





**P L A N   W Y N I K O W Y   K L A S A   1**

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 Wprowadzenie. Witamy w klasie 2	Zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ zna zasady właściwego zachowania w pracowni komputerowej</li> <li>▶ zna zasady pracy na komputerze</li> <li>▶ rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego</li> <li>▶ uruchamiania komputer, edytor tekstu, edytor grafiki i ćwiczenia interaktywne</li> </ul>
 Wprowadzenie. Menu <b>Start</b>	Uruchamiamy programy z menu <b>Start</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ wie, jak uruchomić edytor tekstu i edytor grafiki z menu Start</li> <li>▶ wie, gdzie jest umiejscowiony pasek zadań</li> <li>▶ korzysta w oknie programu z przycisków: Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij</li> </ul>
 Wprowadzenie. Nowy folder	Tworzymy nowy folder w komputerze	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ tworzy i nazywa nowe foldery</li> <li>▶ wie, co powinno być przechowywane w folderach: Obrazy, Muzyka, Dokumenty</li> <li>▶ sprawnie postępuje się myszą komputerową</li> </ul>
 Edytor grafiki. Przypomnienie wiadomości	Edytor grafiki. Przypomnienie wiadomości	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ wie, do czego służy edytor grafiki</li> <li>▶ postępuje się myszą komputerową</li> <li>▶ wie, do czego służą narzędzia edytora grafiki poznane w klasie 1</li> <li>▶ samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki</li> <li>▶ wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do rysowania prac</li> <li>▶ współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami</li> </ul>
 Edytor grafiki. <b>Zapisz jako...</b> , <b>Zapisz</b>	Zapisujemy dokumenty w komputerze	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu</li> <li>▶ nadaje pracy tytuł</li> <li>▶ korzysta z polecenia Zapisz jako... i Zapisz</li> </ul>
 Edytor grafiki. <b>Zaznacz wszystko</b> , <b>Usuń</b>	Edytor grafiki. Zaznaczamy cały obraz	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ zaznacza cały obraz, korzystając z narzędzia Zaznacz wszystko</li> <li>▶ wykorzystuje przycisk Usuń i klawisz Delete do usuwania całego obrazu lub jego fragmentów</li> <li>▶ wykorzystuje opcję Dowlolna Forma do usuwania obiektów o nieregularnych kształtach</li> <li>▶ tworzy proste rysunki, w których wykorzystuje poznane narzędzia edytora grafiki</li> <li>▶ układa figury w logicznym porządku</li> </ul>

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 <p>Edytor grafiki. <b>Zaznaczenie przezroczyste</b></p>	<p>Korzystamy z opcji: <b>Zaznaczenie przezroczyste</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ wie, do czego służy opcja Zaznaczenie przezroczyste w edytorze grafiki</li> <li>▶ korzysta z opcji Zaznaczenie przezroczyste</li> <li>▶ tworzy, projektuje proste rysunki</li> <li>▶ posługuje się poznаныmi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami</li> <li>▶ zapisuje swoje prace</li> <li>▶ prezentuje swoje prace</li> </ul>
 <p>Edytor grafiki. <b>Kopiuuj, Wklej</b></p>	<p>Poznajemy polecenia edytora grafiki: <b>Kopiuuj, Wklej</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ stosuje polecenia Kopiuuj, Wklej</li> <li>▶ posługuje się poznаныmi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami</li> <li>▶ tworzy, projektuje proste rysunki</li> </ul>
 <p>Edytor grafiki. <b>Kontur i Wypełnienie</b></p>	<p>Zmieniamy kontur kształtu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ zmienia kontur kształtu</li> <li>▶ zmienia kolor wypełnienia</li> <li>▶ wybiera styl linii konturu</li> <li>▶ ustala szerokość linii konturu</li> <li>▶ rysuje figury z konturem wypełnione kolorem</li> </ul>
 <p>Edytor grafiki. <b>Shift + Prostokąt + Oval + Linia</b></p>	<p>Rysujemy koła, kwadraty i linie proste w edytorze grafiki</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ wykorzystuje klawisz Shift do rysowania kół, kwadratów i linii prostych</li> <li>▶ wie, do czego służy narzędzie Cofnij</li> <li>▶ potrafi ułożyć w logicznym porządku elementy obrazka</li> <li>▶ wie, jak zmienić szerokość i kolor wstawianych figur</li> <li>▶ wie, jaki program komputerowy wykorzystać do stworzenia prac plastycznych</li> </ul>
 <p>Edytor grafiki. <b>Selektor kolorów</b></p>	<p>Poznajemy narzędzie edytora grafiki: <b>Selektor kolorów</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ pobiera kolor z istniejącego obrazka</li> <li>▶ zapisuje pracę w swoim folderze</li> <li>▶ kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem</li> <li>▶ rozwiązuje łamigłówki</li> </ul>
 <p>Edytor grafiki. <b>Edytuj kolory</b></p>	<p>Korzystamy z kolorów niestandardowych w edytorze grafiki</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ tworzy kolor, którego nie ma w paletce kolorów</li> <li>▶ wie, do czego służy przycisk + obok napisu Kolory niestandardowe</li> <li>▶ koloruje obrazek kolorami niestandardowymi</li> <li>▶ zapisuje pracę w swoim folderze</li> <li>▶ kopiuje i wkleja powtarzające się elementy</li> </ul>
 <p>Edytor grafiki. <b>Zmniejszanie, powiększanie</b></p>	<p>Zmniejszamy i powiększamy rysunki w edytorze grafiki</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ zmniejsza i powiększa rysunki</li> <li>▶ zmienia obszar rysowania</li> <li>▶ stosuje polecenia Kopiuuj, Wklej</li> <li>▶ współpracuje z uczniami</li> <li>▶ zapisuje pracę w swoim folderze</li> <li>▶ prezentuje swoje prace</li> </ul>

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i uczni
 <b>14</b> Powtórzenie. To już wiem!	Doskonalimy umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ wie, do czego służy edytor grafiki</li> <li>▶ posługuje się myszą komputerową</li> <li>▶ samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki</li> <li>▶ wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do tworzenia prac</li> <li>▶ zapisuje prace w swoim folderze</li> <li>▶ współpracuje z uczniami i wymienia się pomysłami</li> <li>▶ prezentuje swoje prace</li> </ul>
 <b>15</b> Kalkulator. Wykonywanie obliczeń	Korzystamy z <b>Kalkulatora</b> komputerowego	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ uruchamia Kalkulator komputerowy</li> <li>▶ wykorzystuje Kalkulator komputerowy do wykonywania obliczeń</li> <li>▶ współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami</li> <li>▶ rozwiązuje zadania i łamigłówki</li> </ul>
 <b>16</b> Internet. Bezpieczeństwo w internecie	Poznajemy zasady bezpiecznego korzystania z internetu	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ wie, czym jest ogólnosiwiatowa sieć komputerowa</li> <li>▶ rozpoznaje najpopularniejsze przeglądarki</li> <li>▶ wie, jak bezpiecznie korzystać z internetu</li> <li>▶ zna adresy stron internetowych przeznaczonych dla dzieci</li> <li>▶ otwiera stronę internetową o podanym adresie</li> <li>▶ nawiguje po stronie WWW</li> <li>▶ zamyka stronę internetową</li> </ul>
 <b>17</b> Internet. Wiadomości w internecie	Wiadomości w internecie	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ wie, do czego służy wyszukiwarka (Google)</li> <li>▶ otwiera stronę internetową o podanym adresie</li> <li>▶ nawiguje po stronie WWW</li> <li>▶ zamyka stronę internetową</li> <li>▶ wie, jak jest zbudowany adres stron internetowych</li> <li>▶ wie, do czego służy adres stron internetowych</li> <li>▶ odbywa wirtualne wycieczki</li> </ul>
 <b>18</b> Edytor tekstu. Przypomnienie wiadomości	Przypominamy wiadomości dotyczące edytora tekstu	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ wie, do czego służą klawisze Delete, Enter, Alt</li> <li>▶ pisze polskie znaki diakrytyczne</li> <li>▶ usuwa litery, wyrazy, całe zdania</li> <li>▶ przenosi wyrazy do nowego wiersza</li> <li>▶ stosuje w tekście wyróżnienia: Pogrubienie, Podkreślenie i Kursywę</li> <li>▶ zmienia kolor czcionki</li> <li>▶ pisze wielkie litery</li> </ul>
 <b>19</b> Edytor tekstu. Kropka, przecinek...	Znaki interpunkcyjne na klawiaturze w edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ nazywa znaki interpunkcyjne</li> <li>▶ wstawia: kropkę (.), przecinek (,), wykrzyknik (!), znak zapytania (?), dwukropek (:), średnik (;)</li> <li>▶ zapisuje tytuły w cudzysłowie</li> <li>▶ posługuje się znakami większości (&gt;), mniejszości (&lt;), dodawania (+), odejmowania (-), równości (=)</li> <li>▶ zapisuje prace w wyznaczonym miejscu</li> </ul>

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 Edytor tekstu. <b>Krój czcionki</b>	Poznajemy narzędzie edytora tekstu: <b>Krój czcionki</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ zmienia krój czcionki</li> <li>▶ wie, co to jest muzeum</li> <li>▶ wie, czym dawniej zajmował się zecer</li> <li>▶ zmienia kolor czcionki</li> </ul>
 Edytor tekstu. <b>Rozmiar czcionki</b>	Poznajemy narzędzie edytora tekstu: <b>Rozmiar czcionki</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ zmienia rozmiar czcionki</li> <li>▶ wie, co to jest inicjał</li> <li>▶ wie, czym jest ogłoszenie</li> <li>▶ podejmuje próbę napisania ogłoszenia</li> </ul>
 Edytor tekstu. <b>Kopiuje, Wklej</b>	Stosujemy polecenia edytora tekstu: <b>Kopiuje, Wklej</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ kopiuje i wkleja tekst</li> <li>▶ stosuje wyróżnienia w tekście</li> <li>▶ zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu</li> </ul>
 Edytor tekstu. Usuń, zapisywanie zmian w tekście	Usuwanie tekstu za pomocą klawiszy: <b>Delete, Backspace</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ usuwa tekst za pomocą klawiszy Delete i Backspace</li> <li>▶ zapisuje zmiany w tekście</li> <li>▶ stosuje przycisk Cofnij</li> <li>▶ kopiuje i wkleja wyrazy</li> </ul>
 Edytor tekstu. <b>Punktory, Numerowanie</b>	Tworzymy listę punktowaną i numerowaną w edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ tworzy listę punktowaną</li> <li>▶ tworzy listę numerowaną</li> <li>▶ zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu</li> </ul>
 Edytor tekstu. <b>Wyrównywanie, Kolor strony</b>	Wyrównujemy tekst i zmieniamy kolor strony	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ wyrównuje tekst</li> <li>▶ zmienia kolor strony</li> <li>▶ zapisuje zdanie w nowym wierszu</li> <li>▶ zmienia krój czcionki</li> <li>▶ zmienia kolor strony</li> </ul>
 Programowanie. Bystry Kuba	Przypominamy polecenia z klasy pierwszej: strzałki ruchu, <b>weź, powtórz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ używa poleceń: idź do przodu, skręt w miejscu w prawo, skręt w miejscu w lewo, weź, początek, koniec</li> <li>▶ używa strzałek ruchu</li> <li>▶ posługuje się poleceniem: powtórz</li> <li>▶ steruje robotem lub innym obiektem na ekranie,</li> <li>▶ rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> </ul>
 Programowanie. Skoczny Tygrysek	Utrwalenie poleceń z zakresu programowania. Wprowadzenie nowego polecenia: <b>skok</b> . Pisanie programów sterujących postacią na ekranie	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ używa poleceń: idź do przodu, skręt w miejscu w prawo, skręt w miejscu w lewo, weź, początek, koniec</li> <li>▶ używa strzałek ruchu</li> <li>▶ rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty</li> <li>▶ stosuje polecenie: skok</li> <li>▶ pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń</li> <li>▶ rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> </ul>

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
<p> Programowanie. Przyjaciele w podróży</p>	<p>Podsumowanie i utrwalenie wszystkich poleceń poznanych w klasie pierwszej i drugiej. Łączenie w pętli powtarzania dwóch poleceń. Doskonalenie myślenia abstrakcyjnego i logicznego</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ używa poleceń: idź do przodu, skręt w miejscu w prawo, skręt w miejscu w lewo, weź, początek, koniec, skok, powtórz</li> <li>▶ używa strzałek ruchu</li> <li>▶ stosuje dwa polecenia w bloku: powtórz</li> <li>▶ wymyśla własną drogę i pisze do niej program</li> <li>▶ doskonali myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> <li>▶ rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty</li> </ul>
<p> Prezentacje. Przeglądanie slajdów</p>	<p>Oglądanie prezentacji multimedialnych</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ wie, że do tworzenia prezentacji multimedialnej wykorzystujemy zdjęcia, obrazy i teksty</li> <li>▶ wie, że prezentacja składa się ze slajdów</li> <li>▶ uruchamia prezentacje zapisane w komputerze</li> <li>▶ wie, że klawisz Esc służy do przerywania lub zakańczania pokazu slajdów</li> <li>▶ wie, do czego służą przyciski: Pokaz slajdów i Rozpocznij od początku</li> <li>▶ stosuje przycisk Powiększ</li> </ul>
<p> Powtórzenie. To już wiem!</p>	<p>Sprawdzenie i utrwalenie wiadomości zdobytych w klasie 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ postępuje się komputerem zgodnie z ustalonymi zasadami</li> <li>▶ wykorzystuje poznane programy komputerowe do wykonywania zadań</li> <li>▶ tworzy dokumenty tekstowe i graficzne</li> <li>▶ pisze programy</li> <li>▶ steruje obiektem na ekranie komputera</li> </ul>