

**Ewa Popielarz**

Nauczycielka nauczania zintegrowanego  
w Szkole Podstawowej nr 1 Trzemesznie

## **Praca z komputerem w klasach I – III**

Powód, dla którego podjęłam się skonstruowania i realizacji programu pracy z komputerem w kl. I – III wynikał z moich wcześniejszych zainteresowań osobistych i chęci podzielenia się wiedzą i umiejętnościami z moimi uczniami. Już w 1997 roku czytając literaturę i prasę dotyczącą komputerów zrozumiałam, że będą one miały ogromny wpływ na nasze życie. Od tej chwili minęło już 6 lat i mogę stwierdzić, że przewidywania były słuszne. Dzięki możliwości korzystania z pracowni komputerowej w mojej szkole i współpracy z opiekunem pracowni, od 4 lat realizuję swoje plany, dzięki którym dzieci już od pierwszej klasy mają możliwość kontaktu z komputerem, który stał się dla nich pomocnikiem w nauce, rozrywce, w komunikowaniu się, zabawie, wszelkiej twórczości.

Dlatego głównym celem wprowadzenia programu do procesu wychowania i nauczania było przygotowanie uczniów do przyszłego świadomego odbioru i użytkowania współczesnej technologii informacyjnej.

Dzięki podjętym w programie zadaniom można wspomagać i wzbogacać wszechstronny rozwój uczniów, zwiększać możliwości rozwijania umiejętności uczniów, a w szczególności kształcić najważniejszą w dzisiejszym świecie umiejętność poszukiwania, porządkowania i wykorzystania informacji z różnych źródeł.

Realizacja programu przebiegała w ciągu trzech lat nauki od klasy pierwszej do trzeciej.

Pogram został włączony w nurt nauczania zintegrowanego i dopasowany do „Programu nauczania zintegrowanego – Juka” (autorzy: D Cichy, E. Cywińska, M. Frindt, M. Makowska – Zegadło, T. Janicka – Panek, L Zielkowska).

Praca z dziećmi odbywała się systematycznie 1 raz w tygodniu w dwóch grupach po 13 osób. Dla mnie jest to jedna dodatkowa godzina przepracowana społecznie w ciągu tygodnia, ale dzięki niej mogłam klasę rozbić na grupy.

Z całą 27 osobową klasą nie można byłoby założonych celów realizować. Dzieci pracują najczęściej w 2 osobowych zespołach przy 9 komputerach.

W wyniku systematycznej pracy wg stworzonego przeze mnie programu powstały także rozkłady poszczególnych zajęć, w których umieszczam szczegółowo tematy 45 minutowych zajęć przeprowadzonych w ciągu 3 lat naszych spotkań z komputerem.

Cotygodniowe zajęcia prowadzone w dwóch grupach stały się także motywacją do tworzenia wielu scenariuszy zajęć integralnych, w których uwzględniam pracę z komputerem. Również dwie uczennice klasy II szczególnie zainteresowane pracą z komputerem pod moim kierownictwem stworzyły dwie dziecięce prezentacje pt. „Klub wesołej rękawiczki” i „Księga przygód”

Praca z dziećmi i czytanie odpowiedniej literatury zmotywowały mnie również do wykonania komputerowej prezentacji w programie PowerPoint pt. „Sprzęt komputerowy”.

Sądzę, że zajęcia komputerowe prowadzone przez okres 3 lat zgodnie z założeniami programu i rozkładem zajęć integralnych poszerzyły zainteresowania i umiejętności dzieci, a mnie pozwoliły stosować ciekawe metody pracy dzięki systematycznym przygotowaniom do tych zajęć. Dzięki tej pracy i zabawie dzieci poznały już pierwsze podstawy informatyki.

W naszej szkole jest pracownia komputerowa, z której korzystają uczniowie klas starszych. Jednak uważam, że komputerowa edukacja powinna rozpocząć się od najmłodszych klas. Dlatego opracowałam plan pracy z komputerem i rozkład zajęć integralnych, które wdrożyłam do swojej pracy.

Widząc zadowolenie uczniów i rodziców, a także efekty pracy w postaci coraz większych umiejętności dzieci (zauważonych także przez nauczycieli z Niemiec i Holandii goszczących na naszych zajęciach) planuję prowadzić zajęcia komputerowe w następnych latach swojej pracy.

## **Program pracy z komputerem w klasach I - III**

**Program pierwszego etapu kształcenia składa się z następujących części:**

Cele kształcenia

Treści nauczania

Działania podejmowane przez uczniów i przez nauczyciela

Osiągnięcia, czyli co uczeń będzie umiał po zakończeniu kształcenia

Pomiar osiągnięć

### **Cele kształcenia:**

- I. Przygotowanie do posługiwania się komputerem.
- II. Korzystanie z komputera jako środka technologii informacyjnej, np. do nauki, zabaw, gier.
- III. Sięganie do informacji wyrażonej w różnych formach.
- IV. Poznanie wpływu komputera i technologii informacyjnej na życie jednostki, najbliższego otoczenia i społeczeństwa.

### **Treści nauczania:**

#### **Ad. I.**

1. Sposoby porozumiewania się z komputerem, np. podczas korzystania z programów edukacyjnych, gier komputerowych, Internetu, między innymi za pomocą klawiatury i myszy.
2. Przechowywanie i pobieranie wyników swojej pracy.
3. Odczytywanie komunikatów i prawidłowa ich interpretacja.
4. Rozumienie prostego słownictwa komputerowego np. menu, ikona, przycisk.
5. Wyszukiwanie informacji.

## **Ad. II.**

1. Wykorzystywanie komputera do nauki, pracy, zabawy i rekreacji.
2. Korzystanie z gier komputerowych i (odpowiedniego do wieku) oprogramowania do pisania, rysowania.
3. Tworzenie rysunków - operowanie kształtem, barwą, skalą, przekształcaniem obrazu przy użyciu edytora grafiki.
4. Tworzenie tekstów użytkowych za pomocą edytora tekstu np. zaproszenia, listu, kartki świątecznej, kartki na gazetkę szkolną.
5. Wykonywanie prostych obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym.
6. Wykorzystywanie edukacyjnych programów komputerowych dla dzieci w kl. I - 3.
7. Korzystanie z internetowych programów dla dzieci w celach edukacyjnych i rekreacyjnych.

## **Ad. III.**

1. Poznanie takich źródeł informacji jak Internet, płyta CD, dyskietka.
2. Poszukiwanie informacji, wykorzystanie do nauki i zabawy.
3. Wykorzystanie możliwości komputera do realizacji wspólnych projektów klasowych, np. do redagowania gazetki, czy tworzenia zaproszeń na uroczystość klasową itp.
4. Komunikowanie się z wykorzystaniem sieci komputerowych - przesyłanie informacji do kolegów.

## **Ad. IV.**

1. Bezpieczeństwo i higiena pracy przy komputerze.
2. Zagrożenie - szkodliwe gry, uzależnienie.
3. Szanowanie wysiłku pracy innych przy korzystaniu z tego samego komputera.
4. Komputer jako urządzenie wspomagające uczenie się.
5. Przykłady zastosowań komputera w życiu codziennym np. w szkole i najbliższym otoczeniu.

6. Wykorzystanie komputera do pracy w zespole, porozumienie się w czasie realizacji projektu.

### **Działania podejmowane przez uczniów i nauczyciela:**

1. Nauczyciel dba o bezpieczeństwo i higienę pracy przy komputerze oraz dba o przestrzeganie ustalonych reguł pracy w sytuacji, gdy z jednego komputera korzysta więcej niż jeden uczeń.
2. Uczniowie wykonują ćwiczenia, np. w pisaniu, rysowaniu, nauce ortografii, liczeniu, z wykorzystaniem odpowiednich programów komputerowych, np. gier komputerowych.
3. Uczniowie z pomocą nauczyciela korzystają z tekstów, dźwięków i prostej grafiki komputerowej. Nauczyciel pomaga uruchomić program, przechować wyniki pracy z programem i odzyskać je.
4. Uczniowie przeglądają informacje zgromadzone w komputerze i wybierają interesującą ich pozycję (np. grę, rysunek, muzykę, bajkę).
5. Nauczyciel uprzedza uczniów o zagrożeniach wynikających z niewłaściwego korzystania z komputerów i ich oprogramowania, np. o szkodliwości niektórych gier i uzależnienia się od komputera.
6. Uczniowie korzystają z narzędzi TI (technologii informacyjnej) do przygotowania prostych dokumentów, np. ogłoszenia, gazetki klasowej.
7. Uczniowie wykonują proste obliczenia.
8. Uczniowie komunikują się między sobą i z innymi osobami w szkole z wykorzystaniem TI.
9. Uczniowie wykorzystują programy komputerowe wspomagające uczenie się.
10. Uczniowie współpracują w grupie przy realizacji wspólnego zadania.

## Osiągnięcia, czyli co uczeń będzie umiał po zakończeniu kształcenia:

1. Bezpiecznie korzystać z podstawowych urządzeń TI (np. myszy, klawiatury, dyskietki, i płyty CD).
2. Przekazywać swoje pomysły i informacje w różnych formach, używając tekstu, rysunku, i dźwięku.
3. Przeglądać i wybierać interesującą go informację.
4. Wskazywać przykłady stosowania TI w szkole, w domu i w otoczeniu.

### Pomiar osiągnięć.

Osiągnięcia	Propozycja metod pomiaru
Bezpieczne korzystanie z podstawowych urządzeń TI (np. myszy, klawiatury, dyskietki i płyty CD).	Obserwowanie, czy i w jaki sposób uczniowie radzą sobie z posługiwaniem się tymi urządzeniami w czasie pracy z komputerem oraz w jaki sposób traktują je po zakończeniu pracy.
Przekazywanie swoich pomysłów i informacji w różnych formach (tekst, rysunek i dźwięk).	Sprawdzenie i ocenienie efektów posłużenia się przez uczniów programem do tworzenia tekstów, rysunków lub dźwięków w celu wykonania ilustracji według własnego pomysłu, ewentualnie na zadany przez nauczyciela temat.
Przeglądanie i wybieranie interesującej ucznia informacji.	Obserwowanie, czy uczeń potrafi znaleźć, a następnie wybrać interesującą go informację, np. w programie edukacyjnym lub na płycie CD.
Wskazywanie przykładów stosowania TI w szkole, w domu i w otoczeniu.	Odnotowanie aktywności i wiedzy uczniów w czasie dyskusji między wszystkimi uczniami lub w mniejszej grupie, poświęconej zastosowaniom komputerów i TI w otoczeniu, w szkole i w domu.

## Rozkład zajęć komputerowych w kl. I c w roku szkolnym 2000/2001.

Lp.	Krąg tematyczny	Temat dnia	Data	Temat zajęcia komputerowego
1.	Dom rodzinny.	Spędzamy czas z tatą.	4. 10.2000 r. gr. 1 5. 10.2000 r. gr. 2	Pierwsze spotkanie z komputerem.
2.	Życie rodzinne.	Robimy potrawy z jajek.	18.10.2000 r. gr.1 5. 10.2000 r. gr. 2	Ćwiczenia w poruszaniu się myszką na ekranie komputera.
3.	Ulubione lektury.	Czytamy kolejny fragment lektury "Plastusiowy pamiętnik".	25.10.2000 r. gr.1 26. 10.2000 r.gr.2	Zapoznanie się z programem graficznym Paint - rysowanie listka.
4.	Ulubione zwierzęta.	Opowiadamy baśnie.	8.11.2000 r. gr. 1 9.11.2000 r. gr. 2	Ćwiczenia w korzystaniu z narzędzi i kolorów Painta.
5.	Porządek wokół nas.	Porządkujemy klasę.	15.11.2000 r. gr.1 16.11.2000 r. gr.2	Zapoznanie się z programem Word Pad - pisanie literek i wyrazów.
6.	Kartka z kalendarza.	Witamy Mikołaja-	6. 12.2000 r. gr. 1 7.12.2000 r. gr. 2	Rysowanie mikołajkowej kartki w programie Paint.
7.	Ulubione zajęcie dzieci.	Ubieramy choinkę.	20.12.2000 r. gr.1 21.12.2000 r. gr.2	Tworzenie rysunku choinki w Paintcie kopiowanie elementów rysunku.
8.	Nadchodzi 21 wiek.	Witamy Nowy Rok.	3.01.2001 r. gr.1 4.01.2001 r. gr.2	Praca w programie Paint - efekty specjalne - symetryczna koszulka na 21 wiek.
9.	Tajemnice ortografii.	Bawimy się na balu karnawałowym.	10.01.2001 r. gr.1	Projekt stroju na bal karnawałowy - praca w programie Paint.
10.	Zbliżają się ferie.	Lepimy bałwanka.	12.01.2001 r. gr.2	Malowanie bałwanka z gotowych figur geometrycznych.
11.	Zbliżają się ferie.	Przygotowujemy się do wyjazdu.	17.01.2001 r. gr.1 18.01.2001 r. gr.2	Malowanie zimowego pejzażu.
12.	Tajemnice ortografii.	Utrwalamy pisownię wyrazów ze zmiękczeniami-	7.02.2001 r. gr.1 8.02.2001 r. gr.2	Pisanie wyrazów ze zmiękczeniami w edytorze tekstu.
13.	Już umiem czytać.	Urządzamy teatrzyk.	14.02.2001 r. gr.1 15.02.2001 r. gr.2	Walentynkowa kartka - wstawianie gotowych elementów (clipart i wordArt).
14.	Już umiem czytać.	Urządzamy przedstawienie.	21.02.2001r. gr. 1 22.02.2001 r. gr.2	Nauka zapisywania dokumentu jako pliku w folderze "klasa I c".

15.	Ochrona środowiska i zdrowia	Chronimy środowisko.	28.02.2001r. gr. 1 1.03.2001r. gr. 2	Przeglądanie dziecięcych programów multimedialnych.
16.	Ochrona środowiska i zdrowia.	Chronimy środowisko.	7.03.2001r. gr. 1 8.03.2001r. gr. 2	Kolorowanki w programie multimedialnym "Świat kolorów".
17.	Klasowe inscenizacje.	Oceniamy postacie z baśni.	14.03.2001r. gr. 1 15.03.2001r. gr. 2	Rozwiązywanie zagadek ortograficznych w programie multimedialnym "Między nami literkami".
18.	Nadejście wiosny.	Topimy Marzannę.	21.03.2001r. gr1 22.03.2001r. gr2	"Topienie Marzanny"- wykonanie rysunku w programie Paint.
19.	Nadejście wiosny.	Szukamy śladów wiosny.	28.03.2001r. gr. 1 29.03.2001r. gr. 2	Malowanie wiosennych kwiatów - zaznaczanie elementów rysunku, przenoszenie, kopiowanie, wykorzystanie kolorów niestandardowych.
20.	Świat bajek.	Opowiadamy bajki.	4.04.2001 r. gr. 1 5.04.2001 r. gr. 2	Ćwiczenia w zapisywaniu i odszukiwaniu utworzonych dokumentów.
21.	Zbliżają się święta.	Nakrywamy świąteczny stół.	11.04.2001r.	Wstawianie rysunku do tekstu - praca z dwoma oknami, mechanizm OLE.
22.	Skończyły się święta.	Wspominamy "zajęczka".	18.04.2001r. gr. 1	Praca w arkuszu kalkulacyjnym - dodawanie liczb w zakresie 20.
23.	Sposoby porozumiewania się.	Rozumiemy rodzeństwo.	20.04.2001r. gr. 2	Praca w arkuszu kalkulacyjnym - odejmowanie liczb w zakresie 20.
24.	Sposoby porozumiewania się.	Porozumiewamy się na odległość.	25.04.2001r. gr.1 26.04.2001r. gr.2	Pisanie listu do kolegi w edytorze tekstu - poruszanie się po tekście, uzyskiwanie wielkich liter i polskich znaków diakrytycznych.
25.	Klasowe inscenizacje,	Przygotowujemy teatrzyk dla mamy.	9.05.2001r. gr. 1 10.05.2001r. gr. 2	Wykonujemy zaproszenie dla mamy na teatrzyk kukielkowy.
26.	Przyroda wokół nas.	Podziwiamy wiosenny sad.	16.05.2001r. gr. 1 17.05.2001r. gr. 2	Kopiowanie fragmentów rysunku - tworzenie kwitnącego sadu.
27.	Praca strażaka.	Poznajemy Wojtka.	23.05.2001r. gr. 1 24.05.2001r. gr. 2	Praca w arkuszu kalkulacyjnym - mnożenie i dzielenie liczb w zakresie 20.

28.	Nasze kochane mamy.	Recytujemy, śpiewamy dla mamy.	31.05.2001r. gr. 1	Laurka dla mamy - praca z dwoma programami: edytorem tekstu i programem graficznym.
29.	Z ekologią na ty.	Malujemy kolorowe motyle.	6.06.2001 r. gr. 1 7.06.2001 r. gr. 2	Wykonywanie kopii zapasowej dokumentu.
30.	Wakacyjne rady.	Podróżujemy po Polsce.	13.06.2001 r. gr. 1 14.06.2001 r. gr. 2	Zapoznanie z programem multimedialnym pt. "Dokoła Polski".

### Rozkład zajęć komputerowych w kl. II c w roku szkolnym 2001/2002.

Lp.	Krąg tematyczny	Temat dnia	Data	Temat zajęcia komputerowego
1.	Jesień wokół nas	Poznajemy zwierzęta leśne	26.09.01 gr.1	Dodawanie i odejmowanie liczb w arkuszu kalkulacyjnym.
2.	Jesień wokół nas	Podziwiamy jesień	27.09.01 gr.2	Praca w edytorze tekstu: Pisanie listu do Hałabały.
3.	Jesień wokół nas	Szukamy śladów jesieni	3.10.01 gr.1	Praca w edytorze tekstu: Pisanie listu do Hałabały.
4.	Jesień wokół nas	Rozróżniamy liście	4.10.01 gr.2	Dodawanie i odejmowanie liczb w arkuszu kalkulacyjnym.
5.	Jesień wokół nas	Poznajemy rośliny warzywne	10.10.01 gr.1	Praca w edytorze tekstu: korygowanie błędów w liście do Hałabały.
6.	Jesień wokół nas	Robimy zaprawy na zimę	11.10.01 gr. 2	Praca w edytorze tekstu: korygowanie błędów w liście do Hałabały
7.	Poznajemy siebie i kolegów	Wykonujemy i ozdabiamy swój plan dnia	17.10.01 gr.1	Wstawianie clip – arta do ułożonego listu
8.	Poznajemy siebie i kolegów	Przyznajemy się do winy	18.10.01 gr. 2	Wstawianie clip – arta do ułożonego listu. Drukowanie wykonanych prac.
9.	Odloty ptaków	Żegnamy ptaki	24.10.01 gr. 1	Drukowanie wykonanych listów.
10.	Odloty ptaków	Poznajemy ptasie zwyczaje.	25.10.01 gr. 2	Przeglądanie clip – artów z tematu „Przyroda”.
11.	Nasza ortografia	Szukamy wyrazów w słowniczku ortograficznym.	31.10.01 gr. 1	Przegląd i zabawa z komputerowym programem ortograficznym.
12.	Ziemia, planeta pełna tajemnic	Czytamy o Mikołaju Koperniku.	7.11.01 gr. 1	Przeglądanie „Encyklopedii wszechświata”.
13.	Ziemia, planeta pełna tajemnic	Poznajemy księżycowy krajobraz.	8.11.01 gr. 2	Przeglądanie „Encyklopedii wszechświata”.
14.	Jesienna szaruga	Poznajemy elementy przyrody.	14.11.01 gr.1	Przenoszenie rysunku z edytora do tekstu.
15.	Jesienna szaruga	Obserwujemy przy-	15.11.01 gr.2	Przenoszenie rysunku z

		rodę.		edytora do tekstu.
16.	Mój Dom, moja rodzina	Tworzymy kochającą się rodzinę.	21.11.01 gr.1	Pisanie przepisu na potrawę w edytorze tekstu – drukowanie.
17.	Mój Dom, moja rodzina	Szanujemy pracę innych.	22.11.01 gr.2	Pisanie przepisu na potrawę w edytorze tekstu – drukowanie.
18.	Tydzień Comeniusa	Opowiadamy o mieszkańcach Europy i świata.	28.11.01 gr.1	Praca w edytorze graficznym „Jesteśmy mieszkańcami Europy”, przenoszenie rysunku do edytora tekstowego.
19.	Tydzień Comeniusa	Wykonujemy konkursowe prace plastyczne „Życzenia dla Europy”.	29.11.01 gr.2	Praca w edytorze graficznym „Jesteśmy mieszkańcami Europy”, przenoszenie rysunku do edytora tekstowego.
20.	Świat bajek	Rozmawiamy o teatrze.	5.12.01 gr. 1	Zapoznanie z grą komputerową „Sky jump”- Trening.
21.	Świat bajek	Otrzymujemy i dajemy prezenty.	6.12.01 gr. 2	Zapoznanie z grą komputerową „Sky jump”- Trening.
22.	Przygotowanie roślin i zwierząt do zimy	Obserwujemy zmieniającą się pogodę i zachowanie zwierząt.	12.12.01 gr. 1	Ćwiczenia refleksu w grze komputerowej „Sky jump”.
23.	Przygotowanie roślin i zwierząt do zimy	Wiemy jak zasypia przyroda.	13.12.01 gr. 2	Ćwiczenia refleksu w grze komputerowej „Sky jump”.
24.	Nadchodzą święta	Witamy Mikołaja.	19.12.01 gr. 1	Wykonujemy kartki świąteczne z pomocą komputera. Praca w edytorze tekstu i graficznym.
25.	Nadchodzą święta	Siadamy do świątecznego stołu.	20.12.01 gr. 2	Wykonujemy kartki świąteczne z pomocą komputera. Praca w edytorze tekstu i graficznym.
26.	Nowy Rok	Wspominamy święta.	2.01.02 gr. 1	Ćwiczenia pamięci przez komputerowe układanki.
27.	Nowy Rok	Składamy życzenia noworoczne.	3.01.02 gr. 2	Ćwiczenia pamięci przez komputerowe układanki.
28.	Nowy Rok	Przygotowujemy spotkanie z rodzicami.	9.01.02 gr. 1	Przygotowanie wzorów do ozdoby prezentów.
29.	Nowy Rok	Uczestniczymy w balu karnawałowym.	10.01.02 gr. 2	Praca w edytorze graficznym – rysowanie siebie w karnawałowym stroju.
30.	Zima w pełni	Lepimy bałwana.	16.01.02 gr. 1	Praca w edytorze graficznym – rysunek pt. „Zimowe zabawy”.
31.	Zima w pełni	Urządzamy Noworoczny Koncert Ży-	17.01.02 gr. 2	Praca w edytorze graficznym – rysunek pt. „Zimowe

		czeń dla Rodziców.		zabawy”.
32.	Wracamy po feriach zimowych	Rozpoznajemy tropy na śniegu.	6.02.02 gr. 1	Rysowanie śladów zwierząt w „Poincie” – funkcja kropkowania.
33.	Wracamy po feriach zimowych	Malujemy zimowy pejzaż z wykorzystaniem komputera.	7.02.02 gr. 2	Rysowanie zimowego pejzażu z wykorzystaniem funkcji kropkowania.
34.	Zimowa przyroda	Staramy się by rozsądnym.	13.02.02 gr. 1	Malowanie obrazu do opowiadania śnieżycy w edytorze graficznym.
35.	Żeby było bezpiecznie	Bawimy się w dorosłych.	14.02.02 gr. 2	Malowanie w edytorze graficznym harcerza roznoszącego pocztę w Powstaniu Warszawskim.
36.	Jak się porozumieć	Doceniamy pracę listonosza.	20.02.02 gr. 1	Pisanie listu do kolegi w edytorze tekstu.
37.	Jak się porozumieć	Mali listonosze żołnierze.	21.02.02 gr. 2	Pisanie listu do kolegi w edytorze tekstu
38.	Słowo o muzyce	Jedziemy do Żelazowej Woli	27.02.02 gr. 1	Dodawanie i odejmowanie liczb w arkuszu kalkulacyjnym.
39.	Słowo o muzyce	Rozpoznajemy instrumenty muzyczne.	28.02.02 gr. 2	Dodawanie i odejmowanie liczb w arkuszu kalkulacyjnym
40.	Jacy jesteśmy	Znamy strony świata.	6.03.02 gr. 1	Praca z programem komputerowym „Pokoloruj świat”.
41.	Jacy jesteśmy	Umiemy pisać ze słuchu.	7.03.02 gr. 2	Praca z programem komputerowym „Pokoloruj świat”.
42.	Jacy jesteśmy	Rozmawiamy o zwierzętach.	14.03.02 gr. 2	Praca z programem edukacyjnym „Między nami literkami”.
43.	Wiosna idzie	Przygotowujemy przywitanie wiosny.	20.03.02 gr. 1	Praca z programem komputerowym „Pokoloruj świat”.
44.	Wiosna idzie	Idziemy z Marzanną i gaikiem.	21.03.02 gr. 2	Praca z programem komputerowym „Pokoloruj świat”.
45.	Święta Wielkanocy	Urządzamy śmigus dyngus.	27.03.02 gr. 1	Praca z programem edukacyjnym „Między nami literkami”.
46.	Wiosenna pogoda	Wspominamy święta.	3.04.02 gr. 1	Praca z dwoma programami Works i Paint. Kopiowanie i wklejanie rysunków między programami.
47.	Wiosenna pogoda	Rozpoznajemy ptaki i ssaki”.	4.04.02 gr. 2	Tworzenie małej encyklopedii ptaków i ssaków w programie Works i Paint.
48.	Wiosenna pogoda	Pielegnujemy rośliny.	10.04.02 gr.1	Tworzenie małej encyklopedii kwiatów.
49.	W kosmosie	Zastęp kosmitów.	11.04.02 gr. 2	Malowanie sceny z balu w programie Paint.
50.	Przygody Filonka	Poznajemy dalsze losy Filonka.	17.04.02 gr.1	Mała encyklopedia zwierząt – drukowanie prac komputerowych.

51.	Przygody Filonka	Smutna przygoda.	18.04.02 gr. 2	Mała encyklopedia zwierząt – drukowanie prac komputerowych
52.	Nasza ojczyzna	Rozmawiamy o Polsce i Europie.	24.04.02 gr. 1	Przeglądamy program komputerowy „Dookoła Polski”.
53.	Nasza ojczyzna	Płyniemy z biegiem Wisły.	25.04.02 gr. 2	Przeglądamy program komputerowy „Dookoła Polski”.
54.	Nasza ojczyzna	Lubimy ortografię.	2.05.02 gr. 2	Praca z programem edukacyjnym „Między nami literkami”.
55.	Przyroda wokół nas	Nasi przyjaciele.	8.05.02 gr. 1	Łączenie się z Internetem i stroną dla dzieci.
56.	Przyroda wokół nas	Czy drzewa mogą wędrować.	9.05.02 gr. 2	Łączenie się z Internetem i stroną dla dzieci.
57.	W świecie książki	W gościnie u doktora Doolittle.	15.05.02 gr. 1	Zabawy internetowe – portrety, puzzle, kolorowanki.
58.	Przyroda wokół nas	Wiemy jak powstaje owoc.	22.05.02 gr. 1	Wykonywanie książeczki w edytorze graficznym pt. Owoce.
59.	Przyroda wokół nas	Słuchamy śpiewu ptaków.	23.05.02 gr. 2	Wykonywanie książeczki w edytorze graficznym pt. Ptaki.
60.	Moja rodzina i ja	Opisujemy prezent dla mamy.	29.05.02 gr. 1	Zabawy internetowe – opowiadania i wierszyki.
61.	Nasze sprawy	Gdy rodzice nie mają pieniędzy.	5.06.02 gr. 1	Czytanie wiadomości dotyczących „Dnia Dziecka” na stronie internetowej <a href="http://www.dzieci.pl">http://www.dzieci.pl</a>
62.	Nasze sprawy	Czy lasy są potrzebne?	12.06.02 gr. 1	Kolorowani, puzzle, układanki na stronie internetowej dla dzieci.
63.	Do wakacji jeden krok.	Czekamy na ciebie lato.	19.06.02 gr. 1	Rysowanie obrazka w edytorze graficznym „Moje największe wakacyjne marzenie”.
64.	Do wakacji jeden krok.	Odplywamy w wakacyjny rejs.	20.06.02 gr. 2	Rysowanie obrazka w edytorze graficznym „Moje największe wakacyjne marzenie”.

Rozkład zajęć komputerowych w kl. III c w roku szkolnym 2001/2002.

Lp.	Krąg tematyczny	Temat dnia	Data	Temat zajęcia komputerowego
1.	Kropla historii.	Najmłodszy żołnierz.	9.10. 02 gr.1	Ćwiczenia w pisaniu w programie „Works”.
2.	Jesienny las.	Dzień Nauczyciela.	11.10. 02 gr.2	Ćwiczenia w pisaniu w programie „Works”.
3.	Jesienny las.	Dary lasu.	15.10. 02 gr.1	Przepisywanie wybranego wiersza w edytorze tekstu.
4.	Jesienny las.	Wiewiórka żyje w lesie.	17.10. 02 gr.2	Przepisywanie wybranego wiersza w edytorze tekstu.
5.	W przyszłości.	Czy sad to coś niezwykłego.	22.10. 02 gr.1	Wstawianie rysunku do tekstu.
6.	Wesoły świat ortografii.	Jaki jest pies na medal?	25.10. 02 gr.2	Praca w programie Excel.
7.	W świecie zwierząt.	Nie tylko pies.	29.10. 02 gr.1	Drukowanie wykonanych prac pt. „Jesienny wierszyk”.
8.	Jesienne nastroje.	Jaki jest nastrój jesieni?	5.11. 02 gr.1	Wykonywanie ilustracji do wybranego wiersza.
9.	Najpiękniejsze, bo polskie.	Polskie pejzaże.	7.11. 02 gr.2	Wykonywanie ilustracji do wybranego wiersza.
10.	Najpiękniejsze, bo polskie.	Bajkowe wycinanki.	12.11. 02 gr.1	Gry komputerowe „Mamba” i „Domino”.
11.	Najpiękniejsze, bo polskie.	Święto naszej ojczyzny.	14.11. 02 gr.2	Gry komputerowe „Mamba” i „Domino”.
12.	W krainie słowa.	Co to są liczebniki?	19.11. 02 gr.1	Zabawy matematyczne na internetowej stronie <a href="http://dzieci.pl">http://dzieci.pl</a> .
13.	Niezwykły bocian.	Nasz przyjaciel Kajtek.	21.11. 02 gr.2	Zabawy matematyczne na internetowej stronie <a href="http://dzieci.pl">http://dzieci.pl</a> .
14.	Jak pomagać, żeby pomóc?	Prawdziwa pomoc.	26.11. 02 gr.1	Ilustracja do wybranego fragmentu opowiadania.
15.	Andrzejkowy poradnik.	Czas wróżenia.	27.11. 02 gr.1	Wykonywanie zaproszenia na andrzejki w programie graficznym Paint.
16.	Tajemnice powietrza.	Baloniki, baloniki.	29.11. 02 gr.2	Ilustracja do wybranego fragmentu opowiadania.
17.	Tajemnice powietrza.	Kącik ortograficzny.	3.12.02 gr. 1	Przeglądanie encyklopedii multimedialnych o różnej tematyce.
18.	Z nowym rokiem.	Rok strojniś.	6.12. 02 gr. 2	Przepisywanie wiersza „Wesoły Nowy Rok” w programie Works.
19.	Tajemnice wody.	Jakie jest znaczenie wody?	10.12. 02 gr.1	Przeglądanie encyklopedii multimedialnej.
20.	Poznajemy polskie legendy.	Nagroda.	13.12. 02 gr.2	Przeglądanie encyklopedii multimedialnej o królach Polski.
21.	Wyprawa do Szwecji.	Poznajemy dzieci z Bullerbyn.	17.12. 02 gr.1	Przeglądanie strony internetowej <a href="http://www.wp.pl">www.wp.pl</a> o świętach.

22.	Z nowym rokiem.	Po co istnieją pory roku?	3.01.03 gr. 2	Wykonywanie ilustracji do opowiadania w programie Paint.
23.	W krainie baśni.	Zmarznięte serce.	7.01.03 gr. 1	Dodawanie w arkuszu kalkulacyjnym.
24.	Bajkowe opowieści.	Spotkanie kruka z lisem.	10.01.03 gr. 2	Odejmnowanie w arkuszu kalkulacyjnym.
25.	Z zimą w tle.	W krainie Pani Zimy.	14.01.03 gr. 1	Drukowanie zapisanych wierszy w programie Works.
26.	Z zimą w tle.	Zimowa olimpiada.	17.01.03 gr. 2	Szukanie informacji w Internecie na temat sportów zimowych.
27.	Z zimą w tle.	Zimowa przygoda.	21.01.03 gr. 1	Szukanie informacji w Internecie na temat sportów zimowych.
28.	Z zimą w tle.	Zimowa przygoda.	24.01.03 gr. 2	Wykonanie ilustracji do regulaminu bezpiecznych ferii.
29.	Porozmawiajmy o feriach zimowych.	Nasze ferie.	11.02.03 gr. 1	Wykonywanie walentynkowej kartki za pomocą komputera.
30.	Jak można podróżować?	Jak dawniej podróżowano?	14.02.03 gr. 2	Wykonywanie walentynkowej kartki za pomocą komputera.
31.	Jak można podróżować?	Wymyślamy fantastyczny pojazd.	18.02.03 gr. 1	Zabawy w komputerowe układanki.
32.	Jak można podróżować?	W krainie Amaruka.	21.02.03 gr. 2	Zabawy w komputerowe układanki.
33.	W naszej szkole.	Sposoby na wiedzę.	25.02.03 gr. 1	Tabela zakupów tworzona w komputerowym programie.
34.	W naszej szkole.	Baśnie Rupaków.	28.02.03 gr. 2	Komputerowe wykonanie plakatu reklamującego baśń.
35.	Zabawy słowem.	Zoologiczne wiersze.	4.03.03 gr. 1	Przegląd encyklopedii Pascala „Ptaki”, „Ssaki”.
36.	Zabawy słowem.	Dzień Dziewczynki.	7.03.03 gr. 2	Laurka na „Dzień Kobiet” dla mamy – praca z program Works i Point.
37.	Sprawy domowe.	Sam w domu.	11.03.03 gr. 1	Przepisywanie i drukowanie tygodniowego planu lekcji.
38.	Sprawy domowe.	Improwizacja do bajki o koziołku.	14.03.03 gr. 2	Rysowanie koziołka w programie graficznym Paint.
39.	Nadeszło przedwiośnie.	Na wycieczce.	18.03.03 gr. 1	Pisanie sprawozdania z wycieczki w edytorze tekstu.
40.	Szkolne przygody.	Nie!	25.03.03 gr. 1	Wiadomości rozmaite na internetowych stronach dla dzieci i młodzieży.
41.	Szkolne przygody.	Przygoda w ZOO.	4.04.03 gr. 2	Wiadomości przyrodnicze na stronach internetowych.

42.	Radosna wiosna.	Mieszkańcy pól.	8.04.03 gr. 1	Przepisywanie wiersza o wiosnie w edytorze tekstu.
43.	Radosna wiosna.	Piękno przyrody.	11.04.03 gr. 2	Przepisywanie wiersza o wiosnie w edytorze tekstu.
44.	Radosna wiosna.	Wielkanocny czas.	15.04.03 gr. 1	Szukanie wiadomości o tradycjach wielkanocnych na stronach internetowych.
45.	Przygotowujemy Dzień Europejski w szkole.	Pracujemy w grupach, przygotowujemy projekt.	25.04.03 gr. 2	Poszukiwanie i drukowanie wiadomości internetowych dotyczących Grecji (na szkolny Dzień Europejski).
46.	Jesteśmy przyjaciółmi przyrody.	Chrońmy nasze lasy.	29.04.03 gr. 1	Dodawanie i odejmowanie wyrażeń dwumianowanych w arkuszu kalkulacyjnym. Sporządzenie prostej tabeli zakupów.
47.	Mikołajek i jego koledzy.	Narrator i jego język.	6.05.03 gr. 1	Wykonywanie komiksu do opowiadania „Mikołajek”. Praca w programie Paint i Works. Przypomnienie techniki OLE.
48.	Poznajemy kraje europejskie.	Dzień Europejski.	9.05.03 gr. 2	Prezentacja programu multimedialnego „Grecja” w „Dniu Europejskim”.
49.	Człowiek i przyroda.	Wiosenna Poezja.	13.05.03 gr. 1	Przepisywanie ułożonego samodzielnie wiersza o wiosnie i drukowanie na gazetkę klasową.
50.	Poznajemy historię.	Narodziny Polski.	16.05.03 gr. 2	Poznajemy encyklopedię królów Polski.
51.	Poznajemy historię.	Wycieczka do Gdańska.	20.05.03 gr. 1	Rozwiązywanie zadań tekstowych z programu multimedialnego „Matematyczne przygody”.
52.	Poznajemy najwybitniejszych Polaków.	Najślawniejsi Polacy.	23.05.03 gr. 2	Drukujemy portrety sławnych Polaków z encyklopedii multimedialnej.
53.	Moja mama.	Bardzo kocham Cię Mamo!	27.05.03 gr. 1	Wykonywanie zaprojektowanych kartek dla Mamy.
54.	Poznajemy dalekie kraje.	Nasze święto.	30.05.03 gr. 2	Czytanie internetowych wiadomości na temat Konwencji o Prawach Dziecka i UNICEF – u.
55.	Poznajemy dalekie kraje.	W dżungli.	3.06.03 gr. 1	Malowanie martwej natury z egzotycznymi owocami.
56.	Ja i inni.	Gdy nie widzę.	6.06.03 gr. 2	Zabawy rozwijające zmysł spostrzegania - na stronie internetowej: <a href="http://www.dzieci.pl">www.dzieci.pl</a>
57.	Ja i inni.	Jak Ty komu, tak On Tobie.	10.06.03 gr.	Pisanie opowiadania twórczego kończącego historię Pawła i Gawła.
58.	Ja i inni.	Dla mamy i taty.	13.06.03 gr. 2	Pisanie życzeń i malowanie

				bukietu dla mamy i taty – wstawianie rysunku do tekstu 2 metodami (schowek i OLE).
59.	Gdy lato nadchodzi.	Witajcie wakacje.	17.06.03 gr. 1	Odwiedzanie stron internetowych <a href="http://www.wczasy.com">http://www.wczasy.com</a> i <a href="http://turysta.com.pl">http://turysta.com.pl</a>