

Plan wynikowy

KLASA 4

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Realizacja podstawy programowej	Osiągnięcia uczniów	Używane aplikacje
1	Zaczynamy...	Zasady bezpiecznej pracy z komputerem, projekt <i>Komputerowy słownik</i>	II.4, III.1b, III.2d, V.1	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> wymieniać podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej; samodzielnie uruchamiać i wyłączać komputer; zapisywać wyniki pracy w swoim folderze; zapisywać kopię swojego pliku/folderu na pendrivie w celu przeniesienia go na inny komputer; pisać prosty tekst w edytorze tekstu. 	Edytor tekstu (np. Word, Writer)
2	Twoja wizytówka	Łączenie tekstu i ilustracji – edytor grafiki, np. Paint	I.1a, II.3a, II.4, III.1b	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> korzystać z programu Paint w zakresie wpisywania tekstu oraz wstawiania ozdóbek graficznych z zastosowaniem narzędzi dostępnych w programie; określać rozmiary obrazu (szerokość, wysokość); wpisywać tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji; formatować wprowadzony tekst; zapisywać wykonaną pracę w pliku dyskowym w folderze przeznaczonym na pliki graficzne. 	Edytor grafiki (np. Paint, Draw)
3	Co nowego w szkole?	Tworzenie listy – edytor tekstu, np. Microsoft Word	II.3b, II.4, III.1b, III.2d	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> uruchamiać edytor tekstu; korzystać w podstawowym zakresie z zaawansowanego edytora tekstu; wprowadzać z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery; tworzyć prosty tekst, stosując właściwe zasady edycji; formatować wprowadzony tekst; korzystać z klawisza tabulatora. 	Edytor tekstu (np. Word, Writer)

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Realizacja podstawy programowej	Osiągnięcia uczniów	Używane aplikacje
4	Czy masz edytor tekstu?	Nie tylko Word – edytor tekstu Apache OpenOffice Writer	II.3b, II.4, V.2	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • pobierać i instalować pakiet Apache OpenOffice ze wskazanej strony WWW; • formatować zawartość dokumentu w edytorze Writer. 	Edytor tekstu (np. Word, Writer), przeglądarka internetowa (np. Google Chrome, Mozilla Firefox)
5	Czy potrafisz szybko pisać?	Szybkie pisanie na klawiaturze, słownik – edytor tekstu, np. Microsoft Word	II.3b, II.4, III.1b	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać z programu do nauki szybkiego pisania na klawiaturze (np. Mistrz Klawiatury); • poprawnie wprowadzać tekst w edytorze, starając się robić to szybciej niż do tej pory; • poprawiać błędy popełnione podczas pisania – ręcznie i za pomocą wbudowanego mechanizmu poprawnościowego i słownika w edytorze tekstu. 	Edytor tekstu (np. Word, Writer), program do nauki szybkiego pisania (np. Mistrz Klawiatury)
6	Pilnuj lekcji!	Tworzenie tabeli – edytor tekstu, np. Microsoft Word	II.3b, II.4, III.1b, III.2d	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • uruchamiać edytor tekstu; • korzystać w podstawowym zakresie z zaawansowanego edytora tekstu; • ustalać orientację strony dokumentu; • wstawiać tabelę do tekstu i wypełniać ją treścią; • środkować akapit; • zapisywać tekst w indeksie górnym. 	Edytor tekstu (np. Word, Writer)

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Realizacja podstawy programowej	Osiągnięcia uczniów	Używane aplikacje
7	Autoportret	Rysowanie – edytor grafiki, np. Paint	I.1.a, II.3.a, II.4, III.1.b, III.2.d	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać z programu Paint i jego wszystkich narzędzi; • wykonywać rysunki w edytorze grafiki z dopracowaniem szczegółów obrazu, stosując narzędzie <i>Lupa</i> i używając suwaka; • przygotować rysunek do druku, nadając mu odpowiednie parametry; • drukować rysunek. 	Edytor grafiki (np. Paint, Draw)
8	Portret twojej klasy	Przygotowanie tekstu do druku – edytor tekstu, np. Microsoft Word	II.3.b, II.4	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać z zaawansowanego edytora tekstu w zakresie ustalania parametrów strony dokumentu, takich jak marginesy, rozmiar papieru, obramowanie tekstu na stronie; • wpisywać tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji; • formatować wprowadzony tekst, rozmieszczać tekst i ilustracje na stronie; • drukować dokument. 	Edytor tekstu (np. Word, Writer)
9	Pokaż, jaki jesteś	Tworzenie slajdu – program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint	I.1a, I.1b, II.3d, III.1b, III.2d	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać z programu do tworzenia prezentacji; • umieszczać pola tekstowe na slajdzie; • umieszczać elementy graficzne na slajdzie; • wykonywać prostą prezentację z efektami animacji; • łączyć wiele prezentacji w jedną. 	Program do prezentacji (np. PowerPoint, Impress)

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Realizacja podstawy programowej	Osiągnięcia uczniów	Używane aplikacje
10	Przyroda z komputerem	Tworzenie prezentacji – program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint	I.1a, I.1b, II.3d, II.4, III.1b, III.2a, III.2d, V.2	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać z programu do tworzenia prezentacji; • stworzyć prezentację zawierającą wiele slajdów; • korzystać z różnych układów slajdów; • tworzyć slajdy z dźwiękami, zdjęciami, tabelami i wykresami; • odnajdywać we wskazanym miejscu na dysku plik o podanej nazwie; • ustalać rodzaj animacji poszczególnych obiektów i przejścia slajdów; • prezentować swoją pracę dużemu gronu odbiorców. 	Program do prezentacji (np. PowerPoint, Impress)
11	Hieroglify?	Czcionki graficzne i symbole – edytor tekstu, np. Microsoft Word	II.3b, II.4	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać w podstawowym zakresie z zaawansowanego edytora tekstu; • wybierać czcionkę odpowiednią do wykonywanego zadania na podstawie podglądu w menu Narzędzia główne Czcionka; • używać symboli i znaków graficznych do ilustrowania tekstu lub wstawiania znaków spoza podstawowego zakresu (Wstawianie Symbol Więcej symboli...); • stosować metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub pojedynczych znaków w dokumencie; • formatować wprowadzony tekst; • drukować dokument. 	Edytor tekstu (np. Word, Writer)

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Realizacja podstawy programowej	Osiągnięcia uczniów	Używane aplikacje
12	Niech wszyscy wiedzą	Ilustrowanie i formatowanie tabeli – edytor tekstu, np. Microsoft Word, edytor grafiki, np. Paint	II.3a, II.3b, II.4	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać z tabel i wbudowanej biblioteki obrazów w zaawansowanym edytorze tekstu; • wykonywać proste rysunki w edytorze grafiki i umieszczać je w tabeli utworzonej w edytorze tekstu; • wstawiać tabelę do dokumentu, wypełniać ją tekstem, wstawiać do niej ilustracje, formatować i rozmieszczać poszczególne elementy na stronie; • zmieniać strukturę tabeli poprzez dodawanie i usuwanie kolumn, wierszy i komórek; • drukować tabelę. 	Edytor tekstu (np. Word, Writer), edytor grafiki (np. Paint, Draw)
13	Bezpiecznie w sieci	Poznanie zasad bezpieczeństwa w internecie	III.2a, V.1, V.2, V.3, V.4	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • uruchamiać bezpieczną stronę WWW z katalogu serwisu Sieciaki.pl; • wymieniać zasady netykiety i stosować je w praktyce; • bezpiecznie korzystać z internetu. 	Przeglądarka internetowa (np. Google Chrome, Mozilla Firefox)
14	Znajdź w sieci	Wyszukiwanie danych w internecie – wyszukiwarka, np. Google	III.2a, V.1, V.3	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnić znaczenie pojęcia serwer; • wyjaśnić znaczenie skrótu WWW; • znaleźć požądane informacje za pomocą wyszukiwarki Google; • wyjaśnić zasady bezpiecznego korzystania z zasobów internetu. 	Edytor tekstu (np. Word, Writer), przeglądarka internetowa (np. Google Chrome, Mozilla Firefox)

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Realizacja podstawy programowej	Osiągnięcia uczniów	Używane aplikacje
15	Język polski w internecie	Łączenie tekstów – edytor tekstu, np. Microsoft Word	II.3b, II.4, III.2a, V.1, V.2.	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać w podstawowym zakresie z przeglądarki internetowej i wyszukiwać za jej pomocą zadane teksty i obrazy; • korzystać w podstawowym zakresie z zaawansowanego edytora tekstu; • kopiować fragmenty tekstu i pliki graficzne ze stron internetowych do dokumentu edytora tekstu; • stosować metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie; • formatować tekst i rozmieszczać w nim ilustracje; • opisać zasady ograniczające korzystanie z utworów obcego autorstwa do własnych potrzeb; • opisać źródła pochodzenia materiałów użytych w utworzonym przez siebie dokumencie; • przygotować dokument do wydruku i go wydrukować. 	Edytor tekstu (np. Word, Writer), przeglądarka internetowa (np. Google Chrome, Mozilla Firefox)
16	Czyj to zamek?	Pisanie i ilustrowanie opowiadania – edytor tekstu, np. Microsoft Word	II.3b, II.4, III.1b, III.2a, III.2d, V.2	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać z zaawansowanego edytora tekstu; • zapisywać pliki graficzne ze strony WWW w wybranym miejscu na dysku za pomocą polecenia zapisu z menu podręcznego; • odnajdywać w folderze plik o podanej nazwie; • wstawiać ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu za pomocą polecenia Wstawianie Obraz; • zmieniać rozmiar obrazków, wybierać dla nich układ ramki; • wpisywać tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji; • formatować wprowadzony tekst, rozplanować układ tekstu i grafiki na stronie. 	Edytor tekstu (np. Word, Writer), przeglądarka internetowa (np. Google Chrome, Mozilla Firefox)

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Realizacja podstawy programowej	Osiągnięcia uczniów	Używane aplikacje
17	Książka z obrazkami	Przygotowanie wspólnego dokumentu (książki) – edytor tekstu, np. Microsoft Word	II.3b, II.4, III.2a, IV.1, IV.2, V.2	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać w podstawowym zakresie z zaawansowanego edytora tekstu; • stosować metodę przeciągania i upuszczania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie; • ustalać wielkość marginesów stron w całym dokumencie; • pracować zespołowo nad wspólnym projektem; • drukować dokument. 	Edytor tekstu (np. Word, Writer)
18	Goście mile widziani	Projektowanie i drukowanie zaproszeń – edytor tekstu, np. Microsoft Word	I.1a, II.3a, II.3b, II.4, III.1b, III.2d, V.2	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać z zaawansowanego edytora tekstu i z wbudowanej biblioteki graficznej; • wykonywać proste rysunki w edytorze grafiki i umieszczać je w dokumencie w edytorze tekstu za pomocą operacji Kopiuj i Wklej, wybierać dla obrazków układ ramki; • wpisywać tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji; • dzielić tekst na kolumny; • formatować wprowadzony tekst, rozmieszczać tekst i obrazki na stronie; • korzystać z podglądu wydruku przed wydrukowaniem dokumentu; • drukować dokument. 	Edytor tekstu (np. Word, Writer), edytor grafiki (np. Paint, Draw)

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Realizacja podstawy programowej	Osiągnięcia uczniów	Używane aplikacje
19	Sprawdź słówko	Wstawianie obrazków do tabeli – edytor tekstu, np. Microsoft Word	I.1a, I.1b, II.3b, II.4, III.1b, III.2a, III.2d, V.2	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać z zaawansowanego edytora tekstu; • wstawiać tabelę do dokumentu, wypełniać ją treścią (także rysunkami wstawianymi z pliku); • odnajdywać plik o podanej nazwie we wskazanym miejscu na dysku; • środkować w pionie i poziomie zawartość komórki tabeli; • używać niestandardowego rozmiaru czcionki; • modyfikować marginesy strony dokumentu; • przygotowywać dokument do druku. 	Edytor tekstu (np. Word, Writer)
20	Czy znasz ikony programów?	Tworzenie własnej ikony – edytor grafiki, np. Paint	II.3a, II.3b, II.4	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać z rastrowego edytora grafiki; • zadawać z góry wymagany rozmiar rysunku w edytorze grafiki; • wykonywać rysunek w powiększeniu metodą edycji pojedynczych pikseli; • zamieniać oryginalną ikonę pliku na własną, a następnie przywracać ikonę oryginalną; • rozróżniać ikony aplikacji, dokumentu i skrótu i wyjaśnić ich różnice funkcjonalne; • wyjaśnić znaczenie rozszerzenia jako identyfikatora pliku i powiązanie pliku z aplikacją za pomocą rozszerzenia. 	Edytor grafiki (np. Paint, Draw)
21	Scratch – co to jest?	Instalacja programu Scratch, zakładanie konta użytkownika	III.2c, V.2	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • zainstalować program Scratch; • założyć konto użytkownika na stronie internetowej tego programu; • wybrać polską wersję językową programu. 	Przeglądarka internetowa (np. Google Chrome, Mozilla Firefox), program Scratch w wersji online lub offline

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Realizacja podstawy programowej	Osiągnięcia uczniów	Używane aplikacje
22	Scratch – duszki i skrypty	Przeglądanie przykładowego projektu i korzystanie z edytora obrazów w Scratchu	I.1b, I.2a, II.3a	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • otwierać i analizować gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch; • korzystać z zasobów programu; • odczytywać proste skrypty zbudowane z bloków; • znajdować podstawowe bloki z grup Kontrola, Wyrażenia i Ruch; • tworzyć tło sceny. 	Przeglądarka internetowa (np. Google Chrome, Mozilla Firefox), program Scratch w wersji online lub offline
23	Scratch – teksty i dźwięki	Budowanie projektu z dźwiękiem w Scratchu	I.1b, I.2a, II.1a, II.2, II.4	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • tworzyć własny projekt w Scratchu; • nagrywać za pomocą mikrofonu dźwięki wykorzystywane w projekcie; • używać bloków z grup Dźwięk, Czujniki i Wygląd; • używać skryptów zielonej flagi; • zapisywać gotowy projekt na dysku; • udostępniać swój projekt w serwisie Scratcha. 	Przeglądarka internetowa (np. Google Chrome, Mozilla Firefox), program Scratch w wersji online lub offline
24	Scratch – rysuj z Mruczkiem	Rysowanie kolorowym pisakiem na scenie w programie Scratch	II.1a, II.2, III.2c	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • rysować na ekranie, używając bloków z grupy Pisak; • zmieniać kolor i odcień koloru pisaka; • ustawiać rozmiar pisaka; • rysować na scenie, wykorzystując ruch duszka; • korzystać z bloku powtarzanie; • wykorzystywać zdarzenia naciśnięcia wybranego klawisza; • eksperymentować, wybierając różne odcienie pisaka. 	Przeglądarka internetowa (np. Google Chrome, Mozilla Firefox), program Scratch w wersji online lub offline

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Realizacja podstawy programowej	Osiągnięcia uczniów	Używane aplikacje
25	Liczby w komórkach	Wprowadzanie i analiza danych – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel	II.3c, II.4, III.2a, III.2d	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> korzystać w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego; odczytywać adres komórki arkusza; wpisywać tekst i liczby do arkusza, formatować dane, zaznaczać je, edytować, konstruować tabele z danymi; dopasowywać rozmiar kolumny tabeli do wpisanego tekstu; analizować proste dane na podstawie wykresu. 	Arkusz kalkulacyjny (np. Excel, Calc)
26	Kolorowe słupki	Pierwsze wykresy w arkuszu – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel	II.3c, II.4, III.2a	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> korzystać w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego; tworzyć pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres słupkowy, opisywać go w arkuszu, formatować i przekształcać, zmieniać nazwę arkusza; analizować dane na podstawie wykresu słupkowego. 	Arkusz kalkulacyjny (np. Excel, Calc)
27	Czy masz arkusz kalkulacyjny?	Nie tylko Excel – arkusz kalkulacyjny Apache OpenOffice Calc	II.3c, II.4, III.1b, V.2	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> korzystać w podstawowym zakresie z programu AOO Calc; radzić sobie w środowisku nowego oprogramowania, czytać komunikaty programu i korzystać z wbudowanej pomocy; zapisywać pliki arkusza w dwóch formatach (ods i xls); formatować komórki arkusza, tworząc kratkę; sprawnie korzystać z poleceń Kopiauj i Wklej. 	Arkusz kalkulacyjny Calc

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Realizacja podstawy programowej	Osiągnięcia uczniów	Używane aplikacje
28	A ty rośniesz...	Tworzenie wykresu kolumnowego, analiza wyników – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel	I.2a, II.3c, II.4, III.1b, III.2d	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego; • wpisywać tekst i liczby do arkusza, formatować dane, zaznaczać je, edytować, konstruować tabele z danymi; • korzystać z funkcji Autosumowania; • tworzyć pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres kolumnowy, opisywać go w arkuszu i modyfikować; • analizować dane na podstawie wykresu kolumnowego. 	Arkusz kalkulacyjny (np. Excel, Calc)
29	Matematyka z komputerem	Tworzenie formuł – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel	I.2a, II.3c, II.4, III.2a, III.2d	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego; • używać arkusza do rozwiązywania zadań rachunkowych; • tworzyć proste formuły w arkuszu. 	Arkusz kalkulacyjny (np. Excel, Calc)
30	O czym mówią dane?	Porządkowanie danych w tabelach i na wykresach – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel	II.3c, II.4, III.1b, III.2d	Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • korzystać w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego; • wpisywać tekst i liczby do arkusza, formatować dane, zaznaczać je, edytować, konstruować tabele z danymi; • sortować dane w arkuszu; • tworzyć pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres kołowy, opisywać go w arkuszu; • analizować dane na podstawie wykresu kołowego. 	Arkusz kalkulacyjny (np. Excel, Calc)