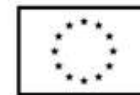




Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny

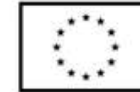


# **ROZWIJAMY KOMPETENCJE KLUCZOWE UCZNIÓW W SZKOLE PODSTAWOWEJ W GRABICACH**

**„Dotrzymuj kroku” - grupa VII**



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



#### **ZAŁOŻENIA DYDAKTYCZNO-WYCHOWAWCZE I ORGANIZACYJNE:**

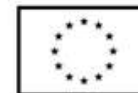
Program przeznaczony jest dla uczniów klasy 6 szkoły podstawowej. Przewiduje podniesienie u uczniów kompetencji matematycznych, równocześnie wspomaga realizację umiejętności zawartych w podstawie programowej.

#### **Ogólne założenia programu:**

- podniesienie kompetencji matematycznych,
- wspieranie realizacji podstawy programowej,
- dobre opanowanie umiejętności liczenia,
- przekazywanie komunikatów stosując język matematyczny,
- poznanie podstawowych elementów myślenia matematycznego .
- wykształcenie umiejętności planowania działania i przewidywania skutków tego działania.

#### **CELE EDUKACYJNE:**

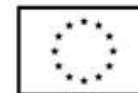
- Wykształcenie umiejętności projektowania obliczeń i ich wykonywania.
- Wykształcenie umiejętności budowania modeli matematycznych dla różnorodnych sytuacji z życia codziennego oraz ich wykorzystania do rozwiązywania problemów praktycznych.
- Nabycie umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy matematycznej.
- Wdrażanie do wytrwałości i samodzielnego rozwiązywania problemów.



Tematy zajęć
1. Diagnoza wstępna - sprawdzenie wiedzy i umiejętności uczniów
2. Działania na liczbach dodatnich i ujemnych.
3. Działania na liczbach dodatnich i ujemnych.
4. Dodawanie liczb całkowitych.
5. Odejmowanie liczb całkowitych.
6. Mnożenie liczb całkowitych.
7. Mnożenie liczb całkowitych.
8. Dzielenie liczb całkowitych.
9. Dzielenie liczb całkowitych.
10. Liczby naturalne.
11. Działania na liczbach naturalnych.
12. Dzielniki i wielokrotności.
13. Największy wspólny dzielnik, najmniejsza wspólna wielokrotność, nww i nwd.
14. Ułamki zwykłe i dziesiętne.
15. Dodawanie i odejmowanie ułamków dodatnich i ujemnych.
16. Dodawanie i odejmowanie ułamków dodatnich i ujemnych.
17. Diagnoza sprawdzenie wiedzy i umiejętności uczniów
18. Mnożenie i dzielenie ułamków dodatnich i ujemnych.
19. Mnożenie pisemne.
20. Dzielenie pisemne.



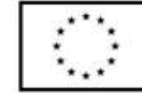
Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



- |   |
|---|
| 21. Zaokrąglanie ułamków dziesiętnych.                  |
| 22. Ułamki okresowe.                                    |
| 23. Obliczanie ułamka liczby.                           |
| 24. Obliczanie ułamka liczby.                           |
| 25. Kolejność wykonywania działań.                      |
| 26. Kolejność wykonywania działań.                      |
| 27. Okrąg i koło. Odległość punktu od prostej.          |
| 28. Okrąg i koło. Odległość punktu od prostej.          |
| 29. Rodzaje kątów.                                      |
| 30. Rodzaje trójkątów.                                  |
| 31. Czworokąty.   |
| 32. Pola czworokątów.                                   |
| 33. Równania.   |
| 34. Sprawdzanie czy liczba jest rozwiązaniem równania.  |
| 35. Diagnoza sprawdzenie wiedzy i umiejętności uczniów. |



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



## Szczegółowe cele kształcenia

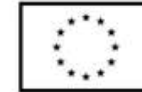
### Wiadomości

Uczeń:

- zna zasady równości szans
- zna regulamin pracowni komputerowej
- zna zasady BHP
- zna podstawowe fakty z historii komputerów
- wie, do czego służy komputer
- zna zasady zrównoważonego rozwoju
- zna pojęcie „system operacyjny”
- omawia budowę komputera
- wymienia i rozróżnia urządzenia wejścia i wyjścia
- zna pojęcie aplikacji komercyjnej i niekomercyjnej
- zna pojęcie pliku i folderu
- zna pojęcie „internet”
- wymienia korzyści płynące z wykorzystania internetu
- wymienia zagrożenia mogące płynąć z korzystania z internetu



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



- zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu
- odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej
- zna zasady wykorzystywania zasobów umieszczonych w Internecie
- zna zastosowanie narzędzi programu Paint
- rozróżnia obrót w pionie od obrotu w poziomie
- zna sposób tworzenia efektu 3D
- zna pojęcie „obraz marynistyczny”
- charakteryzuje cechy obiektów symetrycznych
- omawia etapy powstania śnieżynki
- zna pojęcia „poczta elektroniczna”, „czat”
- omawia reguły tworzenia hasła poczty elektronicznej
- omawia zasady netykiety

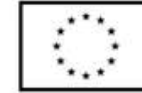
### Umiejętności

Uczeń:

- tworzy folder
- zapisuje pliki



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



- kopiuje pliki
- stosuje się do zasad bezpiecznego surfowania w internecie
- wyszukuje informacje na zadany temat
- korzysta z usług tłumacza Google
- wyszukuje zdjęcia w internecie
- kopiuje materiały znalezione w internecie do pliku tekstowego
- kopiuje i wkleja fragmenty map ze stron internetowych do dokumentu programu Word 2010, korzystając z opcji Zrzut ekranu/Wycinek obrazu
- stosuje narzędzia programu Paint
- przemieszcza się między kilkoma oknami programu Paint
- kopiuje, wkleja oraz obraca elementy w programie Paint
- rysuje sylwetkę statku widocznego od przodu oraz z boku, korzystając m.in. z opcji Krzywa
- wkleja narysowane wcześniej sylwetki statków, tworząc obraz marynistyczny
- obraca wklejone obiekty oraz zmienia ich rozmiary
- tworzy tekst z wykorzystaniem efektu cienia i efektu 3D
- tworzy ilustrację do wiersza (napisanego przez siebie lub z podręcznika)
- korzysta z poczty elektronicznej zgodnie z zasadami etykiety
- tworzy i edytuje kontakty na koncie poczty elektronicznej



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



- tworzy grupy kontaktów na koncie poczty elektronicznej
- rozpoznaje podstawowe emotikony
- dołącza emotikony do wiadomości e-mail
- dołącza załączniki do wiadomości e-mail
- korzysta z wiadomości błyskawicznych (czatu) zgodnie z zasadami netykiety

#### **EWALUACJA PROGRAMU:**

Ewaluacja realizowana będzie podczas trwania projektu. Jako dowód ewaluacji, przeprowadzony zostanie test diagnozujący, test na zakończenie semestru oraz test na zakończenie projektu.

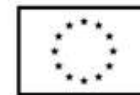
Bieżąca obserwacja dostarczy informacji o najbardziej skutecznych metodach pracy, pozwoli na analizę czasu przeznaczanego na realizację poszczególnych tematów oraz na dostosowanie tempa pracy do aktualnych możliwości i zainteresowań dzieci.

Poziom przyrostu wiedzy uczestników projektu wykaże analiza diagnoz wstępnych, śródrocznych i końcowych.





Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



### Arkusz diagnozy wstępnej w klasie IV

**Za dobrze wykonane zadanie przyznawany jest 1 pkt.**

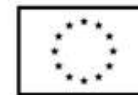
Lp.	Uczeń potrafi:	Pkt.
1.	Otworzyć program lub plik	
2.	Utworzyć swój folder i zapisywać w nim prace	
3.	Sprawnie posługiwać się klawiaturą	
4.	Zaznaczyć, kopiować i wkleić tekst lub jego fragment	
5.	Włożyć i wyjąć płytę CD, uruchomić program	
6.	Stosować poznane skróty klawiszowe	
7.	Stosować poznane narzędzia graficzne	
8.	Zmienić format czcionek	
9.	Zmienić rozmiar strony	
10.	Połączyć tekst z grafiką	
11.	Wpisać adres internetowy	
12.	Szukać informacji w Internecie	

### Arkusz diagnozy po I semestrze w klasie IV

*Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego – Lubuskie 2020*

Za dobrze wykonane zadanie przyznawany jest 1 pkt.

Umiejętności ucznia	Pkt.
<p data-bbox="824 472 904 496">Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="730 544 999 568">• tworzy folder</li><li data-bbox="651 608 1077 632">• zapisuje pliki, kopiuje pliki</li><li data-bbox="439 671 1290 695">• stosuje się do zasad bezpiecznego surfowania w internecie<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="562 735 1167 759">• wyszukuje informacje na zadany temat</li><li data-bbox="607 799 1122 823">• korzysta z usług tłumacza Google</li><li data-bbox="618 863 1111 887">• wyszukuje zdjęcia w internecie</li></ul></li><li data-bbox="416 927 1312 951">• kopiuje materiały znalezione w internecie do pliku tekstowego</li><li data-bbox="125 991 1603 1070">• kopiuje i wkleja fragmenty map ze stron internetowych do dokumentu programu Word 2010, korzystając z opcji Zrzut ekranu/Wycinek obrazu<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="595 1110 1133 1134">• stosuje narzędzia programu Paint</li><li data-bbox="450 1174 1279 1198">• przemieszcza się między kilkoma oknami programu Paint</li><li data-bbox="450 1238 1279 1262">• kopiuje, wkleja oraz obraca elementy w programie Paint</li></ul></li></ul>	



### Arkusz diagnozy na zakończenie roku szkolnego w klasie IV

**Za dobrze wykonane zadanie przyznawany jest 1 pkt.**

Umiejętności ucznia:	Pkt.
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• rysuje sylwetkę statku widocznego od przodu oraz z boku, korzystając m.in. z opcji Krzywa</li><li>• wkleja narysowane wcześniej sylwetki statków, tworząc obraz marynistyczny</li><li>• obraca wklejone obiekty oraz zmienia ich rozmiary</li><li>• tworzy tekst z wykorzystaniem efektu cienia i efektu 3D</li><li>• tworzy ilustrację do wiersza (napisanego przez siebie lub z podręcznika)</li><li>• korzysta z poczty elektronicznej zgodnie z zasadami etykiety</li><li>• tworzy i edytuje kontakty na koncie poczty elektronicznej</li><li>• tworzy grupy kontaktów na koncie poczty elektronicznej</li><li>• rozpoznaje podstawowe emotikony</li><li>• dołącza emotikony do wiadomości e-mail</li><li>• dołącza załączniki do wiadomości e-mail</li><li>• korzysta z wiadomości błyskawicznych (czatu) zgodnie z zasadami netykiety</li></ul>	



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny

