i></p> <p><i>d) organizuje swoje pliki w folderach</i></p>

2 2	<p><b>Metody stosowane w komputerowym rysowaniu – stosujemy narzędzie Linia i Ołówek oraz więcej kolorów</b></p>	<p>tworzy rysunki, korzystając z narzędzi <b>Ołówek i Linia</b>, m.in. potrafi narysować linie równoległe; używa rozszerzonej palety kolorów</p>	<p>potrafi sprawnie korzystać z narzędzi programu Paint, m.in. z <b>Ołówka, Linii</b>; ustala samodzielnie parametry kolorów, dobierając odpowiednie kolory do rysunku</p>	<p>temat 4. z podręcznika (str. 45-47) ćwiczenia 7-10 (str. 45-47); zadania 1., 2., 7. i 8. (str. 51) – dwa do wyboru;  <b>dla zainteresowanych</b> zadanie 14. (str. 52)</p>	<p>ćwiczenia – samodzielna praca z podręcznikiem;  <b>dodatkowe pliki proponowane do wykonania ćwiczeń:</b> ćwiczenie <b>10. (str. 47) – T4_c10_ptak1.bmp;</b> Foldery z rysunkami: <i>T4_rysunki do kolorowania, T4_rysunki kolorowe</i></p>	<p><i>umieszczonych lokalnie lub w sieci.</i></p>
2 3	<p><b>Metody stosowane w komputerowym rysowaniu – sztuczki ułatwiające komputerowe rysowanie</b></p>	<p>zna kilka sztuczek ułatwiających komputerowe rysowanie, m.in. wie, jak narysować okrąg, linię poziomą lub pionową, jak wpisać rozmiar czcionki, którego nie ma na liście wyboru;  korzysta z narzędzia <b>Gumka do tworzenia ciekawych rysunków</b></p>	<p>potrafi zastosować poznane sztuczki w różnych zadaniach; potrafi samodzielnie odszukiwać potrzebne opcje programu Paint; podczas wykonywania różnych operacji potrafi zastępować opcje programu odpowiednimi skrótami klawiaturowymi; tworzy rysunki, zwracając uwagę na precyzję ich wykonania</p>	<p>temat 4. z podręcznika (str. 47-50); ćwiczenia 11-13 (str. 48-49); pytania 5-7 (str. 50); zadania 9-12 (str. 52) – dwa do wyboru;  <b>dla zainteresowanych</b> zadania 15. i 16. (str. 52);  <b>uwaga:</b> zadania niewykonane na lekcji można polecić do wykonania w domu</p>	<p>praca w grupach z podręcznikiem; lekcja częściowo prowadzona przez uczniów (jedną sztuczkę opracowuje grupa 2-osobowa); ćwiczenia, zadania  <b>dodatkowe pliki proponowane do wykonania sztuczek i zadań:</b> sztuczka 10. – <b>T4_sztuczka10a.bmp;</b> <b>T4_sztuczka10b.bmp</b> <b>p</b> zadanie 7. – <b>T4_z7_latawiec.bmp;</b> <b>p;</b> zadanie 10. – <b>T4_z10_ogród.bmp,</b> <b>T4_z10_kwiaty.bmp,</b> <b>T4_z10_drzewa.bmp</b></p>	

2 4 .	<b>Sprawdzian</b>	-	-	Temat 4 z podręcznika	sprawdziany (tradycyjne lub elektroniczne)	-
-------------	-------------------	---	---	--------------------------	--	---



## Temat 9. Tworzymy tekst komputerowy

Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			
		Uczeń:	Uczeń:			
2 5	<b>Tworzymy tekst komputerowy – tworzymy akapity i je wyrównujemy</b>	<p>wymienia przykładowe narzędzia i materiały, które dawniej służyły do pisania;</p> <p>wie, jak tworzy się akapity w nowym dokumencie tekstowym;</p> <p>ustawia wcięcie pierwszego wiersza akapitu;</p> <p>zapisuje dokument tekstowy w pliku w utworzonym folderze;</p> <p>formatuje akapity według podanych reguł;</p> <p>stosuje wyrównywanie do środka, do lewej i do prawej oraz justowanie;</p> <p>zmienia odstęp między akapitami, stosuje interlinię</p>	<p>zna ogólne możliwości edytorów tekstu;</p> <p>korzystając z dodatkowych źródeł, omawia rozwój narzędzi do pisania;</p> <p>poprawnie dzieli tekst na akapity;</p> <p>sprawnie ustala parametry formatowania przed napisaniem tekstu i po jego napisaniu;</p> <p>potrafi zastosować odpowiednio odstępy między akapitami i interlinię</p>	<p>temat 9. z podręcznika (str. 91-97);</p> <p>ćwiczenia 1-6 (str. 92-97);</p> <p>pytania 1-9 (str. 99);</p> <p><b>dla zainteresowanych</b> zadanie 7. (str. 100)</p>	<p>krótkie wprowadzenie, dyskusja, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia – praca z podręcznikiem;</p> <p><b>dodatkowe pomoce i pliki proponowane do wykonania ćwiczeń:</b> prezentacja <i>Teksty</i>; ćwiczenie 1. (str. 92) – <i>T9_c1_komputery.doc</i></p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</i> <i>Uczeń:</i></p> <p><i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu [...]) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</i></p> <p><i>b) tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,</i></p> <p><i>III. Posługiwanie się</i></p>

2 6	<p><b>Tworzymy tekst komputerowy – zmieniamy parametry czcionki</b></p>	<p>zmienia parametry czcionki (krój, rozmiar, kolor, pogrubienie, pochylenie);</p> <p>wstawia puste wiersze między akapitami;</p> <p>pisze krótki tekst (pół strony), stosując poznane zasady edycji tekstu;</p> <p>otwiera gotowy dokument tekstowy i modyfikuje go: poprawia błędy, zmienia parametry formatowania;</p> <p>zapisuje plik pod tą samą lub inną nazwą</p>	<p>pisze dwustronicowy tekst na zadany temat, odpowiednio go redagując i dobierając właściwe parametry formatowania;</p> <p>zauważa błędy w napisanym tekście i je poprawia</p>	<p>temat 9. z podręcznika (str. 97-100);</p> <p>ćwiczenia 7-9 (str. 97-98);</p> <p>pytania 10 i 11 (str. 99);</p> <p>zadania 1-6 (str. 99-100) – trzy do wyboru;</p> <p><b>dla zainteresowanych</b></p> <p>zadania 8. i 9. (str. 100);</p> <p><b>uwaga:</b> zadania niewykonane na lekcji można polecić do wykonania w domu</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia – praca z podręcznikiem;</p> <p>rozwiązywanie zadań, praca z podręcznikiem</p> <p><b>dotatkowe pliki proponowane do wykonania ćwiczeń i zadań:</b></p> <p>ćwiczenie 8. (str. 98) – T9_c8_Kleks.doc;</p> <p>zadanie 1 (str. 99) – T9_z1_puszczka.doc;</p> <p>zadanie 4.(str. 99) – T9_z4_zima.doc;</p> <p>zadanie 5. (str. 100) – T9_z5_Stefek.doc</p>	<p><i>komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń</i></p> <p><i>1) b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;</i></p> <p><i>2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):</i></p> <p><i>d) organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.</i></p> <p><i>IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:</i></p> <p><i>3) respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;</i></p>
--------	---	---	---	---	---	---

## Temat 10. Metody stosowane w komputerowym pisaniu

Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			
		Uczeń:	Uczeń:			
2 7	<b>Metody stosowane w komputerowym pisaniu – operacje na fragmencie tekstu</b>	<p>zapoznaje się z przykładowym problemem i analizuje sposób jego rozwiązania, korzystając z podręcznika;</p> <p>wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie</p>	<p>analizuje sytuację problemową i samodzielnie szuka rozwiązania;</p> <p>potrafi skorzystać z możliwości kopiowania fragmentów tekstu w celu usprawnienia pracy nad tekstem;</p> <p>wie, czym się różni wycinanie od kopiowania</p>	<p>temat 10. z podręcznika (str. 101-103);</p> <p>ćwiczenia 1. i 2. (str. 102-103);</p> <p>pytania 1. i 2. (str. 108);</p> <p>zadania 1. i 2. (str. 109)</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia – praca z podręcznikiem;</p> <p><b>dodatkowe pliki proponowane do wykonania ćwiczeń i zadań:</b></p> <p>ćwiczenie 1. (str. 102) – T10_c1_rzepka.doc i T10_c1_rzepka-wzór.doc</p>	<p><i>II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</i></p> <p><i>Uczeń:</i></p> <p><i>3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu [...]) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się</i></p>

2 8	<p><b>Metody stosowane w komputerowym pisaniu – zasady poprawnego pisania, listy wypunktowane i numerowane</b></p>	<p>poprawia błędy w istniejącym tekście według poleceń zawartych w ćwiczeniu;</p> <p>zna podstawowe zasady redagowania tekstu, m.in. prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych;</p> <p>zapoznaje się z przykładowym problemem i analizuje sposób jego rozwiązania, korzystając z podręcznika;</p> <p>stosuje listy wypunktowane i numerowane</p>	<p>zauważa błędy w tekście, np. zbędne lub źle wstawione spacje, i poprawia je;</p> <p>analizuje sytuację problemową i samodzielnie szuka rozwiązania;</p> <p>samodzielnie potrafi zastosować listy numerowane lub wypunktowane</p>	<p>temat 10. Z podręcznika (str. 103-105);</p> <p>ćwiczenia 3-6 (str. 103-105);</p> <p>pytania 3-10 (str. 108);</p> <p>zadania 3. i 4. (str. 109);</p> <p><b>dla zainteresowanych</b> zadanie 10. (str. 109)</p>	<p>krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia – praca z podręcznikiem;</p> <p><b>dotatkowe pomoce i pliki proponowane do wykonania ćwiczeń:</b> prezentacja <i>Teksty</i>;</p> <p>ćwiczenie 3. (str. 103) – <i>T10_c3_zaproszenie.doc</i>;</p> <p>ćwiczenie 4. (str. 104) – <i>T10_c4_spacje.doc</i>;</p> <p>ćwiczenie 5. (str. 105) – <i>T10_c5_jak dawniej malowano.doc</i>;</p> <p>ćwiczenie 6. (str. 105) – <i>T10_c6_zasada1.doc</i>;</p> <p>zadanie 10. (str. 109) – <i>T10_z10_województw a.doc</i></p>	<p><i>przy tym umiejętnościami:</i></p> <p><i>b) tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,</i></p> <p><i>III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</i></p> <p><i>1) b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;</i></p> <p><i>2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):</i></p> <p><i>d) organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych</i></p>
--------	--	--	---	--	--	--

29	<p><b>Metody stosowane w komputerowym pisaniu – sztuczki ułatwiające komputerowe pisanie</b></p>	<p>stosuje zasady poprawnego pisania tekstu, formatuje tekst, zmieniając parametry czcionki, zamienia numerowanie na wypunktowanie;</p> <p>zna zastosowanie <b>Malarza formatów (Kopiowania formatu)</b>;</p> <p>prawidłowo łamie wiersz tekstu, wstawia nowy wiersz, usuwa wiersz</p>	<p>w uzasadnionych przypadkach potrafi skorzystać z <b>Malarza formatów (Kopiowania formatu)</b>;</p> <p>w zależności od potrzeb potrafi korzystać z odpowiednich opcji dostępnych w polu <b>Powiększenie widoku</b>;</p> <p><b>pisze tekst w edytorze tekstu na zadany temat, stosując poznane zasady formatowania tekstu</b></p>	<p>temat 10. z podręcznika (str. 106-108);</p> <p>ćwiczenia 7-10 (str. 106-107);</p> <p>zadania 5-9 (str. 109);</p> <p><b>dla zainteresowanych</b></p> <p>zadanie 11. (str. 109);</p> <p><b>uwaga:</b> zadania niewykonane na lekcji można polecić do wykonania w domu</p>	<p>samodzielna praca z podręcznikiem</p> <p><b>dodatkowe pliki proponowane do wykonania zadań:</b></p> <p>zadanie 7. (str. 109) – <i>T10_z7_grzyby.doc</i></p>	<p><i>lokalnie lub w sieci.</i></p> <p><i>IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:</i></p> <p><i>3) respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;</i></p>
----	--	--	--	--	--	---

## Temat 11. Wyszukujemy informacje w Internecie

Nr lekcji	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Uwagi o realizacji, formy pracy na lekcji, dodatkowe pomoce	Podstawa programowa
		podstawowe	rozszerzające			
		Uczeń:	Uczeń:			
30	<b>Wyszukujemy informacje w Internecie – wprowadzenie do Internetu i metody szukania informacji w Internecie</b>	<p>podaje przykłady zagadnień, na temat których można znaleźć informacje w Internecie;</p> <p>wyszukuje stronę internetową o wskazanym adresie;</p> <p>otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce;</p> <p>korzysta z wyszukiwarki internetowej – wyszukuje strony zawierające określone słowo i kilka słów;</p> <p>wyszukuje hasła w encyklopedii internetowej;</p> <p>wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z wyszukiwarki i portali internetowych</p>	<p>omawia historię Internetu oraz korzyści wynikające z korzystania z Internetu;</p> <p>podaje i omawia przykłady usług internetowych;</p> <p>wyszukuje strony internetowe, na których występuje określone hasło;</p> <p>stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych;</p> <p>potrafi precyzyjnie skonstruować hasło do wyszukania</p>	<p>temat 11. z podręcznika (str. 110-115);</p> <p>ćwiczenia 1-5 (str. 112-115);</p> <p>pytania 1-8 (str. 119);</p> <p>zadania 1. i 2. (str. 119);</p> <p><b>dla zainteresowanych</b></p> <p>zadanie 10. (str. 120);</p> <p><b>uwaga:</b> zadania niewykonane na lekcji można polecić do wykonania w domu</p>	<p>krótki wykład, dyskusja, praca z podręcznikiem, pokaz z wykorzystaniem projektora, ćwiczenia;</p> <p><b>dodatkowe pomoce proponowane do wykonania ćwiczeń i zadań:</b></p> <p>prezentacja <i>Internet</i>;</p> <p>przykłady stron internetowych wskazane przez nauczyciela</p>	<p><i>III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</i></p> <p>2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):</p> <p>a) do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami,</p> <p>d) organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.</p> <p><i>IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:</i></p> <p>3) respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;</p> <p><i>V. Przestrzeganie prawa</i></p>

3 1	<p><b>Wyszukujemy informacje w Internecie – sztuczki ułatwiające szukanie i zasady bezpieczeństwa</b></p>	<p>zna kilka sztuczek ułatwiających wyszukiwanie informacji w Internecie, m.in. wie, jak wyszukać grafikę, znaleźć tekst piosenki;</p> <p>wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty;</p> <p>wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z wyszukiwarki i portali internetowych</p>	<p>potrafi zastosować poznane sztuczki do wyszukiwania informacji w Internecie;</p> <p>ocenia możliwe zagrożenia ze strony Internetu, podając przykłady;</p> <p>stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych;</p> <p>potrafi precyzyjnie skonstruować hasło do wyszukiwania</p>	<p>temat 11. z podręcznika (str. 116-120);</p> <p>pytania 9-11 (str. 119);</p> <p>zadania 3-9 (str. 119-120) – trzy do wyboru;</p> <p><b>dla zainteresowanych</b></p> <p>zadania 11. i 12. (str. 120);</p> <p><b>uwaga:</b> zadania niewykonane na lekcji można polecić do wykonania w domu</p>	<p>praca w grupach z podręcznikiem, lekcja częściowo prowadzona przez uczniów (każde zagadnienie opracowuje grupa dwuosobowa), dyskusja, podsumowanie tematu przez nauczyciela;</p> <p><b>dotatkowe pliki proponowane do wykonania zadań:</b></p> <p>zadanie 3. (str. 119) – T11_z3_pogoda.bmp</p>	<p><i>i zasad bezpieczeństwa.</i></p> <p><i>Uczeń:</i></p> <p>2) <i>uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej;</i></p> <p>3) <i>wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;</i></p> <p>4) <i>stosuje profilaktykę antywirusową i potrafi zabezpieczyć przed zagrożeniem komputer wraz z zawartymi w nim informacjami.</i></p>
3 2	<p><b>Sprawdzian</b></p>	<p>–</p>	<p>–</p>	<p>tematy 9-11 z podręcznika</p>	<p>sprawdziany (tradycyjne lub elektroniczne)</p>	<p>–</p>

3 3	Bezpieczeństwo w sieci	wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty;	ocenia możliwe zagrożenia ze strony Internetu, podając przykłady;			<p><i>V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.</i></p> <p><i>Uczeń:</i></p> <p><i>3) wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;</i></p>
3 4	Bezpieczeństwo w sieci	wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty;	ocenia możliwe zagrożenia ze strony Internetu, podając przykłady;			<p><i>V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.</i></p> <p><i>Uczeń:</i></p> <p><i>3) wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;</i></p>