

PLAN WYNIKOWY KLASA 1

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
1. Pracownia komputerowa	Zasady bezpiecznej pracy i przebywania w pracowni komputerowej	<ul style="list-style-type: none"> – wie, jak się zachowywać w pracowni – wie, jakich zasad należy przestrzegać podczas pracy na komputerze – potrafi przyjąć właściwą pozycję podczas pracy na komputerze – rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób
2. Podstawowy zestaw komputerowy	Poznajemy i nazywamy elementy podstawowego zestawu komputerowego	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego – wie, jak uruchomić komputer – wie, jak rozpocząć pracę z płytą – wie, do czego służy pendrive i płyta – rozwiązuje łamigłówki
3. Pulpit	Pulpit komputera	<ul style="list-style-type: none"> – włącza samodzielnie komputer – wie, do czego służy mysz komputerowa – wie, jak wyłączyć komputer – wie, co to jest pulpit komputera oraz ikony – wie jak uruchomić program komputerowy z menu Start
4. Edytor grafiki. Prostokąt	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Prostokąt	<ul style="list-style-type: none"> – uruchamia edytor grafiki – wie, czym jest edytor grafiki – wie, że prostokąt znajduje się w grupie Kształty – wie, do czego służy narzędzie Prostokąt w edytorze grafiki – korzysta z narzędzia Prostokąt w edytorze grafiki – tworzy proste rysunki – układa figury w logicznym porządku
5. Edytor grafiki. Wypełnij kolorem	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Wypełnij kolorem	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy narzędzie Wypełnij kolorem w edytorze grafiki – samodzielnie korzysta z narzędzia Wypełnij kolorem w edytorze grafiki – wie, jak zmienić kolor tła – doskonali umiejętność liczenia – posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami
6. Edytor grafiki. Trójkąt	Poznajemy narzędzie edytora grafiki: Trójkąt	<ul style="list-style-type: none"> – wie, że trójkąt znajduje się w grupie Kształty – samodzielnie wstawia trójkąty i wypełnia je kolorem – wie, do czego służy przycisk Rozmiar – posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami – tworzy, projektuje proste rysunki – prezentuje swoje prace

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
7. Edytor grafiki. Owal	Poznajemy narzędzie edytora grafiki: Owal	<ul style="list-style-type: none"> – wie, gdzie znajduje się narzędzie Owal – wie, do czego służy narzędzie Owal w edytorze grafiki – 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
8. Edytor grafiki. Gwiazdy i inne kształty	Poznajemy gotowe kształty edytora grafiki	<ul style="list-style-type: none"> – wie, że w grupie Kształty znajduje się wiele figur – wie, jak wstawić wybraną figurę – wie, jak zmienić kolor i grubość linii kształtu – wie, jak wypełnić kształt kolorem – tworzy prace według własnego projektu – rozwiązuje łamigłówki – projektuje, wykonuje i prezentuje swoje prace
9. Edytor grafiki. Ołówek i Gumka,	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Ołówek i Gumka	<ul style="list-style-type: none"> – wie, że narzędzie Ołówek służy do rysowania – korzysta z narzędzia Ołówek w edytorze grafiki – wie, że narzędzie Gumka służy do usuwania fragmentów rysunku – korzysta z narzędzia Gumka w edytorze grafiki – wie, że narzędzia Ołówek i Gumka znajdują w grupie Narzędzia – tworzy proste rysunki wg proponowanych etapów – doskonali umiejętność rysowania
10. Edytor grafiki. Pędzel	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Pędzel	<ul style="list-style-type: none"> – wie, że Pędzel służy do malowania – samodzielnie wybiera rodzaj Pędzla – wie, do czego służy narzędzie Aerograf w edytorze grafiki – samodzielnie korzysta z narzędzia Aerograf w edytorze grafiki – samodzielnie zmienia szerokość pędzla – maluje obrazki w logicznym porządku – doskonali umiejętność pisania – tworzy proste rysunki według własnego pomysłu – kojarzy efekty działania programu z efektami swojej pracy
11. Edytor grafiki. Linia	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Linia	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy narzędzie Linia w edytorze grafiki – samodzielnie korzysta z narzędzia Linia w edytorze grafiki – wie, że linia znajduje się w grupie Kształty – wie, jak postępować, aby kolor nie wylewał się poza kontur rysunku – rozwiązuje problemy – wie, jak wygląda flaga Polski – tworzy prace według własnego projektu – prezentuje efekty swojej pracy

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
12. Edytor grafiki. Lupa	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Lupa	<ul style="list-style-type: none"> – wie, że narzędzie Lupa znajduje się w grupie Narzędzia – wie, do czego służy narzędzie Lupa w edytorze grafiki – korzysta z narzędzia Lupa w edytorze grafiki – wie, jak zmniejszyć obraz – wie, do czego służą suwaki – stosuje lewy i prawy przycisk myszy komputerowej podczas używania narzędzia Lupa – samodzielnie wykonuje pracę, korzystając z narzędzi: Kształty, Lupa i Gumka
13. To już wiem!	Doskonalamy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy edytor grafiki – posługuje się myszą komputerową – wie, do czego służą narzędzia edytora grafiki: Ołówek, Gumka, Pędzel, Wypełnij kolorem, Aerograf, Lupa – samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki – wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do rysowania prac – współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami
14. Przesuwanie po ekranie	Poznajemy klawisze ruchu kursora	<ul style="list-style-type: none"> – wie, jak posługiwać się klawiaturą dotykową – wymienia urządzenia, w których spotykamy klawiaturę dotykową – wskazuje położenie klawiszy ruchu kursora – wie, jak korzystać z klawiszy ruchu kursora – wie, w którym kierunku klawisze ruchu kursora przesuną obiekt – rozwiązuje łamigłówki – pracuje według określonego planu, aby dojść do celu – współpracuje z innymi uczniami w celu zdobycia informacji
15. Edytor tekstu. Spacja	Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Spacja	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy edytor tekstu – wie, co to jest okno programu – wie, co to jest kursor – wie, co to jest ikona i do czego służy – wie, do czego służy klawiatura komputera – wie, że w trakcie pisania należy wykorzystywać wszystkie palce – samodzielnie uruchamia edytor tekstu – odszukuje na klawiaturze klawisz Spacja – wie, do czego służy klawisz Spacja – wie, że klawisz Spacja naciskamy jeden raz – samodzielnie korzysta z klawisza Spacja i klawiszy literowych w edytorze tekstu – doskonali umiejętność czytania
16. Edytor tekstu. Delete, Backspace	Poznajemy edytor tekstu: klawisze Delete i Backspace	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służą klawisze Delete i Backspace – wskazuje na klawiaturze klawisze Delete i Backspace – wie, co zrobić, kiedy odstęp między literami jest za duży – usuwa elementy tekstowe – doskonali technikę liczenia i czytania

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
17. Edytor tekstu. Caps Lock, Shift	Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisze Caps Lock i Shift	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służą klawisze Caps Lock i Shift – wskazuje na klawiaturze klawisze Caps Lock i Shift – korzysta z klawiszy Caps Lock i Shift – wskazuje wyrazy napisane przy pomocy klawiszy Caps Lock i Shift – wie, że nazwy własne piszemy wielką literą – wie, kiedy stosujemy kropkę w zdaniu – doskonali technikę czytania
18. Edytor tekstu. Enter	Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Enter	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy klawisz Enter – przenosi wyraz do następnego wiersza – odszukuje na klawiaturze klawisz Enter – wie, jak zmniejszyć odstęp między wierszami – zna działanie przycisku Cofnij – korzysta z przycisku Cofnij, – układa w logicznym porządku wyrazy – samodzielnie korzysta z klawisza Enter oraz klawiszy literowych w edytorze tekstu – doskonali technikę pisanie i czytania – kojarzy działanie komputera z efektami pracy
19. Edytor tekstu. Kolor czcionki	Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Kolor czcionki	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy narzędzie Kolor czcionki w edytorze tekstu – korzysta z narzędzia Kolor czcionki w edytorze tekstu – potrafi zakończyć zmianę koloru – doskonali technikę pisanie i czytania – zna elementy podstawowego zestawu komputerowego – współpracuje z innymi uczniami – szanuje efekty pracy innych osób
20. Edytor tekstu. Pogrubienie	Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Pogrubienie	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy narzędzie Pogrubienie w edytorze tekstu – korzysta z narzędzia Pogrubienie w edytorze tekstu – wie, jak wyłączyć przycisk Pogrubienie – analizuje treść poleceń – doskonali technikę pisanie i czytania – zmienia wygląd tekstu
21. Edytor tekstu. Kursywa	Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Kursywa	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy narzędzie Kursywa w edytorze tekstu – korzysta z narzędzia Kursywa w edytorze tekstu – wie, jak wyłączyć przycisk Kursywa – rozwiązuje logogryfy – zmienia wygląd tekstu, stosując poznane przyciski w edytorze tekstu – dzieli wyrazy na głoski, litery, sylaby – przelicza głoski, litery, sylaby – analizuje różnice na podstawie cech zewnętrznych przedmiotów

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
22. Edytor tekstu. Podkreślenie	Poznajemy narzędzia edytora tekstu: Podkreślenie	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy narzędzie Podkreślanie w edytorze tekstu – korzysta z narzędzia Podkreślanie w edytorze tekstu – zmienia wygląd tekstu – przelicza ilość elementów – analizuje treść poleceń – doskonali technikę czytania
23. Edytor tekstu. Alt prawy	Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Alt prawy	<ul style="list-style-type: none"> – prawidłowo wskazuje lewą i prawą stronę – wie, do czego służy klawisz Alt prawy – wskazuje na klawiaturze klawisz Alt prawy – korzysta z poznanych klawiszy w edytorze tekstu – wie, jak zapisać polskie znaki diakrytyczne – wie, jak wywołać literę ź – uzupełnia brakujące litery w wyrazach – doskonali posługiwanie się klawiaturą
24. Edytor tekstu. Alt prawy+ Shift	Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisze Alt (prawy) i Shift	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy Alt (prawy) i Shift – odszukuje na klawiaturze Alt (prawy) i Shift – doskonali posługiwanie się klawiaturą – wstawia polskie znaki na klawiaturze tabletu lub smartfona – uzupełnia podpisy – zna samogłoski i spółgłoski – stosuje poznane wyróżnienia tekstu – układa zdania – doskonali technikę czytania
25. Edytor grafiki. Tekst	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Tekst	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy narzędzie Tekst w edytorze grafiki – samodzielnie korzysta z narzędzia Tekst w edytorze grafiki – zmienia kolory liter – zamyka okno pola tekstowego – rozwiązuje zagadki – tworzy proste rysunki – przelicza elementy – łączy tekst z grafiką
26. Edytor grafiki. Zaznacz	Poznajemy narzędzia edytora grafiki: Zaznacz	<ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służą narzędzia Zaznacz i Zaznacz dowolny kształt w edytorze grafiki – samodzielnie korzysta z narzędzi Zaznacz i Zaznacz dowolny kształt – przesuwa zaznaczone fragmenty rysunku – ustawia figury w podanej kolejności – kojarzy działanie komputera z efektami pracy

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
27. Programowanie. W świecie robotów	Doskonalenie umiejętności orientacji przestrzennej. Poznanie poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje polecenia w prawo, w lewo, w górę, w dół – steruje robotem lub innym obiektem na ekranie – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
28. Programowanie. Wesołe misie	Programowanie. Wprowadzenie polecenia „weź”	<ul style="list-style-type: none"> – używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół oraz weź – rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty – pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń
29. Programowanie. Myszki w labiryncie	Programowanie. Wprowadzenie polecenia „Powtórz”	<ul style="list-style-type: none"> – używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół oraz weź – posługuje się poleceniem: powtórz – wymyśla własną drogę i pisze do niej program
30. To już wiem!	Podsumowanie wiedzy zdobytej w klasie 1	<ul style="list-style-type: none"> – współpracuje z innymi uczniami – wymienia się pomysłami – tworzy tekst i rysunki – szanuje pracę innych osób – posługuje się komputerem do wykonywania zadań – tworzy plan działania