

**PLAN WYNIKOWY Z INFORMATYKI DLA KLASY II
NA PODSTAWIE PODSTAWY PROGRAMOWEJ Z 14 LUTEGO 2017
ROKU WRAZ Z OKREŚLENIEM WYMAGAŃ EDUKACYJNYCH W
ROKU SZKOLNYM 2020/2021**

NAUCZYCIEL: SANDRA RANKA

Opracowano na podstawie programu:

PROGRAM NAUCZANIA INFORMATYKI W KLASACH 1–3.

Autor: Anna Kulesza

Plan wynikowy jest własnością wydawnictwa WSiP i nie został zmodyfikowany przez nauczyciela.

Liczba godzin nauki w tygodniu: 1

Planowana liczba godzin w ciągu roku: 36

Obowiązujące podręczniki:

• KALEJDOSKOP UCZNIA. INFORMATYKA. KLASA 2. AUTORZY: Anna Kulesza, Anna Kuśnierz, Katarzyna Łoś

Treści z podstawy programowej realizowane są również w formie projektów.

Poziom wymagań edukacyjnych:

P – podstawowy (ocena dopuszczająca i dostateczna)

PP – ponadpodstawowy (ocena dobra, bardzo dobra, celująca)

PLAN WYNIKOWY KLASA 2

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
1. Witamy w klasie 2	Zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej	– zna zasady właściwego zachowania w pracowni komputerowej – zna zasady pracy na komputerze – rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego – uruchamiania komputer, edytor tekstu, edytor grafiki i płytę CD
2. Menu Start	Uruchamiamy programy z menu Start	– wie, jak uruchomić edytor tekstu i edytor grafiki z menu Start – wie, gdzie jest umiejscowiony pasek zadań – korzysta w oknie programu z przycisków: Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij
3. Nowy folder	Tworzymy nowy folder w komputerze	– tworzy i nazywa nowe foldery – wie, co powinno być przechowywane w folderach: Obrazy, Muzyka, Dokumenty – sprawnie posługuje się myszą komputerową
4. Edytor grafiki. Przypomnienie wiadomości	Edytor grafiki – przypomnienie wiadomości	– wie, do czego służy edytor grafiki – posługuje się myszą komputerową – wie, do czego służą narzędzia edytora grafiki poznane w klasie 1 – samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki – wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do rysowania prac – współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami
5. Edytor grafiki. Zapisz jako... , Zapisz	Zapisujemy dokumenty w komputerze	– zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu – nadaje pracy nazwę – korzysta z polecenia Zapisz jako... i Zapisz
6. Edytor grafiki. Zaznacz wszystko , Usuń	Edytor grafiki. Zaznaczamy cały obraz	– zaznacza cały obraz, korzystając z narzędzia Zaznacz wszystko – wykorzystuje przycisk Usuń i klawisz Delete do usuwania całego obrazu lub jego fragmentów – wykorzystuje Zaznaczenie dowolnego kształtu do usuwania obiektów o nieregularnych kształtach – tworzy proste rysunki, w których wykorzystuje poznane narzędzia edytora grafiki – układa figury w logicznym porządku

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
7. Edytor grafiki. Zaznaczenie przezroczyste	Korzystamy z opcji: Zaznaczenie przezroczyste	– wie, do czego służy opcja Zaznaczenie przezroczyste w edytorze grafiki – korzysta z opcji Zaznaczenie przezroczyste – tworzy, projektuje proste rysunki – posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami – zapisuje swoje prace – prezentuje swoje prace
8. Edytor grafiki. Kopiuj, Wklej	Poznajemy polecenia edytora grafiki: Kopiuj, Wklej	– stosuje polecenia Kopiuj, Wklej – posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami – tworzy, projektuje proste rysunki
9. Edytor grafiki. Kontur i Wypełnienie	Zmieniamy kontur kształtu	– zmienia kontur kształtu – zmienia kolor wypełnienia – wybiera styl linii konturu – ustala szerokość linii konturu – rysuje figury z konturem, wypełnione kolorem
10. Edytor grafiki. Shift + Prostokąt + Oval + Linia	Rysujemy koła, kwadraty i linie proste w edytorze grafiki	– wykorzystuje klawisz Shift do rysowania kół, kwadratów i linii prostych – 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
11. Edytor grafiki. Selektor kolorów	Poznajemy narzędzie edytora grafiki: Selektor kolorów	– pobiera kolor z istniejącego obrazka – zapisuje pracę w swoim folderze – kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem – rozwiązuje łamigłówki
12. Edytor grafiki. Edytuj kolory	Korzystamy z kolorów niestandardowych w edytorze grafiki	– tworzy kolor, którego nie ma w palecie kolorów – wie, do czego służy przycisk Dodaj do kolorów niestandardowych – koloruje obrazek kolorami niestandardowymi – zapisuje pracę w swoim folderze – kopiuje i wkleja powtarzające się elementy
13. Edytor grafiki. Zmniejszanie, powiększanie	Zmniejszamy i powiększamy rysunki w edytorze grafiki	– zmniejsza i powiększa rysunki – zmienia obszar rysowania – stosuje polecenie Kopiuj, Wklej – współpracuje z uczniami – zapisuje pracę w swoim folderze – prezentuje swoje prace

AUTOR: Anna Kulesza

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
14. Powtórzenie. To już wiem!	Doskonalimy umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki	– wie, do czego służy edytor grafiki – posługuje się myszą komputerową – 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
15. Kalkulator	Korzystamy z Kalkulatora komputerowego	– uruchamia Kalkulator komputerowy – wykorzystuje Kalkulator komputerowy do wykonywania obliczeń – współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami – rozwiązuje zadania i łamigłówki
16. Internet. Bezpieczeństwo w internecie	Poznajemy zasady bezpiecznego korzystania z internetu	– wie, czym jest ogólnodostępna sieć komputerowa – rozpoznaje najpopularniejsze przeglądarki – wie, jak bezpiecznie korzystać z internetu – zna adresy stron internetowych przeznaczonych dla dzieci – otwiera stronę internetową o podanym adresie – nawiguje po stronie WWW – zamyka stronę internetową
17. Internet. Wiadomości w internecie	Wiadomości w internecie	– wie, do czego służy wyszukiwarka (Google) – otwiera stronę internetową o podanym adresie – nawiguje po stronie WWW – zamyka stronę internetową – wie, jak jest zbudowany adres stron WWW – wie, do czego służy adres stron WWW – odbywa wirtualne wycieczki
18. Edytor tekstu. Przypomnienie wiadomości	Przypominamy wiadomości dotyczące edytora tekstu	– wie, do czego służą klawisze Delete, Enter, Alt – pisze polskie znaki diakrytyczne – usuwa litery, wyrazy, całe zdania – przenosi wyrazy do nowego wiersza – stosuje w tekście wyróżnienia: Pogrubienie, Podkreślenie i Kursywę – zmienia kolor czcionki – pisze wielkie litery
19. Edytor tekstu. Kropka, przecinek...	Znaki interpunkcyjne na klawiaturze w edytorze tekstu	– nazywa znaki interpunkcyjne – wstawia: kropkę (.), przecinek (,), wykrzyknik (!), znak zapytania (?), dwukropek (:), średnik (;) – zapisuje tytuły w cudzysłowie – posługuje się znakami większości (>), mniejszości (<), dodawania (+), odejmowania (–), równości (=) – zapisuje prace w wyznaczonym miejscu

Temat – zeszyt ćwiczeń	Zapis w dzienniku	Osiągnięcia ucznia
20. Edytor tekstu. Krój czcionki	Poznajemy narzędzie edytora tekstu: Krój czcionki	– zmienia krój czcionki – wie, co to jest muzeum – wie, czym dawniej zajmował się zecer – zmienia kolor czcionki
21. Edytor tekstu. Rozmiar czcionki	Poznajemy narzędzie edytora tekstu: Rozmiar czcionki	– zmienia rozmiar czcionki – wie, co to jest inicjał – wie, czym jest ogłoszenie – podejmuje próbę napisania ogłoszenia
22. Edytor tekstu. Kopiuj, Wklej	Stosujemy polecenia edytora tekstu: Kopiuj, Wklej	– kopiuje i wkleja tekst – stosuje wyróżnienie w tekście – zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu
23. Edytor tekstu. Usuń , zapisywanie zmian w tekście	Usuwanie tekst za pomocą klawiszy: Delete, Backspace	– usuwa tekst za pomocą klawiszy Delete i Backspace – zapisuje zmiany w tekście – stosuje przycisk Cofnij – kopiuje i wkleja wyrazy
24. Edytor tekstu. Punktory, Numerowanie	Tworzymy listę punktowaną i numerowaną w edytorze tekstu	– tworzy listę punktowaną – tworzy listę numerowaną – zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu
25. Edytor tekstu. Wyrównywanie, Kolor strony	Wyrównujemy tekst i zmieniamy kolor strony	– wyrównuje tekst – zmienia kolor strony – zapisuje zdanie w nowym wierszu – zmienia krój czcionki – zmienia kolor strony
26. Programowanie. Bystry Kubaś	Przypominamy polecenia z klasy pierwszej: strzałki ruchu, weź, powtórz	– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec – używa strzałek ruchu – posługuje się poleceniem: powtórz – steruje robotem lub innym obiektem na ekranie, – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne
27. Programowanie. Skoczny Tygrysek	Utrwalenie poleceń z zakresu programowania. Wprowadzenie nowego polecenia: skok. Pisanie programów sterujących postacią na ekranie	– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec – używa strzałek ruchu – rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty – stosuje polecenie: skok – pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń – rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne

AUTOR: Anna Kulesza

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: powtórz co najmniej dwóch poleceń. Doskonalenie myślenia abstrakcyjnego i logicznego.	– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec, skok, powtórz – używa strzałek ruchu – stosuje dwa polecenia w bloku: powtórz – wymyśla własną drogę i pisze do niej program – doskonali myślenie abstrakcyjne i logiczne – rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty
29. Prezentacje multimedialne	Oglądanie prezentacji multimedialnych	– wie, że do tworzenia prezentacji multimedialnej wykorzystujemy zdjęcia i obrazy przechowywane w komputerze – wie, że prezentacja składa się ze slajdów – uruchamia prezentację zapisaną w komputerze – wie, że klawisz Esc służy do przerywania lub zakańczania pokazu slajdów – wie, do czego służą przyciski: Pokaz slajdów i Rozpocznij od początku – stosuje przycisk Powiększ
30. Powtórzenie. To już wiem!	Sprawdzenie i utrwalenie wiadomości zdobytych w klasie 2	– posługuje się komputerem zgodnie z ustalonymi zasadami – wykorzystuje poznane programy komputerowe do wykonywania zadań – tworzy dokumenty tekstowe i graficzne – pisze programy – steruje obiektem na ekranie komputera