

Opis założonych osiągnięć ucznia po klasie I

Spis treści

1.	Osiągnięcia wychowawcze:	2
2.	Podstawowe zasady posługiwania się komputerem i programem komputerowym	3
3.	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych	4
4.	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu komputerowego – środowiska programowania	5
5.	Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie rysunku w edytorze grafiki	6
6.	Stosowanie programów komputerowych do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera z innych obszarów edukacji	7

1. Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- przestrzega dyscypliny na zajęciach, w tym zasad bezpiecznej pracy przy komputerze;
- dba o porządek na stanowisku komputerowym;
- stosuje zasady zdrowej pracy przy komputerze, w tym planuje przerwy w pracy i rekreację na świeżym powietrzu;
- szanuje pracę innych;
- uświadamia sobie nierzeczywistość świata, który jest przedstawiany w grach komputerowych;
- korzysta z gier komputerowych przeznaczonych dla dzieci;
- potrafi w stopniu podstawowym wykorzystać oprogramowanie edukacyjne do utrwalania wiedzy z różnych dziedzin;
- słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia;
- potrafi współpracować w grupie.

2. Podstawowe zasady posługiwania się komputerem i programem komputerowym	
Osiągnięcia podstawowe	Osiągnięcia ponadpodstawowe
Uczeń:	Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> zna i stosuje kilka podstawowych zasad zachowania się w pracowni komputerowej oraz przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze (m.in. zakaz wnoszenia i spożywania napojów i posiłków przy komputerze, nakaz robienia przerw w pracy i wyjścia na świeże powietrze); 	<ul style="list-style-type: none"> potrafi podać przykłady skutków nieprzestrzegania zasad prawidłowego zachowania się w pracowni komputerowej oraz niestosowania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze; opowiada własnymi słowami, jakie warunki sprzyjają uzależnieniu się od komputera i jak zapobiegać takiemu uzależnieniu;
<ul style="list-style-type: none"> posługuje się myszą komputerową i klawiaturą, pracując własnym tempem; 	<ul style="list-style-type: none"> sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą;
<ul style="list-style-type: none"> potrafi uruchomić program w jeden sposób, np. klikając ikonę programu na pulpicie; 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia dwa sposoby uruchamiania programów: z ikony na pulpicie, z wykazu programów w menu Start oraz uruchamia program w wybrany przez siebie sposób;
<ul style="list-style-type: none"> wie, że program komputerowy uruchamia się w oknie; z pomocą nauczyciela wybiera opcje menu oraz przyciski na pasku narzędzi potrzebne do wykonania ćwiczenia; 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie wybiera opcje menu oraz przyciski na pasku narzędzi potrzebne do wykonania ćwiczenia;
<ul style="list-style-type: none"> potrafi utworzyć prosty dokument komputerowy (m.in. rysunek) i wykonać na nim proste operacje; z pomocą nauczyciela otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w folderze domyślnym i modyfikuje go według poleceń z podręcznika lub podanych przez nauczyciela; 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie tworzy proste dokumenty komputerowe i wykonuje na nich podstawowe operacje; samodzielnie otwiera istniejące pliki z folderu domyślnego;
<ul style="list-style-type: none"> korzysta z wybranych gier edukacyjnych, rozwijając umiejętności manualne i zdobywając określoną wiedzę; wie, że gry mogą bawić i uczyć, ale również zdaje sobie sprawę z zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier. 	<ul style="list-style-type: none"> potrafi podać kilka przykładów gier edukacyjnych przeznaczonych dla dzieci; podaje przykłady zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier (wielokrotne życie, przemoc, elementy okrucieństwa).

3. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych

Osiągnięcia podstawowe	Osiągnięcia ponadpodstawowe
Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela potrafi zanalizować przykładowy problem i poszukać rozwiązania; układa w logicznym porządku obrazki przedstawiające np. codzienne czynności; układa polecenia (np. idź do przodu, obróć się w lewo, obróć się w prawo), a następnie (częściowo z pomocą nauczyciela) sekwencje tych poleceń, np. przejścia po labiryncie zbudowanym na podłodze do określonego miejsca, dojścia z klasy do drzwi wyjściowych szkoły, dojścia z domu do szkoły. 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> potrafi samodzielnie określić problem, szuka rozwiązania przykładowego problemu, potrafi przygotować odpowiednie pomoce dydaktyczne umożliwiające pokazanie rozwiązania problemu; tworzy samodzielnie polecenia i sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu.

4. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu komputerowego – środowiska programowania

Osiągnięcia podstawowe	Osiągnięcia ponadpodstawowe
Uczeń:	Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • posługuje się w stopniu podstawowym programem edukacyjnym (dostosowanym do jego wieku) w celu rozwiązywania konkretnych ćwiczeń (czasem z pomocą nauczyciela); 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie odszukuje przedmioty w bankach przedmiotów potrzebne do rozwiązania zadania;
<ul style="list-style-type: none"> • buduje scenę w programie Baltie, korzystając z trybu Budowanie: umieszcza przedmioty na scenie, kopiuje, zastępuje i usuwa przedmioty; • wie, jak wyczyścić całą scenę; • z pomocą nauczyciela otwiera scenę zapisaną w pliku; uzupełnia i modyfikuje scenę; • układa na scenie przedmioty (obrazki, cyfry, litery) w logicznym porządku określonym w warunkach zadania; • porządkuje przedmioty (od najmniejszego do największego i odwrotnie); • kontynuuje regularny wzór (np. szlaczek); • korzystając z programu Baltie, wykonuje działania matematyczne, np. dodawanie, odejmowanie; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak wyczyścić scenę w programie Baltie, korzystając z opcji menu; • samodzielnie otwiera scenę zapisaną w pliku; uzupełnia i modyfikuje scenę; • potrafi samodzielnie zauważyć logiczny porządek, w jakim powinny być ułożone przedmioty na scenie; • tworzy sceny według własnych pomysłów; • potrafi samodzielnie ułożyć zadanie podobne do podane w materiale ćwiczeniowym;
<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów, np. porównuje liczby elementów zbiorów, szuka najmniejszego i największego elementu zbioru, porządkuje elementy zbioru (liczby, litery, wyrazy). 	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązuje trudniejsze zadania prowadzące do okrywania algorytmów; próbuje np. opowiedzieć, w jaki sposób zostały uporządkowane przedmioty na scenie, jak odkrył, który element jest najmniejszy.

5. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie rysunku w edytorze grafiki

Osiągnięcia podstawowe	Osiągnięcia ponadpodstawowe
Uczeń:	Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> na podstawie wzorcowego rysunku lub treści ćwiczenia potrafi utworzyć prosty rysunek w edytorze grafiki lub zmodyfikować istniejący; potrafi skorzystać z kilku wybranych narzędzi malarskich, m.in. rysowanie ołówkiem, malowanie pędzlem, wypełnianie kolorem obszarów zamkniętych, usuwanie fragmentu rysunku gumką; potrafi kolorować rysunki, używając palety kolorów, w tym wypełniać kolorem obszary zamknięte; zaznacza i usuwa fragmenty rysunków; 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy rysunki w edytorze grafiki według własnego pomysłu, używając wybranych narzędzi malarskich; bierze udział w konkursach plastycznych dla dzieci;
<ul style="list-style-type: none"> wprowadza krótki (jednowyrazowy) napis do pola tekstowego w obszarze rysunku; wie, jak uzyskać wielkie litery i polskie litery ze znakami diakrytycznymi oraz zmienić parametry czcionki (niektóre ćwiczenia wykonuje z pomocą nauczyciela). 	<ul style="list-style-type: none"> potrafi wprowadzić napis (kilkuwyrazowy) do pola tekstowego; samodzielnie korzysta z paska narzędzi tekstowych w celu zmiany parametrów czcionki.

6. Stosowanie programów komputerowych do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera z innych obszarów edukacji		
Osiągnięcia podstawowe	Osiągnięcia ponadpodstawowe	Obszar edukacji
Uczeń:	Uczeń:	
<ul style="list-style-type: none"> potrafi tworzyć proste rysunki z wykorzystaniem technologii informacyjnej (tu: edytora grafiki), stosując komputerowe narzędzia malarskie; dobiera kolory, wielkość, układ rysunku; 	<ul style="list-style-type: none"> potrafi przedstawić, za pomocą prostych rysunków tworzonych w edytorze grafiki, różne sytuacje (realne lub fantastyczne) inspirowane wierszem lub wyobraźnią (każdy uczeń na swój sposób); 	Edukacja plastyczna
<ul style="list-style-type: none"> korzystając z programu edukacyjnego oraz z przygotowanych plików, potrafi wykonywać proste ćwiczenia, w których rozwiązuje zadania matematyczne i utrwała wybrane treści z edukacji matematycznej – czasem z pomocą nauczyciela; korzystając z komputerowego kalendarza, potrafi wykonywać obliczenia związane z czasem; 	<ul style="list-style-type: none"> potrafi zastosować zdobyte umiejętności posługiwania się programami użytkowymi do wykonywania prostych ćwiczeń matematycznych; korzystając z programu edukacyjnego lub edytora grafiki oraz z przygotowanych plików, potrafi wykonywać ćwiczenia, w których rozwiązuje zadania matematyczne i utrwała wybrane treści z edukacji matematycznej; 	Edukacja matematyczna
<ul style="list-style-type: none"> korzystając z programu edukacyjnego i edytora grafiki (narzędzie Tekst) oraz przygotowanych plików, potrafi wykonywać proste ćwiczenia, w których utrwała wybrane treści z edukacji polonistycznej – czasem z pomocą nauczyciela; 	<ul style="list-style-type: none"> potrafi zastosować poznane zasady wprowadzania tekstu do pola tekstowego w edytorze grafiki do wykonywania ćwiczeń z zakresu edukacji polonistycznej; 	Edukacja polonistyczna

<ul style="list-style-type: none"> • korzystając z edytora grafiki, potrafi przygotować proste rysunki, np. roślin, zwierząt, utrwalając w ten sposób treści z edukacji przyrodniczej; • korzystając z edytora grafiki, potrafi przygotować (lub modyfikować istniejące) proste tematyczne rysunki, utrwalając w ten sposób treści z edukacji zdrowotnej; 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi samodzielnie zaprojektować i wykonać rysunek na określony temat z edukacji przyrodniczej; • dyskutuje na temat zasad zdrowej pracy przy komputerze oraz czynników sprzyjających uzależnieniu się od komputera; • potrafi zastosować zdobyte umiejętności posługiwania się edytorem grafiki w celu przygotowywania rysunków związanych ze zdrową pracą przy komputerze; 	<p>Edukacja przyrodnicza</p>
<ul style="list-style-type: none"> • korzystając z edytora grafiki, potrafi przygotować proste tematyczne rysunki, utrwalając w ten sposób treści z edukacji społecznej. 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi samodzielnie zaprojektować i wykonać rysunek na określony temat z edukacji społecznej. 	<p>Edukacja społeczna</p>