

# ROZKŁAD MATERIAŁU DO NAUCZANIA INFORMATYKI

## W KLASACH I - III ZSP w Przybędzy

Prowadzący zajęcia: mgr Wiesław Sylwester Jakubiec

### KLASA I

1. Zasady bezpiecznej pracy i przebywania w pracowni komputerowej – „klucz do pracowni”
2. Poznajemy i nazywamy elementy podstawowego zestawu komputerowego
3. Pulpit komputera, świat w ramce – praca z oknem.
4. Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Prostokąt, kwadrat, koło, wypełnij kolorem
5. Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Ołówek i Gumka
6. Poznajemy narzędzie edytora grafiki: Trójkąt, owal i pędzel „Mój dom” - praca własna.
7. Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Linia, linia prosta z SHIFT, Lupa
8. Gry dydaktyczne z płyty
9. Gry dydaktyczne z płyty
10. Doskonalimy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki - „Za oknem mróz” - praca własna ucznia
11. Gry dydaktyczne z płyty
12. Gry dydaktyczne z płyty
13. Doskonalimy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki
14. Poznajemy klawisze ruchu kursora
15. Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Spacja, Delete i Backspace
16. Poznajemy edytor tekstu: klawisze Caps Lock i Shift, Enter
17. Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Kolor czcionki
18. Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Pogrubienie
19. Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Kursywa
20. Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Podkreślenie
21. Gry dydaktyczne z płyty
22. Gry dydaktyczne z płyty
23. Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Alt (prawy)
24. Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisze Alt (prawy) i Shift
25. Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Tekst - „Z ogonkiem czy bez” znaki diakrytyczne
26. Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Zaznacz - „Na łące” - praca własna ucznia
27. Doskonalenie umiejętności orientacji przestrzennej. Poznanie poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół
28. Wprowadzenie polecenia ?Weź?
29. Wprowadzenie polecenia ?Powtórz?
30. Podsumowanie wiedzy zdobytej w klasie 1. Łamigłówka / labirynt - „W mrowisku”

## **KLASA II**

- 1.Zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej. Uruchamianie i wyłączenie komputera.
- 2.Uruchamiamy programy z menu Start.
- 3.Pulpit komputera.
- 4.Tworzymy nowy folder w komputerze.
- 5.Zapisujemy dokument w komputerze – „Wspomnienia z wakacji”.
- 6.Doskonalimy umiejętności tworzenia folderów i zapisywania dokumentów w komputerze.
- 7.Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Zaznacz, Zaznacz dowolny kształt - „Plan dnia”
- 8.Poznajemy polecenia edytora grafiki: Kopiuj, Wklej, przerzuć w pionie i poziomie.
- 9.Rysujemy koła, kwadraty i linie proste w edytorze grafiki.
- 10.Poznajemy narzędzie Zaokrąglony prostokąt i polecenie Cofnij edytora grafiki
- 11.Doskonalimy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki.
- 12.Zmniejszamy i powiększamy rysunki w edytorze grafiki.
- 13.Korzystamy z kolorów niestandardowych w edytorze grafiki.
- 14.Doskonalimy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki.
- 15.W krainie internetu - „Nie daj się złapać! - bezpieczny internet
- 16.Przypomnienie wiadomości na temat narzędzi edytora tekstu.
- 17.Poznajemy narzędzie edytora tekstu Krój i rozmiar czcionki.
- 18.Stosujemy polecenia: Kopiuj, Wklej, klawisze: Delete, Backspace.
- 19.Doskonalimy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora tekstu.
- 20.Tworzymy listę punktowaną za pomocą przycisku Punktory w edytorze tekstu.
- 21.Tworzymy listę numerowaną za pomocą przycisku Numerowanie w edytorze tekstu.
- 22.Wyrównujemy tekst do lewej strony, do prawej strony i środkujemy w edytorze tekstu.
- 23.Doskonalimy umiejętność posługiwania się edytorem tekstu.
- 24.Wstawiamy kształty w edytorze tekstu.
- 25.Wycinamy i wklejamy tekst oraz obracamy obrazy w edytorze tekstu - „Jesienne liście”.
- 26.Korzystamy z komputerowego kalkulatora.
- 27.Drukujemy swoje komputerowe prace.
- 28.Program Scratch – poznajemy środowisko
- 29.W krainie rudego kota – pierwsze koty za płoty w Scratch-u.
- 30.Robot – Elektrobot – młodym programistą być!
- 31.Doskonalimy umiejętność posługiwania się komputerem.

## **KLASA III**

- 1.Przypominamy zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej.
- 2.Gdzie zapisać dokument?
- 3.Powiększamy i pomniejszamy obraz w edytorze grafiki.
- 4.Wstawiamy gotowe kształty i usuwamy obiektyw edytorze grafiki.
5. Przerzucamy obiekty w pionie i w poziomie w edytorze grafiki.
- 6.Doskonalimy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki.
- 7.Łączymy obraz z tekstem.
- 8.Gra dydaktyczna
- 9.Przypominamy wiadomości na temat narzędzi edytora tekstu.
- 10.Stosujemy znaki interpunkcyjne w edytorze tekstu.
- 11.Wstawiamy symbole w edytorze tekstu.
- 12.Wstawiamy dekoracyjny tekst w edytorze tekstu.
- 13.Gra dydaktyczna
- 14.Wstawiamy obrazki z galerii Obiekt Clipart w edytorze tekstu.
- 15.Wstawiamy obramowanie strony w edytorze tekstu.
- 16.Pracujemy w dwóch programach.
- 17.Sprawdzamy pisownię wyrazów w słowniku edytora tekstu.
- 18.Doskonalimy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora tekstu.
- 19.Uruchamiamy odtwarzacz multimedialny.
- 20.Oglądamy prezentacje multimedialne.
- 21.Tworzymy proste prezentacje multimedialne
- 22.Poznajemy zasady bezpiecznego korzystania z Internetu.
- 23.Szukamy informacji w Internecie.
- 24.Korzystamy ze stron WWW dla dzieci.
- 25.Poznajemy pocztę elektroniczną.
- 26.Wybieramy się na wirtualne wycieczki.
- 27.Poznajemy podstawowe polecenia programu Scratch.
- 28.Rysujemy kwadraty i prostokąty w Scratch.
29. Mini inscenizacja w programie Scratch .
- 30.Doskonalimy umiejętności w Scrachu.
- 31.Doskonalimy umiejętność posługiwania się narzędziami poznanymi w klasie 3.

## **Rozkład materiału z edukacji informatycznej dla oddziału przedszkolnego**

- 1.Zasady bezpieczeństwa w pracowni komputerowej.
- 2.Poznajemy wybrane zabawy dydaktyczne.
- 3.Poznajemy gry edukacyjne.
- 4.Elementy zabawy przy komputerze.
- 5.Wybieramy zabawy edukacyjne.
- 6.Malujemy i kolorujemy rysunek komputera.
- 7.Elementy zabawy przy komputerze.
- 8.Zabawy w programie Paint.
- 9.Gry i zabawy dydaktyczne.
- 10.Gry edukacyjne.
- 11.Zabawy z komputerem.
- 12.Kolorujemy wybrane obrazki.
- 13.Kolorujemy wybrane obrazki.
- 14.Zabawy z literami ABC
- 15.Zabawy z literami DEF
- 16.Zabawy z literami JKL
- 17.Zabawy z literami MNO
- 18.Zabawy z literami WYZ
- 19.Zabawy z cyferkami 123
- 20.Zabawy z cyferkami 456
- 21.Zabawy z cyferkami 789
- 22.Liczymy na komputerze
- 23.Liczymy na komputerze
- 24.Gry i zabawy dydaktyczne
- 25.Gry i zabawy przy komputerze
- 26.Gry i zabawy
- 27.Moje pierwsze namalowane literki
- 28.Moje pierwsze namalowane literki
- 29.Kolorujemy literki
- 30.Kolorujemy literki
- 31.Kolorujemy cyferki
- 32.Kolorujemy cyferki
- 33.Układanki logiczne
- 34.Układanki logiczne
- 35.Przeglądamy strony internetowe