

# Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa I

## Opis założonych osiągnięć ucznia po klasie I

**Grażyna Koba**

### 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.

<b>2. Podstawowe zasady posługiwania się komputerem i programem komputerowym</b>	
<b>Osiągnięcia podstawowe</b>	<b>Osiągnięcia ponadpodstawowe</b>
<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>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);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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;</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>posługuje się myszą komputerową i klawiaturą, pracując własnym tempem;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą;</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi uruchomić program w jeden sposób, np. klikając ikonę programu na pulpicie;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia dwa sposoby uruchamiania programów: z ikony na pulpicie, z wykazu programów w menu <b>Start</b> oraz uruchamia program w wybrany przez siebie sposób;</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>wie, że program komputerowy uruchamia się w oknie;</li> <li>z pomocą nauczyciela wybiera opcje menu oraz przyciski na pasku narzędzi potrzebne do wykonania ćwiczenia;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie wybiera opcje menu oraz przyciski na pasku narzędzi potrzebne do wykonania ćwiczenia;</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi utworzyć prosty dokument komputerowy (m.in. rysunek) i wykonać na nim proste operacje;</li> <li>z pomocą nauczyciela otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w folderze domyślnym i modyfikuje go według poleceń z podręcznika lub podanych przez nauczyciela;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie tworzy proste dokumenty komputerowe i wykonuje na nich podstawowe operacje;</li> <li>samodzielnie otwiera istniejące pliki z folderu domyślnego;</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z wybranych gier edukacyjnych, rozwijając umiejętności manualne i zdobywając określoną wiedzę;</li> <li>wie, że gry mogą bawić i uczyć, ale również zdaje sobie sprawę z zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi podać kilka przykładów gier edukacyjnych przeznaczonych dla dzieci;</li> <li>podaje przykłady zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier (wielokrotne życie, przemoc, elementy okrucieństwa).</li> </ul>

<b>3. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych</b>	
<b>Osiągnięcia podstawowe</b>	<b>Osiągnięcia ponadpodstawowe</b>
<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>z pomocą nauczyciela potrafi zanalizować przykładowy problem i poszukać rozwiązania;</li> <li>układa w logicznym porządku obrazki przedstawiające np. codzienne czynności;</li> <li>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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi samodzielnie określić problem,</li> <li>szuka rozwiązania przykładowego problemu,</li> <li>potrafi przygotować odpowiednie pomoce dydaktyczne umożliwiające pokazanie rozwiązania problemu;</li> <li>tworzy samodzielnie polecenia i sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu.</li> </ul>

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

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

<b>5. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie rysunku w edytorze grafiki</b>	
<b>Osiągnięcia podstawowe</b>	<b>Osiągnięcia ponadpodstawowe</b>
<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>na podstawie wzorcowego rysunku lub treści ćwiczenia potrafi utworzyć prosty rysunek w edytorze grafiki lub zmodyfikować istniejący;</li> <li>potrafi skorzystać z kilku wybranych narzędzi malarskich, m.in. rysowanie ołówkiem, malowanie pędzlem, wypełnianie kolorem obszarów zamkniętych, usuwanie fragmentu rysunku gumką;</li> <li>potrafi kolorować rysunki, używając palety kolorów, w tym wypełniać kolorem obszary zamknięte;</li> <li>zaznacza i usuwa fragmenty rysunków;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy rysunki w edytorze grafiki według własnego pomysłu, używając wybranych narzędzi malarskich;</li> <li>bierze udział w konkursach plastycznych dla dzieci;</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>wprowadza krótki (jednowyrazowy) napis do pola tekstowego w obszarze rysunku;</li> <li>wie, jak uzyskać wielkie litery i polskie litery ze znakami diakrytycznymi oraz zmienić parametry czcionki (niektóre ćwiczenia wykonuje z pomocą nauczyciela).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi wprowadzić napis (kilkuwyrazowy) do pola tekstowego;</li> <li>samodzielnie korzysta z paska narzędzi tekstowych w celu zmiany parametrów czcionki.</li> </ul>

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

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