**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; | VII  3.1)  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; | VII  1.2)  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*; | VII  1.2)  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*; | VII  1.2)  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*; | VII  1.2)  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*; | VII  1.2)  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*; | VII  1.1)  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*; | VII  1.1)  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*; | VII  1.1)  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*; | VII  1.2)  2.2)  2.3  3.1)  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; | VII  1.3)  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*; |  |