

PLAN WYNIKOWY KLASA 3

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
1. Wprowadzenie. Przypomnienie wiadomości	Przypominamy zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej	<ul style="list-style-type: none"> – zna zasady bezpiecznego korzystania z komputera – zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera – przyjmuje prawidłową pozycję ciała podczas pracy z komputerem – nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego – samodzielnie tworzy folder i zapisuje swoją pracę
2. Edytor grafiki. Powiększanie, pomniejszanie	Powiększamy i pomniejszamy obraz w edytorze grafiki	<ul style="list-style-type: none"> – korzysta z opcji: Powiększ, Pomniejsz, 100%, Pełny ekran na karcie Widok – korzysta z klawisza Esc – pomniejsza i powiększa obraz za pomocą suwaka oraz narzędzia Lupa
3. Edytor grafiki. Krzywa	Poznajemy narzędzie Krzywa w edytorze grafiki	<ul style="list-style-type: none"> – posługuje się narzędziem Krzywa z grupy Kształty edytora grafiki – zmienia kolor i grubość wygiętych linii – zapisuje swoją pracę
4. Edytor grafiki. Przerzuć w pionie. Przerzuć w poziomie	Przerzucamy obiekty w pionie i w poziomie w edytorze grafiki	<ul style="list-style-type: none"> – przerzuca elementy w pionie i w poziomie – wykonuje symetryczne obrazki – stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej – wykorzystuje przycisk Cofnij
5. Edytor grafiki. Obróć	Obracamy obiekty w prawo o 90° i w lewo o 90° oraz o 90° w edytorze grafiki	<ul style="list-style-type: none"> – obraca elementy w prawo o 90° i w lewo o 90° oraz o 180° – stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej – wykorzystuje przycisk Cofnij – korzysta z opcji Zaznaczenie dowolnego kształtu – stosuje Zaznaczenie przezroczyste
6. Edytor grafiki. Paint 3D. Pędzle. Kształty 2D. Tekst	Poznajemy wybrane narzędzia edytora grafiki Paint 3D: Kształty 2D, Tekst	<ul style="list-style-type: none"> – otwiera aplikację Paint 3D – posługuje się narzędziami: Pędzel, Ołówek, Gumka, Wypełnij, Kształty, Tekst, Linia, Krzywa – zapisuje wykonane prace
7. Edytor grafiki. Paint 3D. Nalepki. Kształty 3D	Poznajemy wybrane narzędzia edytora grafiki Paint 3D: Nalepki, Kształty 3D	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje Nalepki oraz je obraca, pomniejsza i powiększa – zatwierdza wykonaną pracę – wstawia kształty oraz je powiększa, pomniejsza i obraca
8. Edytor grafiki. Wklej z...	Wstawiamy obrazy w edytorze grafiki	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje prace zapisane w komputerze – wkleja je do innego dokumentu – wykorzystuje klawisz Enter do otwierania prac – zapisuje zmiany w dokumencie

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
9. To już wiem!	Doskonaliśmy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy edytor grafiki – samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki – wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do tworzenia prac – zapisuje prace w swoim folderze – współpracuje z uczniami i wymienia się pomysłami – prezentuje swoje prace
10. Edytor tekstu. Przypomnienie wiadomości	Przypominamy wiadomości na temat narzędzi edytora tekstu	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy edytor tekstu – pisze polskie znaki diakrytyczne – usuwa litery, wyrazy i całe zdania – stosuje w tekście wyróżnienia – zmienia rozmiar i kolor czcionki – tworzy listę punktowaną – wyrównuje tekst
11. Edytor tekstu. Obiekt WordArt	Wstawiamy dekoracyjny tekst w edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none"> – wstawia ozdobny tekst – przenosi, powiększa i pomniejsza ozdobny tekst – stosuje efekty tekstowe
12. Edytor tekstu. Kształty	Wstawiamy gotowe kształty w edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none"> – wstawia gotowe kształty – wypełnia kształty kolorem – powiększa i pomniejsza kształty – przesuwa kształty na dowolne miejsce
13. Edytor tekstu. Symbol	Wstawiamy symbole w edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none"> – wstawia symbole – zastępuje wyrazy symbolami – powiększa symbole – zmienia kolor symboli
14. Edytor tekstu. Obrazy	Wstawiamy obrazy	<ul style="list-style-type: none"> – wyszukuje obrazy zapisane w komputerze – wstawia do dokumentu obrazy zapisane w komputerze – obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy
15. Edytor tekstu. Obrazy online	Wstawiamy Obrazy online w edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none"> – korzysta z galerii Obrazy online – wstawia do dokumentu obrazy pobrane z galerii Obrazy online – obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy – zapisuje pobraną grafikę
16. Edytor tekstu. Łączenie obrazu z tekstem	Łączymy obraz z tekstem	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje przyciski: Minimalizuj i Maksymalizuj – korzysta z paska zadań – kopiuje obraz z pliku graficznego i przenosi go do pliku tekstowego – łączy obraz z tekstem – stosuje zawijanie tekstu

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
17. Edytor tekstu. Obramowanie strony. Orientacja	Wstawiamy obramowanie strony w edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje obramowanie strony – stosuje poziomy i pionowy układ strony – zmienia wielkość kartki – zapisuje pliki tekstowe
18. Edytor tekstu. Słownik	Sprawdzamy pisownię wyrazów w słowniku edytora tekstu	<ul style="list-style-type: none"> – pisze i formatuje tekst w edytorze tekstu – posługuje się słownikiem komputerowym – posługuje się słownikiem synonimów – posługuje się klawiszami: Backspace i Delete
19. Praca w dwóch programach	Pracujemy w dwóch programach	<ul style="list-style-type: none"> – korzysta z przycisków: Minimalizuj i Maksymalizuj – korzysta z paska zadań – pracuje w dwóch programach – kopiuje obraz i przenosi go do pliku tekstowego
20. To już wiem!	Doskonalamy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora tekstu	<ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie posługuje się poznanymi narzędziami edytora tekstu – samodzielnie posługuje się poznanymi klawiszami w edytorze tekstu
21. Internet. Wyszukiwanie informacji	Szukamy informacji w internecie	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy przeglądarka, a do czego – wyszukiwarka (Google) – zna terminy: prawo autorskie, piractwo
22. Internet. Zasady zachowania	Zasady bezpiecznego korzystania z internetu	<ul style="list-style-type: none"> – zna zasady netykiety – wie, czym jest cyberprzemoc – zna telefon zaufania dla dzieci – wie, czym jest hejt – otwiera strony o podanym adresie – nawiguje po stronach WWW
23. Odtwarzacz multimedialny. Windows Media Player	Obsługujemy program Windows Media Player	<ul style="list-style-type: none"> – uruchamia program Windows Media Player – zna funkcje przycisków sterowania odtwarzaniem – odtwarza pliki muzyczne i wideo – słucha muzyki – ogląda filmy – wykonuje piosenki do podkładu muzycznego
24. Program do tworzenia prezentacji. PowerPoint. Pierwsze kroki.	Wstawiamy slajdy i pole tekstowe w programie PowerPoint	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest prezentacja multimedialna – otwiera pustą prezentację – wstawia slajdy – wstawia pole tekstowe – zapisuje swoją pracę – korzysta z motywów na karcie Projektowanie – ogląda prezentację

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
25. Program do tworzenia prezentacji. PowerPoint . Tworzenie prezentacji	Wstawiamy obrazy w programie PowerPoint	<ul style="list-style-type: none"> – wstawia do slajdu obraz zapisany w komputerze i Obraz online – zapisuje pracę – powiększa, pomniejsza i obraca slajdy – ogląda prezentację
26. Programowanie. Zabawa kolorami	Przypomnienie poleceń poznanych w klasie 1 i 2. Wprowadzenie polecenia pokoloruj	<ul style="list-style-type: none"> – używa poleceń: pokoloruj, powtórz, w prawo, w lewo, w górę, w dół, skocz, weź, początek, koniec – używa strzałek ruchu – pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń – steruje robotem lub innym obiektem na ekranie – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
27. Programowanie. Instrukcja warunkowa	Wprowadzenie instrukcji warunkowej . Rozwój myślenia przyczynowo-skutkowego. Doskonalenie umiejętności orientacji przestrzennej	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje instrukcję warunkową – używa poleceń: pokoloruj, powtórz, w prawo, w lewo, w górę, w dół, skocz, weź, początek, koniec – używa strzałek ruchu – pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń – steruje robotem lub innym obiektem na ekranie – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
28. Programowanie. Poznajemy program Scratch	Poznanie środowiska Scratch i jego podstawowych funkcji	<ul style="list-style-type: none"> – uruchamia program Scratch – wie, do czego służą grupy bloków: Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia – zapisuje skrypt – odtwarza animacje – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
29. Programowanie. Pierwsze kroki w programie Scratch	Użycie pióra w programie Scratch	<ul style="list-style-type: none"> – uruchamia program Scratch – korzysta z grupy bloków, np. Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia – korzysta z grupy Pióro – stosuje polecenie powtarzaj – zapisuje skrypt – odtwarza animacje – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
30. To już wiem!	Sprawdzenie i utrwalenie wiadomości zdobytych w klasie 3	<ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu i edytora grafiki – korzysta z aplikacji Paint 3D – posługuje się programem Windows Media Player – zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu – wie, czym jest i do czego służy przeglądarka internetowa – posługuje się komputerem zgodnie z ustalonymi zasadami – wykorzystuje poznane programy komputerowe do wykonywania zadań – pisze programy – steruje obiektem na ekranie komputera