

Wymagania edukacyjne – edukacja informatyczna klasa I

Nr bloku	Tytuł bloku	Tematyka	Edukacja	Wymagania edukacyjne		Wymagania szczegółowe podstawy programowej
				Podstawowe Uczeń:	Rozszerzone Uczeń:	
1	Idę do szkoły	Dzień 1. Powitanie szkoły	techniczna i informatyczna (informatyka)	– zna i rozumie regulamin pracowni komputerowej, – przyjmuje prawidłową postawę ciała przy komputerze, – nazywa elementy zestawu komputerowego, – wie, czym różni się laptop, tablet, smartfon i komputer stacjonarny, – wie, jak prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer oraz uruchomić multibook, – ocenia zachowania w pracowni komputerowej – właściwe i niewłaściwe, – koloruje wybrane elementy według własnego pomysłu		9.1.e, 9.1.g, 9.1.i
2	Jestem uczniem, jestem uczennicą	Dzień 4. Moi koledzy i moje koleżanki. Nasze zainteresowania.	techniczna i informatyczna (informatyka)	– nazywa elementy zestawu komputerowego, – wie, do czego służy mysz komputerowa, – potrafi posługiwać się myszą komputerową, – potrafi przeciągać (przenosić) wybrane		9.1.e, 9.1.g, 9.2.c

				elementy na ekranie monitora metodą złap, przesun i upuść,		
3	Wspominam wakacje	Dzień 4. Ulubione miejsca wypoczynku	techniczna i informatyczna (informatyka)	– posługuje się myszą komputerową, – zna nazwy elementów zestawu komputerowego, – przeciąga / dopasowuje elementy, – nazywa urządzenia elektroniczne, – układa puzzle, – ustala kolejność wykonywania czynności		9.1.g
4	Mój mały świat	Dzień 2. Domowe obowiązki	techniczna i informatyczna (informatyka)	– wykonuje proste instrukcje słowne, – tworzy proste instrukcje rysunkowe, – rozumie, czym jest algorytm,		9.1.i, 9.2.a, 9.2.d
5	Smacznie i zdrowo	Dzień 1. Jesień na straganie	techniczna i informatyczna (informatyka)	– rozpoznaje ikonę programu Paint i uruchamia go, – poznaje budowę okna edytora grafiki Paint, – korzysta z palety kolorów i narzędzia Wypełnij, – doskonali umiejętność posługiwania się myszą komputerową, – wykonuje zadanie według podanej instrukcji,		9.1.e, 9.1.g, 9.2.c

6	Opadają liście	Dzień 4. Dbam o mój świat Dzień 9. Prognoza pogody	techniczna i informatyczna (informatyka)	– poznaje narzędzia: Ołówek, Pędzle, Linia, – poznaje sposób cofania czynności wykonanych w programie Paint, – doskonali umiejętność korzystania z narzędzia Wypełnij oraz cofania czynności, – doskonali umiejętność posługiwania się myszą komputerową, – wykonuje zadania zgodnie z podaną instrukcją, – tworzy obrazek według własnego pomysłu, – uczy się rysować prostokąt i linię,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.i
7	Domowe pielesze	Dzień 2. Domy marzeń	techniczna i informatyczna (informatyka)	– wie, do czego służą komputery, – zna nazwy urządzeń, które wchodzi w skład zestawu komputerowego, – współpracuje w grupie		9.1.e, 9.1.g, 9.1.i, 9.2.b, 9.2.h
9	Kocie życie	Dzień 1. Kot – mój przyjaciel	techniczna i informatyczna (informatyka)	– poznaje budowę i zastosowanie klawiatury, – zapisuje proste litery i wyrazy z użyciem klawiatury, – poznaje i wykorzystuje funkcję klawisza Backspace do usuwania liter, – doskonali umiejętność korzystania z podanej instrukcji,		9.1.g, 9.2.a, 9.2.c, 9.2.k

10	Polska – nasz kraj	Dzień 1. Polska – moja ojczyzna	techniczna i informatyczna (informatyka)	– wykorzystuje poznane narzędzia programu Paint: Wypełnij, Ołówek, Pędzle, Gumka, Linia, Kształty, do tworzenia obrazków, – zapisuje wyrazy przy użyciu klawiatury, – doskonali umiejętność posługiwania się myszą komputerową, – przenosi elementy z wykorzystaniem metody złap, przesun i upuść, – doskonali umiejętność korzystania z instrukcji,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.i, 9.2.k
12	Jestem dzieckiem	Dzień 3. Moje marzenia	techniczna i informatyczna (informatyka)	– kształtuje umiejętność sterowania obiektem na ekranie, – doskonali umiejętność korzystania z myszy komputerowej i klawiatury, – utrwala kierunki: góra – dół, prawa – lewa, przód – tył, – doskonali umiejętność pracy z instrukcją ustną, – rozwija myślenie logiczne,		9.1.i, 9.2.a, 9.2.c, 9.2.g, 9.2.i
		Wiem, umiem, rozumiem – 3	techniczna i informatyczna (informatyka)	– doskonali umiejętność tworzenia i rozumienia instrukcji, – rozumie, że instrukcje mogą być przekazywane na różne sposoby, – doskonali umiejętność orientowania się w przestrzeni, – tworzy proste instrukcje – słowne i obrazkowe,		9.1.i, 9.2.a, 9.2.d,

14	Co można poczuć?	Dzień 1. Jak oswoić strach?	techniczna i informatyczna (informatyka)	– poznaje pojęcia: kod, koder, – doskonalili umiejętność korzystania z myszy i klawiatury komputerowej, – rozumie, że kody / instrukcje można tworzyć za pomocą różnych symboli, – utrwała kierunki: góra – dół, prawa – lewa, – uczy się odczytywać zakodowane instrukcje, – układa proste kody przy pomocy symboli i strzałek,		9.1.i, 9.2.a, 9.2.c, 9.2.d
15	Iglaste pudełko	Dzień 1. Pachnące drzewa	techniczna i informatyczna (informatyka)	– doskonalili umiejętność wykonywania poleceń zgodnie z instrukcją, – doskonalili umiejętność posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową, – rozmieszcza elementy według instrukcji, – wykonuje rysunek na podstawie instrukcji, – ćwiczy uważne słuchanie,		9.2.a, 9.2.c
17	Oczekiwanie na święta	Dzień 3. Być jak Święty Mikołaj	techniczna i informatyczna (informatyka)	– poznaje pojęcia Pulpit i plik, – uczy się zapisywać plik, – doskonalili umiejętność rysowania w programie Paint,		9.1.e, 9.2.a, 9.2.c
18	Czas	Dzień 1. A czas płynie...	techniczna i informatyczna (informatyka)	– poznaje funkcje klawiszy Spacja i Shift, – doskonalili umiejętność posługiwania się klawiaturą, – wykonuje zadania zgodnie z podaną instrukcją,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.k

19	Dawniej i dziś	Dzień 4. Czego nauczyli mnie babcia i dziadek?	techniczna i informatyczna (informatyka)	– doskonalili sprawność posługiwania się myszą komputerową oraz klawiaturą, – ćwiczy sprawność wpisywania tekstów z użyciem klawiatury, – wykonuje zadania zgodnie z podaną instrukcją, – tworzy komiks według własnego pomysłu,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.e, 9.2.k
20	Zimowy czas	Dzień 1. Zima wokół nas	techniczna i informatyczna (informatyka)	– wykorzystuje poznane narzędzia programu Paint do tworzenia obrazka, – doskonalili sprawność posługiwania się myszą komputerową, – doskonalili umiejętności posługiwania się myszą metodą złap, przesun i upuść, – ćwiczy zapisywanie pliku, – wykonuje zadania zgodnie z podanymi instrukcjami, – tworzy rysunek zgodnie z instrukcją, – rozwija umiejętność współpracy,		9.1.g, 9.1.i, 9.2.c
21	Zima i zwierzęta	Dzień 2. Ptaki zimą	techniczna i informatyczna (informatyka)	– doskonalili umiejętności kodowania, – odczytuje kody, – układa proste kody zapisane za pomocą strzałek, – doskonalili umiejętności posługiwania się myszą i klawiaturą, – rozwija myślenie logiczne, – współpracuje w grupie i w parze,		9.1.e, 9.1.i, 9.2.a, 9.2.c, 9.2.i

22	Tajemnice nieba	Dzień 1. Niebo nocą	techniczna i informatyczna (informatyka)	– doskonalili umiejętności zapisywania kodów za pomocą strzałek i ich odczytywania, – uczy się skracać kody, – doskonalili umiejętność posługiwania się myszą i klawiaturą, – rozwija myślenie logiczne, – współpracuje w grupie i w parze,		9.1.g, 9.2.a, 9.2.c, 9.2.g, 9.2.h
23	Światło i cień	Dzień 1. Film	techniczna i informatyczna (informatyka)	– rozumie pojęcie internet, – wypowiada się na temat tego, do czego służy internet, – zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu, – redaguje zalecenia dotyczące zachowań pożądanych w sieci. – projektuje ikonę symbolizującą zasadę korzystania z internetu,		9.1.g, 9.1.h, 9.2.c
25	W oczekiwaniu na wiosnę	Dzień 2. Co łączy żuka, żurawia i jeża?	techniczna i informatyczna (informatyka)	– zna jedno z zastosowań klawisza Alt na klawiaturze, – potrafi pisać literę ż, Ż na klawiaturze, – doskonalili umiejętności posługiwania się klawiaturą i myszą komputerową, – rozwija umiejętność pisania liter i wyrazów we wskazanym programie, – doskonalili umiejętności korzystania z podanej instrukcji,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.k

26	Świat budzi się do życia	Dzień 4. Zwiastuny wiosny	techniczna i informatyczna (informatyka)	– zna zastosowanie klawisza Enter na klawiaturze i kolejne zastosowanie klawisza Alt, – potrafi pisać litery ę, ą na klawiaturze, – doskonali umiejętności posługiwania się klawiaturą i myszą komputerową, – rozwija umiejętność pisania liter i wyrazów we wskazanym programie, – doskonali umiejętności korzystania z podanej instrukcji,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.k
27	Co lubimy?	Dzień 3. Szukamy kapelusza	techniczna i informatyczna (informatyka)	– rozumie pojęcie higiena cyfrowa, zna zasady postępowania zgodnie z zasadą higieny cyfrowej, wie, dlaczego należy ograniczać czas przed ekranem, – wypowiada się na temat zasad obowiązujących w domu, – doskonali korzystanie z myszy i klawiatury komputerowej. – rozwija logiczne myślenie poprzez proste gry komputerowe oraz analogowe,		9.1.e, 9.1.g, 9.2.c, 9.2.k
28	Wielkanoc	Dzień 2. Kraszanki, pisanki (dzień bez podręcznika)	techniczna i informatyczna (informatyka)	– wybiera i korzysta z narzędzi programu Paint: pędzel, ołówek, linia, gumka, wypełnianie kolorem, kształty, aerograf, – dobiera narzędzia programu Paint do potrzeb, – potrafi zapisać swoją pracę na komputerze, – sprawnie posługuje się myszką komputerową, – wykonuje zadania zgodnie z instrukcją,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.j, 9.2.k

29	Wieś, miasto, miasteczko	Dzień 4. Na pocztę	techniczna i informatyczna (informatyka)	– potrafi zapisać znaki !, ? za pomocą klawiatury, – ćwiczy pisanie przy użyciu klawiatury komputerowej, – doskonalą umiejętność korzystania z klawiatury i myszki komputerowej, – doskonalą umiejętność korzystania z instrukcji i czytania,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.k
30	Przyjaciele Ziemi	Dzień 2. Dzień Ziemi	techniczna i informatyczna (informatyka)	– zna narzędzia programu Paint oraz ich zastosowanie, – wyszukuje różnice na obrazkach, – wykorzystuje program graficzny i jego narzędzia do stworzenia własnego obrazka lub wykonania zadania, – potrafi zapisać swoją pracę w komputerze,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.k
31	Polska i Europa	Dzień 3. W Warszawie (dzień bez podręcznika)	techniczna i informatyczna (informatyka)	– wie, do czego służą roboty i gdzie można je spotkać, – wypowiada się na temat roli człowieka i robotów w życiu, – potrafi zakodować obrazek korzystając ze współrzędnych, – korzysta z wybranych narzędzi programu Paint do wykonania zadania,		9.1.g, 9.2.a, 9.2.c, 9.2.g, 9.2.k
33	Na łące	Dzień 3. Kwietna łąka	techniczna i informatyczna (informatyka)	– rozumie, czym jest programowanie i że służą do tego różne programy, – wie, czym jest Scratch, – potrafi napisać prosty program w Scratchu, korzystając ze wskazówek,		9.1.g, 9.2.a, 9.2.c

34	Rodzina i przyjaciele	Dzień 3. Przyjaźń w konarach drzew	techniczna i informatyczna (informatyka)	– wie, jak w programie Scratch zmienić tło i duszka, – rozumie, czym jest pętla w programowaniu, – potrafi napisać prosty program w Scratchu, korzystając ze wskazówek,		9.1.g, 9.2.a, 9.2.c
35	W świecie dzieci	Dzień 2. Lubię czytać (dzień bez podręcznika)	techniczna i informatyczna (informatyka)	– wie, jak bezpiecznie korzystać z technologii cyfrowej, – rozumie, że urządzenia cyfrowe mogą służyć zarówno nauce, jak i zabawie, podaje przykłady, – zna urządzenia elektroniczne i wie, do czego się je wykorzystuje, – rozwiązuje łamigłówki i wykonuje zadania korzystając z instrukcji,		9.1.e, 9.1.g, 9.1.h, 9.2.c, 9.2.k
36	Ale to ciekawe	Dzień 2. Lubimy dinozaury	techniczna i informatyczna (informatyka)	– wie, że technologię cyfrową można wykorzystać do nauki i zabawy, – wykorzystuje program Paint i poznane narzędzia do wykonania zadania, – doskonali umiejętność pisania na klawiaturze, – rozwiązuje łamigłówki i wykonuje zadania korzystając z instrukcji,		9.1.e, 9.1.g, 9.2.c, 9.2.k
37	Wakacje tuż-tuż	Dzień 1. Wyjazd na wakacje (dzień bez podręcznika)	techniczna i informatyczna (informatyka)	– wie, że technologię cyfrową można wykorzystać do nauki i zabawy, – wykorzystuje program Paint i poznane narzędzia do wykonania zadania, – doskonali umiejętność pisania na klawiaturze, – rozwiązuje łamigłówki i wykonuje zadania korzystając z instrukcji,		9.1.e, 9.1.g, 9.2.c, 9.2.k