








P L A N W Y N I K O W Y K L A S A 1




Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 1 Wprowadzenie. Pracownia komputerowa	Zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, jak się zachowywać w pracowni ▶ wie, jakich zasad należy przestrzegać podczas pracy na komputerze ▶ potrafi przyjąć właściwą pozycję podczas pracy na komputerze ▶ rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób
 2 Wprowadzenie. Podstawowy zestaw komputerowy	Poznajemy i nazywamy elementy podstawowego zestawu komputerowego	<ul style="list-style-type: none"> ▶ rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego ▶ wie, jak uruchomić komputer ▶ wie, do czego służy laptop ▶ rozwiązuje łamigłówki
 3 Wprowadzenie. Pulpit	Pulpit komputera	<ul style="list-style-type: none"> ▶ włącza samodzielnie komputer ▶ wie, do czego służy mysz komputerowa ▶ wie, jak wyłączyć komputer ▶ wie, co to jest pulpit komputera oraz ikony ▶ wie, jak uruchomić program komputerowy z menu Start
 4 Edytor grafiki. Prostokąt	Poznajemy narzędzie edytora grafiki Prostokąt	<ul style="list-style-type: none"> ▶ uruchamia edytor grafiki ▶ wie, czym jest edytor grafiki ▶ wie, że prostokąt znajduje się w grupie Kształty ▶ wie, do czego służy narzędzie Prostokąt w edytorze grafiki ▶ korzysta z narzędzia Prostokąt w edytorze grafiki ▶ tworzy proste rysunki ▶ układa figury w logicznym porządku
 5 Edytor grafiki. Wypełnij kolorem	Poznajemy narzędzie edytora grafiki Wypełnij kolorem	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, do czego służy narzędzie Wypełnij kolorem w edytorze grafiki ▶ samodzielnie korzysta z narzędzia Wypełnij kolorem w edytorze grafiki ▶ wie, jak zmienić kolor tła ▶ doskonali umiejętność liczenia ▶ postępuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami
 6 Edytor grafiki. Trójkąt	Poznajemy narzędzie edytora grafiki Trójkąt	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, że trójkąt znajduje się w grupie Kształty ▶ samodzielnie wstawia trójkąty i wypełnia je kolorem ▶ wie, do czego służy przycisk Rozmiar ▶ postępuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami ▶ tworzy proste rysunki ▶ prezentuje swoje prace

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 <p>Edytor grafiki. Owal</p>	<p>Poznajemy narzędzie edytora grafiki Owal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, gdzie znajduje się narzędzie Owal ▶ wie, do czego służy narzędzie Owal w edytorze grafiki ▶ 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
 <p>Edytor grafiki. Gwiazdy i inne kształty</p>	<p>Poznajemy gotowe kształty edytora grafiki</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, że w grupie Kształty znajduje się wiele figur ▶ wie, jak wstawić wybraną figurę ▶ wie, jak zmienić kolor i grubość linii kształtu ▶ wie, jak wypełnić kształt kolorem ▶ tworzy prace według własnego projektu ▶ rozwiązuje łamigłówki ▶ projektuje, wykonuje i prezentuje swoje prace
 <p>Edytor grafiki. Ołówek i Gumka</p>	<p>Poznajemy narzędzia edytora grafiki Ołówek i Gumka</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, że narzędzie Ołówek służy do rysowania ▶ korzysta z narzędzia Ołówek w edytorze grafiki ▶ wie, że narzędzie Gumka służy do usuwania fragmentów rysunku ▶ korzysta z narzędzia Gumka w edytorze grafiki ▶ wie, że narzędzia Ołówek i Gumka znajdują w grupie Narzędzia ▶ tworzy proste rysunki wg proponowanych etapów ▶ doskonalą umiejętność rysowania
 <p>Edytor grafiki. Pędzel</p>	<p>Poznajemy narzędzie edytora grafiki Pędzel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, że narzędzie Pędzel służy do malowania ▶ samodzielnie wybiera rodzaj pędzla ▶ wie, do czego służy narzędzie Aerograf w edytorze grafiki ▶ samodzielnie korzysta z narzędzia Aerograf w edytorze grafiki ▶ samodzielnie zmienia szerokość pędzla ▶ maluje obrazki w logicznym porządku ▶ doskonalą umiejętność pisania ▶ tworzy proste rysunki według własnego pomysłu ▶ kojarzy efekty działania programu z efektami swojej pracy
 <p>Edytor grafiki. Linia</p>	<p>Poznajemy narzędzie edytora grafiki Linia</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, do czego służy narzędzie Linia w edytorze grafiki ▶ samodzielnie korzysta z narzędzia Linia w edytorze grafiki ▶ wie, że narzędzie Linia znajduje się w grupie Kształty ▶ wie, jak postępować, aby kolor nie wylewał się poza kontur rysunku ▶ rozwiązuje problemy związane z korzystaniem z narzędzia Linia ▶ wie, jak wygląda flaga Polski ▶ tworzy prace według własnego projektu ▶ prezentuje efekty swojej pracy

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 <p>12 Edytor grafiki. Lupa</p>	<p>Poznajemy narzędzie edytora grafiki Lupa</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, że narzędzie Lupa znajduje się w grupie Narzędzia ▶ wie, do czego służy narzędzie Lupa w edytorze grafiki ▶ korzysta z narzędzia Lupa w edytorze grafiki ▶ wie, jak zmniejszyć obraz ▶ wie, do czego służą suwaki ▶ stosuje lewy i prawy przycisk myszy komputerowej podczas używania narzędzia Lupa ▶ samodzielnie wykonuje pracę, korzystając z narzędzi: Kształty, Lupa i Gumka
 <p>13 Powtórzenie. To już wiem!</p>	<p>Doskonalimy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, do czego służy edytor grafiki ▶ posługuje się myszą komputerową ▶ wie, do czego służą narzędzia edytora grafiki: Ołówek, Gumka, Pędzel, Wypełnij kolorem, AeroGRAF, Lupa ▶ samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki ▶ wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do rysowania prac ▶ współpracuje z dziećmi i wymienia się swoimi pomysłami
 <p>14 Edytor tekstu. Przesuwanie po ekranie</p>	<p>Poznajemy klawisze ruchu kursora</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, jak posługiwać się klawiaturą dotykową ▶ wymienia urządzenia, w których spotykamy klawiaturę dotykową ▶ wskazuje położenie klawiszy ruchu kursora ▶ wie, jak korzystać z klawiszy ruchu kursora ▶ wie, w którym kierunku klawisze ruchu kursora przesuną obiekt ▶ rozwiązuje łamigłówki ▶ pracuje według określonego planu, aby dojść do celu ▶ współpracuje z innymi dziećmi w celu zdobycia informacji
 <p>15 Edytor tekstu. Spacja</p>	<p>Poznajemy edytor tekstu i klawiaturę: klawisz Spacja</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, do czego służy edytor tekstu ▶ wie, co to jest okno programu ▶ wie, co to jest kursor ▶ wie, co to jest ikona i do czego służy ▶ wie, do czego służy klawiatura komputera ▶ wie, że w trakcie pisania należy wykorzystywać wszystkie palce ▶ samodzielnie uruchamia edytor tekstu ▶ odszukuje na klawiaturze klawisz Spacja ▶ wie, do czego służy klawisz Spacja ▶ wie, że klawisz Spacja naciskamy jeden raz ▶ samodzielnie korzysta z klawisza Spacja i klawiszy literowych w edytorze tekstu ▶ doskonalili umiejętność czytania
 <p>16 Edytor tekstu. Delete, Backspace</p>	<p>Poznajemy edytor tekstu: klawisze Delete i Backspace</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, do czego służą klawisze Delete i Backspace ▶ wskazuje na klawiaturze klawisze Delete i Backspace ▶ wie, co zrobić, kiedy odstęp między literami jest za duży ▶ usuwa elementy tekstowe ▶ doskonalili technikę liczenia i czytania

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 <p>Edytor tekstu. Shift, Caps Lock</p>	<p>Poznajemy edytor tekstu: klawisze Shift, Caps Lock</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, do czego służą klawisze Shift i Caps Lock ▶ wskazuje na klawiaturze klawisze Shift i Caps Lock ▶ korzysta z klawiszy Shift i Caps Lock ▶ wskazuje wyrazy napisane za pomocą klawiszy Shift i Caps Lock ▶ wie, że nazwy własne piszemy wielką literą ▶ wie, kiedy stosujemy kropkę w zdaniu ▶ doskonali technikę czytania
 <p>Edytor tekstu. Enter</p>	<p>Poznajemy edytor tekstu: klawisz Enter</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, do czego służy klawisz Enter ▶ przenosi wyraz do następnego wiersza ▶ odszukuje na klawiaturze klawisz Enter ▶ wie, jak zmniejszyć odstęp między wierszami ▶ zna działanie przycisku Cofnij ▶ korzysta z przycisku Cofnij ▶ układa w logicznym porządku wyrazy ▶ samodzielnie korzysta z klawisza Enter oraz klawiszy literowych w edytorze tekstu ▶ doskonali technikę pisania i czytania ▶ kojarzy działanie komputera z efektami pracy
 <p>Edytor tekstu. Kolor czcionki</p>	<p>Poznajemy edytor tekstu: narzędzie Kolor czcionki</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, do czego służy przycisk Kolor czcionki w edytorze tekstu ▶ korzysta z przycisku Kolor czcionki w edytorze tekstu ▶ potrafi zakończyć zmianę koloru ▶ doskonali technikę pisania i czytania ▶ zna elementy podstawowego zestawu komputerowego ▶ współpracuje z innymi dziećmi ▶ szanuje efekty pracy innych osób
 <p>Edytor tekstu. Pogrubienie</p>	<p>Poznajemy edytor tekstu: narzędzie Pogrubienie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, do czego służy przycisk Pogrubienie w edytorze tekstu ▶ korzysta z przycisku Pogrubienie w edytorze tekstu ▶ wie, jak wyłączyć przycisk Pogrubienie ▶ analizuje treść poleceń ▶ doskonali technikę pisania i czytania ▶ zmienia wygląd tekstu
 <p>Edytor tekstu. Kursywa</p>	<p>Poznajemy edytor tekstu: narzędzie Kursywa</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, do czego służy przycisk Kursywa w edytorze tekstu ▶ korzysta z przycisku Kursywa w edytorze tekstu ▶ wie, jak wyłączyć przycisk Kursywa ▶ rozwiązuje diagramy ▶ zmienia wygląd tekstu, stosując poznane przyciski w edytorze tekstu ▶ dzieli wyrazy na głoski, litery, sylaby ▶ przelicza głoski, litery, sylaby ▶ analizuje różnice na podstawie cech zewnętrznych przedmiotów

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 22 Edytor tekstu. Podkreślenie	Poznajemy edytor tekstu: narzędzie Podkreślenie	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, do czego służy przycisk Podkreślenie w edytorze tekstu ▶ korzysta z przycisku Podkreślenie w edytorze tekstu ▶ zmienia wygląd tekstu ▶ przelicza ilość elementów ▶ analizuje treść poleceń ▶ doskonali technikę czytania
 23 Edytor tekstu. Alt (prawy)	Poznajemy edytor tekstu: klawisz Alt (prawy)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ prawidłowo wskazuje lewą i prawą stronę ▶ wie, do czego służy klawisz Alt (prawy) ▶ wskazuje na klawiaturze klawisz Alt (prawy) ▶ korzysta z poznanych klawiszy w edytorze tekstu ▶ wie, jak zapisać polskie znaki diakrytyczne ▶ wie, jak zapisać literę ź ▶ uzupełnia brakujące litery w wyrazach ▶ doskonali postępowanie się klawiaturą
 24 Edytor tekstu. Alt (prawy) + Shift	Poznajemy edytor tekstu: klawisze Alt (prawy) + Shift	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, do czego służy Alt (prawy) i Shift ▶ odszukuje na klawiaturze Alt (prawy) i Shift ▶ doskonali postępowanie się klawiaturą ▶ wstawia polskie znaki na klawiaturze tabletu lub smartfona ▶ uzupełnia podpisy ▶ zna samogłoski i spółgłoski ▶ stosuje poznane wyróżnienia tekstu ▶ układa zdania ▶ doskonali technikę czytania
 25 Edytor grafiki. Tekst	Poznajemy narzędzie edytora grafiki Tekst	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, do czego służy narzędzie Tekst w edytorze grafiki ▶ samodzielnie korzysta z narzędzia Tekst w edytorze grafiki ▶ zmienia kolory liter ▶ zamyka okno pola tekstowego ▶ rozwiązuje zagadki ▶ tworzy proste rysunki ▶ przelicza elementy ▶ łączy tekst z grafiką
 26 Edytor grafiki. Zaznacz	Poznajemy narzędzie edytora grafiki Zaznacz	<ul style="list-style-type: none"> ▶ wie, do czego służą narzędzia Zaznacz i Zaznacz dowolny kształt w edytorze grafiki ▶ samodzielnie korzysta z narzędzi Zaznacz i Zaznacz dowolny kształt ▶ przesuwa zaznaczone fragmenty rysunku ▶ ustawia figury w podanej kolejności ▶ kojarzy działanie komputera z efektami pracy
 27 Programowanie. W świecie robotów	Doskonalenie umiejętności orientacji przestrzennej – Poznanie poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół	<ul style="list-style-type: none"> ▶ stosuje polecenia: w prawo, w lewo, w górę, w dół ▶ steruje robotem lub innym obiektem na ekranie ▶ rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 <p>Programowanie. Wesołe misie</p>	<p>Utrwalenie podstawowych poleceń z zakresu programowania. Wprowadzenie polecenia „weź”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół oraz „weź” ▶ rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty ▶ pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń
 <p>Programowanie. Myszki w labiryncie</p>	<p>Utrwalenie podstawowych poleceń ruchu oraz polecenia „weź”. Wprowadzenie polecenia „powtórz”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół oraz „weź” ▶ posługuje się poleceniem: „powtórz” ▶ wymyśla własną drogę i pisze do niej program
 <p>Powtórzenie. To już wiem!</p>	<p>Powtórzenie i utrwalenie wiedzy zdobytej w klasie pierwszej</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ współpracuje z innymi U. ▶ wymienia się pomysłami ▶ tworzy tekst i rysunki ▶ szanuje pracę innych osób ▶ posługuje się komputerem do wykonywania zadań ▶ tworzy plan działania