

PLAN WYNIKOWY KLASA 2

| Temat – zeszyt ćwiczeń | Zapis w dzienniku | Osiągnięcia ucznia |
|--|--|---|
| 1. 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 płytę CD |
| 2. 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 |
| 3. 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 |
| 4. 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 |
| 5. Edytor grafiki. Zapisz jako... , Zapisz | Zapisujemy dokumenty w komputerze | <ul style="list-style-type: none"> – zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu – nadaje pracy nazwę – korzysta z polecenia Zapisz jako... i Zapisz |
| 6. 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 Zaznaczenie dowolnego kształtu 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 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 poznanymi 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 poznanymi 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 palecie kolorów – wie, do czego służy przycisk Dodaj do kolorów niestandardowych – 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 polecenie Kopiuj, Wklej – współpracuje z uczniami – zapisuje pracę w swoim folderze – prezentuje swoje prace |

| Temat – zeszyt ćwiczeń | Zapis w dzienniku | Osiągnięcia 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 | 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 łamigłówek |
| 16. Internet. Bezpieczeństwo w internecie | Poznajemy zasady bezpiecznego korzystania z internetu | <ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest ogólnodostępna 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 WWW – wie, do czego służy adres stron WWW – 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 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. Kopiuj, Wklej | Stosujemy polecenia edytora tekstu: Kopiuj, Wklej | <ul style="list-style-type: none"> – kopiuje i wkleja tekst – stosuje wyróżnienie w tekście – zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu |
| 23. Edytor tekstu. Usuń, zapisywanie zmian w tekście | Usuujemy 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 Kubuś | Przypominamy polecenia z klasy pierwszej: strzałki ruchu, weź, powtórz | <ul style="list-style-type: none"> – używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, 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: w prawo, w lewo, w górę, w dół, 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 ucznia |
|---|---|---|
| 28. Programowanie. Przyjaciele w podróży | Podsumowanie i utrwalenie wszystkich poleceń poznanych w klasie pierwszej i drugiej. Łączenie w poleceniu: powtórz co najmniej dwóch poleceń. Doskonalenie myślenia abstrakcyjnego i logicznego. | <ul style="list-style-type: none"> – używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, 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 |
| 29. Prezentacje multimedialne | Oglądanie prezentacji multimedialnych | <ul style="list-style-type: none"> – wie, że do tworzenia prezentacji multimedialnej wykorzystujemy zdjęcia i obrazy przechowywane w komputerze – wie, że prezentacja składa się ze slajdów – uruchamia prezentacje zapisaną 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 |
| 30. 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 |