

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV**Klasa IV****Rozdział 1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem (4 godziny)**

Lp.	Temat lekcji	Liczba godzin	Wymagania programowe			Pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika i płyty CD	Uwagi o realizacji materiału nauczania, formy pracy na lekcji	Treści z podstawy programowej
			Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	Wymagania wykraczające			
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej	1	<p>zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej,</p> <p>zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem;</p> <p>dokonuje prób organizacji własnego stanowiska pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy,</p> <p>potrafi określić, czym zajmuje się informatyka,</p> <p>prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputera; stosuje metodę <i>przeciagnij i upuść</i>, przy pomocy</p>	<p>objaśnia punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,</p> <p>wyjaśnia zasady bezpiecznej pracy z komputerem,</p> <p>zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem,</p> <p>zna skutki nieprawidłowego zorganizowania stanowiska pracy,</p> <p>dostrzega zagrożenia wynikające z łamania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem,</p> <p>wyjaśnia, czym zajmuje się informatyka,</p>	<p>umie rozwinąć dowolny z punktów regulaminu szkolnej pracowni komputerowej i uzasadnić konieczność jego przestrzegania,</p> <p>wymienia źródła wiedzy o informatyce,</p> <p>samodzielnie obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika,</p> <p>potrafi samodzielnie minimalizować i przywracać do maksymalnego rozmiaru okno programu z płyty CD dołączonej do</p>	<p>P/1, s. 8 – 11, ćw. 1.1, 1.2, 1.3 (CD, ćw. A), 1.4 (zeszyt ćwiczeń, ćw. 5., s. 8), 1.5, 1.6 (CD, ćw. B).</p> <p>Pytania i zadania s. 10 – 11, zad. 1., 2., 3. (CD, ćw. C), 5, 6, 7.</p> <p>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe Zeszyt ćwiczeń, s. 7 – 9, ćw. 1. – 4., 6. – 8. (wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>Wprowadzenie do przedmiotu.</p> <p>Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy multimedialnej.</p> <p>Przy użyciu kamery można zademonstrować na ekranie monitora prawidłowe i niewłaściwe postawy uczniów przy komputerze.</p> <p>Praca z podręcznikiem.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p>	1.1; 1.5; 1.6.

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			nauczyciela obsługuje program z płyty CD dołączonej do podręcznika, zna kryteria oceniania z przedmiotu;	według wskazówek nauczyciela uruchamia i obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika, dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy;	podręcznika, świadomie stosuje przyciski nowo poznanego programu;			
2.	Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze	1	rozdzieli podstawowe elementy zestawu komputerowego, umie prawidłowo rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem, rozumie pojęcie <i>stanu uśpienia komputera</i> , klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie, potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w	wymienia elementy zestawu komputerowego, określa zastosowanie poszczególnych elementów zestawu komputerowego, wyjaśnia różnicę między całkowitym wyłączeniem komputera a jego przejściem w stan uśpienia;	opisuje przyciski rozmieszczone na komputerze, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemami Windows, Linux i Mac OS X, zmienia wygląd pulpitu, wie, czym jest sieć komputerowa, wymienia zalety połączenia komputerów w sieć, zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku;	P/2 , s. 11 – 15, ćw. 1.7, 1.8 (CD, ćw. A), 1.9 (CD, ćw. B). Pytania i zadania s. 15, zad. 1. (CD, ćw. C), 2. – 5. Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 6. (zeszyt ćwiczeń, s. 9 – 12., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Pogadanka.	1.1; 1.2; 1.5.

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			<p>pracowni,</p> <p>rozumie pojęcia: <i>pulpit, ikona, plik, katalog,</i></p> <p>rozdziela pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają,</p> <p>rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony,</p> <p>zna pojęcie <i>sieci komputerowej,</i></p> <p>prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci;</p>					
3.	Poznajemy nasze miejsce pracy	1	<p>wymienia popularne systemy operacyjne,</p> <p>uruchamia programy za pomocą myszy,</p> <p>określa podstawowe elementy pulpitu (biurka),</p> <p>uruchamia programy, korzystając z ikony skrótu,</p> <p>uruchamia grę lub program edukacyjny wskazany przez nauczyciela,</p>	<p>wymienia podobieństwa w wyglądzie pulpitu systemów Windows i Linux,</p> <p>określa funkcje ikon na pulpitych różnych systemów,</p> <p>wyjaśnia budowę pulpitu,</p> <p>wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>pulpit, program, system operacyjny, ikona, przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik,</i></p>	<p>zmienia konfigurację ekranu, na przykład tło, kolory, wygaszacz,</p> <p>wyjaśnia sposoby pracy z wieloma oknami jednego programu oraz pracy z oknami wielu uruchomionych programów,</p> <p>tworzy skrót do programu wskazanego przez nauczyciela;</p>	<p>P/3, s. 16 – 21, ćw. 1.10 (CD, ćw. A), 1.11 (CD, ćw. B), 1.12, 1.13, 1.14.</p> <p>Pytania i zadania</p> <p>s. 20 – 21, zad. 1. – 3., 4. (zeszyt ćwiczeń, ćw. 1., s. 13), 5. (CD, ćw. C i D).</p> <p>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</p> <p>zad. 6. (zeszyt</p>	<p>Praca z podręcznikiem.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Pogadanka.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p>	1.2; 1.3; 1.5; 1.6.

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

		<p>odróżnia pojęcia: <i>wskazanie</i>, <i>przeciąganie</i>, <i>jedno- i dwukrotne kliknięcie</i> <i>myszą</i>,</p> <p>prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem,</p> <p>obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów,</p> <p>zna sposoby pracy z oknami,</p> <p>wyjaśnia znaczenie przycisków: <i>Minimalizuj</i>, <i>Maksymalizuj</i>, <i>Zamknij</i>,</p> <p>zna przeznaczenie <i>Kosza</i>,</p> <p>odzyskuje z <i>Kosza</i> usunięte pliki i katalogi (foldery),</p> <p>opróżnia <i>Kosz</i>,</p> <p>prawidłowo włącza i wyłącza komputer,</p> <p>prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputera; stosuje</p>	<p><i>nazwa pliku</i>, <i>katalog (folder)</i>,</p> <p>rozróżnia ikony programów, dokumentów i katalogów,</p> <p>uruchamia programy dowolnym sposobem,</p> <p>wyjaśnia zasady korzystania z <i>Kosza</i>,</p> <p>opróżnia <i>Kosz</i> i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery);</p>	<p>ćwiczeń, s. 13 – 14., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>		
--	--	---	--	---	--	--

Pakiet *Informatyka Europejczyka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			metodę <i>przeciągnij i upuść</i> ;					
4.	Okna, pliki i katalogi	1	<p>omawia budowę okna programu oraz otwartego katalogu,</p> <p>obsługuje okna dialogowe i menu,</p> <p>zna sposoby pracy z oknami,</p> <p>zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem,</p> <p>według opisu tworzy prosty rysunek w edytorze grafiki Paint,</p> <p>korzysta z podstawowych narzędzi programu graficznego,</p> <p>posługuje się poleceniem <i>Kopiuj/Wklej</i> zgodnie z opisem,</p> <p>wstawia tekst do grafiki,</p> <p>zna zasady zapisu wyników pracy na</p>	<p>opisuje wygląd okien różnych programów,</p> <p>zmienia rozmiar i położenie okna według potrzeb,</p> <p>obsługuje okno dialogowe i menu,</p> <p>omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji,</p> <p>samodzielnie tworzy pliki i katalogi,</p> <p>samodzielnie zapisuje pliki w katalogu w miejscu wskazanym przez nauczyciela,</p> <p>tworzy strukturę katalogów (folderów) według opisu,</p> <p>porusza się po strukturze katalogu (folderu),</p> <p>porządkuje zawartość tworzonych katalogów (folderów);</p>	<p>opisuje poznane sposoby tworzenia plików i katalogów (folderów),</p> <p>omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów (folderów),</p> <p>opisuje poznane sposoby tworzenia plików i katalogów (folderów),</p> <p>tworzy nowy katalog (folder) podczas zapisu pliku,</p> <p>wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>program komputerowy</i>, <i>system operacyjny</i>,</p>	<p>P/4, s. 21 – 27, ćw. 1.15, 1.16, 1.17, 1.18.</p> <p>Pytania i zadania s. 27, zad. 1. – 4., 5. (CD, ćw. A i B).</p> <p>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 6. (zeszyt ćwiczeń, s. 15 – 18., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p> <p>Zadanie dodatkowe Zeszyt ćwiczeń, s. 19. <i>Sprawdź, czy umiesz....</i></p>	<p>Samodzielna praca z podręcznikiem.</p> <p>Samodzielna praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p>	1.2; 1.3; 1.5; 1.6; 4.1; 7.2.

Pakiet *Informatyka Europejska* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			komputerze, wie, kto zajmuje się tworzeniem programów komputerowych, zna pojęcia: <i>program komputerowy, system operacyjny</i> ;					
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Rozdział 2. Internet (7 godzin)

Lp.	Temat lekcji	Liczba godzin	Wymagania programowe			Pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika i płyty CD	Uwagi o realizacji materiału nauczania, formy pracy na lekcji	Treści z podstawy programow ej
			Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	Wymagania wykraczające			
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
5.	Przeglądanie stron internetowych	1	rozumie pojęcia: <i>internet,</i> <i>przeglądarka</i> <i>internetowa,</i> nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji, wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek, wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i	wyjaśnia, co to jest <i>internet,</i> wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW, opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej, omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki.	przełącza strony WWW w trybie offline, korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę, wyjaśnia znaczenie domeny, wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,	P/5 , s. 30 – 34, ćw. 2.1, 2.2 (CD, ćw. A), 2.3. Pytania i zadania s. 34, zad. 1 (zeszyt ćwiczeń, ćw. 1., s. 21), 2. (CD, ćw. B), 3., 4. (CD, ćw. C, D). Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 6. (zeszyt ćwiczeń, s. 22 – 23., wyboru ćwiczeń dokonuje	Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć. Pokaz z wykorzystaniem projektora. Pogadanka, czytanie ze zrozumieniem (praca z podręcznikiem), dyskusja. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia	1 (1, 5, 6); 3 (1 – 4); 6 (1, 2); 7 (1 – 3).

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			<p>otwiera stronę, omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki, nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej, uruchamia wybraną przeglądarkę internetową, otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez nauczyciela, wskazuje elementy okna uruchomionego programu, wymienia poznane wyszukiwarki, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem, poprawnie wpisuje podstawowe słownictwo informatyczne z klawiatury;</p>	<p>opisuje charakterystyczne elementy strony WWW, wyjaśnia budowę adresu internetowego, podaje przykłady domen określających właściciela, przegląda otwartą stronę WWW i omawia jej zawartość, omawia rolę przycisków <i>Wstecz</i> i <i>Dalej</i> na pasku narzędzi przeglądarki internetowej, posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, potrafi nazwać elementy składowe adresu internetowego;</p>	<p>opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce;</p>	<p>nauczyciel).</p>	<p>praktyczne. Konieczne połączenie z internetem. Przeładowarka internetowa.</p>	
--	--	--	--	--	---	---------------------	--	--

Pakiet *Informatyka Europejczyka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

6.	Wyszukiwanie informacji w internecie	1	<p>rozumie pojęcia: <i>przeglądarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe, odnośnik</i>.</p> <p>na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat,</p> <p>otwiera i obsługuje wyszukiwarę internetową,</p> <p>rozdziela charakterystyczne elementy strony WWW,</p> <p>wybiera sposób wyszukiwania informacji w internecie,</p> <p>wymienia adresy stron internetowych przydatnych w nauce,</p> <p>zna czasopisma, w których można znaleźć informacje o najnowszych stronach internetowych;</p>	<p>otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe,</p> <p>kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin,</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>przeglądarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe, odnośnik</i>.</p> <p>podaje przykłady stron internetowych przydatnych w nauce;</p>	<p>korzysta z odnośnika do katalogu stron WWW we wskazanym portalu internetowym,</p> <p>wymienia rodzaje wyszukiwarek internetowych,</p> <p>omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej,</p> <p>wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac;</p>	<p>P/6, s. 34 – 37, ćw. 2.4, 2.5.</p> <p>Pytania i zadania</p> <p>s. 37, zad. 1., 2. (zeszyt ćwiczeń, ćw. 7., s. 25), 3., 4., 5. (CD, ćw. A i B).</p> <p>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</p> <p>zad. 6. (zeszyt ćwiczeń, s. 24 – 25., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>Praca z podręcznikiem.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Pogadanka.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Konieczne połączenie z internetem.</p> <p>Przeglądarka internetowa.</p>	1(1, 5); 3 (1, 3, 4); 4.2; 6 (1, 2).
7.	Gry w internecie	1	<p>otwiera i obsługuje wyszukiwarę internetową,</p>	<p>sprawdza we wskazanym portalu internetowym, jakie rodzaje gier można w</p>	<p>wymienia skutki zagrożeń związanych z grami</p>	<p>P/7, s. 38 – 40, ćw. 2.6, 2.7.</p> <p>Pytania i zadania</p>	<p>Praca z podręcznikiem.</p> <p>Praca z komputerem i</p>	1(1, 2, 5); 3 (1, 4); 6.2; 7 (1, 3).

Pakiet *Informatyka Europejczyka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			wyszukuje, stosując słowa kluczowe, adresy stron internetowych zawierających gry dla dzieci;	nim znaleźć;	komputerowymi;	s. 40, zad. 1. – 3., 4. (CD, ćw. A i B). Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 5. (zeszyt ćwiczeń, s. 26 – 27., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	plytą CD dołączoną do podręcznika. Pogadanka. Ćwiczenia praktyczne. Konieczne połączenie z internetem. Przeglądarka internetowa.	
8.	Komunikowanie się za pomocą komputera — zakładanie konta pocztowego na stronie WWW	1	rozumie pojęcie <i>poczty elektronicznej</i> , nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji, przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego, wymienia charakterystyczne elementy okna programu pocztowego, przy pomocy nauczyciela wysyła,	wyjaśnia pojęcie <i>poczty elektronicznej</i> , zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji; omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego, opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu poczty elektronicznej, redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne, przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail, opisuje przeznaczenie elementów okna	omawia zalety i wady poczty elektronicznej, dodaje adres do książki adresowej;	P/8 , s. 40 – 44, ćw. 2.8. Pytania i zadania s. 43 – 44, zad. 1. – 5., 6. (CD, ćw. A i B). Ćwiczenia utrwalające zadanie domowe zad. 7. (zeszyt ćwiczeń, s. 28 – 30., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Praca z podręcznikiem. Pokaz z wykorzystaniem projektora. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Pogadanka. Ćwiczenia praktyczne. Konieczne połączenie z internetem. Przeglądarka internetowa.	1(1, 2, 5); 2.1; 6.2; 7 (1, 2, 3).

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną, wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji, loguje się na własne konto pocztowe, nie zapomina o wylogowaniu się z poczty po zakończeniu pracy, zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami;	programu pocztowego, swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej, opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami;				
9.	Netykieta, czyli o dobrym zachowaniu w sieci i nie tylko	1	zna i stosuje zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu, wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości, odpowiada na zadane pytania z zakresu netykiety, korzystając	wyjaśnia pojęcie <i>netykiety</i> ; świadomie stosuje zasady netykiety, porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną, omawia elementy okna redagowania wiadomości;	uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią;	P/9 , s. 44 – 46, ćw. 2.9, 2.10, 2.11 (CD, ćw. A), 2.12 (CD, ćw. B). Pytania i zadania s. 46, zad. 1. (zeszyt ćwiczeń, ćw. 7., s. 32), 2. (CD, ćw. C), 3., 4., 5. (CD, ćw. D i E). Ćwiczenia utrwalające ,	Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Pogadanka. Ćwiczenia praktyczne. Prezentacja przez uczniów scenek o podanej tematyce. Konieczne połączenie	1 (1, 3, 5); 3.1; 6.2; 7.2.

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			ze zdobytych informacji;			zadanie domowe zad. 6. (zeszyt ćwiczeń, s. 30 – 32., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	z internetem. Przeglądarka internetowa.	
10	Komunikatory internetowe	1	rozumie pojęcie <i>komunikatora internetowego</i> , nazywa komunikator wykorzystywany na lekcji, przy pomocy nauczyciela lub według opisu zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela, potrafi używać komunikatorów internetowych, korzystając ze wskazówek lub postępując zgodnie z instrukcją, wymienia charakterystyczne elementy okna komunikatora internetowego, zna i stosuje zasady	wyjaśnia pojęcie <i>komunikatora internetowego</i> , zakłada własne konto w komunikatorze internetowym, wymienia i opisuje przeznaczenie elementów okna komunikatora internetowego, swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą komunikatora internetowego, świadomie stosuje zasady netykiety;	przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników za pomocą komunikatora internetowego, wymienia inne niż poznane na lekcji zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami;	P/10 , s. 46 – 49, ćw. 2.13, 2.14, 2.15, 2.16. Pytania i zadania s. 49, zad. 1. (zeszyt ćwiczeń, ćw. 1., s. 32), 2., 3. (CD, ćw. A, B). Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 4. (zeszyt ćwiczeń, s. 32 – 34., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Pogadanka. Ćwiczenia praktyczne. Konieczne połączenie z internetem. Przeglądarka internetowa. Program Skype.	1 (1, 3, 5); 2 (1, 2); 5.2; 7 (1 – 3).

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			<p><i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu,</p> <p>zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami;</p>					
11	Projekt <i>Wokół nas</i>	1	<p>zna zasady pracy w grupie.</p> <p>potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie,</p> <p>odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji,</p> <p>tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji;</p>	<p>opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,</p> <p>tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,</p> <p>przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela,</p> <p>zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,</p> <p>w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy,</p>	<p>korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych,</p> <p>korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej,</p> <p>prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej;</p>	<p>P/11, s. 49 – 50.</p> <p>Pytania i zadania</p> <p>z. 50, zad. 1. – 5. (do decyzji nauczyciela), 6. (CD, ćw. A i B).</p> <p>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</p> <p>zad. 7. (zeszyt ćwiczeń, s. 34 – 36., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p> <p>Zadanie dodatkowe</p> <p>Zeszyt ćwiczeń, s. 36. <i>Sprawdź, czy umiesz....</i></p>	<p>Kryteria oceniania pracy nad projektem.</p> <p>Drukarka.</p> <p>Segregator na wydrukowane dokumenty.</p> <p>Praca z podręcznikiem.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Praca w grupach.</p> <p>Dyskusja.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej.</p> <p>Konieczne połączenie</p>	<p>1.1, 3, 6; 2.1, 2; 3.1 – 4; 5.2; 6.1, 2; 7.1 – 3.</p>

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

				dokonuje prezentacji, przeprowadza samoocenę;			z internetem. Przeglądarka internetowa. Komunikator internetowy.	
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Rozdział 3. Nauka pisania na klawiaturze komputera (2 godziny)

Lp	Temat lekcji	Liczba godzin	Wymagania programowe			Pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika i płyty CD	Uwagi o realizacji materiału nauczania, formy pracy na lekcji	Treści z podstawy programowej
			Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	Wymagania wykraczające			
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
12	Praca z klawiaturą komputera	1	zna budowę klawiatury, nazywa podstawowe klawisze, zna przeznaczenie poszczególnych klawiszy, prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze, wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki, zna przeznaczenie klawiszy: <i>Page Up</i> , <i>Page Down</i> , <i>Home</i> , <i>End</i> oraz klawiszy sterowania kursorem,	nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje, omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy, sprawnie posługuje się klawiaturą, popołnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury;		P/12 , s. 52 – 54, ćw. 3.1 (CD, ćw. A), 3.2 (CD, ćw. B – J), 3.3 (CD, ćw. K). Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe Zeszyt ćwiczeń, s. 38 – 40 (wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Wprowadzenie w temat. <i>Ważne:</i> należy koniecznie omówić (zademonstrować) prawidłową postawę przy komputerze i układ rąk na klawiaturze. Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne.	1 (1, 3, 5, 6); 4.2; 7.1.

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki, stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury;					
13	Ćwiczenia do nauki pisania	1	w sposób prawidłowy wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki, stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury, przy pomocy nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem;	sprawnie posługuje się klawiaturą, według wskazówek nauczyciela uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera, samodzielnie korzysta z programu do nauki pisania na klawiaturze komputera, popełnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury;	samodzielnie pobiera, instaluje i uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji, zamieszczony na płycie CD dołączonej do podręcznika, świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera;	P/13 , s. 54 – 56, ćw. 3.4, 3.5, 3.6, 3.7 (program Mistrz Klawiatury II). Pytania i zadania s. 56, zad.1., 2. (CD, ćw. A, B), 3. Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 4. (zeszyt ćwiczeń, s. 40 – 42., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel). Zadanie dodatkowe Zeszyt ćwiczeń, s. 42. <i>Sprawdź, czy umiesz....</i>	Programy: Mistrz Klawiatury II lub TuxType — do pobrania z płyty CD dołączonej do podręcznika.	1 (1, 4 – 6); 3.3; 6.2.

Rozdział 4. Grafika komputerowa (7 godzin)

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

Lp.	Temat lekcji	Liczba godzin	Wymagania programowe			Pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika i płyty CD	Uwagi o realizacji materiału nauczania, formy pracy na lekcji	Treści z podstawy programowej
			Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	Wymagania wykraczające			
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
14	Edytory graficzne — wprowadzenie	1	<p>rozumie pojęcia: <i>grafika komputerowa</i>, <i>edytor grafiki</i>,</p> <p>według wskazówek nauczyciela uruchamia edytory grafiki wykorzystywane na lekcji,</p> <p>wskazuje elementy okna edytora grafiki,</p> <p>rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem narzędzi uruchomionego programu,</p> <p>sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera;</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>grafika komputerowa</i>, <i>edytor grafiki</i>,</p> <p>samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki,</p> <p>porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach;</p>	<p>samodzielnie drukuje dokument,</p> <p>opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach;</p>	<p>P/14, s. 58 – 60, ćw. 4.1 (program Tux Paint; zeszyt ćwiczeń, ćw. 1., s. 45), 4.2 (program Leah's Farm Coloring Book).</p> <p>Pytania i zadania</p> <p>s. 59, zad. 1. – 3., 4. (CD, ćw. A i B).</p> <p>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</p> <p>zad. 5. (zeszyt ćwiczeń, s. 45 – 47., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć.</p> <p>Pokaz z wykorzystaniem projektora.</p> <p>Praca z podręcznikiem.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Programy: Tux Paint i Leah's Farm Coloring Book — do pobrania z płyty CD dołączonej do podręcznika.</p> <p>Drukarka.</p> <p>Segregator na wydrukowane prace graficzne.</p>	1 (1 – 3, 5 – 6); 4.1; 6 (1, 2); 7.2.
15	Uczymy się rysować proste	1	według wskazówek nauczyciela uruchamia	omawia sposoby uruchamiania	samodzielnie	P/15 , s. 60 – 64, ćw. 4.3 (program	Wprowadzenie, omówienie	1 (1 – 3, 5); 4.1; 6 (1, 2);

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

	elementy		<p>edytor grafiki wykorzystywany na lekcji,</p> <p>uruchamia programy, korzystając z ikony skrótów,</p> <p>obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów,</p> <p>wskazuje elementy okna edytora grafiki,</p> <p>wykonuje rysunek według instrukcji,</p> <p>zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor,</p> <p>rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika;</p>	<p>aplikacji poznawanych na lekcji,</p> <p>tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,</p> <p>przekształca elementy rysunku,</p> <p>objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki;</p>	<p>drukuję dokument,</p> <p>opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach;</p>	<p>Drawing for Children), 4.4, 4.5, 4.6.</p> <p>Pytania i zadania</p> <p>s. 64, zad. 1., 2., 3. (CD, ćw. A, B).</p> <p>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</p> <p>zad. 4. (zeszyt ćwiczeń, s. 48 – 50., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>podstawowych pojęć.</p> <p>Pokaz z wykorzystaniem projektora.</p> <p>Tablet do demonstracji.</p> <p>Praca z podręcznikiem.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Program Drawing for Children — do pobrania z płyty CD dołączonej do podręcznika.</p> <p>Drukarka.</p> <p>Segregator na wydrukowane prace graficzne.</p>	7.2.
16	Otwieranie pliku, modyfikacja, wstawianie tekstu	1	<p>według wskazówek nauczyciela uruchamia edytory grafiki wykorzystywane na lekcji,</p> <p>wykonuje rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela,</p>	<p>tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,</p> <p>świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu</p>	<p>wskazuje podobieństwa i różnice występujące podczas pracy w różnych programach graficznych;</p>	<p>P/16, s. 65 – 67, ćw. 4.7, 4.8.</p> <p>Pytania i zadania</p> <p>s. 66 — 67., zad. 1., 2., 3., 4., 5., 6. (CD, ćw. A, B).</p> <p>Ćwiczenia utrwalające,</p>	<p>Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć.</p> <p>Praca z podręcznikiem.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p>	1 (1 – 3, 5); 4.1; 6 (1 – 2); 7.2.

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			operuje kolorem rysowania i tła, dokonuje poprawek w pracach graficznych, zmienia rozmiary elementów rysunku, prawidłowo zapisuje i otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji;	zmian w pliku lub o rezygnacji z nich, samodzielnie zapisuje plik we właściwym katalogu (folderze);		zadanie domowe zad. 7. (zeszyt ćwiczeń, s. 50 – 52., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Ćwiczenia praktyczne. Drukarka. Segregator na wydrukowane prace graficzne.	
17	Wykonujemy rysunki — kompozycja tematyczna <i>Na łące</i>	1	według wskazówek nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, wskazuje elementy okna edytora grafiki, wykonuje rysunek według instrukcji, zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor, wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek	przekształca elementy rysunku, objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki, dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzono obrazu, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy, dokonuje prezentacji, przeprowadza samoocenę;	prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej;	P/17 , s. 67 – 69, ćw. 4.9, 4.10. Pytania i zadania s. 69, zad. 1., 2., 3., 4., 5. (CD, ćw. A i B). Zadanie dodatkowe zad. 7., s. 69 (podręcznik, dla chętnych). Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 6. (zeszyt ćwiczeń, s. 50 – 52., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć. Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne. Drukarka. Segregator na wydrukowane prace graficzne.	1 (1 – 3, 5); 4.1; 6 (1, 2); 7 (1, 2).

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			nauczyciela, posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> , aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany, zapisuje utworzony plik i otwiera plik wcześniej zapisany;					
18	Edytor graficzny Paint	1	według wskazówek nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, wskazuje elementy okna edytora grafiki, wykonuje rysunek według instrukcji, korzysta z narzędzi malarskich dostępnych w programie, rozpoznaje i nazywa narzędzia malarskie programu, według opisu ustala atrybuty obrazu, posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> , aby	omawia sposoby uruchamiania programu Paint, tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, przekształca elementy rysunku, objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki, samodzielnie ustala atrybuty obrazu, wykorzystuje klawisz <i>Shift</i> podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, a także kwadratów i kół,	porównuje możliwości poznanych edytorów grafiki, wymienia ich podobieństwa i różnice; potrafi ocenić, który z poznanych programów daje większe możliwości, wyjaśnia pojęcia: <i>mapa bitowa</i> , <i>piksel</i> , rozdziela typy zapisanych plików, dostosowuje atrybuty obrazu do wykonywanej pracy graficznej;	P/18 , s. 70 – 74, ćw. 4.11, 4.12. Pytania i zadania s. 74, zad. 1. (CD, ćw. A), 2., 3. (CD, ćw. B i C). Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 4. (zeszyt ćwiczeń, s. 55 – 57., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć. Pokaz z wykorzystaniem projektora. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne. Drukarka. Segregator na wydrukowane prace graficzne.	1 (1, 2, 3, 5); 4.1; 6.1; 7.2.

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			<p>zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany,</p> <p>zapisuje utworzony plik i otwiera plik wcześniej zapisany,</p> <p>zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku;</p>	<p>korzysta ze schowka podczas kopiowania elementów rysunku,</p> <p>przekształca elementy rysunku,</p> <p>dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonych obrazów,</p> <p>porównuje rozmiary plików w zależności od ich typu;</p>				
19	Otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie, wklejanie	1	<p>wykonuje rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela,</p> <p>operuje kolorem rysowania i tła,</p> <p>dokonuje poprawek w pracach graficznych,</p> <p>zmienia rozmiary elementów rysunku,</p> <p>prawidłowo zapisuje i otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji,</p> <p>przenosi fragment rysunku w inne miejsce</p> <p>zmienia rozmiary</p>	<p>samodzielnie otwiera i modyfikuje zapisany wcześniej dokument,</p> <p>korzysta ze schowka,</p> <p>zna i stosuje polecenie <i>Kopiuj/Wklej</i></p> <p>tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,</p> <p>świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich,</p>	<p>korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku;</p>	<p>P/19, s. 74 – 77, ćw. 4.13, 4.14.</p> <p>Pytania i zadania s. 77 – 78, zad. 1. – 5., 6. (CD, ćw. A i B).</p> <p>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 7. (zeszyt ćwiczeń, s. 58 – 60., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>Praca z podręcznikiem.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Drukarka.</p> <p>Segregator na wydrukowane prace graficzne.</p>	1 (1, 2, 3, 5); 4.1; 6 (1, 2); 7.2.

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			elementów rysunku nie niszcząc go;	samodzielnie zapisuje plik we właściwym katalogu (folderze), ustala atrybuty rysunku, zna polecenie <i>Obraz/Atrybuty</i> , świadomie korzysta z narzędzi tekstowych;				
20	Ustawienia wydruku, wydruk pliku. Pomoc w programie	1	korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje prosty rysunek na dowolny temat, zna polecenia: <i>Plik/Podgląd wydruku</i> , <i>Plik/Ustawienie strony</i> , <i>Plik/Drukuj</i> . według wskazówek nauczyciela: <ul style="list-style-type: none">• przygotowuje dokument do druku,• ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron),• drukuje dokument, wskazuje miejsce <i>Pomocy</i> w programie;	korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat, samodzielnie korzysta z poleceń: <i>Plik/Podgląd wydruku</i> , <i>Plik/Ustawienie strony</i> , <i>Plik/Drukuj</i> . samodzielnie: <ul style="list-style-type: none">• przygotowuje dokument do druku i drukuje go,• dobiera parametry wydruku odpowiednio do rodzaju drukowanej	samodzielnie korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie,	P/20 , s. 78 – 80, ćw. 4.15. Pytania i zadania s. 80, zad. 1., 2. (zeszyt ćwiczeń, s. 61, ćw. 1.), 3. (CD, ćw. A i B). Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 4. (zeszyt ćwiczeń, s. 61 – 62., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel). Zadanie dodatkowe Podręcznik, s. 80, zad. 5. (zeszyt ćwiczeń, ćw. 6., s. 62), 6. Zeszyt ćwiczeń, s.	Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć. Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne. Drukarka. Segregator na wydrukowane prace graficzne.	1 (1 – 5); 4.1; 7 (1, 2).

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

				pracy, przy pomocy nauczyciela korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie;		63. <i>Sprawdź, czy umiesz....;</i> <i>Podsumowanie</i>		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Rozdział 5. Edytory tekstu (6 godzin)

Lp	Temat lekcji	Liczba godzin	Wymagania programowe			Pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika i płyty CD	Uwagi o realizacji materiału nauczania, formy pracy na lekcji	Treści z podstawy programowej
			Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	Wymagania wykraczające			
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
21	Edytory tekstu — wprowadzenie	1	zna pojęcia: <i>edytor tekstu, redagowanie tekstu, kursor tekstowy, akapit</i> , wskazuje elementy okna edytora tekstu, rozdziela klawisze edycyjne i klawisz <i>Enter</i> na klawiaturze oraz kursor tekstowy i wskaźnik myszy, objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu, zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu, wprowadza tekst z klawiatury z	objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków, pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi, rozdziela pojęcia: <i>kursor tekstowy</i> i <i>wskaźnik myszy</i> , wyjaśnia pojęcie	omawia możliwości edytora tekstu, poprawnie dzieli tekst na akapity;	P/21 , s. 82 – 87, ćw. 5.1, 5.2, 5.3. Pytania i zadania s. 86, zad. 1. (CD, ćw. A), 2. – 4., 5. (CD, ćw. B, C). Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 6. (zeszyt ćwiczeń, s. 65 – 69., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć. Pokaz z wykorzystaniem projektora. Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne.	1 (1, 2, 3, 5, 6); 4.2; 6.1; 7.2.

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków, wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki, posługuje się poleceniami <i>Cofnij</i> i <i>Powtórz</i> do zmiany wykonanej operacji;	<i>edytora tekstu</i> i omawia zastosowanie edytora, wyjaśnia, na czym polega czynność <i>redagowania tekstu</i> w edytorze tekstu, zapisuje dokument w ustalonym miejscu na dysku, wyjaśnia pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>akapit</i> ;				
22	Pliki i katalogi — najważniejsze czynności	1	zapisuje i otwiera pliki tekstowe, postępując zgodnie z instrukcją, zapisuje plik we wskazanym katalogu (folderze), nadaje plikowi nazwę odpowiednią do jego zawartości, korzystając z pomocy nauczyciela, pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, zmienia nazwę pliku zgodnie z opisem, prawidłowo	wyjaśnia zasady korzystania z <i>Kosza</i> , opróżnia <i>Kosz</i> i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery), sprawnie wykonuje podstawowe operacje na plikach;	zna i stosuje polecenie <i>Plik/Nowy</i> , zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom,	P/22 , s. 87 – 92, ćw. 5.4, 5.5, 5.6, 5.7, 5.8. Pytania i zadania s. 92, zad. 1., 2., 3. (CD, ćw. A, B). Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 4. (zeszyt ćwiczeń, s. 70 – 72., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć. Pokaz z wykorzystaniem projektora. Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne.	1 (1, 2, 3, 5); 4.2; 6.1; 7.2.

Pakiet *Informatyka Europejczyka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			rozpoczyna i kończy pracę z edytorem tekstu, zna przeznaczenie <i>Kosza</i> , odzyskuje z <i>Kosza</i> usunięte pliki i katalogi (foldery), opróżnia <i>Kosz</i> ;					
23	Wykonujemy operacje na blokach tekstu	1	wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu, zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu, rozumie pojęcia: <i>blok</i> , <i>wiersz</i> , <i>akapit</i> , posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> , <i>Wytnij</i> i <i>Wklej</i> , posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> do zmiany wykonanej operacji, wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, korzysta z płyty CD dołączonej do	wyjaśnia pojęcia: <i>blok</i> , <i>wiersz</i> , <i>akapit</i> , dba o utrzymanie porządku na dysku, sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> , <i>Wytnij</i> , <i>Wklej</i> , <i>Cofnij</i> , redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru, wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu, we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu, prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać, sprawnie wykonuje	samodzielnie uruchamia różne edytory tekstu wykorzystywane na lekcji i tworzy dokumenty tekstowe przy ich użyciu;	P/23 , s. 92 – 96, ćw. 5.9, 5.10 (CD, plik <i>Pan profesor</i>). Pytania i zadania (CD, pliki: <i>Wycieczka</i> , <i>Wyrazy</i> , <i>Kolysanka</i>). s. 95, zad. 1. – 5., 6. (CD, ćw. A), 7. (CD, ćw. B i C). Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 8. (zeszyt ćwiczeń, s. 72 – 75., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć. Pokaz z wykorzystaniem projektora. Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne. Pliki: <i>Pan profesor</i> , <i>Wycieczka</i> , <i>Wyrazy</i> , <i>Kolysanka</i> z płyty CD dołączonej do podręcznika.	1 (1 – 5); 4.2; 6 (1 – 2); 7.2.

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			podręcznika, odnajduje na niej właściwy plik według wskazówek nauczyciela, przy pomocy nauczyciela zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;	operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, samodzielnie obsługuje płytę CD dołączoną do podręcznika, odnajduje właściwy plik potrzebny do wykonania zadania, samodzielnie zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;				
24	Formatowanie i modyfikacja dokumentu tekstowego	1	rozumie pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> , dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku, zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu, wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu, wykonuje operacje na blokach tekstu — usunięcie, przeniesienie w inne	wyjaśnia pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> , pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu, formatuje akapit według podanego wzoru, wie, że stosowanie w jednym zdaniu różnych rodzajów, rozmiarów i	rozumie wyrażenie „poprawne używanie znaków interpunkcyjnych”, redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu;	P/24 , s. 96 – 102, ćw. 5.11, 5.12, 5.13, 5.14. Pytania i zadania (CD, pliki: <i>Omlet</i> , <i>Adres</i>). s. 102, zad. 1. – 3., 4. (CD, ćw. A, B). Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 5. (zeszyt ćwiczeń, s. 75 – 77., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć. Pokaz z wykorzystaniem projektora. Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne. Pliki: <i>Omlet</i> , <i>Adres</i> z płyty CD dołączonej do podręcznika.	1 (1, 2, 3, 5); 4.2; 6 (1, 2); 7.2.

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			miejsce, kopiowanie, opracowanie dokumenty użytkowe zgodnie z opisem;	kolorów czcionek powoduje, iż tekst staje się nieczytelny i osoba, która go czyta, gubi jego treść;				
25	Akapit, wyrównanie tekstu	1	dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów, wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu, zapisuje dokument we wskazanym katalogu (folderze), rozumie pojęcie <i>akapitu</i> , zgodnie z opisem ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce, zna pojęcie <i>kodów sterujących</i> , wyrównuje akapit według instrukcji;	redaguje i formatuje tekst według wzoru, dzieli tekst na akapity, prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), wyjaśnia pojęcie <i>akapitu</i> , ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce, wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi;	wyjaśnia zastosowanie <i>kodów sterujących</i> ;	P/25 , s. 103 – 106, ćw. 5.15 (CD, plik <i>Adas_1</i>), 5.16 (CD, plik <i>Adas_2</i>). Pytania i zadania (CD, plik <i>Mucha</i>), s. 102, zad. 1. – 4., 5. (CD, ćw. A, B). Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 6. (zeszyt ćwiczeń, s. 78 – 79., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć. Pokaz z wykorzystaniem projektora. Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne. Pliki: <i>Adas_1</i> , <i>Adas_2</i> , <i>Mucha</i> z płyty CD dołączonej do podręcznika.	1 (1,2, 3, 5); 4.2; 6 (1, 2); 7.2.
26	Realizacja projektu	1	redaguje treść	samodzielnie łączy	dostosowuje	P/26 , s. 107 –	Kryteria oceniania	1 (1 – 6); 2

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

	<i>Kronika klasy</i>		zgodną z tematem projektu, stosuje poznane zasady poprawnego wprowadzania tekstu, zna etapy pracy nad projektem, w pracy nad projektem stara się korzystać z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;	treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), zna etapy pracy nad projektem i stosuje się do nich, zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy, prezentuje opracowany dokument, przeprowadza samoocenę, dba o porządek na dysku w trakcie zapisywania prac;	elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość, prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej;	108. Pytania i zadania s. 108, zad. 1. – 2., 3. (CD, ćw. A i B). Ćwiczenia utrwalające zad. 4. (zeszyt ćwiczeń, s. 79 – 81., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel). Zadanie domowe <i>Zeszyt ćwiczeń, s. 81. — Sprawdź, czy umiesz...</i> <i>Zeszyt ćwiczeń, s. 82. — Podsumowanie</i>	pracy nad projektem. Drukarka. Segregator na wydrukowane dokumenty. Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Praca w grupach. Dyskusja. Ćwiczenia praktyczne. Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej. Konieczne połączenie z internetem. Przeglądarka internetowa. Komunikator internetowy.	(1, 2); 3 (1 – 4); 5.2; 6 (1, 2); 7 (1, 3).
--	----------------------	--	--	--	--	--	---	---

Rozdział 6. Komputer w naszym otoczeniu (2 godziny)

Lp	Temat lekcji	Liczba godzin	Wymagania programowe			Pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika i	Uwagi o realizacji materiału nauczania, formy	Treści z podstawy programow
			Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	Wymagania wykraczające			

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	plyty CD	pracy na lekcji	ej
1	2	3	4	5	6	7	8	9
27	Komputery wokół nas	1	wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie, i wskazuje korzyści wynikające z ich używania;	omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych miejscach szkoły, opisuje miejsca z najbliższego otoczenia, w których wykorzystuje się komputery, uzasadnia konieczność ich stosowania w danym miejscu;	prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer, uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu;	P/27 , s. 110 – 112. Pytania i zadania s. 112, zad. 1. (CD, ćw. A), 2. (CD, ćw. B), 3. (CD, ćw. C). Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe zad. 4. (zeszyt ćwiczeń, s. 83 – 85., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Wprowadzenie w temat. Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Praca w grupach 2-osobowych. Dyskusja. Ćwiczenia praktyczne. Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej.	1 (1, 5, 6); 3 (1 – 4); 4 (1 – 2); 6 (1 – 2); 7.2.
28	Realizacja projektu <i>Komputer w naszym otoczeniu</i>	1	umie redagować treść zgodną z tematem projektu, zna zasady pracy w grupie. potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie, wskazuje zastosowania	tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, umie łączyć treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela,	prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej;	P/28 , s. 113 – 114. Pytania i zadania s. 114, zad. 1. (CD, ćw. A, 2. (CD, ćw. B, C). Ćwiczenia utrwalające zad. 3. (zeszyt ćwiczeń, s. 85 – 87., wyboru	Kryteria oceniania pracy nad projektem. Drukarka. Segregator na wydrukowane dokumenty. Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.	1 (1, 3, 5, 6); 2 (1, 2); 3 (1 – 4); 4 (1, 2); 5.2; (1 – 2); 7 (1 – 3).

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			<p>technologii komputerowej w szkole — opracowuje dokument,</p> <p>prezentuje opracowany dokument,</p> <p>w pracy nad projektem stara się korzystać z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;</p>	<p>zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,</p> <p>prezentuje inne niż poznane na zajęciach dziedziny życia, w których stosuje się komputery,</p> <p>w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy,</p> <p>dokonuje prezentacji,</p> <p>przeprowadza samoocenę;</p>		<p>ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p> <p>Zadanie domowe</p> <p><i>Zeszyt ćwiczeń, s. 88. — Sprawdź, czy umiesz...</i></p> <p><i>Zeszyt ćwiczeń, s. 89. —</i></p> <p><i>Podsumowanie</i></p>	<p>Praca w grupach.</p> <p>Dyskusja.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej.</p> <p>Konieczne połączenie z internetem.</p> <p>Przeglądarka internetowa.</p> <p>Komunikator internetowy.</p>	
--	--	--	--	--	--	---	--	--

Rozdział 7. Komputer w edukacji i rozrywce (2 godziny)

Lp.	Temat lekcji	Liczba godzin	Wymagania programowe			Pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika i płyty CD	Uwagi o realizacji materiału nauczania, formy pracy na lekcji	Treści z podstawy programowej
			Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	Wymagania wykraczające			
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
29	Co to są multimedia? Multimedialne programy edukacyjne	1	wyjaśnia, czym są multimedia, korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne	samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach	potrafi opisać warunki, jakie musi spełnić komputer, aby dany program mógł sprawnie działać, analizuje wiadomości	P/29 , s. 116 – 119, éw. 7.1 (CD, program Rapid Typing), 7.2, 7.3 (CD, program TuxMath) Pytania i zadania	Wprowadzenie w temat. Praca z podręcznikiem. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną	1 (1 – 5); 3 (1 – 4); 4 (1, 2); 6 (1, 2); 7 (1 – 3).

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

			<p>poznawane na lekcji,</p> <p>rozumie pojęcia: <i>multimedia</i>, <i>programy multimedialne</i>, <i>programy edukacyjne</i>,</p> <p>obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji,</p> <p>wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, gry.</p>	<p>multimedialnych,</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>multimedia</i>, <i>programy multimedialne</i>, <i>programy edukacyjne</i>,</p> <p>opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów edukacyjnych,</p> <p>opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych,</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>demo programu</i>, <i>pokaz multimedialny</i>,</p> <p>wymienia rodzaje programów multimedialnych,</p> <p>omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego,</p> <p>samodzielnie uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej;</p>	<p>zdobyte za pomocą programu edukacyjnego i na ich podstawie formułuje odpowiedzi na zadane pytania,</p> <p>obsługuje dowolne programy multimedialne,</p> <p>korzysta z programów multimedialnych, przygotowując się do zajęć w szkole z innych przedmiotów,</p> <p>potrafi wymienić i omówić kilka czasopism komputerowych,</p> <p>omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych;</p>	<p>s. 119, zad. 1 (CD, ćw. A), 2. (CD, ćw. B i C).</p> <p>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</p> <p>zad. 3. (zeszyt ćwiczeń, s. 90 – 91., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Programy: Rapid Typing lub TuxMath — do pobrania z płyty CD dołączonej do podręcznika.</p> <p>Programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej.</p> <p>Multimedialna encyklopedia z zasobów biblioteki szkolnej.</p> <p>Licencje oprogramowania.</p> <p>Czasopisma komputerowe.</p> <p>Praca w grupach 2-osobowych.</p>	
30	Multimedialne programy użytkowe	1	wymienia nazwy programów	omawia zastosowanie programów	importuje zdjęcia z aparatu	P/30, s. 119 – 122, ćw. 7.4, 7.5.	Program Picasa 3. Wprowadzenie w	1 (1, 2, 3, 5, 6); 3 (2, 3, 4);

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

— zabawy z fotografią		<p>użytkowych poznanych na lekcji,</p> <p>rozumie pojęcie <i>program użytkowy</i>,</p> <p>opisuje okno poznanego programu,</p> <p>przy pomocy nauczyciela lub zgodnie z opisem tworzy album fotograficzny,</p> <p>wybiera zdjęcia do albumu z katalogu wskazanego przez nauczyciela,</p> <p>przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika;</p>	<p>użytkowych poznanych na lekcji,</p> <p>wyjaśnia pojęcie <i>program użytkowy</i>,</p> <p>wyjaśnia przeznaczenie dostępnych opcji w programie,</p> <p>samodzielnie tworzy album fotograficzny i nadaje mu nazwę,</p> <p>potrafi uzasadnić wybór zdjęć do albumu,</p> <p>samodzielnie importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika,</p> <p>samodzielnie modyfikuje fotografie, korzystając z opcji <i>Edycja, Obróć, Prostowanie, Efekty, Kadruj</i>;</p>	<p>fotograficznego lub telefonu komórkowego do programu poznanego na lekcji,</p> <p>wykorzystuje inne niż poznane na lekcji sposoby modyfikacji zdjęć,</p> <p>prezentuje inny niż poznane na lekcji program użytkowy;</p>	<p>Pytania i zadania</p> <p>s. 122, zad. 1., 2. (konieczny aparat fotograficzny), 3. (CD, ćw. A, B).</p> <p>Ćwiczenia utrwalając</p> <p><i>Pytania i zadania:</i></p> <p>zad. 4. (zeszyt ćwiczeń, s. 92. — 94., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p> <p>Zadanie domowe</p> <p><i>Zeszyt ćwiczeń, s. 94. — 95. — Sprawdź, czy umiesz...</i></p> <p><i>Zeszyt ćwiczeń, s. 6. — Podsumowanie</i></p>	<p>temat.</p> <p>Praca z podręcznikiem.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Praca w grupach 2-osobowych.</p> <p>Zdjęcia uczniowskie lub pobrane z płyty CD dołączonej do podręcznika.</p> <p>Cyfrowy aparat fotograficzny lub telefon komórkowy z aparatem fotograficznym, kamera.</p> <p>Komputer z rzutnikiem multimedialnym lub tablica interaktywna do demonstracji.</p>	<p>5.2; 6 (1, 2); 7 (2, 3).</p>
-----------------------	--	---	---	---	--	---	---------------------------------

Podsumowanie i ocenianie (2 godziny)

Lp.	Temat lekcji	Liczba godzin	Wymagania programowe			Pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika i płyty CD	Uwagi o realizacji materiału nauczania, formy pracy na lekcji	Treści z podstawy programowej
			Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe	Wymagania wykraczające			
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:			

Pakiet *Informatyka Europejszka* zawiera treści przewidziane do realizacji w podstawie programowej: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, nr 4, poz. 17).

PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA IV

1	2	3	4	5	6	7	8	9
31	Sprawdzian	1					Przykładowy sprawdzian (test) pobrany ze strony http://edukacja.helion.pl Dyplomy dla wyróżniających się uczniów (do pobrania ze strony http://edukacja.helion.pl).	
32	Omówienie sprawdzianu	1						

Razem: 32 godziny