

## 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"> <li>– zna zasady właściwego zachowania w pracowni komputerowej</li> <li>– zna zasady pracy na komputerze</li> <li>– rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego</li> <li>– uruchamiania komputer, edytor tekstu, edytor grafiki i płytę CD</li> </ul>
2. Menu <b>Start</b>	Uruchamiamy programy z menu <b>Start</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, jak uruchomić edytor tekstu i edytor grafiki z menu <b>Start</b></li> <li>– wie, gdzie jest umiejscowiony pasek zadań</li> <li>– korzysta w oknie programu z przycisków: <b>Minimalizuj</b>, <b>Maksymalizuj</b>, <b>Zamknij</b></li> </ul>
3. Nowy folder	Tworzymy nowy folder w komputerze	<ul style="list-style-type: none"> <li>– tworzy i nazywa nowe foldery</li> <li>– wie, co powinno być przechowywane w folderach: Obrazy, Muzyka, Dokumenty</li> <li>– sprawnie posługuje się myszą komputerową</li> </ul>
4. Edytor grafiki. Przypomnienie wiadomości	Edytor grafiki – przypomnienie wiadomości	<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 poznane w klasie 1</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>
5. Edytor grafiki. <b>Zapisz jako...</b> , <b>Zapisz</b>	Zapisujemy dokumenty w komputerze	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu</li> <li>– nadaje pracy nazwę</li> <li>– korzysta z polecenia <b>Zapisz jako...</b> i <b>Zapisz</b></li> </ul>
6. Edytor grafiki. <b>Zaznacz wszystko</b> , <b>Usuń</b>	Edytor grafiki. Zaznaczamy cały obraz	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zaznacza cały obraz, korzystając z narzędzia <b>Zaznacz wszystko</b></li> <li>– wykorzystuje przycisk <b>Usuń</b> i klawisz <b>Delete</b> do usuwania całego obrazu lub jego fragmentów</li> <li>– wykorzystuje <b>Zaznaczenie dowolnego kształtu</b> do usuwania obiektów o nieregularnych kształtach</li> <li>– tworzy proste rysunki, w których wykorzystuje poznane narzędzia edytora grafiki</li> <li>– układa figury w logicznym porządku</li> </ul>

AUTOR: Anna Kulesza

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

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

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

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: <b>powtórz</b> co najmniej dwóch poleceń. Doskonalenie myślenia abstrakcyjnego i logicznego.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec, skok, powtórz</li> <li>– używa strzałek ruchu</li> <li>– stosuje dwa polecenia w bloku: powtórz</li> <li>– wymyśla własną drogę i pisze do niej program</li> <li>– doskonali myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> <li>– rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty</li> </ul>
29. Prezentacje multimedialne	Oglądanie prezentacji multimedialnych	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, że do tworzenia prezentacji multimedialnej wykorzystujemy zdjęcia i obrazy przechowywane w komputerze</li> <li>– wie, że prezentacja składa się ze slajdów</li> <li>– uruchamia prezentacje zapisaną w komputerze</li> <li>– wie, że klawisz <b>Esc</b> służy do przerywania lub zakańczania pokazu slajdów</li> <li>– wie, do czego służą przyciski: <b>Pokaz slajdów</b> i <b>Rozpocznij od początku</b></li> <li>– stosuje przycisk <b>Powiększ</b></li> </ul>
30. Powtórzenie. To już wiem!	Sprawdzenie i utrwalenie wiadomości zdobytych w klasie 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>– posługuje się komputerem zgodnie z ustalonymi zasadami</li> <li>– wykorzystuje poznane programy komputerowe do wykonywania zadań</li> <li>– tworzy dokumenty tekstowe i graficzne</li> <li>– pisze programy</li> <li>– steruje obiektem na ekranie komputera</li> </ul>