

PLAN WYNIKOWY KLASA 3

| Temat – zeszyt ćwiczeń | Zapis w dzienniku | Osiągnięcia ucznia |
|--|---|--|
| 1. Wprowadzenie. Przypomnienie wiadomości | Przypominamy zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej | <ul style="list-style-type: none"> – zna zasady bezpiecznego korzystania z komputera – zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera – przyjmuje prawidłową pozycję ciała podczas pracy z komputerem – nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego – samodzielnie tworzy folder i zapisuje swoją pracę |
| 2. Edytor grafiki. Powiększanie, pomniejszanie | Powiększamy i pomniejszamy obraz w edytorze grafiki | <ul style="list-style-type: none"> – korzysta z opcji: Powiększ, Pomniejsz, 100%, Pełny ekran na karcie Widok – korzysta z klawisza Esc – pomniejsza i powiększa obraz za pomocą suwaka oraz narzędzia Lupa |
| 3. Edytor grafiki. Krzywa | Poznajemy narzędzie Krzywa w edytorze grafiki | <ul style="list-style-type: none"> – posługuje się narzędziem Krzywa z grupy Kształty edytora grafiki – zmienia kolor i grubość wygiętych linii – zapisuje swoją pracę |
| 4. Edytor grafiki. Przerzucić w pionie. Przerzucić w poziomie | Przerzucamy obiekty w pionie i w poziomie w edytorze grafiki | <ul style="list-style-type: none"> – przerzuca elementy w pionie i w poziomie – wykonuje symetryczne obrazki – stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej – wykorzystuje przycisk Cofnij |
| 5. Edytor grafiki. Obróć | Obracamy obiekty w prawo o 90° i w lewo o 90° oraz o 90° w edytorze grafiki | <ul style="list-style-type: none"> – obraca elementy w prawo o 90° i w lewo o 90° oraz o 180° – stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej – wykorzystuje przycisk Cofnij – korzysta z opcji Zaznaczenie dowolnego kształtu – stosuje Zaznaczenie przezroczyste |
| 6. Edytor grafiki. Paint 3D. Pędzle. Kształty 2D. Tekst | Poznajemy wybrane narzędzia edytora grafiki Paint 3D: Kształty 2D, Tekst | <ul style="list-style-type: none"> – otwiera aplikację Paint 3D – posługuje się narzędziami: Pędzel, Ołówek, Gumka, Wypełnij, Kształty, Tekst, Linia, Krzywa – zapisuje wykonane prace |
| 7. Edytor grafiki. Paint 3D. Nalepki. Kształty 3D | Poznajemy wybrane narzędzia edytora grafiki Paint 3D: Nalepki, Kształty 3D | <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje Nalepki oraz je obraca, pomniejsza i powiększa – zatwierdza wykonaną pracę – wstawia kształty oraz je powiększa, pomniejsza i obraca |
| 8. Edytor grafiki. Wklej z... | Wstawiamy obrazy w edytorze grafiki | <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje prace zapisane w komputerze – wkleja je do innego dokumentu – wykorzystuje klawisz Enter do otwierania prac – zapisuje zmiany w dokumencie |

| Temat – zeszyt ćwiczeń | Zapis w dzienniku | Osiągnięcia ucznia |
|--|--|--|
| 9. To już wiem! | Doskonalamy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki | <ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy edytor grafiki – 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 |
| 10. Edytor tekstu. Przypomnienie wiadomości | Przypominamy wiadomości na temat narzędzi edytora tekstu | <ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy edytor tekstu – pisze polskie znaki diakrytyczne – usuwa litery, wyrazy i całe zdania – stosuje w tekście wyróżnienia – zmienia rozmiar i kolor czcionki – tworzy listę punktowaną – wyrównuje tekst |
| 11. Edytor tekstu. Obiekt WordArt | Wstawiamy dekoracyjny tekst w edytorze tekstu | <ul style="list-style-type: none"> – wstawia ozdobny tekst – przenosi, powiększa i pomniejsza ozdobny tekst – stosuje efekty tekstowe |
| 12. Edytor tekstu. Kształty | Wstawiamy gotowe kształty w edytorze tekstu | <ul style="list-style-type: none"> – wstawia gotowe kształty – wypełnia kształty kolorem – powiększa i pomniejsza kształty – przesuwa kształty na dowolne miejsce |
| 13. Edytor tekstu. Symbol | Wstawiamy symbole w edytorze tekstu | <ul style="list-style-type: none"> – wstawia symbole – zastępuje wyrazy symbolami – powiększa symbole – zmienia kolor symboli |
| 14. Edytor tekstu. Obrazy | Wstawiamy obrazy | <ul style="list-style-type: none"> – wyszukuje obrazy zapisane w komputerze – wstawia do dokumentu obrazy zapisane w komputerze – obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy |
| 15. Edytor tekstu. Obrazy online | Wstawiamy Obrazy online w edytorze tekstu | <ul style="list-style-type: none"> – korzysta z galerii Obrazy online – wstawia do dokumentu obrazy pobrane z galerii Obrazy online – obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy – zapisuje pobraną grafikę |
| 16. Edytor tekstu. Łączenie obrazu z tekstem | Łączymy obraz z tekstem | <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje przyciski: Minimalizuj i Maksymalizuj – korzysta z paska zadań – kopiuje obraz z pliku graficznego i przenosi go do pliku tekstowego – łączy obraz z tekstem – stosuje zawijanie tekstu |

| Temat – zeszyt ćwiczeń | Zapis w dzienniku | Osiągnięcia ucznia |
|--|---|---|
| 17. Edytor tekstu. Obramowanie strony. Orientacja | Wstawiamy obramowanie strony w edytorze tekstu | <ul style="list-style-type: none"> – stosuje obramowanie strony – stosuje poziomy i pionowy układ strony – zmienia wielkość kartki – zapisuje pliki tekstowe |
| 18. Edytor tekstu. Słownik | Sprawdzamy pisownię wyrazów w słowniku edytora tekstu | <ul style="list-style-type: none"> – pisze i formatuje tekst w edytorze tekstu – posługuje się słownikiem komputerowym – posługuje się słownikiem synonimów – posługuje się klawiszami: Backspace i Delete |
| 19. Praca w dwóch programach | Pracujemy w dwóch programach | <ul style="list-style-type: none"> – korzysta z przycisków: Minimalizuj i Maksymalizuj – korzysta z paska zadań – pracuje w dwóch programach – kopiuje obraz i przenosi go do pliku tekstowego |
| 20. To już wiem! | Doskonalamy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora tekstu | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie posługuje się poznanymi narzędziami edytora tekstu – samodzielnie posługuje się poznanymi klawiszami w edytorze tekstu |
| 21. Internet. Wyszukiwanie informacji | Szukamy informacji w internecie | <ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego służy przeglądarka, a do czego – wyszukiwarka (Google) – zna terminy: prawo autorskie, piractwo |
| 22. Internet. Zasady zachowania | Zasady bezpiecznego korzystania z internetu | <ul style="list-style-type: none"> – zna zasady netykiety – wie, czym jest cyberprzemoc – zna telefon zaufania dla dzieci – wie, czym jest hejt – otwiera strony o podanym adresie – nawiguje po stronach WWW |
| 23. Odtwarzacz multimedialny. Windows Media Player | Obsługujemy program Windows Media Player | <ul style="list-style-type: none"> – uruchamia program Windows Media Player – zna funkcje przycisków sterowania odtwarzaniem – odtwarza pliki muzyczne i wideo – słucha muzyki – ogląda filmy – wykonuje piosenki do podkładu muzycznego |
| 24. Program do tworzenia prezentacji. PowerPoint. Pierwsze kroki. | Wstawiamy slajdy i pole tekstowe w programie PowerPoint | <ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest prezentacja multimedialna – otwiera pustą prezentację – wstawia slajdy – wstawia pole tekstowe – zapisuje swoją pracę – korzysta z motywów na karcie Projektowanie – ogląda prezentację |

| Temat – zeszyt ćwiczeń | Zapis w dzienniku | Osiągnięcia ucznia |
|---|--|--|
| 25. Program do tworzenia prezentacji. PowerPoint . Tworzenie prezentacji | Wstawiamy obrazy w programie PowerPoint | <ul style="list-style-type: none"> – wstawia do slajdu obraz zapisany w komputerze i Obraz online – zapisuje pracę – powiększa, pomniejsza i obraca slajdy – ogląda prezentację |
| 26. Programowanie. Zabawa kolorami | Przypomnienie poleceń poznanych w klasie 1 i 2. Wprowadzenie polecenia pokoloruj | <ul style="list-style-type: none"> – używa poleceń: pokoloruj, powtórz, w prawo, w lewo, w górę, w dół, skocz, weź, początek, koniec – używa strzałek ruchu – pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń – steruje robotem lub innym obiektem na ekranie – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne |
| 27. Programowanie. Instrukcja warunkowa | Wprowadzenie instrukcji warunkowej . Rozwój myślenia przyczynowo-skutkowego. Doskonalenie umiejętności orientacji przestrzennej | <ul style="list-style-type: none"> – stosuje instrukcję warunkową – używa poleceń: pokoloruj, powtórz, w prawo, w lewo, w górę, w dół, skocz, weź, początek, koniec – używa strzałek ruchu – pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń – steruje robotem lub innym obiektem na ekranie – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne |
| 28. Programowanie. Poznajemy program Scratch | Poznanie środowiska Scratch i jego podstawowych funkcji | <ul style="list-style-type: none"> – uruchamia program Scratch – wie, do czego służą grupy bloków: Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia – zapisuje skrypt – odtwarza animacje – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne |
| 29. Programowanie. Pierwsze kroki w programie Scratch | Użycie pióra w programie Scratch | <ul style="list-style-type: none"> – uruchamia program Scratch – korzysta z grupy bloków, np. Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia – korzysta z grupy Pióro – stosuje polecenie powtarzaj – zapisuje skrypt – odtwarza animacje – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne |
| 30. To już wiem! | Sprawdzenie i utrwalenie wiadomości zdobytych w klasie 3 | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu i edytora grafiki – korzysta z aplikacji Paint 3D – posługuje się programem Windows Media Player – zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu – wie, czym jest i do czego służy przeglądarka internetowa – posługuje się komputerem zgodnie z ustalonymi zasadami – wykorzystuje poznane programy komputerowe do wykonywania zadań – pisze programy – steruje obiektem na ekranie komputera |