

PLAN WYNIKOWY KLASA 3

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 1 Wprowadzenie. Przypomnienie wiadomości	Przypominamy zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej	▶ 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	▶ 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	▶ posługuje się narzędziem Krzywa z grupy Kształty edytora grafiki ▶ zmienia kolor i grubość wygiętych linii ▶ zapisuje swoją pracę
 4 Edytor grafiki. Przerzucić w pionie	Przerzucamy w pionie obiekty w edytorze grafiki	▶ przerzuca elementy w pionie ▶ stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej ▶ wykorzystuje przycisk Cofnij
 5 Edytor grafiki. Przerzucić w poziomie	Przerzucamy w poziomie obiekty w edytorze grafiki	▶ przerzuca elementy w pionie i w poziomie ▶ wykonuje symetryczne obrazki ▶ stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej ▶ wykorzystuje przycisk Cofnij
 6 Edytor grafiki. Obróć w prawo, obróć w lewo	Obracamy obiekty w prawo o 90° i w lewo o 90° w edytorze grafiki	▶ obraca elementy w prawo o 90° i w lewo o 90° ▶ stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej ▶ wykorzystuje przycisk Cofnij ▶ korzysta z opcji Zaznaczenie dowolnego kształtu ▶ stosuje Zaznaczenie przezroczyste
 7 Edytor grafiki. Rotacja	Rotujemy, czyli obracamy obiekt o 180°	▶ rotuje obiekt o 180° ▶ stosuje polecenia: Kopiuj, Wklej ▶ wykorzystuje przycisk Cofnij ▶ korzysta z opcji Zaznaczenie dowolnego kształtu ▶ stosuje Zaznaczenie przezroczyste ▶ wykorzystuje opcję Usuń tło

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 Powtórzenie. To już wiem!	Doskonalimy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki	▶ 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
 Edytor tekstu. Przypomnienie wiadomości	Przypominamy wiadomości na temat narzędzi edytora tekstu	▶ 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
 Edytor tekstu. Obiekt WordArt	Wstawiamy dekoracyjny tekst w edytorze tekstu	▶ wstawia ozdobny tekst ▶ przenosi, powiększa i pomniejsza ozdobny tekst ▶ stosuje efekty tekstowe
 Edytor tekstu. Kształty	Wstawiamy gotowe kształty w edytorze tekstu	▶ wstawia gotowe kształty ▶ wypełnia kształty kolorem ▶ powiększa i pomniejsza kształty ▶ przesuwa kształty na dowolne miejsce
 Edytor tekstu. Symbol	Wstawiamy symbole w edytorze tekstu	▶ wstawia symbole ▶ zastępuje wyrazy symbolami ▶ powiększa symbole ▶ zmienia kolor symboli
 Edytor tekstu. Obrazy	Wstawiamy obrazy	▶ wyszukuje obrazy zapisane w komputerze ▶ wstawia do dokumentu obrazy zapisane w komputerze ▶ obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy
 Edytor tekstu. Obrazy online	Wstawiamy obrazy z Obrazów online w edytorze tekstu	▶ korzysta z galerii Obrazy online ▶ wstawia do dokumentu obrazy pobrane z galerii Obrazy online ▶ obraca, powiększa i pomniejsza wstawione obrazy ▶ zapisuje pobraną grafikę
 Edytor tekstu. Łączenie tekstu z obrazem	Łączymy tekst z obrazem	▶ 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 uczennicy i ucznia
16 Edytor tekstu. Obramowanie strony. Orientacja	Wstawiamy obramowanie strony w edytorze tekstu	▶ stosuje obramowanie strony ▶ stosuje poziomy i pionowy układ strony ▶ zmienia wielkość kartki ▶ zapisuje pliki tekstowe
17 Edytor tekstu. Słownik	Sprawdzamy pisownię wyrazów w słowniku edytora tekstu	▶ pisze i formatuje tekst w edytorze tekstu ▶ posługuje się słownikiem komputerowym ▶ posługuje się słownikiem synonimów ▶ posługuje się klawiszami: Backspace i Delete
18 Edytor tekstu. Praca w dwóch programach	Pracujemy w dwóch programach	▶ korzysta z przycisków: Minimalizuj i Maksymalizuj ▶ korzysta z paska zadań ▶ pracuje w dwóch programach ▶ kopiuje obraz i przenosi go do pliku tekstowego
19 Powtórzenie. To już wiem!	Doskonalimy umiejętność posługiwania się poznanymi narzędziami edytora tekstu	▶ samodzielnie posługuje się poznanymi narzędziami edytora tekstu ▶ samodzielnie posługuje się poznanymi klawiszami w edytorze tekstu
20 Internet. Wyszukiwanie informacji	Szukamy informacji w internecie	▶ wie, do czego służy przeglądarka, a do czego – wyszukiwarka (Google) ▶ zna terminy: prawo autorskie, piractwo
21 Internet. Zasady zachowania	Zasady bezpiecznego korzystania z internetu	▶ 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
22 Odtwarzanie. Odtwarzacze multimedialne	Obsługujemy odtwarzacze multimedialne	▶ uruchamia program Windows Media Player ▶ zna funkcje przycisków sterowania odtwarzaniem ▶ odtwarza pliki muzyczne i wideo ▶ słucha muzyki ▶ ogląda filmy ▶ wykonuje piosenki do podkładu muzycznego
23 Prezentacje. PowerPoint. Pierwsze kroki.	Wstawiamy slajdy i pole tekstowe w programie PowerPoint	▶ 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 uczennicy i ucznia
 24 Prezentacje. PowerPoint. Tworzenie prezentacji	Wstawiamy obrazy do prezentacji	▶ wstawia do slajdu obraz zapisany w komputerze i Obraz online ▶ zapisuje pracę ▶ powiększa, pomniejsza i obraca obraz wstawiany do slajdu ▶ ogląda prezentację
 25 Prezentacje. PowerPoint. Projektowanie	Korzystamy z gotowych ozdobnych slajdów	▶ korzysta z gotowych ozdobnych slajdów ▶ zapisuje pracę ▶ wybiera motywy ▶ korzysta z opcji Warianty
 26 Programowanie. Zabawa kolorami	Przypomnienie poleceń poznanych w klasie 1. i 2. Wprowadzenie polecenia pokoloruj	▶ używa poleceń: pokoloruj, powtórz, skręt w miejscu w prawo, skręt w miejscu w lewo, idź do przodu, skok, weź, start, stop ▶ 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	▶ stosuje instrukcję warunkową ▶ używa poleceń: pokoloruj, powtórz, skręt w miejscu w prawo, skręt w miejscu w lewo, idź do przodu, skok, weź, start, stop ▶ 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	▶ 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, zmiana duszka i tła w Scratch	▶ uruchamia program Scratch ▶ korzysta z grupy bloków, np. Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia ▶ korzysta z grupy Pióro ▶ potrafi zmienić tło i wybrać innego duszka ▶ stosuje polecenie powtarzaj ▶ zapisuje skrypt ▶ odtwarza animacje

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia uczennicy i ucznia
 Powtórzenie. To już wiem!	Sprawdzenie i utrwalenie wiadomości zdobytych w klasie 3.	▶ samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu i edytora grafiki ▶ posługuje się odtwarzaczami multimedialnymi ▶ 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