

## PLAN WYNIKOWY do realizacji zajęć komputerowych — KLASA VI

## Klasa VI

## Rozdział 1. Bezpieczna praca z 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.	Zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem a ochrona środowiska	1	<p>zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej,</p> <p>zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem,</p> <p>zna i rozumie pojęcie <b>recykling</b>,</p> <p>wie, że nie należy wyrzucać starego komputera, drukarki oraz papieru na śmietnik,</p> <p>rozumie konieczność zastąpienia dokumentów papierowych dokumentami elektronicznymi,</p> <p>rozumie konieczność oszczędzania energii elektrycznej w pracowni komputerowej,</p> <p>wie jak chronić środowisko naturalne,</p> <p>zna skutki nieprawidłowego zorganizowania komputerowego stanowiska pracy,</p> <p>dostrzega zagrożenia wynikające z łamania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem,</p> <p>dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy,</p> <p>zna kryteria oceniania z przedmiotu,</p> <p>dba o porządek na stanowisku pracy.</p>	<p>wie i umie wyjaśnić jak chronić środowisko naturalne,</p> <p>zna, rozumie i wyjaśnia pojęcie <b>recykling</b>,</p> <p>uzasadnia dlaczego nie należy wyrzucać starego komputera, drukarki oraz papieru na śmietnik,</p> <p>rozumie konieczność zastąpienia dokumentów papierowych dokumentami elektronicznymi, podaje przykłady,</p> <p>rozumie konieczność oszczędzania energii elektrycznej, w tym również w pracowni komputerowej,</p> <p>objaśnia punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,</p> <p>wyjaśnia zasady bezpiecznej pracy z komputerem,</p> <p>zna i wyjaśnia skutki długiej codziennej pracy przy komputerze oraz wie jak im zapobiegać,</p> <p>umie opisać wygląd prawidłowo urządzonego stanowiska komputerowego,</p>	<p>umie wyjaśnić, jakie oszczędności daje zastosowanie dokumentów elektronicznych w miejsce papierowych,</p> <p>opisuje, jak użytkownik komputera może oszczędzać energię elektryczną,</p> <p>potrafi samodzielnie opracować regulamin szkolnej pracowni komputerowej,</p> <p>umie wyjaśnić, co to znaczy korzystać z komputera w sposób bezpieczny,</p> <p>omawia zjawisko uzależnienia od komputera i zagrożenia z nim związane,</p> <p>wie co to jest recykling zużytego sprzętu komputerowego,</p> <p>wyjaśnia, jaki wpływ na środowisko naturalne ma szybki rozwój informatyki,</p> <p>umie opisać, jak należy chronić środowisko naturalne przed skutkami komputeryzacji.</p>	<p><b>P/1</b>, s. 8. — 10., ćw. 1.1. (CD/A), 1.2., 1.3., 1.4. (<b>Zeszyt ćwiczeń</b>, str. 10., ćw. 9.), 1.5.</p> <p><b>Pytania i zadania</b> s. 10., zad. 1. — 3. (CD/B — D),</p> <p><b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/Zad. 4.</b> — <b>Zeszyt ćwiczeń</b>, s. 7. — 10., ćw. 1. — 8., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel.</p>	<p>Wprowadzenie.</p> <p>Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p><b>Załącznik 1.</b></p> <p><b>Załącznik 2.</b></p>	<p>1.5) <i>posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym;</i></p> <p>1.6) <i>przestrzega podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, wyjaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera.</i></p> <p>3.1) <i>wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu);</i></p> <p>6.1) <i>korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;</i></p> <p>6.2) <i>korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy.</i></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 VI

				zna zjawisko uzależnienia od komputera i zagrożenia z nim związane, wie z kim należy porozmawiać w takim przypadku.				
2.	Ochrona oprogramowania	1	<p>wie, co to jest <i>wirus komputerowy</i>,</p> <p>rozumie pojęcia: <i>program antywirusowy</i> i <i>profilaktyka antywirusowa</i>,</p> <p>potrafi nazwać program antywirusowy zainstalowany w szkolnej pracowni komputerowej,</p> <p>prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem,</p> <p>wie, że należy uważnie czytać komunikaty komputera,</p> <p>zna zasady profilaktyki antywirusowej.</p>	<p>uruchamia program antywirusowy z płyty CD dołączonej do podręcznika według wskazówek nauczyciela,</p> <p>dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym z pomocą nauczyciela,</p> <p>omawia sposób zabezpieczania komputerów w szkole i w domu przed „zarażeniem” wirusem komputerowy,</p> <p>opisuje skutki braku ochrony antywirusowej na komputerze,</p> <p>zawsze uważnie czyta komunikaty komputera,</p> <p>obsługuje okno programu z wykorzystaniem poznanych elementów.</p>	<p>zna i wyjaśnia wyrażenie profilaktyka antywirusowa, instaluje i uruchamia program antywirusowy z płyty CD dołączonej do podręcznika,</p> <p>zna sposób działania programów antywirusowych,</p> <p>wyszukuje w różnych źródłach informacje na temat szkód wyrządzonych przez wirusy komputerowe na świecie, podaje źródła informacji.</p>	<p><b>P/2</b>, s. 10. — 13., ćw. 1.6. (<i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 12., ćw. 6.), ćw. 1.7. (CD/A).</p> <p><b>Pytania i zadania</b> s. 13., zad 1. (CD/B), 2., 3. (CD/C).</p> <p><b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/Zad. 4.</b> — <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 10. — 13., ćw. 1. — 8., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>Wprowadzenie.</p> <p>Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Pogadanka.</p> <p>Internet.</p> <p>Urządzenie pendrive.</p> <p>Program antywirusowy zainstalowany w szkolnej pracowni lub program Avast z płyty CD dołączonej do podręcznika.</p>	<p>1.1)komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych;</p> <p>1.2)odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy;</p> <p>1.5)posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym;</p> <p>1.6)przestrzega podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, wyjaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera.</p> <p>3.1)wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu);</p> <p>6.1)korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;</p>
3.	Kopia zapasowa pliku	1	<p>zna pojęcia <i>kopia zapasowa</i>, <i>kanwa rysunku</i>, <i>pole tekstowe</i>,</p> <p>rozumie potrzebę tworzenia kopii zapasowych pliku,</p> <p>rozpoznaje ikonę pliku i jego kopii zapasowej,</p> <p>ustawia w edytorze tworzenie</p>	<p>zna i rozumie pojęcia <i>kopia zapasowa</i>, <i>kanwa rysunku</i>, <i>pole tekstowe</i>,</p> <p>tworzy kopię zapasową pliku na polecenie nauczyciela,</p> <p>pisze krótki tekst, stosując</p>	<p>zna, rozumie i wyjaśnia pojęcia <i>kopia zapasowa</i>, <i>kanwa rysunku</i>, <i>pole tekstowe</i>,</p> <p>z własnej inicjatywy tworzy kopie zapasowe pliku, gdy jest taka</p>	<p><b>P/3</b>, s. 14. — 17., ćw. 1.8. — 1.10.</p> <p><b>Pytania i zadania</b> s. 17., zad 1. (CD/A), 2., 3. (CD/B i C)</p> <p><b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b></p>	<p>Wprowadzenie.</p> <p>Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p>	<p>1.1)komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych;</p> <p>1.2)odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy;</p>

Pakiet *Informatyka Europejszyka* 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 VI

			<p>kopii zapasowej pliku: polecenie <i>Narzędzia/Opcje</i>, karta <i>Zapisywanie</i>, opcja <i>Zawsze twórz kopię zapasową</i>,</p> <p>tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,</p> <p>zna ogólne możliwości edytorów tekstu, korzysta z paska narzędzi <i>Rysowanie</i></p> <p>wstawia kanwę do dokumentu z użyciem polecenia: <i>Wstaw/Obraz/Nowy rysunek</i>,</p> <p>umieszcza własne rysunki w dokumencie za pomocą polecenia <i>Wstaw/Obraz/Z pliku...</i></p> <p>wstawia <b>pola tekstowe</b> do dokumentu z użyciem polecenia <i>Wstaw/Pole tekstowe</i>,</p> <p>w pracy nad dokumentem korzysta z poleceń <i>Formatuj Autokształt...</i>, <i>Kopiuj/Wklej</i>,</p> <p>zna funkcję klawisza <i>Alt</i>.</p> <p>prawidłowo zapisuje i otwiera plik w miejscu wskazanym przez nauczyciela,</p> <p>zakłada katalog i tworzy nowy plik,</p> <p>porusza się po strukturze katalogów,</p> <p>dba o porządek w swoim katalogu na dysku komputera.</p>	<p>poznane zasady edycji tekstu;</p> <p>tworzy strukturę katalogów według potrzeb,</p> <p>tworzy nowy katalog podczas zapisu pliku,</p> <p>rozumie czym jest struktura katalogów,</p> <p>umie poruszać w oknie z widoczną strukturą katalogów,</p>	<p>potrzeba.</p> <p>sprawnie tworzy dokumenty tekstowe — rebusy wykorzystując przygotowane w edytorze grafiki rysunki.</p>	<p><b>P/Zad. 4.</b> — <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 13. — 15., éw. 1. — 6., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>Ćwiczenia praktyczne. Urządzenie pendrive.</p> <p><i>1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich;</i> <i>1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach;</i> <i>1.6) przestrzega podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, wyjaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera.</i> <i>3.2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje;</i> <i>4.1. tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów);</i> <i>4.2. opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem;</i></p>
4.	Kompresja plików	1	<p>wie co to jest i do czego służy <i>kompresja plików</i>,</p> <p>zna i wie do czego służą <i>programy archiwizujące</i>,</p> <p>umie skompresować katalog według opisu,</p>	<p>zna i rozumie pojęcie <i>kompresja</i> plików i katalogów,</p> <p>sprawnie korzysta z poleceń <i>Wyślij do</i> oraz <i>Otwórz za pomocą</i>,</p> <p>korzysta z programów</p>	<p>wyjaśnia pojęcia <i>okno dialogowe</i>, <i>kompresja</i> plików i katalogów,</p> <p>rozumie potrzebę <i>kompresji</i> plików,</p> <p>sprawnie dokonuje</p>	<p><b>P/4</b>, s. 18. — 20., éw. 1.11. — 1.12. <b>Pytania i zadania</b> s. 20., zad 1. (CD/A), 2., 3. (WWW), 4.(CD/B i C).</p>	<p>Samodzielna praca z podręcznikiem. Samodzielna praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</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 VI

		<p>umie korzystać z polecenia <i>Otwórz za pomocą/Foldery skompresowane (zip)</i> według wskazówek,</p> <p>rozumie działanie przycisków <i>Anuluj</i> i <i>OK</i>,</p> <p>rozumie pojęcia katalog, podkatalog,</p> <p>prawidłowo nadaje nazwy plikom i katalogom,</p> <p>umie odszukać zapisane pliki, skopiować i otworzyć je,</p> <p>zna zasady pracy w oknach,</p> <p>umie zmienić rozmiar okna programu,</p> <p>umie wyszukiwać informacje w internecie lub innych źródłach, gdy jest taka potrzeba,</p> <p>umie stosować komputer i odpowiednie oprogramowanie do tworzenia prostych dokumentów komputerowych (rysunków, tekstów) oraz do wspomagania nauki z różnych obszarów edukacji.</p>	<p>archiwizujących, potrafi je nazwać,</p> <p>umie tworzyć własne pliki i katalogi,</p> <p>umie odszukać swój katalog na komputerze,</p> <p>umie odszukać wskazane pliki na komputerze i skopiować je do katalogu o podanej nazwie,</p> <p>umie <i>skompresować</i> wskazany katalog,</p> <p>umie <i>wypakować</i> pliki i katalogi we wskazanym miejscu na dysku,</p> <p>potrafi korzystając z przycisku <i>Foldery</i>, przeglądać strukturę katalogów komputera,</p> <p>potrafi sprawdzić, kiedy wykonanie kompresji zmienia rozmiar pliku, a kiedy nie,</p> <p>potrafi samodzielnie przenieść lub skopiować plik do innego katalogu na dysku twardym komputera i na innym nośniku.</p>	<p><i>kompresji</i> plików i katalogów oraz je <i>rozpakowuje</i>, gdy jest taka potrzeba,</p> <p>sprawnie korzysta z polecenia <i>Otwórz za pomocą/Foldery skompresowane (zip)</i></p> <p>umie poruszać się w oknie z widoczną strukturą katalogów,</p> <p>sprawnie tworzy pliki i katalogi na dysku twardym komputera i zewnętrznych nośnikach,</p> <p>potrafi kopiować, przenosić i usuwać pliki i katalogi.</p>	<p><b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b></p> <p><b>P/Zad. 5.</b> — <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 16. — 17., ćw. 1. — 6., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p> <p><b>Zadanie dodatkowe</b></p> <p><i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 17. — 18. <i>Sprawdź, czy umiesz....</i></p> <p><b>Podsumowanie Zeszyt ćwiczeń</b>, s.18. — 19., ćw. 1., 2.</p> <p><b>Sprawdzian:</b> Test na stronie <a href="http://edukacja.helion.pl/">http://edukacja.helion.pl/</a></p>	<p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Internet.</p>	
--	--	---	--	---	---	---	--

## Rozdział 2. Internet (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
5.	Adres internetowy	1	<p>wie, co to jest: <i>internet</i>, <i>przeglądarka internetowa</i>, <i>adres internetowy</i>, <i>domena</i>, skrót <i>WWW</i>,</p> <p>wprowadza w polu adresowym przeglądarki</p>	<p>wyjaśnia, co to jest: <i>internet</i>, <i>przeglądarka internetowa</i>, <i>adres internetowy</i>, <i>domena</i>, skrót <i>WWW</i>,</p> <p>zna nazwy najpopularniejszych</p>	<p>wymienia nazwy najpopularniejszych przeglądarek internetowych,</p> <p>omawia charakterystyczne</p>	<p><b>P/5</b>, s. 22. — 24., ćw. 2.1. (<i>Zeszyt ćwiczeń</i> — str. 21., ćwiczenie 2.), 2.2. (WWW), 2.3. (WWW), 2.4. (<i>Zeszyt ćwiczeń</i> — str. 22.,</p>	<p>Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć.</p> <p>Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń.</p>	<p>1.5)posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 3.2)selekcjonuje, porządkuje i</p>

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 VI

			<p>podany adres internetowy i otwiera stronę,</p> <p>rozumie pojęcie <i>bezpieczny internet</i>,</p> <p>zna nazwę przeglądarki internetowej, z której korzysta w szkole,</p> <p>zna, wymienia i omawia charakterystyczne elementy przeglądarek internetowych,</p> <p>wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW,</p> <p>zna budowę <i>adresu internetowego</i>,</p> <p>umie zapoznać się z zawartością podanych stron internetowych,</p> <p>umie odszukać na podanej stronie internetowej wskazane odnośniki,</p> <p>korzysta z odsyłaczy,</p> <p>podaje przykłady domen określających właściciela strony,</p> <p>korzysta z odnośnika do katalogu stron WWW we wskazanym portalu internetowym</p> <p>umie wymienić poznane encyklopedie internetowe,</p> <p>posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym.</p>	<p>przeglądarek internetowych,</p> <p>omawia budowę adresu internetowego, nazywa elementy składowe,</p> <p>umie zapoznać się z zawartością podanych stron internetowych i omówić ich przeznaczenie,</p> <p>umie korzystać z odnośników na podanej stronie internetowej,</p> <p>opisuje zawartość uruchomionej podstrony,</p> <p>korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę,</p> <p>posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym.</p> <p>podaje przykłady domen określających właściciela strony, potrafi powiedzieć, kto jest ich właścicielem,</p> <p>podaje przykłady domen określających lokalizację serwera,</p> <p>umie wymienić poznane encyklopedie internetowe i powiedzieć, jakie rodzaje informacji można w nich znaleźć,</p> <p>wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac.</p>	<p>elementy przeglądarek internetowych,</p> <p>wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania dowolnych zadań.</p>	<p>ćwiczenie 5.)</p> <p><b>Pytania i zadania</b></p> <p>s. 24., zad 1. (CD/A), 2. (WWW), 3.(CD/B i C)</p> <p><b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b></p> <p>P/Zad. 4. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 20. — 22., ćw. 1. — 5., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Internet.</p>	<p><i>gromadzi znalezione informacje;</i></p> <p><i>3.3)wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach;</i></p> <p><i>4.2)opracowuje i redaguje teksty,</i></p> <p><i>6.1)korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;</i></p> <p><i>6.2)korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy.</i></p> <p><i>7.3)przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.</i></p>
6.	Internet źródłem informacji	1	<p>wie, dlaczego mówi się, że internet jest źródłem informacji,</p> <p>na wskazanych przez</p>	<p>korzystając z odsyłaczy, odczytuje informacje zgromadzone na stronach www,</p>	<p>potrafi uzasadnić, dlaczego mówi się, że internet jest źródłem informacji,</p>	<p>P/6, s. 24. — 26., ćw. 2.5. — 2.6.</p> <p><b>Pytania i zadania</b></p> <p>s. 26., zad 1. (CD/A),</p>	<p>Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć.</p> <p>Praca z podręcznikiem</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 VI

			nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat,  korzysta z odnośnika do katalogu stron WWW we wskazanym portalu internetowym z pomocą nauczyciela,  posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym.	określa źródło informacji: <i>program edukacyjny, encyklopedia, słownik, strona WWW</i> ,  odszukuje w internecie stronę na podany temat,  wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowania własnych prac.	wykorzystuje programy multimedialne i strony WWW do uzupełniania, utrwalania i weryfikowania swoich wiadomości i umiejętności z różnych dziedzin.	2., 3. (WWW), 4.(CD/B i C)  <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/Zad. 5. — Zeszyt ćwiczeń,</b> s. 22. — 24., ćw. 1. — 4., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	i zeszytem ćwiczeń.  Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.  Ćwiczenia praktyczne.  Internet.	
7.	Instalowanie i odinstalowanie programu, czatowanie	1	wyszukuje w internecie program o podanej nazwie według instrukcji,  umie wskazać przykład okna dialogowego,  rozumie działanie przycisków poleceń: <i>Tłumacz, Pobierz program, Anuluj, OK, Zapisz, Przerwij, Otwórz, Dalej i Wstecz, Usuń, Zakończ</i> ,  wie jak zainstalować i odinstalować program na komputerze,  uważnie czyta komunikaty komputera,  tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat,  korzysta z komunikatora internetowego w pracy nad projektem,  zna i stosuje podstawowe zasady netykiety obowiązujące wszystkich uczestników czatu.	zna i rozumie pojęcia okno dialogowe,  prawidłowo reaguje na polecenia komputera,  umie odinstalować program wskazany przez nauczyciela według instrukcji w podręczniku,  w pracy nad zadaniem korzysta z komunikatora internetowego,  opracowuje w dokumencie tekstowym wybrane wydarzenie, robi to w sposób zwięzły,  przygotowuje dokument do druku, drukuje,  umie odszukać w internecie zdjęcie (ilustrację) na podany temat i zapisać na komputerze,  umie zapis tekst wyszukany w internecie.	umie wskazać i wyjaśnić przykłady okna dialogowego,  samodzielnie wyszukuje w internecie program o podanej nazwie,  z niewielką pomocą nauczyciela instaluje pobrany program na dysku komputera w miejscu wskazanym przez nauczyciela,  tworzy złożone formy wypowiedzi na zadany temat,  sprawnie korzysta z komunikatora internetowego w pracy nad projektem,  umie sprawdzić w internecie lub czasopiśmie informatycznych dla dzieci, jakie warunki musi spełniać komputer, aby wybrana gra (program) mogła działać.	<b>P/7</b> , s. 26. — 30., ćw. 2.7. — 2.10.  <b>Pytania i zadania</b> s. 30., zad. 1. (CD/A), 2., 3.(CD/B i C).  <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/Zad. 4. — Zeszyt ćwiczeń,</b> s. 24. — 26., ćw. 1. — 7., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń.  Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.  Pogadanka.  Ćwiczenia praktyczne.  Praca w grupach.  Konieczne połączenie z internetem.  Przeglądarka internetowa.	<i>1.4)korzysta z pomocy dostępnej w programach;</i> <i>2.1)komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety;</i> <i>2.2)korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.</i> <i>3.3)wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach;</i> <i>4.2)opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe</i>

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 VI

								<p>możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem;</p> <p>5.2)uczestniczy w pracy zespołowej, porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień.</p> <p>7.2)szanuje prywatność i pracę innych osób;</p> <p>7.3)przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.</p>
8.	Realizacja projektu <i>Moja szkoła w Europie</i>	1	<p>współpracuje w grupie wykonując powierzone mu zadanie szczegółowe, wyszukuje, gromadzi i selekcjonuje materiały, umie sprawnie korzystać z internetu,</p> <p>wyszukuje informacje dodatkowe,</p> <p>w pracy nad projektem korzysta z komunikatora internetowego do bezpośredniej komunikacji z członkami grupy,</p> <p>wymienia źródła informacji wykorzystane w pracy nad projektem, komunikując się z członkami grupy w pracy</p>	<p>potrafi pełnić funkcję koordynatora grupy, prawidłowo planuje prace grupy ,</p> <p>właściwie przydziela zadania szczegółowe członkom grupy,</p> <p>wymienia główne zasady pracy nad projektem,</p> <p>przed pobraniem grafiki z internetu sprawdza, na jakich zasadach jest ona udostępniana,</p> <p>wymienia nazwy programów, które zostały wykorzystane do opracowania dokumentu,</p> <p>umie wymienić strony internetowe warte odwiedzenia.</p>	<p>przygotowuje i realizuje projekt na zaproponowany przez siebie temat,</p> <p>omawia główne zasady pracy nad projektem, wyjaśnia zasady, na jakich udostępniana była grafika pobrana ze stron WWW,</p> <p>omawia sposób oceny pracy nad projektem, korzysta z poczty elektronicznej, czatu.</p>	<p>P/8, s. 31. — 32.,</p> <p><b>Pytania i zadania</b> s. 32., zad. 1.</p> <p><b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b></p> <p>P/ Zad. 2. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 26. — 28., ćw. 1. — 6., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p> <p><b>Zadanie dodatkowe</b> <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 28. — 29. <i>Sprawdź, czy umiesz....</i></p> <p><b>Podsumowanie Zeszyt ćwiczeń</b>, s.29. — 30., ćw. 1., 2.</p>	<p>Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń.</p> <p>Praca z komputerem.</p> <p>Pogadanka.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Praca w grupach.</p> <p>Konieczne połączenie z internetem.</p> <p>Przeglądarka internetowa.</p> <p>Drukarka.</p>	<p>1.4)korzysta z pomocy dostępnej w programach;</p> <p>2.1)komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety;</p> <p>2.2)korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów.</p> <p>3.1)wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych;</p> <p>3.3)wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach;</p> <p>4.2)opracowuje i redaguje teksty ;</p> <p>5.2)uczestniczy w</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 VI

			nad projektem przestrzega zasad netykiety.					pracy zespołowej, porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień. 7.2)szanuje prywatność i pracę innych osób; 7.3)przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.
--	--	--	--	--	--	--	--	---

## Rozdział 3. Nauka pisania na klawiaturze komputera (1 godzina)

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
9.	Praca z klawiaturą komputera	1	demonstruje <i>pozycję wyjściową</i> , w jakiej należy siedzieć w pracy przy komputerze, zna funkcję klawiszy: <i>Ctrl, Shift, End, PgDn, PgUp, Delete, Backspace</i> , prawy <i>Alt, Esc, spacja, Caps Lock</i> . zna i korzysta z odpowiednich programów do nauki prawidłowego pisania na klawiaturze komputera, zna i stosuje różne operacje wykonywane na plikach i katalogach (teczkach),	demonstruje i objaśnia <i>pozycję wyjściową</i> , w jakiej należy siedzieć w pracy przy komputerze, zna układ i przeznaczenie klawiszy klawiatury, analizuje popełnione błędy w pisaniu, wprowadza poprawki, umie odszukać w internecie strony z tekstami do przepisywania, dokonuje samooceny, tworzy dokumenty testowe stosując poznane opcje programu, omawia korzyści wynikające	umie wyjaśnić, dlaczego umiejętność pisania na klawiaturze komputera ma istotne znaczenie w pracy przy komputerze, omawia korzyści wynikające z zastosowania komputerów i sieci internet, umie odszukać w internecie strony z tekstami do przepisywania, umie określić swoją biegłość w pisaniu na klawiaturze komputera, wyjaśnia funkcję klawiszy: <i>Ctrl, Shift, End,</i>	<b>P/9</b> , s. 34. — 37., éw. 3.1. (CD/A), 3.2. (CD/B-H), 3.3. (CD), 3.4. (CD/I) <b>Pytania i zadania</b> s. 36., zad. 1. — 3. <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/Zad.</b> 4. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i> , s. 31. — 33., éw. 1. — 7., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel). <b>Zadanie dodatkowe</b> <i>Zeszyt ćwiczeń</i> , s. 33., 34. <i>Sprawdź</i> ,	Krótkie wprowadzenie. Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne. Praca z multimedialnym programem edukacyjnym. Programy — <i>Tux Typing, Mistrz Klawiatury II Demo, Q-typing</i> .	1.1)komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2)odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3)prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z

Pakiet *Informatyka Europejszyka* 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 VI

			z pomocą nauczyciela potrafi opracować tekst (opowiadanie, krótki tekst, zestaw słów do napisania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania, stosując poznane zasady redagowania,  prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich,  umie tworzyć nową wersję pliku na dysku za pomocą polecenia <i>Zapisz jako</i> zmieniając jego lokalizację i nazwę,  umie posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym.	ze stosowania programów edukacyjnych oraz wybranych gier,  sprawnie zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich.	<i>PgDn, PgUp, Delete, Backspace, prawy Alt, Esc, spacja, Caps Lock.</i>  pisze szybko i sprawnie, odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy do nauki pisania,  potrafi opracować tekst (opowiadanie, krótki tekst, zestaw słów do napisania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania, stosując poznane zasady redagowania,  samodzielnie zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich.	czy umiesz....  <b>Podsumowanie Zeszyt ćwiczeń</b> , s.34. — 35., ćw. 1., 2.	Urządzenie pendrive.  Internet.	nich; <i>1.5)posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym;</i> <i>1.6)przestrzega podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze;</i> <i>3.3)wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach;</i>
--	--	--	--	--	---	--	---------------------------------------	--

## Rozdział 4. Grafika komputerowa (3 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
10.	Rysujemy flagi w programie Paint	1	tworzy proste rysunki i motywy za pomocą narzędzi edytora grafiki, zna ogólne możliwości programów graficznych,  wie do czego służą edytory grafiki,  umie wymienić poznane edytory grafiki,  tworzy rysunki w programie	ustala atrybuty rysunku, zna polecenie <i>Obraz/Atrybuty</i> , umie podzielić obszar roboczy na równe części,  dba o precyzyjne wykonanie rysunku, wykorzystuje linie siatki oraz współrzędne punktów,  tworzy prace graficzne na zadany temat z	w celu wykonania konkretnej czynności odszukuje odpowiednie opcje programu,  potrafi zastosować poznane sztuczki do wykonania prac graficznych,  stosuje skróty klawiaturowe, na	<b>P/10</b> , s. 40. — 43., ćw. 4.1. — 4.5.  <b>Pytania i zadania</b> s. 43., zad. 1. — 3., 4.(CD/A i B).  <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/</b> Zad. 5. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i> , s. 36. — 38., ćw. 1. —	Wprowadzenie.  Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń.  Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.  Ćwiczenia praktyczne.	<i>1.1)komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych;</i> <i>1.2)odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy;</i> <i>1.3)prawidłowo zapisuje i przechowuje</i>

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 VI

			<p>Paint korzystając z narzędzi <i>Kolory, Linia, Wypełnij kolorem</i>, korzysta z narzędzia <i>Lupa</i> do powiększenia obrazu, dokonuje poprawek w powiększonym obrazie, wykonuje rysunek według instrukcji, zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor, stosuje skróty klawiaturowe, posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i>, aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany, zapisując pliki dba o porządek na dysku.</p>	<p>wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, przekształca elementy rysunku, dobiera nazwę pliku i katalogu odpowiednio do ich zawartości, odszukuje i odczytuje rysunek zapisany w pliku w odpowiednim katalogu, wprowadza zmiany i ponownie zapisuje, umie zaznaczać, kopiować wklejać i przesuwać elementy rysunków, umie zapisywać rysunki na dysku, umie drukować prace graficzne, umie wykonywać rysunki z dużą dokładnością, zna przydatne skróty klawiaturowe i stara się je stosować.</p>	<p>przykład <i>Ctrl+G</i>, umie zaprojektować rysunek własnego pomysłu na wskazany temat i wykonać go w edytorze grafiki, potrafi wymienić narzędzia użyte podczas pracy nad rysunkiem, omawia ich przeznaczenie.</p>	<p>6., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.5)posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 4.1) tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów); 6.1)korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów; 6.2)korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy. 7.2)szanuje prywatność i pracę innych osób;</p>
11.	Edytor graficzny Draw	1	<p>zna pojęcia: <i>grafika rastrowa, grafika wektorowa, piksel</i>, umie nazwać poznane edytory graficzne wskazane przez nauczyciela, tworzy proste rysunki i motywy za pomocą narzędzi nowo poznanego edytora grafiki z pomocą nauczyciela, wykonuje rysunki zgodne z instrukcją, czyta tekst ze zrozumieniem, potrafi ukryć i wyświetlić</p>	<p>rozumie pojęcia: <i>grafika rastrowa, grafika wektorowa, piksel</i>, umie wymienić narzędzia dostępne we wszystkich poznanych edytorach grafiki, tworzy proste rysunki i motywy za pomocą narzędzi nowo poznanego edytora grafiki według instrukcji, wykonuje rysunki zgodne z instrukcją, czyta tekst ze zrozumieniem,</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>grafika rastrowa, grafika wektorowa, piksel</i>, samodzielnie tworzy proste rysunki i motywy za pomocą narzędzi nowo poznanego edytora grafiki, wykonuje rysunki zgodne z instrukcją, czyta tekst ze zrozumieniem, samodzielnie, gdy jest taka potrzeba,</p>	<p><b>P/11</b>, s. 43. — 47., ćw. 4.6. — 4.13. <b>Pytania i zadania</b> s. 47., zad. 1. (CD/A), 2. — 4., 5.(CD/B). <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/</b> Zad. 6. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 39. — 41., ćw. 1. — 5., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>Wprowadzenie. Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne. Drukarka. Segregator na wydrukowane prace graficzne. Program OpenOffice.org Draw.</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 VI

			<p>paski narzędzi <i>Rysunek</i> i <i>Pasek kolorów</i> programu Draw z pomocą nauczyciela, zna ich funkcję,</p> <p>z pomocą nauczyciela umie ustalić kolor wypełnienia rysunku,</p> <p>zna zastosowanie klawisza <i>Shift</i> w rysowaniu kwadratów,</p> <p>z pomocą nauczyciela zmienia wygląd obiektu zgodnie z opisem: styl, grubość linii, kolor, styl wypełnienia,</p> <p>umie zaznaczać, kopiować, wklejać i przesuwać elementy rysunków korzystając z pomocy nauczyciela,</p> <p>z pomocą nauczyciela po zestawieniu obiektów potrafi zgrupować je w jeden rysunek.</p>	<p>potrafi ukryć i wyświetlić paski narzędzi <i>Rysunek</i> i <i>Pasek kolorów</i> programu Draw korzystając z instrukcji,</p> <p>umie ustalić kolor wypełnienia rysunku według instrukcji,</p> <p>zmienia wygląd obiektu zgodnie z opisem: styl, grubość linii, kolor, styl wypełnienia,</p> <p>umie zaznaczać, kopiować, wklejać i przesuwać elementy rysunków z niewielką pomocą nauczyciela lub według opisu,</p> <p>po zestawieniu obiektów potrafi zgrupować je w jeden rysunek według instrukcji.</p>	<p>potrafi ukryć i wyświetlić paski narzędzi <i>Rysunek</i> i <i>Pasek kolorów</i> programu Draw,</p> <p>samodzielnie ustala kolor wypełnienia rysunku, zależnie od potrzeb,</p> <p>zmienia wygląd obiektu według własnego pomysłu: styl, grubość linii, kolor, styl wypełnienia,</p> <p>umie sprawnie zaznaczać, kopiować, wklejać i przesuwać elementy rysunków,</p> <p>samodzielnie i sprawnie, po zestawieniu obiektów, potrafi zgrupować je w jeden rysunek.</p>			
12.	Poznajemy edytor graficzny ArtRage	1	<p>prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z nowym programem,</p> <p>zna elementy okna programu,</p> <p>tworzy proste rysunki i motywy za pomocą narzędzi omawianego na lekcji edytora grafiki:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— barwna kompozycja na dowolny temat,</li> <li>— ilustracja do ostatnio obejrzanego filmu lub przeczytanej książki,</li> <li>— ozdobna kartka dla rodziców z okazji Dnia Matki i Dnia Ojca,</li> </ul>	<p>umie wymienić elementy okna programu,</p> <p>umie wykonać grafiki użytkowe stosując możliwości poznanego programu graficznego,</p> <p>stosuje tekst i kolor w rysunkach,</p> <p>umieszcza tekst w obszarze rysunku, drukuje prace graficzne wskazane przez nauczyciela,</p> <p>umie przygotować wystawę najciekawszych prac.</p>	<p>samodzielnie tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem narzędzi i funkcji programu graficznego poznanego na lekcji,</p> <p>potrafi wymienić narzędzia użyte podczas pracy nad rysunkiem, omawia ich przeznaczenie,</p> <p>potrafi wykonać rysunki z poprzednich lekcji (wykonane w innych programach</p>	<p><b>P/12</b>, s. 48. — 50., ćw. 4.14. — 4.21.</p> <p><b>Pytania i zadania</b> s. 50., zad. 1. (CD/A), 2., 3.(CD/B).</p> <p><b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/</b> Zad. 4. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 41. — 44., ćw. 1. — 5., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p> <p><b>Zadanie dodatkowe</b> <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 45. <i>Sprawdź, czy umiesz....</i></p>	<p>Wprowadzenie.</p> <p>Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń.</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> <p>Liście z drzew.</p> <p>Program ArtRage.</p>	<p>1.1)komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych;</p> <p>1.2)odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy;</p> <p>1.3)prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich;</p> <p>1.4)korzysta z pomocy</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 VI

			— zaproszenie na bal, — dyplom, — kartka walentynkowa z życzeniami dla bliskiej osoby, — rysunki liści wybranych drzew na podstawie oryginału przyniesionego na lekcje, umie wymienić nazwę przynajmniej jednego z poznanych edytorów grafiki.		graficznych), korzystając z narzędzi i opcji dostępnych w programie ArtRage, umie wymienić nazwy poznanych edytorów grafiki,  porównuje pracę nad dokumentem w poznanych edytorach grafiki.	<b>Podsumowanie Zeszyt ćwiczeń</b> , s.46., ćw. 1., 2.		<i>dostępnej w programach; 1.5)posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 4.1)tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki; 7.2)szanuje prywatność i pracę innych osób;</i>
--	--	--	--	--	---	--	--	---

## Rozdział 5. Edytory tekstu (5 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
13.	Wstawianie i formatowanie tabeli	1	uruchamia edytor tekstu wykorzystywany na lekcji z niewielką pomocą nauczyciela, pisze tekst z zachowaniem reguł poprawnego wprowadzania tekstu, zna budowę tabeli, rozpoznaje i odróżnia <i>wiersz</i> od <i>kolumny</i> , umie tworzyć i formatować prostą tabelę z pomocą nauczyciela, wie co to jest <i>akapit</i> , potrafi wzbogacić tabelę o elementy graficzne według instrukcji, umie tworzyć table za pomocą klawisza <i>Tab</i> oraz za pomocą przycisku <i>Tabela</i> ,	pisze teksty świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, zgodnie z instrukcją: - tworzy i formatuje tabelę, - zmienia kolor wierszy, kolumn, komórek i całej tabeli; sprawnie tworzy table za pomocą klawisza <i>Tab</i> oraz za pomocą przycisku <i>Tabela</i> , umie korzystać z przycisku <i>Akapit</i> w celu ustawienia odstępów przed i po akapicie.	samodzielnie uruchamia różne edytory tekstu wykorzystywane na lekcji, Samodzielnie: - tworzy i formatuje tabelę, - zmienia kolor wierszy, kolumn, komórek i całej tabeli, - ustala odstępy przed i po akapicie korzystając z przycisku <i>Akapit</i> ; świadomie dobiera sposób tworzenia tabeli (klawisz <i>Tab</i> lub przycisk <i>Tabela</i> ) oraz dobiera	<b>P/13</b> , s. 52. — 55., ćw. 5.1. <b>Pytania i zadania</b> s. 55., zad. 1. (CD/A), 2.(CD/B i C). <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/ Zad. 3.</b> — <i>Zeszyt ćwiczeń</i> , s. 47. — 49., ćw. 1. — 7., wyboru ćwiczeń (dokonuje nauczyciel).	Wprowadzenie. Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne. Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej. Edytor tekstu: Word i Writer.	<i>1.1)komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2)odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3)prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.4)korzysta z pomocy dostępnej w programach; 1.5)posługuje się podstawowym słownictwem</i>

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 VI

			<p>prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z edytorem tekstu,</p> <p>posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym.</p>		elementy graficzne.			<p><i>informatycznym;</i> 1.5)posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 1.6)przestrzega podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, 3.4)opisuje cechy różnych postaci informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej. 4.2)opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem; 6.1)korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów; 6.2)korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy. 7.2)szanuje prywatność</p>
14.	Opracowanie krzyżówki	1	<p>zna pojęcie <i>komórka krzyżówki</i>,</p> <p>tworzy prostą tabelę według opisu,</p> <p>korzysta z przycisku <i>Wstaw tabelę</i>, w oknie <i>Wstaw tabelę</i> ustala ilość wierszy i kolumn,</p> <p>potrafi zmienić kolor tła w wierszach i kolumnach,</p> <p>umie korzystać z przycisku <i>Krawędzie</i> w celu ustalenia krawędzi widocznych i niewidocznych zgodnie z instrukcją,</p> <p>numeruje wiersze, wpisując w komórki właściwe numery,</p> <p>posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela przygotowuje dokument do druku i drukuje.</p>	<p>potrafi przygotować tabelę do krzyżówki,</p> <p>umie ułożyć własną krzyżówkę do podanego hasła,</p> <p>zmienia kolor tła kolumny i wiersza według opisu, dostosowuje wygląd tabeli do zadania,</p> <p>umie usunąć niepotrzebne kolumny (wiersze), <i>z niewielką pomocą nauczyciela:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- korzysta z przycisku <i>Wstaw tabelę</i>,</li> <li>- zmienia kolor tła kolumny i wiersza,</li> <li>- w oknie <i>Wstaw tabelę</i> ustala ilość wierszy i kolumn,</li> <li>- korzysta z przycisku <i>Krawędzie</i> w celu ustalenia krawędzi widocznych i niewidocznych,</li> <li>- numeruje wiersze,</li> <li>- przygotowuje dokument do druku i drukuje.</li> </ul>	<p>przygotowuje krzyżówki własnego pomysłu, <i>sprawnie i samodzielnie:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dostosowuje wygląd tabeli do zadania,</li> <li>- korzysta z przycisku <i>Wstaw tabelę</i>,</li> <li>- zmienia kolor tła kolumny i wiersza,</li> <li>- w oknie <i>Wstaw tabelę</i> ustala ilość wierszy i kolumn,</li> <li>- korzysta z przycisku <i>Krawędzie</i> w celu ustalenia krawędzi widocznych i niewidocznych,</li> <li>- numeruje wiersze;</li> <li>- przygotowuje dokument do druku i drukuje.</li> </ul>	<p><b>P/14</b>, s. 55. — 58., ćw. 5.2. <b>Pytania i zadania</b> s. 58., zad. 1. (CD/A), 2. (WWW), 3.(CD/B i C). <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/</b> Zad. 4. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 50. — 52., ćw. 1. — 4., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>Wprowadzenie.</p> <p>Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej.</p> <p>Edytor tekstu: Word i Writer.</p>	
15.	Poznajemy przydatne i ważne opcje programu	1	<p>umie tworzyć proste dokumenty tekstowe według podanej instrukcji.</p> <p>umie wyszukiwać w tekście błędne napisane zdania/wyraz i poprawić je w różnych programach, korzysta z opcji</p>	<p>umie tworzyć proste dokumenty tekstowe stosując poznane opcje programu,</p> <p>sprawnie zastępuje wyrazy nowymi w oknie <i>Znajdowanie i zamienianie</i> (program Word) oraz</p>	<p>umie tworzyć dokumenty tekstowe na dowolny temat.</p> <p>świadomie wyszukuje podane słowo w dokumencie tekstowym i zastępuje je nowym</p>	<p><b>P/15</b>, s. 58. — 62., ćw. 5.3. — 5.7. (CD/A — E) <b>Pytania i zadania</b> s. 62., zad. 1. (CD/F) <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/</b> Zad. 2. — <i>Zeszyt</i></p>	<p>Wprowadzenie.</p> <p>Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p>	

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 VI

			<p><i>Edycja/Zamień...</i> (program Word) oraz <i>Edycja/Znajdź i zamień</i> (program Writer),</p> <p>prawidłowo odczytuje komunikaty komputera,</p> <p>zna i rozumie <i>system sprawdzania pisowni</i> edytora,</p> <p>zna przycisk <i>automatycznego sprawdzania pisowni</i>,</p> <p>umie poprawić błędy wskazane przez edytor w otwartym dokumencie,</p> <p>umie korzystać z pomocy dostępnej w programie,</p> <p>czyta tekst ze zrozumieniem, zwraca uwagę na treść dokumentu.</p>	<p><i>Znajdź i zamień</i> (program Writer),</p> <p>wie do czego służy opcja <i>Pisownia i gramatyka</i>, korzysta z niej,</p> <p>umie napisać tekst na podany temat i sprawdzić oraz poprawić komputerowo wszystkie błędy,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z komputerowego słownika ortograficznego,</p> <p>wie, do czego służą i gdzie się znajdują przyciski <i>Sprawdzenie</i> (program Word) oraz <i>Pisownia</i> (program Writer), korzysta z nich,</p> <p>umie sprawdzić czy tekst został napisany poprawnie przy użyciu <i>automatycznego sprawdzania pisowni</i>.</p>	<p>w oknie <i>Znajdowanie i zamienianie</i>,</p> <p>na bieżąco korzysta z <i>systemu sprawdzania pisowni</i> edytora,</p> <p>umie dodać nieznanne słowa do komputerowego słownika,</p> <p>zna i stosuje opcję <i>Format/Zmień wielkość liter</i>,</p> <p>zwraca uwagę na treść dokumentu, omawia ją i dyskutuje.</p>	<p><i>ćwiczeń</i>, s. 53. — 55., ćw. 1. — 7., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej.</p> <p>Edytor tekstu: Word i Writer.</p>	<p><i>i pracę innych osób;</i></p>
16.	Poznajemy ciekawe efekty	1	<p>pisze tekst z zachowaniem reguł poprawnego wprowadzania tekstu,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela tworzy ozdobne napisy (polecenia <i>Wstaw /Obraz/WordArt</i>),</p> <p>przygotowuje pisma użytkowe na podany temat według wzoru,</p> <p>wie, co to jest znak wodny,</p> <p>umie dostosować orientację strony tworzonego dokumentu według opisu,</p> <p>zapisuje plik we wskazanym katalogu.</p>	<p>pisze teksty świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p> <p>przygotowuje pisma użytkowe na podany temat,</p> <p>umie w oknie <i>Edytowanie tekstu WordArt</i> dobrać styl napisu do tworzonego dokumentu,</p> <p>dba o jednolity, estetyczny wygląd tekstu,</p> <p>stosuje obramowanie i cieniowanie w tworzonego dokumentu, doбира odpowiedni styl, kolor, szerokość i wzór obramowania (polecenie</p>	<p>świadomie doбира rodzaj napisów WordArt do tworzonego dokumentu,</p> <p>samodzielnie projektuje pisma użytkowe z wykorzystaniem poznanych narzędzi edytora.</p>	<p><b>P/16</b>, s. 62. — 66., ćw. 5.8. — 5.10.</p> <p><b>Pytania i zadania</b> s. 66., zad. 1. (CD/A), 2.</p> <p><b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> P/ Zad. 3. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 55. — 56., ćw. 1. — 7., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>Wprowadzenie.</p> <p>Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej.</p> <p>Edytor tekstu: Word i Writer.</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 VI

				<p><i>Format/Obramowanie i cieniowanie</i>), potrafi ustawić tło całej strony, wybierając: kolor, gradient, teksturę lub obraz (polecenie <i>Format/Tło/Efekty wypełnienia</i>), umie usunąć tło, wybierając polecenie <i>Format/Tło/Brak wypełnienia</i>, wie, co to jest znak wodny i umie wstawić znak wodny (polecenie <i>Format/Tło/Drukowany znak wodny</i>), umie usunąć znak wodny (polecenie <i>Format/Tło/Drukowany znak wodny/Bez znaku wodnego</i>, dostosowuje orientację strony (pionową lub poziomą) do tworzonego dokumentu (polecenie <i>Plik/Ustawienie strony</i>).</p>				
17.	Dokumenty wielostronicowe	1	<p>umie tworzyć i formatować dokumenty tekstowe zgodnie z instrukcją, zna pojęcia <i>nagłówek</i> i <i>stopka</i>, dba o utrzymanie porządku na dysku podczas zapisywania prac, umie przygotować dokument do druku, umie sprawdzić wygląd dokumentu korzystając z polecenia <i>Plik/Podgląd wydruku</i>.</p>	<p>umie tworzyć i formatować wielostronicowe dokumenty tekstowe według opisu, wie, jaką funkcję w dokumencie tekstowym pełni <i>nagłówek</i> i <i>stopka</i>, stara się podchodzić twórczo do pracy z komputerem, właściwie dobiera orientację strony, odpowiednio do tworzonego dokumentu, umie wymienić najważniejsze czynniki, które decydują o tym, że dokument jest prawidłowo opracowany i</p>	<p>umie stosować <i>nagłówek</i> i <i>stopkę</i> w tworzonym dokumencie, gdy widzi taką potrzebę, wprowadza <i>stopkę</i> z numeracją stron i informacją o łącznej liczbie stron do wydruku, umie tworzyć i formatować urozmaicone wielostronicowe dokumenty tekstowe własnego pomysłu,</p>	<p><b>P/17</b>, s. 67. — 72., ćw. 5.11. — 5.13., 5.14. (CD/A) <b>Pytania i zadania</b> s. 72., zad. 1., 2., 3.(CD/Bi C) <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/</b> Zad. 4. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 57. — 59., ćw. 1. — 7., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel. <b>Zadanie dodatkowe</b> <i>Zeszyt ćwiczeń</i>,</p>	<p>Wprowadzenie. Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne. Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej. Edytor tekstu: Word i Writer.</p>	<p>1.1)komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2)odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3)prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich;</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 VI

				przygotowany do druku.	poprawnie stosuje poznane reguły wprowadzania tekstu, stosuje grafiki, ozdobne napisy, tabele i inne poznane elementy odpowiednio do treści tworzonego dokumentu, podchodzi twórczo do pracy z komputerem.	s. 60. <i>Sprawdź, czy umiesz...</i> <b>Podsumowanie Zeszyt ćwiczeń</b> , s. 61., ćw. 1., 2.		1.4)korzysta z pomocy dostępnej w programach; 2.1)komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety; 4.2)opracowuje i redaguje teksty; 6.1)korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów; 6.2)korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy.
--	--	--	--	------------------------	--	---	--	---

## Rozdział 6. Komputer w naszym otoczeniu (1 godzina)

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
18.	Urządzenia oparte na technologii komputerowej	1	wie, że zarówno komputer, jak i urządzenia oparte na technologii komputerowej znajdują zastosowanie w każdej niemal dziedzinie działalności człowieka, <i>zna i wymienia urządzenia oparte na technologii</i>	obsługuje urządzenia oparte na technologii komputerowej, np.: kalkulator, tablet, odtwarzacz (MP3, CD, DVD i Blu-ray), telefon komórkowy, cyfrowy aparat fotograficzny, czytnik e-	zna i obsługuje urządzenia oparte na technologii komputerowej inne, niż omawiane na lekcji, zna i omawia historię powstania	<b>P/18</b> , s. 74. — 77., ćw. 6.1., 6.2. — ( <i>Zeszyt ćwiczeń</i> , s. 63. — 64., ćw. 3. i ćw. 4.) <b>Pytania i zadania</b> s. 77., zad. 1. (CD/A),	Wprowadzenie. Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne.	1.5)posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 1.6)przestrzega podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy

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 VI

			<p>komputerowej, np.: kalkulator, tablet, odtwarzacz (MP3, CD, DVD i Blu-ray), telefon komórkowy, cyfrowy aparat fotograficzny, czytnik e-booków lub inne narzędzie poznane na zajęciach,</p> <p>wie, które urządzenia domowe są wyposażone w układy elektryczne pozwalające sterować ich pracą,</p> <p>umie korzystać z internetu w celu wyszukiwania konkretnych informacji,</p> <p>wskazuje zastosowania urządzeń opartych na technologii komputerowej z najbliższego otoczenia,</p> <p>wyszukuje, selekcjonuje, porządkuje i gromadzi informacje na podany temat.</p>	<p>booków lub inne, opisuje urządzenia domowe wyposażone w układy elektryczne pozwalające sterować ich pracą,</p> <p>omawia podstawowe zastosowania poznanych na zajęciach urządzeń opartych na technologii komputerowej,</p> <p>zna urządzenia oparte na technice komputerowej przeznaczone dla dzieci, np.: cyberzabawki, zestawy klocków, kamery PC, zestawy do montażu filmów, mikroskop (zabawka).</p>	<p>przynajmniej jednego urządzenia elektronicznego omawianego na lekcji, wie, kto je stworzył,</p> <p>wskazuje na zastosowanie technologii komputerowej w urządzeniach innych niż omawiane na zajęciach,</p> <p>zna urządzenia techniki komputerowej wykorzystywane w medycynie, potrafi je wymienić i opisać w skrócie,</p> <p>potrafi wymienić urządzenia oparte na technologii komputerowej wymienione na lekcji w kolejności zużycia przez nie energii elektrycznej,</p> <p>wie, które z nich mogą być zasilane przez małe baterie, które przez akumulatory, a które muszą być podłączone do sieci elektrycznej.</p>	<p>2.(CD/B i C).</p> <p><b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b></p> <p>P/ Zad. 3. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 62. — 63., ćw. 1. — 2., wyboru ćwiczeń dokonuj nauczyciel).</p> <p><b>Zadanie dodatkowe</b></p> <p><i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 64., 65. <i>Sprawdź, czy umiesz....</i></p> <p><b>Podsumowanie Zeszyt ćwiczeń</b>, s. 65., 66., ćw. 1., 2.</p>	<p>Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej.</p> <p>Internet.</p> <p>Urządzenia technologii komputerowej dostępne w szkolnej pracowni komputerowej.</p> <p>Cyberzabawki, zestawy klocków do demonstracji — przyniesione przez uczniów lub będące na wyposażeniu pracowni komputerowej.</p>	<p>komputerze, wyjaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera.</p> <p>3.2)selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje;</p> <p>7.1)opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym;</p> <p>7.3)przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.</p>
--	--	--	---	---	--	--	---	--

## Rozdział 7. Prezentacja multimedialna (3 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 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 VI

1	2	3	4	5	6	7	8	9
19.	Modyfikujemy obiekty graficzne	1	<p>czyta tekst ze zrozumieniem,</p> <p>wykonuje ćwiczenie krok po kroku według opisu,</p> <p>umie wstawiać Obiekt Clipart do slajdu według opisu,</p> <p>z pomocą nauczyciela lub według opisu stosuje opcje z menu podręcznego <i>Grupowanie/Rozgrupuj</i>, <i>Formatuj Autokształt</i>, <i>Grupowanie/Grupuj</i>,</p> <p>według opisu umie przesuwać rozgrupowane elementy i tworzyć z nich nowe grafiki według opisu oraz modyfikować i zmieniać kolory wstawionych obiektów, wprowadza i formatuje tekst w polu tekstowym,</p> <p>umie uruchomić pokaz prezentacji,</p> <p>zna zasady tworzenia prezentacji,</p> <p>umie przygotować prostą prezentację,</p> <p>umie zaprezentować pokaz prezentacji klasie,</p> <p>prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem,</p> <p>zna i stosuje ogólne możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych,</p> <p>zapisuje plik na dysku we wskazanym katalogu,</p> <p>wyszukuje i otwiera zapisany wcześniej plik.</p>	<p>wie, jak z gotowych elementów graficznych dostępnych w programie wykonać własne kompozycje graficzne,</p> <p>umie wykorzystać utworzone własne kompozycje graficzne w swoich dokumentach,</p> <p>umie opracować slajd na podany temat z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych grafik,</p> <p>umie wstawiać Obiekt Clipart do slajdu, korzysta z polecenia <i>Wstaw/Obraz/Clipart...</i>,</p> <p>stosuje opcje z menu podręcznego <i>Grupowanie/Rozgrupuj</i>, <i>Formatuj Autokształt</i>, <i>Grupowanie/Grupuj</i>,</p> <p>z niewielką pomocą umie przesuwać rozgrupowane elementy i tworzyć z nich nowe grafiki,</p> <p>umie modyfikować i zmieniać kolory wstawionych obiektów,</p> <p>umie wstawić pole tekstowe w dowolnym miejscu tworzonego slajdu korzystając z polecenia <i>Wstaw/Pole tekstowe</i>,</p> <p>wprowadza i formatuje tekst w polu tekstowym,</p> <p>umie ustalić kolejność obiektów na slajdzie wybierając z menu podręcznego opcję</p>	<p>umie opracować slajd na dowolny temat z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych grafik,</p> <p>umie sprawnie przesuwać rozgrupowane elementy i tworzyć z nich nowe grafiki,</p> <p>umie modyfikować i zmieniać kolory wstawionych obiektów,</p> <p>umie wstawić pole tekstowe w dowolnym miejscu tworzonego slajdu korzystając z polecenia <i>Wstaw/Pole tekstowe</i>,</p> <p>umie przygotować prezentację na dowolny temat,</p> <p>objaśnia zasady pracy z poznany programem do tworzenia prezentacji,</p> <p>umie uzasadnić konieczność przestrzegania podstawowych zasady tworzenia dobrej prezentacji.</p>	<p><b>P/19</b>, s. 80. — 83., ćw. 7.1., 7.2. (CD/pliki <i>Pory_roku_1</i> i <i>Pory_roku_2</i>), — 7.3.</p> <p><b>Pytania i zadania</b> s. 83., zad. 1. (CD/A), 2. (CD/plik <i>Roczek</i>), 3.(CD/B).</p> <p><b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/</b> Zad. 4. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 67. — 69., ćw. 1. — 7., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej.</p> <p>Wprowadzenie.</p> <p>Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>Pliki <i>Pory_roku_1</i> i <i>Pory_roku_2</i> oraz <i>Roczek</i> z płyty CD dołączonej do podręcznika.</p>	<p>1.1)komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych;</p> <p>1.2)odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy;</p> <p>1.3)prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich;</p> <p>1.4)korzysta z pomocy dostępnej w programach;</p> <p>1.5)posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym;</p> <p>1.6)przestrzega podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, wyjaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera.</p> <p>2.1)komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety;</p> <p>3.3)wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach;</p> <p>4.4)przygotowuje proste animacje i prezentacje</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 VI

			z pomocą opracowuje plan pracy, dodaje slajdy, korzysta z <i>Pomocy</i> do programu.	<i>Kolejność</i> , umie uruchomić pokaz prezentacji, zna zasady tworzenia prezentacji, umie przygotować prostą prezentację, umie zaprezentować pokaz prezentacji klasie, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem, zna i stosuje ogólne możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych, zapisuje plik na dysku we wskazanym katalogu, wyszukuje i otwiera zapisany wcześniej plik. samodzielnie opracowuje plan pracy, zna i stosuje sposoby dodawania efektów specjalnych, zna i stosuje sposoby dodawanie animacji i przejść, dodaje slajdy.				<i>multimedialne</i> . 5.1)za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie; 6.1)korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów; 7.2)szanuje prywatność i pracę innych osób;
20.	Animacja niestandardowa	1	wykonuje i zapisuje prosta prezentację składającą się z kilku slajdów, wprowadza na slajdach tekst i wstawia elementy graficzne z pomocą nauczyciela lub według wskazówek, samodzielnie dodaje i usuwa slajdy, ustala tło slajdu według opisu lub wskazówek	tworzy prezentację multimedialną według opisu z zastosowaniem animacji niestandardowej, samodzielnie przygotowuje prostą prezentację, formatuje wprowadzony tekst, modyfikuje clipart i wstawia do slajdu, modyfikuje gotową prezentację,	samodzielnie przygotowuje prezentację multimedialną na dowolny temat, w sposób twórczy korzysta z animacji niestandardowej, wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub jednocześnie do	<b>P/20</b> , s. 83. — 88., ćw. 7.4. (CD/plik <i>Globus</i> ), 7.5. — 7.9. <b>Pytania i zadania</b> s. 87. — 88., zad. 1.(CD/A), 2. — 5. <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/</b> Zad. 6. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i> , s. 69. — 70., ćw. 1. — 7., wyboru ćwiczeń dokonuje	Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej. Wprowadzenie. Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne. Plik <i>Globus</i> z płyty CD dołączonej do	

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 VI

			nauczyciela, wie, że nazwa pliku powinna odpowiadać jego zawartości, zmienia według wskazówek kolejność slajdów w różnych widokach, zna i stosuje ikonę zawartości slajdu w główne zasady pracy nad projektem, poznany programie.	ustala tło i układ slajdu właściwy dla jego zawartości, umieszcza obiekt graficzny w edytowanym slajdzie, ustala rozmiar wstawionego obiektu odpowiedni do wybranego układu slajdu, korzysta z <i>Pomocy</i> do programu, zna i stosuje sposoby dodawania efektów specjalnych, zna i stosuje sposoby dodawanie animacji i przejść, stosuje animację niestandardową.	wszystkich slajdów, zawsze kończy prezentację slajdem z bibliografią.	nauczyciel).	podręcznika.	
21.	Przygotowanie projektu <i>Kronika klasy</i>	1	zna główne zasady pracy nad projektem, tworzy prezentację multimedialną z podkładem muzycznym według opisu lub z pomocą nauczyciela, współpracuje w grupie wykonując powierzone mu zadanie szczegółowe, wyszukuje, gromadzi i selekcjonuje materiały z niewielką pomocą, wyszukuje informacje dodatkowe z niewielką pomocą, w pracy nad projektem stara się korzystać z poczty elektronicznej i komunikatora, by dyskutować z koleżankami i kolegami z klasy, umie wymienić przynajmniej jedno źródło informacji wykorzystane w	stara się samodzielnie podejmować decyzje w zakresie powierzonych zadań, potrafi pełnić funkcję koordynatora grupy, stara się prawidłowo planować prace grupy, według wskazówek przydziela zadania szczegółowe członkom grupy, wymienia główne zasady pracy nad projektem, przed pobraniem grafiki z internetu sprawdza na jakich zasadach jest ona udostępniana z niewielką pomocą nauczyciela, wymienia nazwy wykorzystane do opracowania dokumentu, stara się, przygotowując	samodzielnie podejmuje decyzje w zakresie powierzonych zadań, przygotowuje i realizuje projekt na zaproponowany przez siebie temat, omawia główne zasady pracy nad projektem, wyjaśnia zasady, na jakich udostępniana była grafika pobrana ze stron WWW, przygotowując prezentację dba, by efekty wizualne (tło, elementy graficzne, animacje, muzykę i dźwięki) nie były ważniejsze od treści prezentacji, omawia sposób oceny pracy nad	<b>P/21</b> , s. 88. — 90., ćw. 7.10. <b>Pytania i zadania</b> s. 90., zad. 1. (CD/A), 2. — 4., 5. (CD/B). <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/</b> Zad. 6. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i> , s. 71. — 73., ćw. 1. — 8., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel). <b>Zadanie dodatkowe</b> <i>Zeszyt ćwiczeń</i> , s. 73., 74. <i>Sprawdź, czy umiesz...</i> <b>Podsumowanie Zeszyt ćwiczeń</b> , s. 74., 75., ćw. 1., 2.	Praca w grupach. Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej. Wprowadzenie. Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne. Głośniki lub słuchawki. Przeglądarka internetowa. Komunikator. Internet.	<i>1.4)korzysta z pomocy dostępnej w programach; 1.5)posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 2.1)komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety; 2.2)korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów; 3.1)wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (...); 3.3)wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach; 3.4)opisuje cechy różnych postaci informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej,</i>

Pakiet *Informatyka Europejszyka* 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 VI

			pracy nad projektem, komunikując się z członkami grupy w pracy nad projektem przestrzega zasad netykiety.	prezentację, by efekty wizualne (tło, elementy graficzne, animacje) nie były ważniejsze od treści prezentacji, łączy ze sobą grafikę, zdjęcia, muzykę i dźwięki z według wskazówek.	projektem.			<i>audiowizualnej, multimedialnej. 4.4)przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne. 5.2)uczestniczy w pracy zespołowej, porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień. 6.1)korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (...); 6.2)korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy. 7.2)szanuje prywatność i pracę innych osób;</i>
--	--	--	---	---	------------	--	--	---

#### Rozdział 8. Tworzymy proste animacje (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

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 VI

22.	Pierwsze kroki w nowym środowisku	1	<p>zna pojęcia: <i>programowanie, algorytm, stos, polecenie, praca krokowa.</i></p> <p>przy pomocy nauczyciela uruchamia program wykorzystywany na lekcji, wskazuje elementy okna uruchomionego programu, zna i opisuje budowę okna programu, planuje proste czynności zmierzające do stworzenia algorytmu, zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem, tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i> według instrukcji, zna podstawowe procedury graficzne i przy pomocy nauczyciela sprawdza ich działanie, śledzi działanie programu, przy pomocy nauczyciela z opcji <i>Rozpocznij pracę krokową</i>, przy pomocy nauczyciela wprowadza poprawki, zapisuje dokument, tworzy proste animacje według instrukcji.</p>	<p>rozumie pojęcia: <i>programowanie, algorytm, stos, polecenie, praca krokowa,</i></p> <p>samodzielnie uruchamia program wykorzystywany na lekcji, objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu, zna podstawowe procedury graficzne i samodzielnie lub z niewielką pomocą sprawdza ich działanie, samodzielnie lub z niewielką pomocą wprowadza poprawki, zapisuje dokument, samodzielnie lub z niewielką pomocą zmienia tło projektu i wygląd duszka, tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i>, rysuje za pomocą narzędzi programu, potrafi zdefiniować proste procedury rysujące wybrany obiekt, umie zmienić postać duszka, śledzi działanie programu, korzystając z opcji <i>Rozpocznij pracę krokową</i>, tworzy proste animacje z niewielką pomocą nauczyciela.</p>	<p>omawia pojęcia: <i>programowanie, algorytm, stos, polecenie, praca krokowa,</i></p> <p>tworzy animacje własnego pomysłu, wykorzystuje inne niż poznane na lekcji polecenia przy tworzeniu własnego projektu, dokładnie analizuje zadanie, opisuje problem, podejmuje próbę rozwiązania problemu, korzystając z pomocy nauczyciela, dzieli się z kolegami i koleżankami z klasy własnymi projektami, umieszcza własne projekty na stronie internetowej programu, korzysta z projektów prezentowanych na stronie internetowej programu, eksperymentuje.</p>	<p><b>Program Scratch</b> P/22, s. 92. — 101., ćw. 8.1. — 8.8.;</p> <p><b>Pytania i zadania</b> s. 101., zad. 1. (CD/A), 2., 3. (Program <i>Scratch</i>), 4.(CD/B).</p> <p><b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> P/ Zad.5. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 76. — 79., ćw. 1. — 9., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p> <p><b>Program Baltie</b> P/22, s. 1. — 8., ćw. 8.1. — 8.11.;</p> <p><b>Pytania i zadania</b> s. 8., zad. 1. — 5. (Program <i>Baltie</i>)</p>	<p>Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć.</p> <p>Pogadanka, czytanie ze zrozumieniem (praca z podręcznikiem), dyskusja.</p> <p>Praca samodzielna lub w zespołach dwuosobowych..</p> <p>Wypowiedzi uczniów.</p> <p>Programy do pobrania: — Program <i>Scratch</i> z płyty CD dołączonej do podręcznika lub strony — <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a>. — Program <i>Baltie</i> ze strony <a href="http://baltie.com/pl/">http://baltie.com/pl/</a> <b>Program Baltie — Lekcja 22.</b> w pliku <i>BALTIE.pdf</i> do pobrania ze strony <a href="http://edukacja.helion.pl">http://edukacja.helion.pl</a></p>	<p>1.1)komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2)odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3)prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich; 1.4)korzysta z pomocy dostępnej w programach; 2.1)komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety; 3.4)opisuje cechy różnych postaci informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej. 4.4) przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne; 5.1)za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie; 7.2)szanuje prywatność i pracę innych osób;</p>
23.	Opracowanie prostego projektu <i>Zabawa na łące</i>	1	<p>przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem</p>	<p>samodzielnie opracowuje proste projekty graficzne. objaśnia: - czym jest animacja,</p>	<p>opracowuje własne projekty graficzne, wykorzystując polecenia inne niż</p>	<p><b>Program Scratch</b> P/23, s. 102. — 108., ćw. 8.9.</p> <p><b>Pytania i zadania</b></p>	<p>Pogadanka, czytanie ze zrozumieniem (praca z podręcznikiem), dyskusja.</p> <p>Praca samodzielna lub w</p>	

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 VI

		<p>poznanych poleceń, wie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- czym jest <i>animacja</i>,</li> <li>- jak animować postaci,</li> <li>- jak komputer rozumie wprowadzone polecenia,</li> <li>- z czego składa się animacja,</li> </ul> <p>z pomocą nauczyciela: tworzy i zapisuje animacje w pliku, łączy ze sobą grafikę, zdjęcia, muzykę i dźwięki,</p> <p>w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej i komunikatora, by dyskutować z koleżankami i kolegami z klasy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- jak animować postaci,</li> <li>- jak komputer rozumie wprowadzone polecenia,</li> <li>- z czego składa się animacja,</li> </ul> <p>z niewielką pomocą: tworzy i zapisuje animacje w pliku, łączy ze sobą grafikę, zdjęcia, muzykę i dźwięki, zna i rozumie podstawy programowania.</p>	<p>poznane na lekcji, dokładnie analizuje zadanie, opisuje problem, podejmuje próbę rozwiązania problemu z niewielką pomocą nauczyciela, dzieli się z kolegami i koleżankami z klasy własnymi projektami, umieszcza własne projekty na stronie internetowej programu, korzysta z projektów prezentowanych na stronie internetowej programu, eksperymentuje.</p>	<p>s. 107., zad. 1. — 5. (Program <i>Scratch</i> ).</p> <p><b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b></p> <p>P/ Zad. 6. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 80. — 83., ćw. 1. — 5., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p> <p><b>Zadanie dodatkowe</b></p> <p><i>Zeszyt ćwiczeń</i>, s. 83., 84. <i>Sprawdź, czy umiesz...</i></p> <p><b>Podsumowanie Zeszyt ćwiczeń</b>, s. 84., 85., ćw. 1., 2.</p> <p><b>Program Baltie</b></p> <p>P/23, s. 9. — 15., ćw. 8.12. — 8.20.;</p> <p><b>Pytania i zadania</b></p> <p>s. 15., zad. 1. — 4. (Program <i>Baltie</i>)</p>	<p>zespołach dwuosobowych..</p> <p>Wypowiedzi uczniów.</p> <p>Programy do pobrania: — Program <i>Scratch</i> z płyty CD dołączonej do podręcznika lub strony — <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a>. — Program <i>Baltie</i> ze strony <a href="http://baltie.com/pl/">http://baltie.com/pl/</a></p> <p><b>Program Baltie — Lekcja 23.</b> w pliku <i>BALTIE.pdf</i> do pobrania ze strony <a href="http://edukacja.helion.pl">http://edukacja.helion.pl</a></p>	
--	--	--	---	---	---	---	--

## Rozdział 9. Arkusz kalkulacyjny (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
24.	Proste zastosowania arkusza kalkulacyjnego — funkcja <b>SUMA</b>	1	umie uruchomić arkusz kalkulacyjny wykorzystywany na lekcji, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem, zna pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, komórka, komórka bieżąca, kolumna, wiersz, obszar, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i> , rozumie pojęcia: <i> pasek formuły, formuła</i> , zna i objaśnia budowę okna programu,	rozumie pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, komórka bieżąca, kolumna, wiersz, obszar, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i> , rozumie pojęcia: <i> pasek formuły, formuła</i> , zna i objaśnia budowę okna programu,	wyjaśnia pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, komórka bieżąca, kolumna, wiersz, obszar, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i> , wyjaśnia pojęcia:	P/24, s. 110. — 112., ćw. 9.1. — 9.3. <b>Pytania i zadania</b> s. 112., zad. 1. (CD/A), 2. (CD/plik <i>Czytelnictwo</i> ), 3. (CD/B). <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> P/ Zad. 4. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i> ,	Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć. Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej. Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń. Internet. Praca z komputerem i	1.1)komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2)odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.3)prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w

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 VI

		<p><i>komórka aktywna, separator,</i></p> <p>zna pojęcia: <i>pasek formuły, formuła,</i></p> <p>potrafi zapisywać i otwierać pliki arkusza, umie otworzyć nowy dokument,</p> <p>umie korzystać z wiersza wprowadzania danych,</p> <p>potrafi odczytać adres komórki, zmienić jej zawartość oraz wskazać komórkę bieżącą,</p> <p>potrafi zaznaczyć obszar komórek,</p> <p>rozdzieli w arkuszu kursor komórki aktywnej, tekstowy i myszy. tworzy proste formuły, stosując cztery podstawowe działania matematyczne,</p> <p>stosuje funkcję <i>SUMA</i> według opisu,</p> <p>wie, że w formułach wolno używać tylko nawiasów okrągłych,</p> <p>uzupełnia arkusz w sposób podany przez nauczyciela lub według instrukcji w podręczniku.</p> <p>umieszcza w komórkach dane przez kopiowanie lub wypełnianie,</p> <p>zna podstawowe operacje w arkuszu kalkulacyjnym. zapisuje arkusz na dysku we wskazanym katalogu,</p> <p>przegląda zawartość arkusza kalkulacyjnego,</p> <p>prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem,</p>	<p>zna i omawia ogólne możliwości arkusza kalkulacyjnego,</p> <p>zna przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich narzędzi,</p> <p>wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły,</p> <p>umieszcza w komórkach arkusza dane i prawidłowo zapisuje gotowe formuły,</p> <p>dostrzega potrzebę stosowania funkcji do wykonywania omawianych operacji,</p> <p>umie nazywać i opisywać zastosowanie funkcji poznanej na lekcji,</p> <p>korzysta z <i>Pomocy</i> do programu,</p> <p>wykonuje obliczenia wykorzystując w formułach funkcję <i>SUMA</i>,</p> <p>wie jakie funkcje kryją się pod przyciskiem <i>Autosumowanie</i>,</p> <p>umie wyszukiwać, porządkować, selekcjonować i gromadzić informacje na podany temat.</p>	<p><i>pasek formuły, formuła,</i></p> <p>wybiera optymalny sposób poruszania się po arkuszu,</p> <p>wykorzystuje różne sposoby wprowadzania zmian do komórek arkusza,</p> <p>wie jakie funkcje kryją się pod przyciskiem <i>Autosumowanie</i>,</p> <p>wymienia je i potrafi opisać ich zastosowanie,</p> <p>sprawnie wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję <i>SUMA</i>,</p> <p>opisuje przykłady wykorzystania komputera, w tym arkusza kalkulacyjnego i internetu w życiu codziennym.</p>	<p>s. 86. — 90., ćw. 1. — 8., wyboru ćwiczeń (dokonuje nauczyciel).</p>	<p>plytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne.</p> <p>CD/24/plik <i>Czytelnictwo</i>.</p>	<p><i>komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich;</i></p> <p><i>1.4)korzysta z pomocy dostępnej w programach;</i></p> <p><i>3.2)selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje;</i></p> <p><i>4.3)wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje;</i></p> <p><i>6.1)korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (...);</i></p> <p><i>7.1)opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym;</i></p> <p><i>7.2)szanuje prywatność i pracę innych osób;</i></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 VI

			umie wyszukiwać informacje na podany temat.					
25.	Funkcje ŚREDNIA, MIN, MAX	1	<p>wie z czego składa się arkusz kalkulacyjny,</p> <p>wie, co to jest adres komórki i z czego się składa,</p> <p>wie, jaki znak należy wstawić, wpisując formułę,</p> <p>tworzy proste formuły, stosując cztery podstawowe działania matematyczne,</p> <p>uzupełnia arkusz w sposób podany przez nauczyciela lub według instrukcji w podręczniku,</p> <p>umieszcza w komórkach dane przez kopiowanie lub wypełnianie,</p> <p>zna podstawowe operacje w arkuszu kalkulacyjnym,</p> <p>zapisuje arkusz na dysku we wskazanym katalogu.</p> <p>otwiera zapisany wcześniej arkusz,</p> <p>wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcje ŚREDNIA, MIN, MAX zgodnie z instrukcją,</p> <p>przeogląda zawartość arkusza kalkulacyjnego,</p> <p>korzysta z Pomocy do programu.</p>	<p>umie opisać z czego składa się arkusz kalkulacyjny,</p> <p>wie jakie funkcje kryją się pod przyciskiem Funkcje, wymienia je i potrafi opisać ich zastosowanie,</p> <p>umie nazywać i opisywać zastosowanie funkcji poznanych na lekcji,</p> <p>wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły,</p> <p>umieszcza w komórkach arkusza dane i prawidłowo zapisuje gotowe formuły,</p> <p>prawidłowo zapisuje i otwiera pliki arkusza,</p> <p>projektuje tabele w arkuszu umieszczając dane w komórkach,</p> <p>tworzy formułę potrzebną do rozwiązania prostego zadania,</p> <p>wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcje ŚREDNIA, MIN, MAX,</p> <p>umie nazywać i opisywać zastosowanie funkcji poznanych na lekcji,</p> <p>umie wyszukiwać, porządkuje, selekcionować i gromadzić informacje na podany temat.</p>	<p>wykorzystuje różne sposoby wprowadzania zmian do komórek arkusza, samodzielnie tworzy formuły oparte na adresach komórek,</p> <p>sprawnie wykonuje obliczenia wykorzystując w formułach funkcje ŚREDNIA, MIN, MAX,</p> <p>opisuje przykłady wykorzystania komputera, w tym arkusza kalkulacyjnego i internetu w życiu codziennym.</p>	<p>P/25, s. 113. — 114., ćw. 9.4, 9.5.</p> <p><b>Pytania i zadania</b> s. 114., zad. 1. (CD/A), 2., 3., 4. (CD/plik makulatura).</p> <p><b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> P/ Zad. 5. — Zeszyt ćwiczeń, s. 90. — 92., ćw. 1. — 5., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).</p>	<p>Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć.</p> <p>Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej.</p> <p>Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń.</p> <p>Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika.</p> <p>Ćwiczenia praktyczne — uczniowie powinni pracować samodzielnie lub w zespołach dwuosobowych.</p> <p>CD/25/plik makulatura.</p>	
26.	Zmiana wyglądu arkusza	1	<p>wie w jaki sposób wstawiamy obramowanie komórek,</p> <p>modyfikuje arkusz, dodając</p>	<p>umie opisać, w jaki sposób wstawiamy obramowanie komórek,</p> <p>potrafi zmienić wygląd</p>	<p>umie sformatować tabelę tak, by była ona czytelna, stosuje różne sposoby</p>	<p>P/26, s. 115. — 117., ćw. 9.6. — 9.9.</p> <p><b>Pytania i zadania</b> s. 118., zad. 1. — 3., 4.</p>	<p>Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć.</p> <p>Pokaz z wykorzystaniem</p>	<p>1.1)komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2)odczytuje i</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 VI

			lub usuwając obramowanie i cieniowanie według opisu lub z pomocą nauczyciela, korzysta z opcji autoformatowania, zapisuje arkusz na dysku we wskazanym katalogu, otwiera zapisany wcześniej arkusz, przegląda zawartość arkusza kalkulacyjnego.	arkusza, umie zapisać je bez zmiany nazwy, umie ustalić kolor wypełnienia komórki korzystając z przycisku <i>Kolor wypełnienia</i> , potrafi dokonać wyboru obrysu komórki stosując przycisk <i>Obramowanie</i> , umie korzystać z paska <i>Rysowanie</i> , zna i stosuje inne sposoby formatowania komórek, korzysta z polecenia <i>Format/Komórki</i> , wie, co zawierają i jakie opcje udostępniają zakładki widoczne w oknie <i>Formatowanie komórek</i> , korzysta z nich modyfikując wygląd arkusza, z niewielką pomocą nauczyciela potrafi nadać arkuszowi odpowiedni format, dbając o jego czytelność, przejrzystość i estetykę.	formatowania, samodzielnie nadaje arkuszowi odpowiedni format, dbając o jego czytelność, przejrzystość i estetykę, umie ocenić wygląd i czytelność opracowanych arkuszy.	(CD/A) <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/</b> Zad. 5. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i> , s. 92. — 93., ćw. 1. — 6., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	projektora lub tablicy interaktywnej. Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne.	<i>prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy;</i> <i>1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich;</i> <i>1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach;</i> <i>3.2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje;</i> <i>4.3) wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje;</i> <i>6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (...);</i> <i>7.1) opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym;</i> <i>7.2) szanuje prywatność i pracę innych osób;</i>
27.	Sortowanie danych	1	otwiera nowy dokument programu, wpisuje dane i sortuje według opisu, otwiera zapisany wcześniej arkusz, przegląda zawartość arkusza kalkulacyjnego, porządkuje dane w arkuszu według instrukcji, formatuje tabelę, by nadać jej estetyczny i czytelny wygląd z pomocą nauczyciela lub według opisu, korzysta z <i>Pomocy</i> do	ocenia wygląd i czytelność opracowanych arkuszy, poprawia je, prawidłowo zapisuje i otwiera pliki arkusza, umie zaproponować kryteria sortowania danych w arkuszu stosownie do zadania korzystając z niewielkiej pomocy, prawnie zapisuje arkusz na dysku we wskazanym katalogu, opisuje przykłady wykorzystania komputera,	sortuje dane w arkuszu według własnego pomysłu, stosuje różne kryteria sortowania, umie stosować zdobyte umiejętności obsługi arkusza kalkulacyjnego w sytuacjach praktycznych oraz w rozwiązywaniu zadań z innych obszarów edukacji.	<b>P/27</b> , s. 118. — 119., ćw. 9.10. <b>Pytania i zadania</b> s. 120., zad. 1. — 3. <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/</b> Zad. 4. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i> , s. 94. — 95., ćw. 1. — 6., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć. Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej. Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń. Ćwiczenia praktyczne — uczniowie powinni pracować samodzielnie lub w zespołach dwuosobowych. Praca z komputerem, wykorzystanie internetu.	

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 VI

			programu, zapisuje arkusz na dysku we wskazanym katalogu, umie stosować zdobyte umiejętności obsługi arkusza kalkulacyjnego w sytuacjach praktycznych oraz w rozwiązywaniu zadań z innych obszarów edukacji z niewielką pomocą nauczyciela.	w tym arkusza kalkulacyjnego i internetu w życiu codziennym, umie wyszukiwać, porządkuje, selekcionować i gromadzić informacje na podany temat, korzysta z różnych źródeł informacji, w tym z internetu.				
28.	Tworzenie prostego wykresu	1	otwiera nowy dokument programu, wprowadza dane do arkusza według wzoru. korzystając z instrukcji przygotowuje wykres, przygotowuje wykres zgodnie z opisem, zapisuje arkusz na dysku we wskazanym katalogu. umie tworzyć wykres na podstawie danych z arkusza według opisu w podręczniku, umie stosować zdobyte umiejętności obsługi arkusza kalkulacyjnego w sytuacjach praktycznych oraz w rozwiązywaniu zadań z innych obszarów edukacji z niewielką pomocą nauczyciela.	nadaje arkuszowi odpowiedni format, dbając o jego czytelność, przejrzystość i estetykę, tworzy wykresy dla przykładowych danych, wybiera style i układy wykresu według instrukcji. umie tworzyć wykres na podstawie danych z arkusza wzorując się na przykładach. opisuje przykłady wykorzystania komputera, w tym arkusza kalkulacyjnego i internetu w życiu codziennym, umie wyszukiwać, porządkuje, selekcionować i gromadzić informacje na podany temat, korzysta z różnych źródeł informacji, w tym z internetu.	umie samodzielnie stworzyć wykres na podstawie danych z arkusza, potrafi dobrać styl i układ wykresu do analizowanych danych, potrafi interpretować dane przedstawione na wykresie, dostosowuje typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych, umie stosować zdobyte umiejętności obsługi arkusza kalkulacyjnego w sytuacjach praktycznych oraz w rozwiązywaniu zadań z innych obszarów edukacji.	<b>P/28</b> , s. 120. — 122., ćw. 9.11. <b>Pytania i zadania</b> s. 122., zad. 1. (CD/A), 2., 3. <b>Ćwiczenia utrwalające, zadanie domowe</b> <b>P/</b> Zad. 4. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i> , s. 96. — 99., ćw. 1. — 6., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel).	Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć. Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej. Praca z podręcznikiem i zeszytem ćwiczeń. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne — uczniowie powinni pracować samodzielnie lub w zespołach dwuosobowych. Internet.	<i>1.1)komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych;</i> <i>1.2)odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy;</i> <i>1.3)prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich;</i> <i>1.4)korzysta z pomocy dostępnej w programach;</i> <i>3.2)selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje;</i> <i>4.3)wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje;</i>
29	Ustawienie wydruku, drukowanie gotowych prac	1	tworzy wykres na podstawie danych z arkusza według opisu w podręczniku, przygotowuje arkusz do wydruku i drukuje według instrukcji, korzysta z <i>Podglądu</i>	tworzy wykres na podstawie danych z arkusza wzorując się na przykładach, korzysta z <i>Podglądu wydruku</i> , sprawnie zapisuje plik na dysku we wskazanym	świadomie korzysta z <i>Podglądu wydruku</i> , dostosowuje orientację strony do tworzonych dokumentu,	<b>P/29</b> , s. 123. — 126., ćw. 9.12. — 9.14. <b>Pytania i zadania</b> s. 126., zad. 1. (CD/A), 2. — 5. <b>Ćwiczenia utrwalające,</b>	Wprowadzenie, omówienie podstawowych pojęć. Pokaz z wykorzystaniem projektora lub tablicy interaktywnej. Praca z podręcznikiem i	<i>6.1)korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (...);</i> <i>7.1)opisuje przykłady</i>

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 VI

			wydruku zgodnie z opisem.	katalogu, przygotowuje arkusz do wydruku i drukuje.		<b>zadanie domowe</b> <b>P/</b> Zad. 6. — <i>Zeszyt ćwiczeń</i> , s. 100. — 105., ćw. 1. — 8., wyboru ćwiczeń dokonuje nauczyciel). <b>Zadanie dodatkowe</b> <i>Zeszyt ćwiczeń</i> , s. 106. <i>Sprawdź, czy umiesz....</i> <b>Podsumowanie Zeszyt ćwiczeń, s. 107., ćw. 1., 2. </b>	zeszytem ćwiczeń. Praca z komputerem i płytą CD dołączoną do podręcznika. Ćwiczenia praktyczne. Drukarka. Segregator na wydrukowane prace.	wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym; 7.2)szanuje prywatność i pracę innych osób;
--	--	--	---------------------------	---	--	--	---	---

## Rozdział 10. Sprawdź, czy umiesz... (1 godzina)

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
30	Sprawdź się...	1 1	umie bezpiecznie posługiwać się komputerem i jego oprogramowaniem oraz korzystać z internetu, umie komunikować się za pomocą komputera i technologii informacyjnych, potrafi wyszukiwać i wykorzystywać informacje z różnych źródeł, umie rozwiązywać problemy i podejmować decyzje z wykorzystaniem komputera, posiada umiejętność opracowywania za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji		potrafi pełnić rolę koordynatora grupy, organizując i nadzorując sprawnie pracę kolegów, omawia etapy tworzenia projektu, wykorzystuje zgromadzone informacje do opracowania w edytorze tekstu pisemnej wypowiedzi na zadany temat, tworzy dokumenty multimedialne na zadany temat, tworzy złożone formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji przy użyciu różnych programów,	<b>P/30</b> , s. 128. — 134., ćw. 30.1.; Zadania dodatkowe (wyboru dokonuje nauczyciel).	Przykładowy sprawdzian (test) pobrany ze strony <a href="http://edukacja.helion.pl">http://edukacja.helion.pl</a> Dyplomy dla wyróżniających się uczniów (do pobrania ze strony <a href="http://edukacja.helion.pl">http://edukacja.helion.pl</a> ). — <i>Informatyka Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej, kl. 4 - 6. Edycja Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Mac OS 10.5, Linux Ubuntu. (Wydanie II)</i> — <i>Informatyka Europejszka. Poradnik metodyczny dla nauczycieli zajęć</i>	

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 VI**

			danych liczbowych, wie, jak wykorzystać komputer do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.		samodzielnie przygotowuje dokument do druku, ustawia parametry wydruku i drukuje dokument tekstowy.		<i>komputerowych w szkole podstawowej, kl. 4 - 6. Edycja: Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Mac OS 10.5, Linux Ubuntu (Wydanie II)</i>	
--	--	--	--	--	---	--	--	--

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

**Razem: 32 godziny**