

1. Proponowany czas realizacji – 7 godz.

2. Cele kształcenia

- Korzystanie z poznanych programów użytkowych i programu edukacyjnego Baltie w celu utrwalania wybranych treści nauczania z różnych obszarów edukacji.
- Powtarzanie i utrwalanie:
 - tworzenia rysunków w edytorze grafiki,
 - tworzenia prostych dokumentów tekstowych w edytorze tekstu,
 - tworzenia scen i programów w programie Baltie,
 - przygotowywania prezentacji multimedialnej,
 - zapisywania dokumentu tekstowego w pliku,
 - otwierania dokumentu tekstowego z pliku, modyfikowania go i ponownego zapisywania pod tą samą nazwą.

3. Wskazówki metodyczne

- Temat 7 został przygotowany jako zbiór zadań powtórzeniowych i utrwalających. Zadania w nim zgromadzone dotyczą prawie wszystkich zagadnień poznanych w klasach I-III. Zadania są ciekawe, wymagające od uczniów logicznego myślenia i wyzwające twórczą wyobraźnię.
- W pierwszej części uczniowie rysują lub modyfikują rysunki tworzone w programie Paint oraz tworzą lub modyfikują dokumenty tekstowe w edytorze tekstu Wordpad.
- W zadaniach nie przypominamy, z jakiej metody należy skorzystać, aby je wykonać. Uczniowie powinni pamiętać, na przykład jakie operacje na fragmentach tekstu należy zastosować, aby nie przepisywać fragmentu tekstu, który ma być umieszczony w innym miejscu (np. wierszu) dokumentu itp. Dopiero jeśli zauważymy, że uczniowie zapomnieli o danej metodzie, należy im ją przypomnieć. Uczniowie powinni zauważać, że komputer ma za zadanie usprawniać i ułatwiać pracę nad tekstem i rysunkiem.

- Dzięki wielu zadaniom z edytora tekstu, uczniowie zdobywają coraz lepsze umiejętności korzystania z klawiatury. Powinni też wprawiać się w stosowanie wybranych skrótów klawiaturowych.
- W trakcie wykonywania wszystkich zadań uczniowie nabywają i utrwalają również umiejętności zapisywania dokumentu komputerowego w pliku, otwierania go z pliku, modyfikowania i ponownego zapisywania. Należy pilnować, aby uczniowie systematycznie wykonywali te czynności i zapisywali pliki w przeznaczonych do tego folderach.
- Część druga tematu to powtórzenie i utrwalenie sposobów korzystania z programu edukacyjnego Baltie. Uczniowie budują i czarują sceny w trybach **Budowanie** i **Czarowanie** oraz tworzą lub modyfikują programy w trybie **Programowanie**. Uczniowie utrwalają równocześnie treści z edukacji matematycznej i polonistycznej, a tworząc proste programy, uczą się logicznego myślenia.
- W części trzeciej tematu uczniowie przypominają i utrwalają zagadnienia związane z tworzeniem prezentacji multimedialnej w programie PowerPoint, m.in.: umieszczanie na slajdach tekstów, wstawianie obrazów, dodawanie efektów animacji do wybranych elementów slajdów.
- W większości zadań odwołujemy się do innych obszarów edukacyjnych, realizując wybrane treści, np. z matematyki, języka polskiego, przyrody.
- Na końcu podręcznika zostały umieszczone trzy ciekawe krzyżówki. Mogą one stanowić inspirację dla uczniów do wymyślania własnych krzyżówek. Można zorganizować w szkole konkurs na przygotowanie najciekawszej krzyżówki związanej z zajęciami komputerowymi.
- Zachęcam do wykonania wszystkich zadań z tego tematu. Jeśli udało nam się wygospodarować dodatkową godzinę (lub godziny), proponuję zwiększyć liczbę godzin na wykonywanie zadań, zwłaszcza z punktu 1.
- Niewykonane na lekcji zadania można:
 - zadać jako zadanie domowe (jeśli uczniowie posiadają w domu komputery),
 - wykorzystać na kole informatycznym,
 - wykorzystać do zorganizowania klasowego lub szkolnego konkursu dla uczniów klas III.

4. Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

Edukacja plastyczna

Uczeń:

- tworzy rysunki na zadany temat, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne.

Edukacja polonistyczna

Uczeń:

- układa proste opowiadania, bajki – zainspirowany tekstem lub obrazem (zdjęciem);
- poprawia i uzupełnia teksty, m.in.: zmienia małą literę na wielką, poprawia formę rzeczowników (z liczby pojedynczej na mnogą), stopniuje przymiotniki, używa zdrobnień.

Edukacja przyrodnicza

Uczeń:

- rozpoznaje i nazywa niektóre zwierzęta egzotyczne.

Edukacja matematyczna

Uczeń:

- zapisuje rozwiązania zadań z treścią, stosując zapis cyfrowy i znaki działań;
- rozwiązuje łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę);
- rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe (o tyle więcej, o tyle mniej);
- rozpoznaje i nazywa figury geometryczne (trójkąty, prostokąty, kwadraty, koła, elipsy); tworzy kompozycje z figur geometrycznych;
- rysuje drugą część figury symetrycznej względem osi; rozpoznaje i buduje figury symetryczne.

5. Środowisko i pomoce dydaktyczne

Na komputerach uczniowskich powinien być zainstalowany program Baltie i program do tworzenia prezentacji multimedialnych Microsoft PowerPoint.

Uczniowie będą korzystać również z programów Paint i WordPad, które są instalowane na komputerze wraz z systemem Windows i umieszczone w grupie **Akcesoria**.

Każdy uczeń powinien mieć podręcznik. Zalecanym wyposażeniem pracowni jest także projektor multimedialny i odpowiedni ekran.

Pliki potrzebne do danego tematu powinny być skopiowane z CD do odpowiedniego folderu. Folder z plikami do tematu 7 powinien mieć nazwę *Temat 7*. Na pulpicie można umieścić skrót do folderu, np. o nazwie *Klasa III*, w którym umieszczone będą foldery zawierające pliki skopiowane z CD.

6. Scenariusze lekcji

Lekcje 25-26: Korzystamy z edytora grafiki i edytora tekstu

Temat 7, punkt 1 (str. 75-81)			
Forma zajęć	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów	
		podstawowe	ponadpodstawowe
praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze	zadania do wyboru: 1-7; 11, 16-24 (str. 75-81); dla zainteresowanych zadania do wyboru: 8-10 (str. 77) i 12-15 (str. 78-79)	korzysta z edytora grafiki Paint i edytora tekstu WordPad, stosując poznane możliwości tych programów oraz metody tworzenia rysunków i zasady pisania komputerowego tekstu; rysuje, m.in.: postacie do bajek, kompozycje z figur geometrycznych	tworzy trudniejsze rysunki i opracowuje komputerowe teksty, samodzielnie odszukując opcje niezbędne do wykonania konkretnych operacji

Przebieg lekcji 25-26

1. Nauczyciel podaje temat i cel lekcji.
2. Nauczyciel na każdą lekcję wybiera odpowiednie zadania spośród: 1-7; 11, 16-24 (str. 75-81). Uczniom zainteresowanym poleca zadania: 8-10 (str. 77) i 12-15 (str. 78-79).
3. Uczniowie wykonują kolejno wszystkie zadania pod kierunkiem nauczyciela.
4. Nauczyciel sprawdza i ocenia wszystkie zadania i wspólnie z uczniami podsumowuje temat, zadając uczniom pytania, np.: *Jakie stosowaliśmy zasady pisania tekstu w edytorze tekstu?, Jakie operacje na fragmentach rysunku lub tekstu stosowaliśmy, aby usprawnić sobie pracę?*

Uwaga:

Jeśli udało nam się wygospodarować dodatkowe godziny, proponuję zwiększyć o jedną godzinę lub dwie liczbę godzin na wykonanie tych zadań.

Lekcje 27-29: Korzystamy z programu Baltie

Temat 7, punkt 2 (str. 82-89)			
Forma zajęć	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów	
		podstawowe	ponadpodstawowe
praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze	zadania do wyboru: 25, 27-39, 41-45, 48 (str. 82-89); dla zainteresowanych zadania 26, 40, 42, 46, 47 (str. 83-89)	korzysta z poznanych możliwości pracy w programie Baltie, rozwiązując zadania: buduje sceny w trybie Budowanie , wydaje polecenia czarodziejowi w trybie Czarowanie ; tworzy proste programy w trybie Programowanie	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje trudniejsze zadania; samodzielnie układa polecenia dla czarodzieja w trybie Programowanie

Przebieg lekcji 27-29

1. Nauczyciel podaje temat i cel lekcji.
2. Nauczyciel na każdą lekcję wybiera odpowiednie zadania spośród: 25, 27-39, 41-45, 48 (str. 82-89). Uczniom zainteresowanym poleca zadania: 26, 40, 42, 46, 47 (str. 83-89).
3. Uczniowie wykonują kolejno wszystkie zadania pod kierunkiem nauczyciela.
4. Nauczyciel sprawdza i ocenia wszystkie zadania i wspólnie z uczniami podsumowuje cały temat, zadając uczniom pytania, np.: *W jaki sposób tworzy się prosty program w środowisku Baltie?, Czym różni się tryb Czarowanie od trybów Budowanie i Programowanie?*

Uwaga:

Jeśli udało nam się wygospodarować dodatkową godzinę, proponuję zwiększyć o nią liczbę godzin na wykonanie tych zadań.

Lekcja 30: Tworzymy i odtwarzamy prezentacje multimedialne

Temat 7, zadania (str. 90-92)			
Forma zajęć	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów	
		podstawowe	ponadpodstawowe
praca z podręcznikiem; ćwiczenia na komputerze	zadania 49-50 i 53 (str. 90-92); dla zainteresowanych zadania 51 i 52 (str. 91)	wykonuje prostą prezentację komputerową (składającą się z kilku slajdów) na zadany temat: ustala tło slajdu, umieszcza na slajdach krótkie napisy, wstawia z pliku rysunki i zdjęcia, dodaje animacje do elementów umieszczonych na slajdach	potrafi samodzielnie utworzyć prezentację na wybrany temat, składającą się z kilku slajdów, m.in. umie: dobrać odpowiednie tło slajdów, rozmieścić odpowiednio obrazy i teksty, zastosować właściwy rozmiar i kolor czcionki

Przebieg lekcji 30

1. Nauczyciel podaje temat i cel lekcji.
2. Nauczyciel wybiera odpowiednie zadania spośród: 49-50 i 53 (str. 90-92). Uczniom zainteresowanym poleca zadania 51 i 52 (str. 91).
3. Uczniowie wykonują kolejno wszystkie zadania pod kierunkiem nauczyciela.
4. Nauczyciel sprawdza i ocenia wszystkie zadania i wspólnie z uczniami podsumowuje cały temat, zadając uczniom pytania, np.: *Z czego składa się prezentacja multimedialna?*, *W jaki sposób wstawia się rysunek zapisany w pliku na slajd prezentacji?*, *W jaki sposób dodaje się animacje na poszczególne elementy slajdów?*

Uwagi:

- Jeśli udało nam się wygospodarować dodatkową godzinę, proponuję zwiększyć o nią liczbę godzin na wykonywanie tych zadań.
- Należy umożliwić uczniom zaprezentowanie swoich prac na dużym ekranie, z wykorzystaniem projektora.

Lekcja 31: Krzyżówki i gry

Temat 7, krzyżówki (str. 93-95)			
Forma zajęć	Przykłady, ćwiczenia i zadania z podręcznika	Osiągnięcia uczniów	
		podstawowe	ponadpodstawowe
krzyżówki, praca z podręcznikiem	krzyżówki (str. 93-95)	rozwiązuje krzyżówki z hasłem (częściowo z pomocą nauczyciela)	samodzielnie rozwiązuje krzyżówki, odgadując hasła

Przebieg lekcji 31

1. Nauczyciel podaje temat i cel lekcji.
2. Uczniowie próbują samodzielnie rozwiązywać krzyżówki. Po rozwiązaniu każdej krzyżówki wybrany uczeń podaje rozwiązanie. Pozostali uczniowie sprawdzają, czy poprawnie odgadli hasła.
3. Na koniec zajęć uczniowie grają w gry *Domino* i *Rybka*.

Uwaga:

Można przeprowadzić w klasie krótki konkurs, np. rozwiązywania krzyżówek w określonym czasie.

7. Wskazówki do niektórych ćwiczeń i zadań oraz rozwiązania

Punkt 1

Zadanie 3 (str. 75) – plik *T7_zdrobnienia_zad3_R.rtf*.

Często uczniowie zamiast dodać jedną literę do wyrazu, usuwają cały wyraz i piszą go od nowa, np. w wyrazie *buda* wystarczy dodać literkę *k*, aby otrzymać zdrobnienie. Powinniśmy zwracać uwagę na metody, jakie uczniowie stosują, redagując tekst oraz kontrolować, czy wykonują zadanie zgodnie z poleceniami. W tym zadaniu uczniowie najpierw powinni zmienić formę wyrazów na zdrobniałą, a dopiero potem ułożyć je alfabetycznie, stosując oczywiście operacje zaznaczania, wycinania i wklejania.

Zadanie 4 (str. 76) – plik *T7_slonie_zad4_R.rtf*.

Odpowiedź (punkt 3): Słowo *śłoń* pojawia się w tekście, w różnych formach, 12 razy. Odpowiedź (punkt 4): W tekście jest 29 przymiotników.

Zadanie 6 (str. 76) – plik *T6_zakupy_zad6_R.rtf*.

Podobnie jak w zadaniu 3, uczniowie nie powinni usuwać całego wyrazu i pisać go od nowa, tylko go poprawić. Na przykład w wyrazie *pomidory* wystarczy usunąć literę *y* i dopisać litery *ó* i *w*.

Zadanie 9 (str. 77) – w przypadku takiego zadania warto zachęcić uczniów do samodzielnej pracy (uczniowie w tym wieku mają zazwyczaj niesamowitą wyobraźnię). Przykładowa odpowiedź na pytanie (punkt 1): *Mama-mewa może przestrzegać swoje piskłę przed drapieżnikami.*

Zadanie 10 (str. 77) – plik *T7_abecadlo_zad10_R.rtf*.

Wykonanie tego zadania może być trudne, zwłaszcza gdy uczniowie nie znają tekstu wiersza. Mimo to powinni najpierw samodzielnie spróbować poprawić treść wiersza. Potem wspólnie (w dyskusji, pod kontrolą nauczyciela) ustalić właściwą treść. Nauczyciel dopiero na koniec powinien podać właściwą treść wiersza, by uczniowie mogli sprawdzić, czy prawidłowo wykonali zadanie.

Zadanie 12 (str. 78) – w tym zadaniu należy zdać się na wyobraźnię dzieci. Proponuję w ogóle nie sugerować przykładowej treści dalszego ciągu bajki. Uczniowie, którzy wykonają to zadanie, powinni przeczytać na głos swoje teksty. Zadanie to można zadać jako zadanie domowe. Uczniowie mogą napisać szkic takiego opowiadania na przykład w zeszyte lub na kartce, a w szkole dopiero zapisać, korzystając z edytora tekstu. Można również ogłosić konkurs na najciekawsze opowiadanie, w którym dzieci same mogą oceniać prace swoich koleżanek i kolegów.

Zadanie 16 (str. 79) – plik *T7_paw_zad16_R.rtf*.

Odpowiedź (punkt 2): Wielką literą powinny być napisane wyrazy zaczynające zdanie oraz nazwy własne. Nie użyto wielkich liter w nazwie *Łazienki* oraz niektórych nazwach państw: *Pakistan, Ceylon, Polska, Indie.*

Zadanie 17 (str. 79) – plik *T7_wyrazy2_zad17_R.rtf*.

Podobnie jak w zadaniu 3 i 6, uczniowie nie powinni usuwać całego wyrazu i pisać go od nowa, tylko go poprawić.

Zadanie 18 (str. 79) – plik *T7_kwadraty_zad18_R.bmp*.

Zadanie 20 (str. 80) – odpowiedź (punkt 1): linie, koła, trójkąty, prostokąty. Odpowiedź (punkt 2):

Linia: cienka, cieńsza, najcieńsza.

Koło: małe, mniejsze, najmniejsze.

Trójkąt: duży, większy, największy.

Prostokąt: długi, dłuższy, najdłuższy.

Zadanie 21 (str. 80) – odpowiedź (punkt 1):

jasny, jaśniejszy, najjaśniejszy

wysoki, wyższy, najwyższy

wąska, węższa, najwęższa

szeroka, szersza, najszersza

gruby, grubszy, najgrubszy

niski, niższy, najniższy

Zadanie 22 (str. 81) – plik *T7_dzień_zad22_R.rtf*.

Zadanie 24 (str. 81) – plik *T7_żółwie_zad24_R.rtf*.

Punkt 2

Zadanie 25 (str. 82) – plik *T7_droga_zad25_R.s00*. Odpowiedź (punkt 5):

druga droga: $7 \cdot 2 = 14$

trzecia droga: $14 - 4 = 10$

czwarta droga: $10 : 2 = 5$

piąta droga: $5 \cdot 3 = 15$

Zadanie 26 (str. 83) – plik *T7_zad26_R.bpr*.

Zadanie 27 (str. 83) – plik *T7_zad27_R.s00*.

Zadanie 28 (str. 83) – plik *T7_zad28_R.s00*.

Zadanie 31 (str. 84) – odpowiedź (punkt 2):

W polu niebieskim trzeba wpisać znak „+”.

W polu czerwonym należy wpisać znak „-”.

W polu żółtym należy wpisać znak „:”.

Zadanie 32 (str. 84) – plik *T7_dzialania_zad32_R.s00*.

Zadanie 34 (str. 85) – odpowiedź: Budowle różnią się piętnastoma szczegółami.

Zadanie 35 (str. 85) – plik *T7_budowle_zad35_R.s00*.

Zadanie 37 (str. 85) – plik *T7_zad37_R.bpr*.

Zadanie 38 (str. 86) – plik *T7_zad38_R.bpr*

Zadanie 39 (str. 86) – plik *T7_zad39_R.bpr*.

Zadanie 41 (str. 87) – plik *T7_zad41_R.bpr*. Czarodziej, idąc od prawej, powinien wstawić kolejno cyfry 8 i 1, które utworzą liczbę 18.

Zadanie 42 (str. 87) – plik *T7_zad42a_R.bpr* i *T7_zad42b_R.bpr*.

Zadanie 44 (str. 88) – plik *T7_ortografia_zad44_R.s00*.

Zadanie 46 (str. 88) – plik *T7_zad46_R.bpr*.

Zadanie 47 (str. 89) – plik *T7_zad47_R.bpr*.

Zadanie 48 (str. 89) – plik *T7_wakacje_zad48_R.s00*.

Punkt 3

Zadanie 49 (str. 90) – plik *T7_zoo_zad49_R.ppt*.

Zadanie 53 (str. 92) – plik *T7_zyczenia_zad53_R.ppt*. W pliku znajduje się przykładowy slajd tytułowy (widoczny na str. 92 w podręczniku).

8. Rozwiązania krzyżówek

1. Czapka czarodzieja z komputerowym hasłem (str. 93)

Rozwiązanie (punkt 1)

Działania:

- Gwiazdki czerwone: $28 : 7 - 3 = 1$
- Gwiazdki żółte: $8 \cdot 3 : 6 + 5 = 9$
- Gwiazdki niebieskie: $10 \cdot 4 : 2 + 7 - 23 = 4$
- Gwiazdki zielone: $45 : 9 = 5$

Rozwiązanie (punkt 2)

8 (E), 14 (N), 30 (I), 44 (A), 60 (C)

Hasło: *W 1945 roku zbudowano pierwszy komputer o nazwie ENIAC.*

2. Krzyżówka z komputerowym hasłem (str. 94)

Odpowiedzi:

1. Paint
2. Ikona
3. Luty
4. Kwiecień
5. Wrzesień
6. Nick
7. Folder
8. Baltie

Hasło: *Internet*

3. Ślimak z komputerowym hasłem (str. 95)

Nazwy przedmiotów: *mysz, monitor, klawiatura.*

Hasło: *W Polsce Internet jest powszechnie dostępny od 1991 roku.*