

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

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

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

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

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

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
28. Programowanie. Wesołe misie	Programowanie. Wprowadzenie polecenia „weź”	<ul style="list-style-type: none"> <li>– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół oraz weź</li> <li>– rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty</li> <li>– pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń</li> </ul>
29. Programowanie. Myszki w labiryncie	Programowanie. Wprowadzenie polecenia „Powtórz”	<ul style="list-style-type: none"> <li>– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół oraz weź</li> <li>– posługuje się poleceniem: powtórz</li> <li>– wymyśla własną drogę i pisze do niej program</li> </ul>
30. To już wiem!	Podsumowanie wiedzy zdobytej w klasie 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– współpracuje z innymi uczniami</li> <li>– wymienia się pomysłami</li> <li>– tworzy tekst i rysunki</li> <li>– szanuje pracę innych osób</li> <li>– posługuje się komputerem do wykonywania zadań</li> <li>– tworzy plan działania</li> </ul>