**Plan wynikowy *Oto ja* klasa pierwsza**

**semestr I**

**Wartość: Bezpieczeństwo i odpowiedzialność**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rodzaj edukacji** | **Zapis****w dzienniku** | **Wymagania edukacyjne****PODSTAWOWE****Uczeń:** | **Wymagania edukacyjne****PONADPODSTAWOWE****Uczeń:** | **Wymagania szczegółowe podstawy programowej** |
| **edukacja informatyczna** | 1. Zapoznanie z komputerem. | * nazywa podstawowe elementy zestawu komputerowego – jednostka centralna, monitor, klawiatura, mysz, kabel zasilający,
* przyjmuje prawidłową postawę siedząc przed komputerem,
* wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
* zna przycisk służący do włączania komputera,
* wie, gdzie znajduje się lewy przycisk myszy;
 | * potrafi samodzielnie posługiwać się komputerem;
 | VII3.1)3.2)5.1)5.2) |
| **edukacja informatyczna**  | 2. Poznajemy urządzenia komputera. | * wie do czego służą podstawowe elementy zestawu komputerowego – jednostka centralna, monitor, klawiatura, mysz, kabel zasilający,
* potrafi włączyć i wyłączyć komputer za pomocą przycisku oraz myszy (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności),
* posługuje się myszą podczas wykonywania ćwiczeń umieszczonych na płycie CD,
* wymienia podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z komputera,
* prawidłowo siedzi przed komputerem;
 | * nazywa i wskazuje podstawowe części składowe komputera,
* samodzielnie posługuje się komputerem;
 | VII1.2)2.2)3.1)3.2)5.1)5.2) |
| **edukacja informatyczna** | 3. Narzędzie *Wypełnianie kolorem* w programie *Paint*. | * włącza i wyłącza komputer pod kontrolą nauczyciela (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności),
* przyjmuje właściwą postawę przed komputerem,
* posługuje się myszą,
* wie, jak wygląda okno programu *Paint*,
* wie, co znajduje się w *Przyborniku* i gdzie jest *Pole koloru*,
* z pomocą nauczyciela stosuje narzędzie programu *Paint* –*Wypełnianie kolorem* wykorzystując *Pole koloru* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności);
 | * samodzielnie stosuje narzędzie programu *Paint* – *Wypełnianie kolorem* wykorzystując *Pole koloru*;
 | VII1.2)2.2)3.1)3.2)5.1)5.2) |

**Wartość: kształtowanie charakteru dziecka i uczenie wytrwałości**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rodzaj edukacji** | **Zapis****w dzienniku** | **Wymagania edukacyjne****PODSTAWOWE****Uczeń:** | **Wymagania edukacyjne****PONADPODSTAWOWE****Uczeń:** | **Wymagania szczegółowe podstawy programowej** |
| **edukacja informatyczna** | 4. Kolorowanie w programie *Paint.* | * włącza i wyłącza komputer pod kontrolą nauczyciela (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności),
* przyjmuje właściwą postawę przed komputerem,
* posługuje się myszą, trzymając wciśnięty jej lewy przycisk
* stosuje metodę złap, przesuń i upuść (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności),
* stosuje narzędzie programu Paint Wypełnianie kolorem, wykorzystując Pole koloru (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności),
 | * samodzielnie stosuje metodę *złap, przesuń i upuść*,
* samodzielnie stosuje narzędzie programu *Paint*,

*Wypełnianie kolorem* wykorzystując *Pole koloru*; | VII1.2)2.2)3.1)3.2)5.1) |
| **edukacja informatyczna** | 5. Poznanie narzędzi: *Ołówek* i *Gumka* – praca w programie *Paint*. | * potrafi włączyć i wyłączyć komputer (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności),
* przyjmuje właściwą postawę siedzącą podczas pracy przy komputerze,
* posługuje się myszą, trzymając wciśnięty jej lewy przycisk,
* używa metodę złap, przesuń i upuść (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności),
* z pomocą nauczyciela stosuje narzędzia programu *Paint* – *Ołówek* i *Gumka* oraz wykorzystuje *Pole Koloru* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności);
 | * samodzielnie stosuje narzędzia programu *Paint* – *Ołówek* i *Gumka* oraz wykorzystuje *Pole Koloru*;
 | VII1.2)2.2)3.1)3.2)5.1) |
| **edukacja informatyczna** | 6. Rysowanie w programie *Paint* z wykorzystaniem poznanych narzędzi. | * potrafi włączyć i wyłączyć komputer (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności),
* przyjmuje właściwą postawę siedzącą podczas pracy przy komputerze,
* sprawnie posługuje się myszą,
* używa metodę *złap, przesuń i upuść* (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności),
* stosuje narzędzia programu *Paint* – *Ołówek* i *Gumka*, *Wypełnianie kolorem*, wykorzystuje *Pole Koloru* (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności);
 | * samodzielnie stosuje poznane narzędzia programu *Paint*;
 | VII1.2)2.2)3.1)3.2)5.1) |

**Wartość: rozwijanie kreatywności dziecka w podejmowaniu decyzji i różnych działaniach artystycznych**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rodzaj edukacji** | **Zapis****w dzienniku** | **Wymagania edukacyjne****PODSTAWOWE****Uczeń:** | **Wymagania edukacyjne****PONADPODSTAWOWE****Uczeń:** | **Wymagania szczegółowe podstawy programowej** |
| **edukacja informatyczna** | 7. Narzędzie *Pędzel* w programie *Paint*. | * potrafi włączyć i wyłączyć komputer (z zachowaniem kolejności wykonywanych czynności),
* przyjmuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze,
* sprawnie posługuje się myszą,
* stosuje metodę *złap, przesuń i upuść*,
* z pomocą nauczyciela stosuje narzędzie programu *Paint* – *Pędzel* oraz wykorzystuje *Pole Koloru* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności);
 | * samodzielnie stosuje narzędzie programu *Paint* –*Pędzel* oraz wykorzystuje *Pole Koloru*;
 |  VII1.1)2.2)3.1)3.2)5.1) |
| **edukacja informatyczna** | 8. Polecenie *Cofnij* w programie *Paint*. | * samodzielnie włącza i wyłącza komputer,
* sprawnie posługuje się myszą i używa metodę *złap, przesuń i upuść*,
* stosuje poznane narzędzia *Ołówek*, *Pędzel*, *Gumka* i *Wypełnianie kolorem* oraz używa *Pola Koloru*,
* z pomocą nauczyciela potrafi cofnąć wykonaną czynność w programie *Paint* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności),
* wie, czym jest *e-book*;
 | * samodzielnie pracuje w programie *Paint* stosując poznane narzędzia,
* objaśnia, czym jest *e-book*;
 |  VII1.1)2.2)3.1)3.2)5.1) |
|  | 9. Narzędzie *Zaznacz* w programie *Paint*. | * utrwalenie umiejętności włączania i wyłączania komputera oraz posługiwania się myszą,
* doskonalenie umiejętności posługiwania się narzędziami programu *Paint*; *Ołówek* lub *Pędzel*, *Gumka* i *Wypełnianie* *kolorem* oraz wykorzystywania *Pola Koloru*,
* wykorzystywanie metody *złap, przesuń i upuść*,
* wykorzystanie polecenia *Cofnij* w programie *Paint* (z zachowaniem, kolejności wykonywanych czynności,
* poznanie sposobu zapisywania pliku w programie *Paint* (z uwzględnieniem kolejności wykonywanych czynności),
 | * samodzielnie cofa wykonaną czynność w programie *Paint*,
* samodzielnie zapisuje plik w programie *Paint*;
 |  VII1.1)1.2)2.2)2.3)3.1)3.2)5.1) |

**Wartość: Szacunek i uczciwość**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rodzaj edukacji** | **Zapis****w dzienniku** | **Wymagania edukacyjne****PODSTAWOWE****Uczeń:** | **Wymagania edukacyjne****PONADPODSTAWOWE****Uczeń:** | **Wymagania szczegółowe podstawy programowej** |
| **edukacja informatyczna** | 10. Zapoznanie z klawiaturą.  | * poznanie opcji *Przezroczyste tło* narzędzia *Zaznacz* w programie *Paint* (kolejność wykonywanych czynności podczas zaznaczania elementów obrazka),
* poznanie układu klawiszy na klawiaturze komputerowej,
* wdrażanie do pisania wyrazów za pomocą klawiatury,
* doskonalenie umiejętności zaznaczania obrazków i umieszczania ich w wybranym miejscu metodą *złap, przesuń i upuść*,
* z pomocą nauczyciela zapisuje plik w programie *Paint*;
 | * samodzielnie stosuje opcję *Przezroczyste tło* i narzędzie *Zaznacz* w programie *Paint*,
* samodzielnie zapisuje proste wyrazy za pomocą klawiatury,
* samodzielnie zapisuje plik w programie *Paint*;
 | VII1.2)2.2)2.33.1)3.2)5.2)5.3) |
|  | 11. Łamigłówki komputerowe. | * przypomnienie o konieczności ograniczania czasu spędzanego przy komputerze,
* poznanie pojęcia *gra komputerowa*,
* wdrażanie do stosowania zasad fair play i zdrowej rywalizacji,
* poznanie zastosowania klawiszy ze strzałkami,
* doskonalenie umiejętności posługiwania się myszą i klawiaturą,
* doskonalenie umiejętności układania puzzli metodą *złap, przesuń i upuść*,
* wymiana doświadczeń w celu osiągnięcia dobrych wyników w grze komputerowej;
 | * posługując się myszą samodzielnie wypełnia krzyżówkę na komputerze;
 | VII1.3)3.1)4.1)5.1)5.2)  |
|  | 12. Uruchamianie i zamykanie programu *Paint*. Wykorzystanie poznanych narzędzi programu *Paint*. | * z pomocą nauczyciela uruchamia program *Paint*,
* korzysta z poznanych narzędzi programu *Paint* do uzupełnienia rysunków,
* zaznacza obrazek i przenosi go w wybrane miejsce metodą *złap, przesuń i upuść*,
* pisze liczby za pomocą klawiatury,
* z pomocą nauczyciela zapisuje plik w programie *Paint* pod podaną nazwą,
* zamyka okno programu *Paint*;
 | * samodzielnie uruchamia program *Paint* w komputerze;
* samodzielnie uzupełnia rysunki za pomocą narzędzi programu *Paint*;
* samodzielnie zapisuje plik w programie *Paint*;
 |  |

**Wartość: Dobroć**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rodzaj edukacji** | **Zapis****w dzienniku** | **Wymagania edukacyjne****PODSTAWOWE****Uczeń:** | **Wymagania edukacyjne****PONADPODSTAWOWE****Uczeń:** | **Wymagania szczegółowe podstawy programowej** |
| **edukacja informatyczna** | 13. Zapoznanie z folderem. Rysowanie w programie *Paint*.  | * z pomocą nauczyciela uruchamia i zamyka program *Paint*,
* z pomocą nauczyciela otwiera i zamyka folder,
* pisze wielkie litery i liczby za pomocą klawiatury,
* z pomocą nauczyciela zapisuje plik w programie *Paint* pod określoną nazwą,
* sprawnie używa klawiszy ze strzałkami,
* korzysta z poznanych narzędzi programu *Paint* potrzebnych do samodzielnego wykonania pracy plastycznej;
 | * samodzielnie uruchamia i zamyka program *Paint*,
* samodzielnie otwiera i zamyka folder,
* samodzielnie zapisuje plik w programie *Paint*,
* samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi programu *Paint*;
 |   |
|  | 14. Poznanie narzędzia *Elipsa* w programie *Paint*.Uzupełnianie świątecznych obrazków. | * samodzielnie uruchamia i zamyka program *Paint*,
* korzysta z poznanych narzędzi programu *Paint* do uzupełnienia świątecznego obrazka,
* z pomocą nauczyciela używa narzędzia *Elipsa* w programie *Paint*,
* sprawnie posługuje się myszą,
* sprawnie odnajduje i wciska odpowiednie klawisze z literami,
* umie pisać małe i wielkie litery oraz liczby za pomocą klawiatury,
* z pomocą nauczyciela zapisuje wykonaną pracę w swoim folderze;
 | * samodzielnie używa narzędzia *Elipsa* w programie *Paint*,
* samodzielnie zapisuje małe i wielkie litery za pomocą klawiatury,
* samodzielnie zapisuje zmiany w folderze;
 |  |
|  | 15. Wykonywanie zimowego obrazka w programie *Paint*. | * samodzielnie uruchamia i zamyka program *Paint*,
* korzysta z poznanych narzędzi programu *Paint*,
* pisze liczby za pomocą klawiatury,
* sprawnie posługuje się myszą metodą *złap, przesuń i upuść*,
* potrafi pisać wielkie litery z wykorzystaniem klawisza *Caps Lock*,
* z pomocą nauczyciela zapisuje wykonaną pracę w swoim folderze;
 | * samodzielnie posługuje się poznanymi narzędziami programu *Paint*;
 |  |

**Wartość: Jedność i współdziałanie**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rodzaj edukacji** | **Zapis****w dzienniku** | **Wymagania edukacyjne****PODSTAWOWE****Uczeń:** | **Wymagania edukacyjne****PONADPODSTAWOWE****Uczeń:** | **Wymagania szczegółowe podstawy programowej** |
| **edukacja informatyczna** | 16. Poznanie narzędzia *Lupa* – praca w programie *Paint*. | * z pomocą nauczyciela stosuje narzędzie programu *Paint* – *Lupa*,
* potrafi dorysować brakujące fragmenty rysunku w powiększeniu,
* umie pisać wielkie litery z wykorzystaniem klawisza *Caps Lock*,
* samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w komputerze;
 | * samodzielnie stosuje narzędzie programu *Paint* – *Lupa*;
* samodzielnie rysuje brakujące elementy rysunku w powiększeniu;
 |  |
|  | 17. Rysowanie w powiększeniu – zastosowanie narzędzia *Lupa* w programie *Paint*. | * potrafi dorysować brakujące fragmenty rysunku powiększeniu,
* wypełnia kolorem zamknięte kontury rysunku,
* korzysta z poznanych narzędzi programu *Paint*,
* samodzielnie koloruje rysunki,
* pisze liczby za pomocą klawiatury,
* samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w komputerze;
 | * samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi programu *Paint*;
 |   |
|  | 18. Poznanie poleceń *Kopiuj* i *Wklej* w programie *Paint*. | * zna sposoby kopiowania i wklejania elementów graficznych w programie *Paint*,
* korzysta z poznanych narzędzi programu *Paint*,
* sprawnie posługuje się myszą metodą *złap, przesuń i upuść*,
* pisze liczby za pomocą klawiatury,
* samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w swoim folderze;
 | * samodzielnie kopiuje i wkleja elementy w programie *Paint*;
 |  |