

m.	p.2h.	tem. celok	téma - námety	téma - obsah - úloha - ciele - výchovy (ENV..)
IX.	4	Pojmový aparát	Zoznámenie sa s PC (Počítač – popis) Zapíname a vypíname počítač Pracovná plocha Okno	Zákl. HW časti, KolourPaint (kresba) Prihlásenie a ukončenie sedenia (login, logout), pexeso Ikony, panel úloh, hlavné menu, okno – minimalizujeme, obnovujeme, zatvárame (Ktuberling – akvárium)
X.	3	Výučbové programy	Nácvik práce s myšou: klepnutie, ťahanie, pohyb po prac. ploche, pravé a ľavé tlačidlo	Výber vhodnej aplikácie: Presun objektov v GCompris-e TuxPaint KolourPaint
XI.	4	Práca s grafikou Práca s textom	Kreslenie: – paleta, štetec, výplň geom. útvary Spoznávame klávesnicu – znaková časť	Výber vhodnej aplikácie: KolourPaint oboznámiť sa s prostredím a nástrojmi gr. editora – dokresľovať podľa bodiek predmety, – vypíňať obrysy, – vedieť nakresliť požadovaný počet rovnakých premetov (napr. 3 štvorce, 2 kružnice...) písanie veľkých a malých písmen v text. editore
XII.	3	Práca s grafikou	Kreslenie: – ďalšie nástroje	Mikuláš (KolourPaint) – nakresliť a upraviť obrázok Vianočný motív (TuxPaint). <i>Význam sviatkov v rodine</i> – využiť známe a spoznať nové nástroje v gr. editore
I.	3	Výučbové programy	Spoznávame klávesnicu: – šípky – číselná časť	Výber vhodnej aplikácie: GCompris-bludisko kalkulačka, GCompris – sčítavanie Vysvedčenie – návrh (KolourPaint)
II.	3	Projekt	– orientácia vľavo, vpravo <i>Valentínka pre mamičku</i>	Výber vhodnej aplikácie: GCompris Spracovať projekt, kombinujúci text s ilustráciou, tlač
III.	3	Práca s internetom Práca s grafikou	Stavby sveta, zámky Kreslenie: – cvičenie – cvičenie	Oboznámiť sa s webovým prehliadačom <i>Čítať informácie na internete</i> Na základe poznatkov z internetu nakresliť zaujímavú stavbu/y (TuxPaint) Autoportrét (využiť možnosť gr. editora na zachytenie vlastnej tváre, príp. postavy, na internete – smajlík)
IV.	4	Výučbové programy Práca s textom	Poznávanie častí tela Hodiny – znaková časť – potvrdenie (ENTER), vymazanie, zrušenie (ESC)	Výber vhodnej aplikácie: Ktuberling, GCompris Precvičiť učivo z iných predmetov (prvouky) Vytvoriť dokument s text. informáciou
V.	4	Práca s grafikou Práca s Legom Opakovanie	– kopírovanie Konštrukcie a stavby Log. hry a výučbové programy	Rozkvitnutá lúka – nakresliť, označiť a kopírovať predmety (kvety, hmyz) Rozvíjať tvorivosť a fantáziu pri vytváraní konštrukcií zo stavebnice. Upevnenie zručností a zásad práce s PC
VI.	2	Projekt	<i>Zvieratká v ZOO</i>	práca s internetom, obrázkami zvierat a spracovanie vlastného príbehu so zvieratkami (TuxPaint)

Pozn.: Plán je veľmi orientačný. Cieľom je naučiť prváčikov motorickú zručnosť pri práci s myšou, základné možnosti klávesnice. Všade, kde je to možné, využívať učivo 1. ročníka prostredníctvom PC.