




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

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

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

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

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