**Rozkład materiału z edukacji informatycznej dla klasy I**

**Szkoły Podstawowej w Małem Cichem**

**w roku szkolnym 2017/2018**

1. Pracownia komputerowa - zasady bezpiecznej pracy i przebywania w pracowni komputerowej.

2. Podstawowy zestaw komputerowy – poznajemy i nazywamy elementy podstawowego zestawu komputerowego.

3. Pulpit – pulpit komputera.

4. Edytor grafiki prostokąt - poznajemy narzędzia edytora grafiki: Prostokąt

5. Edytor grafiki. Wypełnij kolorem - poznajemy narzędzia edytora grafiki: Wypełnij kolorem

6. Edytor grafiki. Trójkąt - poznajemy narzędzia edytora grafiki: Trójkąt

7. Edytor grafiki. Owal - poznajemy narzędzia edytora grafiki: Owal

8. Edytor grafiki. Gwiazdy i inne kształty - poznajemy narzędzia edytora grafiki: Gwiazdy i inne kształty

9. Edytor grafiki. Ołówek i gumka - poznajemy narzędzia edytora grafiki: Ołówek i gumka

10. Edytor grafiki. Pędzel - poznajemy narzędzia edytora grafiki: Pędzel

11. Edytor grafiki. Linia - poznajemy narzędzia edytora grafiki: Linia

12. Edytor grafiki. Lupa - poznajemy narzędzia edytora grafiki: Lupa

13. To już wiem! – doskonalimy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki

14. Przesuwanie po ekranie – poznajemy klawisze ruchu kursora

15. Edytor tekstu. Spacja – poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Spacja

16. Edytor tekstu. Delete, Backspace – poznajemy edytor tekstu: klawisze Delete i Backspace

17. Edytor tekstu. Shift, Caps Lock - poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisze Shift i Caps Lock

18. Edytor tekstu. Enter - poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Enter

19. Edytor tekstu. Kolor czcionki – poznajemy narzędzia edytora tekstu: Kolor czcionki

20. Edytor tekstu. Pogrubienie - poznajemy narzędzia edytora tekstu: Pogrubienie

21. Edytor tekstu. Kursywa - poznajemy narzędzia edytora tekstu: Kursywa

22. Edytor tekstu. Podkreślenie - poznajemy narzędzia edytora tekstu: Podkreślenie

23. Edytor tekstu. Alt (prawy) - - poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Alt (prawy)

24. Edytor tekstu. Alt (prawy) + Shift - poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisze Alt (prawy) + Shift

25. Edytor grafiki. Tekst - poznajemy narzędzia edytora grafiki: Tekst

26. Edytor grafiki. Zaznacz - poznajemy narzędzia edytora grafiki: Zaznacz

27. Programowanie. W świecie robotów – doskonalenie umiejętności orientacji przestrzennej. Poznanie poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół.

28. Programowanie. Wesołe misie – wprowadzenie polecenia „weź”

29. Programowanie. Myszki w labiryncie – wprowadzenie polecenia „powtórz”

30. To już wiem! – podsumowanie wiedzy zdobytej w klasie I

Opracowała: Grażyna Dyda