

WYMAGANIA EDUKACYJNE

INFORMATYKA, klasa IV

Nauczenie elementarnych podstaw posługiwania się komputerem nie jest już głównym celem edukacyjnym i zarazem zadaniem dla nauczyciela prowadzącego zajęcia z informatyki – obecnie bardzo ważne jest kształcenie umiejętności rozwiązywania sytuacji problemowych z różnych dziedzin.

Uczniowie posługują się komputerem, rozwijając również umiejętności wyrażania swoich myśli i ich prezentacji, które wykonują indywidualnie lub zespołowo. W sieci poszukują informacji przydatnych w rozwiązywaniu stawianych zadań i problemów. Doceniają rolę współpracy w poszerzaniu swojej wiedzy i rozwoju umiejętności. Postępują odpowiedzialnie i etycznie w środowisku komputerowo-sieciowym¹.

Wyznaczone przez nauczyciela cele szczegółowe zajęć powinny uwzględniać możliwości uczniów, aktualny poziom ich wiedzy i umiejętności oraz ich zainteresowania.

Na zajęciach nauczyciel powinien brać pod uwagę nie tylko wiadomości i umiejętności ucznia, ale także jego wkład pracy, zaangażowanie, przestrzeganie podstawowych przepisów BHP, respektowanie prawa do prywatności danych i informacji oraz prawa do własności intelektualnej².

Na pierwszych zajęciach należy omówić zasady oceniania oraz określić działania, które będą brane pod uwagę, np. ćwiczenia i sprawdziany praktyczne, testy, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, praca domowa, aktywność podczas zajęć, wkład pracy i zaangażowanie, podejmowanie dodatkowych działań związanych z przedmiotem.

Jeśli uczeń jest nieobecny na sprawdzianie z danego działu programowego, ma obowiązek zaliczenia go w terminie uzgodnionym z nauczycielem.

Obowiązująca skala ocen:

celujący	6
bardzo dobry	5
dobry	4
dostateczny	3
dopuszczający	2
niedostateczny	1

Szczegółowe kryteria oceniania dla poszczególnych działów programowych oraz jednostek lekcyjnych

¹ Według nowej podstawy programowej.

² Tamże.

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	niedostateczną
Dział 1. Posługiwanie się komputerem i urządzeniami cyfrowym							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
1.1. Czy komputery są potrzebne? Co nieco o używaniu komputerów na co dzień.	Temat 1. Czy komputery są potrzebne? Co nieco o używaniu komputerów na co dzień.	• charakteryzuje działania i dziedziny, do których wykorzystuje się komputery, • wymienia i wypowiada się na temat urządzeń cyfrowych, m.in. tabletu, smartfona, • rozumie i wyjaśnia, dlaczego do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu, oraz je charakteryzuje, • wymienia i wyjaśnia korzyści, które wynikają z powszechnego stosowania	• wyjaśnia, w jakich dziedzinach i do jakich prac wykorzystuje się komputery, • wymienia urządzenia cyfrowe: tablet, smartfon, • rozumie i wyjaśnia, jakie programy o określonym przeznaczeniu są niezbędne do właściwego działania komputera, • wymienia korzyści, które wynikają z powszechnego stosowania komputerów, • wymienia zawody i podaje przykłady z życia codziennego,	• wie i wyjaśnia, do czego służy komputer, • wymienia urządzenia cyfrowe, np. tablet, smartfon, • rozumie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu, • wie, jakie korzyści wynikają z powszechnego stosowania komputerów, • wymienia zawody i podaje kilka przykładów z życia codziennego, w których niezbędne są	• wie, do czego służy komputer, • wie, do czego służą urządzenia cyfrowe, np. tablet, smartfon, • wie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu, • rozumie, że powszechne stosowanie komputerów przynosi korzyści, • wymienia kilka zawodów, w których wykorzystywane są umiejętności informatyczne, • wie, kiedy	• wymienia kilka czynności, które można wykonać z wykorzystaniem komputera, • wie, co oznaczają pojęcia: <i>tablet</i>, <i>smartfon</i>, • wie, że na komputerze są zainstalowane programy o określonym przeznaczeniu, • wie, że powszechne stosowanie komputerów przynosi korzyści, • wymienia przykłady z życia codziennego, w których wykorzystywane są komputery, • niedokładnie	• nie wie, do czego służy komputer, • nie zna innych urządzeń cyfrowych, m.in. tabletu, smartfona, • nie rozumie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu, • nie wie, jakie korzyści wynikają z powszechnego stosowania komputerów, • nie zna zawodów i nie potrafi podać przykładów z życia codziennego, w których są wykorzystywane

		komputerów, - wymienia zawody i podaje wiele przykładów z życia codziennego, w których wykorzystywane są kompetencje informatyczne, - określa w czasie, kiedy powstały pierwsze komputery, i wypowiada się na temat, jakie było ich pierwotne przeznaczenie;	w których stosowane są komputery, określa w czasie, kiedy powstały pierwsze komputery i jakie było ich pierwotne przeznaczenie;	komputery, określa w czasie, kiedy powstały pierwsze komputery;	powstały pierwsze komputery;	określa, kiedy powstały komputery;	kompetencje informatyczne, nie wie, kiedy powstały komputery;
1.2. Jak bezpiecznie pracować z komputerem	Temat 2. Jak bezpiecznie pracować z komputerem?	- charakteryzuje, jak i dlaczego stanowisko komputerowe powinno być zorganizowane zgodnie z określonymi wymogami, - uzasadnia, na czym polega higiena pracy z komputerem, - podaje wiele przykładów ćwiczeń relaksacyjnych, - zna i stosuje	- charakteryzuje, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, - wypowiada się na temat higieny pracy z komputerem, wie, na czym ona polega, - podaje kilka przykładów ćwiczeń relaksacyjnych, - zna wszystkie zasady obowiązujące w szkolnej	- wypowiada się na temat, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, - rozumie, na czym polega higiena pracy z komputerem, - podaje chociaż jeden przykład ćwiczenia relaksacyjnego, - stosuje wszystkie zasady obowiązujące	- wie, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, - wie, że należy zachowywać bezpieczeństwo podczas pracy z komputerem, - rozumie pojęcie: <i>ćwiczenia relaksacyjne</i>, - stosuje zasady obowiązujące w szkolnej pracowni	- wymienia kilka elementów dobrze zorganizowanego stanowiska komputerowego, - podaje przynajmniej jeden przykład zachowania bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem, - nie zawsze stosuje przerwy podczas pracy z komputerem, - stosuje wybrane	- nie wie, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, - nie rozumie i nie wypowiada się na temat higieny pracy z komputerem, - nie rozumie konieczności robienia przerw podczas pracy z komputerem i nie wie, co to są ćwiczenia

		wszystkie zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej oraz wyjaśnia, dlaczego jest to niezbędne, • wyjaśnia i uzasadnia dlaczego długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • wyjaśnia, na czym polega uzależnienie od komputera oraz podaje przykłady zachowań osoby uzależnionej od komputera i internetu;	pracowni komputerowej i je stosuje, • wyjaśnia, dlaczego długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • wyjaśnia, na czym polega uzależnienie od komputera;	w szkolnej pracowni komputerowej, • rozumie, że długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • podaje przykłady zachowań osoby uzależnionej od komputera i internetu;	komputerowej, • wie, że długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • wie, że długie przesiadywanie przed komputerem może prowadzić do uzależnienia;	zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej, • wie, że długotrwała praca z komputerem nie jest zdrowia, • wie, co to jest uzależnienie od komputera;	relaksacyjne, • nie zna zasad obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej i ich nie stosuje, • nie rozumie, że długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • nie wie, na czym polega uzależnienie od komputera;
1.3. O prawie autorskim w praktyce	Temat 3. O prawie autorskim w praktyce.	• wyjaśnia, kogo można nazwać autorem oraz podaje przykłady, • rozumie, wyjaśnia i uzasadnia konieczność przestrzegania prawa autorskiego, • zna i wyjaśnia pojęcia: <i>licencja</i> (<i>Public domain</i>, <i>Freeware</i>,	• wyjaśnia, kogo można nazwać autorem, • uzasadnia konieczność przestrzegania prawa autorskiego, • wyjaśnia zasady licencji: <i>Public domain</i>, <i>Freeware</i>, <i>Shareware</i>, <i>GNU Powszechna</i>	• podaje kilka przykładów, kogo można nazwać autorem, • wypowiada się na temat konieczności przestrzegania prawa autorskiego, • zna i wyjaśnia kilka licencji, • podaje kilka przykładów	• podaje chociaż jeden przykład, kogo można nazwać autorem, • wie, że należy przestrzegać prawa autorskiego, • zna i wyjaśnia, na czym polega przynajmniej jedna licencja, • podaje chociaż jeden przykład	• wie, kogo można nazwać autorem, • wie, co to oznacza, że ktoś przestrzega prawa autorskiego, • wie, że istnieją licencje na oprogramowanie, • z pomocą nauczyciela podaje przykłady poszanowania	• nie wie, kogo można nazwać autorem, • nie rozumie konieczności i potrzeby przestrzegania prawa autorskiego, • nie wie, co oznacza pojęcie licencji i nie wymienia żadnej,

		<i>Shareware, GNU Powszechna Licencja Publiczna), certyfikat autentyczności,</i> wymienia wiele przykładów poszanowania prawa autorskiego;	<i>Licencja Publiczna,</i> wymienia przykłady poszanowania prawa autorskiego;	poszanowania prawa autorskiego;	poszanowania prawa autorskiego;	prawa autorskiego;	nie zna i nie wypowiada się na temat przykładów poszanowania prawa autorskiego;
1.4. Co kryje wnętrze komputera. Jakiego urządzenia można podłączyć do komputera?	Temat 4. Co kryje wnętrze komputera? Jakiego urządzenia można podłączyć do komputera?	- wypowiada się na temat, co kryje wnętrze komputera, i nazywa poszczególne jego części, - wymienia i charakteryzuje urządzenia, które można podłączyć do komputera, - wyjaśnia i uzasadnia, w jakim celu podłącza się inne elementy (mysz, klawiaturę, monitor) oraz inne urządzenia (kamera cyfrowa, aparat cyfrowy, skaner);	- wypowiada się na temat, co kryje wnętrze komputera, - wypowiada się na temat urządzeń, które można podłączyć do komputera, - wypowiada się na temat, w jakim celu podłącza się inne elementy (mysz, klawiaturę, monitor) oraz inne urządzenia (kamera cyfrowa, aparat cyfrowy, skaner);	- wymienia kilka najważniejszych elementów wnętrza komputera, - wymienia nazwy kilku urządzeń, które można podłączyć do komputera, - rozumie, w jakim celu podłącza się inne elementy (mysz, klawiaturę, monitor) oraz inne urządzenia (kamera cyfrowa, aparat cyfrowy, skaner);	- wymienia przynajmniej jeden ważny element wnętrza komputera, - wymienia nazwę przynajmniej jednego urządzenia, które można podłączyć do komputera, - rozumie, w jakim celu podłącza się mysz, klawiaturę, monitor;	- wie, że we wnętrzu komputera znajdują się elementy, które są niezbędne do właściwego działania komputera, - wie, że są urządzenia, które można podłączyć do komputera, - wie, w jakim celu podłącza się mysz i klawiaturę;	- nie wie, co kryje wnętrze komputera, i nie umie nazwać nawet jednego elementu wewnętrznego, - nie potrafi podać nazwy żadnego urządzenia, które można podłączyć do komputera, - nie wie, w jakim celu podłącza się inne elementy, m.in. mysz i klawiaturę.
1.5. Środowisko pracy	Temat 5. Środowisko pracy	wyjaśnia i uzasadnia, co jest niezbędne	wypowiada się na temat, co jest niezbędne	podaje kilka przykładów, co jest niezbędne	podaje przynajmniej jeden przykład,	z pomocą nauczyciela podaje, co jest	nie wie, co jest niezbędne do pracy

użytkownika komputera	użytkownika komputera.	do pracy z komputerem, • wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, • potrafi tworzyć skróty i zmieniać tło pulpitu oraz wyjaśnia innym, jakie czynności w tym celu należy wykonać, • wypowiada się i podaje wiele przykładów na temat możliwości, jakie daje system operacyjny;	do pracy z komputerem, • wypowiada się na temat pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, • potrafi tworzyć skróty, zmieniać tło pulpitu, • wypowiada się na temat możliwości, jakie daje system operacyjny;	do pracy z komputerem, • rozumie znaczenie pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, • potrafi tworzyć skróty i z pomocą nauczyciela zmieniać tło pulpitu, • wymienia najważniejsze możliwości, jakie daje system operacyjny;	co jest niezbędne do pracy z komputerem, • zna pojęcia: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, • z pomocą nauczyciela potrafi tworzyć skróty i zmieniać tło pulpitu, • podaje kilka możliwości, jakie daje system operacyjny;	niezbędne do pracy z komputerem, • zna pojęcia: <i>system operacyjny, oprogramowanie</i>, • z pomocą nauczyciela potrafi tworzyć skróty, • z pomocą nauczyciela podaje kilka możliwości, jakie daje system operacyjny;	z komputerem, • nie zna i nie rozumie znaczenia pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, • nie potrafi tworzyć skrótów i zmieniać tła pulpitu, • nie wypowiada się na temat możliwości, jakie daje system operacyjny;
1.6. Jak zachować porządek na dysku i zabezpieczyć komputer przed wirusami	Temat 6. Jak zachować porządek na dysku i zabezpieczyć komputer przed wirusami?	• wyjaśnia i podaje przykłady, na czym polega porządkowanie dysku, • tworzy foldery i podfoldery, nadaje nazwy wskazujące na przechowywaną zawartość oraz zapisuje pliki we właściwych folderach, • potrafi wykonywać	• wyjaśnia, na czym polega porządkowanie dysku, • tworzy foldery i podfoldery oraz zapisuje w nich pliki i je porządkuje, • potrafi wykonywać operacje kopiowania, wklejania i przenoszenia plików i folderów,	• wymienia czynności, które wykonuje się podczas porządkowania dysku, • tworzy foldery i podfoldery oraz zapisuje w nich pliki, • potrafi wykonywać operacje kopiowania oraz	• wyjaśnia, dlaczego warto porządkować dysk, • tworzy foldery i zapisuje w nich pliki, • potrafi wykonywać operacje kopiowania i wklejania, a z pomocą nauczyciela	• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, w jakim celu należy porządkować dysk, • z pomocą nauczyciela tworzy foldery i zapisuje w nich pliki, • z pomocą nauczyciela potrafi wykonywać operacje kopiowania	• nie wie, w jakim celu należy porządkować dysk, • nie umie tworzyć folderów i zapisywać w nich plików, • nawet z pomocą nauczyciela nie potrafi wykonywać operacji kopiowania, wklejania i przenoszenia

		operacje kopiowania, wklejania i przenoszenia plików i folderów oraz objaśnia, jak wykonywać te czynności, • umie korzystać z kilku skrótów klawiaturowych i objaśnia innym, jak wykonywać te czynności, • wyjaśnia, co to są wirusy komputerowe, jakie szkodliwe działanie mają dla komputera oraz jak chronić przed nimi komputer, • wyjaśnia zagrożenia, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci (np. kradzież danych), • wyjaśnia, dlaczego należy stosować <i>zaporę ogniową</i>, • potrafi tworzyć złożoną strukturę folderów i objaśnia	• umie korzystać z kilku skrótów klawiaturowych, • wyjaśnia, co to są wirusy komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer, • rozumie zagrożenia, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci (np. kradzież danych), • dostrzega konieczność stosowania <i>zaporę ogniową</i>, • potrafi tworzyć złożoną strukturę folderów;	wklejania plików i folderów, • zna kilka skrótów klawiaturowych, • wie, co to są wirusy komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer, • wie, że komputery pracujące w sieci narażone są na zagrożenia, • wie, że należy stosować <i>zaporę ogniową</i>, • potrafi tworzyć strukturę folderów;	również przenoszenia plików i folderów, • umie korzystać z przynajmniej jednego skrótu klawiaturowego, • wie, co to są wirusy komputerowe, • z pomocą nauczyciela wymienia kilka zagrożeń, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci, • zna pojęcie: <i>zaporę ogniową</i>, • tworzy niezłożoną strukturę folderów;	i wklejania plików oraz folderów, • z pomocą nauczyciela korzysta z przynajmniej jednego skrótu klawiaturowego, • wie, że należy chronić komputer przed wirusami komputerowymi, • z pomocą nauczyciela wymienia przynajmniej jedno zagrożenie, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci, • z pomocą nauczyciela rozumie, dlaczego stosuje się <i>zaporę ogniową</i>, • z pomocą nauczyciela tworzy strukturę folderów;	plików i folderów, • nie umie korzystać ze skrótów klawiaturowych, • nie wie, co to są wirusy komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer, • nie dostrzega i nie rozumie zagrożeń, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci, • nie rozumie potrzeby stosowania <i>zaporę ogniową</i>, • nie potrafi tworzyć struktury folderów;
--	--	--	--	--	---	---	---

		innym, jak ją wykonać;					
Podsumowanie działu 1.	Temat 7. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Posługiwanie się komputerem i urządzeniami cyfrowymi</i>						

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	niedostateczną
Dział 2. Rozrywka i praca na komputerze, czyli zastosowanie techniki cyfrowej							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
2.1. Czy są gry, które uczą? Do czego służą platformy edukacyjne	Temat 8. Czy są gry, które uczą? Do czego służą platformy edukacyjne?	- wypowiada się, jakie są rodzaje gier komputerowych i uzasadnia, jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą, - rozumie, że wśród wartościowych gier można spotkać takie, których należy unikać oraz uzasadnia dlaczego, - wie, do czego służą platformy	- wymienia rodzaje gier komputerowych i rozumie, jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą, - wypowiada się, jakich gier należy unikać, - wie, do czego służą platformy edukacyjne i podaje przykłady, - wypowiada się na temat korzyści	- wie, jakie są rodzaje gier komputerowych i jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą, - rozumie, że wśród wartościowych gier można spotkać takie, których należy unikać, - wie, do czego służą platformy edukacyjne,	- wie, jakie są rodzaje gier komputerowych, - wie, że są gry, których należy unikać, - rozumie pojęcie: <i>platformy edukacyjne</i>, - wie, że korzystanie z platform przynosi korzyści;	- z pomocą nauczyciela wymienia rodzaje gier komputerowych, - z pomocą nauczyciela wypowiada się na temat, jakich gier należy unikać, - z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co to są platformy edukacyjne, - z pomocą	- nie wie, jakie są rodzaje gier komputerowych i jakie umiejętności można wyćwiczyć za ich pomocą, - nie rozumie, że wśród wartościowych gier są takie, których należy unikać, - nie zna pojęcia: <i>platformy edukacyjne</i> i nie wie, do czego służą,

		edukacyjne, podaje przykłady i wypowiada się na temat, co jest zamieszczane na platformach, • uzasadnia, podając wiele przykładów, jakie są korzyści płynące z korzystania z platform;	płynących z korzystania z platform;	• wymienia przynajmniej kilka korzyści płynących z korzystania z platform;		nauczyciela dostrzega korzyści płynące z korzystania z platform;	• nie dostrzega korzyści płynących z korzystania z platform;
2.2. Odtwarzamy i nagrywamy muzykę, filmy i obrazy	Temat 9. Odtwarzanie i nagrywanie muzyki, filmów i obrazów.	• Wymienia wiele programów, które służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, • umie nagrywać pliki z użyciem programu Windows Media Player i wyjaśnia innym, jak wykonać tę czynność, • wymienia wiele urządzeń służących do odtwarzania plików muzycznych;	• wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów i podaje kilka przykładów tego typu programów, • umie nagrywać pliki z użyciem programu Windows Media Player, • wymienia urządzenia służące do odtwarzania plików muzycznych;	• wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów i podaje przynajmniej po jednym przykładzie tego typu programów, • z pomocą innych nagrywa pliki z użyciem programu Windows Media Player, • wymienia przynajmniej jedno urządzenie służące do odtwarzania plików muzycznych;	• wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, • z pomocą nauczyciela nagrywa pliki z użyciem programu Windows Media Player, • wie, że są urządzenia służące do odtwarzania plików muzycznych;	• z pomocą nauczyciela wskazuje programy, które służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, • ma trudności z nagrywaniem plików z użyciem programu Windows Media Player, • z pomocą nauczyciela rozpoznaje urządzenia służące do odtwarzania plików muzycznych;	• nie wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, • nie podejmuje działań, aby nagrać pliki z użyciem programu Windows Media Player, • nie zna urządzeń służących do odtwarzania plików muzycznych;

2.3. Na czym polega nagrywanie dźwięku	Temat 10. Na czym polega nagrywanie dźwięku?	• wyjaśnia, co i dlaczego jest niezbędne do nagrywania dźwięku, • wie, jak odnaleźć i jak uruchomić Rejestrator dźwięku oraz objaśnia innym te czynności, • wie, do czego służy Rejestrator dźwięku oraz objaśnia innym jego obsługę, • rozróżnia, pokazuje i wyjaśnia innym porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego, • wyjaśnia, do czego służy i prezentuje obsługę programu Audacity oraz pomaga innym podczas testowania programu;	• wyjaśnia, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, • wie, jak odnaleźć i umie uruchomić Rejestrator dźwięku, • wie, jak odnaleźć i jak używać Rejestratora dźwięku, • rozróżnia i pokazuje porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego, • wyjaśnia, do czego służy i prezentuje obsługę programu Audacity;	• wie, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, • umie uruchomić Rejestrator dźwięku, • wie, jak używać Rejestrator dźwięku, • rozróżnia porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego, • umie wyjaśnić, do czego służy program Audacity;	• z pomocą nauczyciela wymienia, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, • z pomocą innych uruchamia Rejestrator dźwięku, • wie, do czego służy Rejestrator dźwięku, • wie, że są w komputerze porty do podłączenia innych urządzeń, m.in. mikrofonu zewnętrznego, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy program Audacity;	• ma trudność z określeniem, nawet z pomocą nauczyciela, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, • nawet z pomocą nauczyciela ma trudność z uruchomieniem Rejestratora dźwięku, • z pomocą nauczyciela wypowiada się, do czego służy Rejestrator dźwięku, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, że są w komputerze porty, do których podłącza się inne urządzenia, • wie, do czego służy program Audacity;	• nie wie, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, • nie umie uruchomić Rejestratora dźwięku, • nie wie, do czego służy Rejestrator dźwięku, • nawet z pomocą nauczyciela nie wyjaśnia, że są w komputerze porty, do których podłącza się inne urządzenia, • nie zna i nie umie wyjaśnić, do czego służy program Audacity;
2.4. Czy internet to tylko rozrywka? Korzyści i zagrożenia	Temat 11. Czy Internet to tylko rozrywka – korzyści i zagrożenia.	• rozumie i wyjaśnia pojęcie: <i>internet</i>, wie, do czego służy i omawia jego możliwości, • wymienia i wyjaśnia	• wyjaśnia, co to jest i do czego służy internet, • wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron	• wie, co to jest i do czego służy internet, • wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron	• wie, co to jest internet, • z pomocą nauczyciela wymienia, co jest niezbędne do	• wie, jak korzystać z internetu, • ma trudność ze zrozumieniem, co jest niezbędne do przeglądania stron	• nie wie, co to jest i do czego służy internet i nie umie z niego korzystać, • nie umie wymienić, co jest

		innym, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych oraz podaje przykłady przeglądarek internetowych, • omawia różne korzyści i podaje wiele przykładów, które wynikają z dostępu do internetu, • omawia na konkretnych przykładach, jak zachować bezpieczeństwo w internecie, • zna strony WWW i podaje adresy takich stron, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich niebezpieczeństwa i omawia treści tam zawarte;	internetowych i podaje przykład przeglądarki internetowej, • podaje przykłady korzyści wynikających z dostępu do internetu, • omawia, jak zachować bezpieczeństwo w internecie, • podaje adresy stron internetowych, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia;	internetowych, • wymienia kilka korzyści, które wynikają z dostępu do internetu, • wie, jak zachować bezpieczeństwo w internecie, • przegląda strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia i potrafi omówić ich zawartość;	przeglądania stron internetowych, • z pomocą nauczyciela wymienia kilka korzyści wynikających z dostępu do internetu, • rozumie, że należy zachować bezpieczeństwo w internecie, • przegląda strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia;	internetowych, • z pomocą nauczyciela wymienia przynajmniej jedną korzyść wynikającą z dostępu do internetu, • z pomocą nauczyciela poznaje sposoby zachowania bezpieczeństwa w internecie, • wie, że są strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające niebezpieczeństwa i wyszukuje je z pomocą nauczyciela;	niezbędne do przeglądania stron internetowych, • nie wymienia żadnych korzyści wynikających z dostępu do internetu, • nie wie, jak zachować bezpieczeństwo w internecie, • nie zna stron internetowych, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia i nie podejmuje żadnej aktywności, aby wyszukać tego typu strony;
2.5. Jak szukać, żeby znaleźć	Temat 12. Jak szukać, żeby znaleźć?	• omawia i objaśnia innym, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • posługuje się przyciskami nawigacyjnymi	• omawia, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • wskazuje i posługuje się przyciskami	• wskazuje elementy okna przeglądarki internetowej, • świadomie używa przycisków nawigacyjnych	• wie, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • intuicyjnie posługuje się przyciskami nawigacyjnymi	• z pomocą nauczyciela wskazuje elementy okna przeglądarki internetowej, • z pomocą nauczyciela	• nie wie, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • nie potrafi posługiwać się przyciskami

		w oknie przeglądarki internetowej oraz wymienia ich nazwy, • zna pojęcia: <i>portal</i>, <i>katalog</i> <i>tematyczny</i>, <i>wyszukiwarka internetowa</i>; wymienia i wyszukuje popularne portale internetowe oraz objaśnia innym, jak je wyszukać, • wie i wyjaśnia na konkretnych przykładach, co zawierają i do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • potrafi właściwie sformułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci oraz objaśnia te czynności innym;	nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej, • zna pojęcia: <i>portal</i>, <i>katalog</i> <i>tematyczny</i>, <i>wyszukiwarka internetowa</i>; wymienia i wyszukuje popularne portale internetowe, • wyjaśnia, co zawierają i do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • potrafi właściwie sformułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci;	w oknie przeglądarki internetowej, • wyszukuje popularne portale internetowe, • zna pojęcia: <i>portal</i>, <i>katalog</i> <i>tematyczny</i>, <i>wyszukiwarka internetowa</i>, • wie, jak formułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci;	w oknie przeglądarki internetowej, • wymienia kilka popularnych portali internetowych, • wie, do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • wie, że należy właściwie sformułować zapytanie w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci;	posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej, • wymienia przynajmniej jeden popularny portal internetowy, • z pomocą nauczyciela rozróżnia portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • z pomocą nauczyciela właściwie formułuje zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci;	nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej, • nie wymienia żadnych portali internetowych, • nie wie, co zawierają i nie wie do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • nie wie, jak właściwie formułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci;
2.6. O właściwym	Temat 13. O właściwym	• szczegółowo	• omawia i podaje	• wymienia zasady	• wie, jakie zasady	• z pomocą	• nie wie i nie umie

zachowaniu w sieci, czyli netykieta na co dzień	zachowaniu w sieci, czyli netykieta na co dzień.	omawia i podaje przykłady stosowania zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci, - zna i wyjaśnia na przykładach znaczenie pojęć: <i>netykieta</i>, <i>załącznik</i>, <i>emotikony</i>, <i>e-mail</i>, - rozumie i omawia na konkretnych przykładach, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, - wie, jakie symptomy wskazują, że ktoś jest uzależniony od internetu i podaje konkretne przykłady, jak się przed tym ustrzec;	przykłady stosowania zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci, - zna i wyjaśnia pojęcia: <i>netykieta</i>, <i>załącznik</i>, <i>emotikony</i>, <i>e-mail</i>, - rozumie i omawia, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, - wie, jak się ustrzec przed uzależnieniem od internetu;	dobrego zachowania obowiązujące w sieci, - zna pojęcia: <i>netykieta</i>, <i>załącznik</i>, <i>emotikony</i>, <i>e-mail</i>, - rozumie co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, - wie, jak rozpoznać uzależnienie od internetu;	dobrego zachowania obowiązują w sieci, - wie, co oznaczają pojęcia: <i>netykieta</i>, <i>załącznik</i>, <i>emotikony</i>, <i>e-mail</i>, - wie, że podczas korzystania z sieci należy postępować zgodnie z zasadami netykiety, - wie, że można się uzależnić od internetu;	nauczyciela wymienia kilka zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci, - z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co oznaczają pojęcia: <i>netykieta</i>, <i>załącznik</i>, <i>emotikony</i>, <i>e-mail</i>, - z pomocą nauczyciela podaje przynajmniej jeden przykład, czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, - z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co to jest uzależnienie od internetu;	podać przykładów dotyczących zasad dobrego zachowania w sieci, - nie rozumie i nie zna pojęć: <i>netykieta</i>, <i>załącznik</i>, <i>emotikony</i>, <i>e-mail</i>, - nie rozumie, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, - nie wie, jak rozpoznać uzależnienie od internetu oraz jak się przed nim ustrzec;
2.7. Jak założyć własne konto e-mail i jak	Temat 14. Jak założyć własne konto e-mail i jak	wyjaśnia, co to jest i do czego służy poczta elektroniczna oraz wyczerpująco	wie, co to jest poczta elektroniczna i omawia znaczenie,	wie, co to jest i do czego służy poczta elektroniczna,	- rozumie pojęcie: <i>poczta elektroniczna</i>, - wie, co jest	z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy poczta	nie wie, co to jest i do czego służy poczta elektroniczna,

z niego korzystać	z niego korzystać?	omawia jej znaczenie, - wymienia i objaśnia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, - umie założyć własne konto e-mail i wyjaśnia innym, jak wykonać tę czynność, - potrafi napisać i przesłać e-mail, dobierać wiadomości i odpisywać na nie oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać te czynności, - zna i stosuje zasady netykiety dotyczące poczty e-mail oraz wyjaśnia innym, na czym one polegają;	- rozumie i wymienia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, - umie założyć własne konto e-mail, - potrafi napisać i wysłać e-mail, dobierać wiadomości i odpisywać na nie, - zna i stosuje zasady netykiety dotyczące poczty e-mail;	- rozumie, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, - wie, jak można założyć własne konto e-mail, - potrafi odebrać i wysłać e-mail, - zna zasady netykiety dotyczące poczty e-mail;	niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, - umie z pomocą założyć własne konto e-mail, - potrafi odebrać e-mail, - wie, że należy przestrzegać netykiety dotyczącej poczty e-mail;	elektroniczna, - z pomocą nauczyciela wymienia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, - z pomocą nauczyciela zakłada własne konto e-mail, - z pomocą nauczyciela potrafi dobierać i wysłać e-maile, - z pomocą nauczyciela wymienia kilka zasad netykiety dotyczących poczty e-mail;	- nie rozumie i nie wymienia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, - nie umie założyć własnego konta e-mail, - nie umie przesyłać e-maili, odbierać wiadomości i odpisywać na nie, - nie zna zasad netykiety dotyczących poczty e-mail;
Podsumowanie działu 2.	Temat 15. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Rozrywka i praca na komputerze – zastosowanie techniki cyfrowej</i>						

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	niedostateczną
Dział 3. Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
3.1. Przygotowujemy własne obrazy, czyli praca z wykorzystaniem programów graficznych	Temat 16. Praca z wykorzystaniem programów graficznych.	• wyjaśnia, do czego służą programy graficzne i podaje przykłady programów o takim przeznaczeniu, • uruchamia program Paint i posługuje się podstawowymi narzędziami (rysuje kształty, wypełnia je kolorem, pisze, formatuje tekst, posługuje się kolorem pierwszego planu i kolorem tła) oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać te czynności, • wie oraz wyjaśnia innym, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki	• wyjaśnia, do czego służą programy graficzne, • uruchamia program Paint i posługuje się podstawowymi narzędziami (rysuje kształty, wypełnia je kolorem, pisze, formatuje tekst, posługuje się kolorem pierwszego planu i kolorem tła), • wie, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki Paint;	• wie, do czego służą programy graficzne, • uruchamia program Paint i posługuje się podstawowymi narzędziami, • wie, że programy podczas zapisu nadają plikom rozszerzenia;	• wie, że istnieją programy graficzne, • uruchamia program Paint i posługuje się kilkoma podstawowymi narzędziami, • z pomocą nauczyciela wskazuje format graficzny, który podczas zapisu nadaje plikom edytor grafiki Paint;	• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służą programy graficzne, • uruchamia program Paint i z pomocą nauczyciela posługuje się podstawowymi narzędziami, • z pomocą nauczyciela zauważa, że podczas zapisu edytor grafiki Paint nadaje plikom określony format domyślny;	• nie wie, do czego służą programy graficzne, • nie wie, jak uruchomić program Paint i jak posługiwać się podstawowymi narzędziami, • nie wie, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki Paint;

		Paint;					
3.2. Rysowanie na ekranie – projekt logo szkoły	Temat 17. Rysowanie na ekranie – projekt logo szkoły.	• podczas wykonywania ćwiczeń sprawnie posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint oraz wyjaśnia innym, jak te czynności wykonać, • tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem oraz wyjaśnia innym, jak te czynności wykonać, • wie, jakie funkcje ma przeglądarka plików graficznych IrfanView, potrafi z niej korzystać i objaśnia te czynności innym;	• podczas wykonywania ćwiczeń sprawnie posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint, • tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem, • wie, jakie funkcje ma przeglądarka plików graficznych Irfan View i potrafi z niej korzystać;	• podczas wykonywania ćwiczeń posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint, • tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem, • wie, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView i potrafi z niej korzystać;	• podczas wykonywania ćwiczeń posługuje się kilkoma narzędziami edytora grafiki Paint, • tworzy samodzielnie proste kompozycje graficzne, • wie, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView;	• podczas wykonywania ćwiczeń z pomocą nauczyciela posługuje się kilkoma narzędziami edytora grafiki Paint, • z pomocą nauczyciela tworzy proste kompozycje graficzne, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView;	• nie podejmuje ćwiczeń w edytorze grafiki Paint, • nie umie tworzyć nawet prostych kompozycji graficznych zgodnie z poleceniem, • nie zna przeglądarki plików graficznych IrfanView i nie potrafi z niej korzystać;
3.3. „Pędzlem i piórem” – projekt karty z życzeniami	Temat 18. „Pędzlem i piórem” – projekt karty z życzeniami.	• tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem i objaśnia, jakich narzędzi należy użyć dla osiągnięcia danego efektu, • dobiera treść życzeń do kompozycji	• tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem, • dobiera treść życzeń do kompozycji graficznej, • sprawnie posługuje się narzędziami	• tworzy kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem, • układa treść życzeń i wpisuje je, dobierając ozdobną czcionkę, • posługuje się	• tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem, • pisze treść życzeń w edytorze grafiki, • posługuje się kilkoma wybranymi	• z pomocą nauczyciela tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem, • z pomocą nauczyciela pisze treść życzeń w swojej	• nie umie tworzyć kompozycji graficznych zgodnie z podanym tematem, • nie umie dobrać treści życzeń do kompozycji graficznej, • nie umie

		graficznej oraz wstawia dodatkowe elementy ozdobne, • sprawnie posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint i objaśnia te czynności innym;	edytora grafiki Paint;	narzędziami edytora grafiki Paint;	narzędziami edytora grafiki Paint;	kompozycji graficznej, • z pomocą nauczyciela posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint;	posługiwać się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint;
3.4. Na czym polega poprawne pisanie tekstów	Temat 19. Na czym polega poprawne pisanie tekstów?	• wie, do czego służy edytor tekstu i szczegółowo wyjaśnia, co można w nim wykonywać, • wyjaśnia pojęcia: <i>redagowanie</i>, <i>formatowanie</i> oraz wymienia konkretne przykłady wyjaśniające znaczenie tych pojęć, • zna okno edytora tekstu, stosuje polecenia służące do formatowania tekstu oraz wyjaśnia, jak stosować różne narzędzia programu, • zna, szczegółowo omawia i stosuje zasady poprawnego pisanie tekstów, • szczegółowo	• wie, do czego służy edytor tekstu i wymienia, co można w nim wykonywać, • wyjaśnia, na czym polega redagowanie i formatowanie tekstu, • zna okno programu do edycji tekstu i stosuje polecenia służące do formatowania tekstu, • zna, omawia i stosuje zasady poprawnego pisanie tekstów, • wymienia różnice pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, • wyjaśnia, co to jest	• wie, do czego służy edytor tekstu, • wie, na czym polega redagowanie i formatowanie tekstu, • wie, jak wygląda okno programu do edycji tekstu i stosuje wybrane polecenia służące do formatowania tekstu, • stosuje zasady poprawnego pisanie tekstów, • podaje kilka różnic pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, • wie, co to jest akapit;	• wie, co to jest edytor tekstu, • podczas pracy redaguje i formatuje teksty, • stosuje niektóre polecenia służące do formatowania tekstu, • zna wybrane zasady poprawnego pisanie tekstów, • wie, że pismo oficjalne różni się od pisma do osoby zaprzyjaźnionej, • wskazuje w tekście akapit;	• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu, • z pomocą nauczyciela stosuje redagowanie i formatowanie tekstu, • z pomocą nauczyciela stosuje polecenia służące do formatowania tekstu, • z pomocą nauczyciela stosuje wybrane zasady poprawnego pisanie tekstów, • z pomocą nauczyciela wymienia kilka różnic pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej,	• nie wie, do czego służy edytor tekstu, • nie wie, na czym polega redagowanie i formatowanie tekstu, • nie zna okna programu do edycji tekstu i nie stosuje poleceń do formatowania tekstu, • nie zna zasad poprawnego pisanie tekstów, • nie wymienia różnic pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, • nie wie, co to jest akapit i nie potrafi go wskazać w tekście;

		omawia różnice pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, • wyjaśnia, co to jest akapit, i podaje przykłady akapitów;	akapit;			• z pomocą nauczyciela wskazuje w tekście akapit;	
3.5. Redagujemy ogłoszenia	Temat 20. Redagowanie ogłoszenia.	• wie, jak poprawnie zredagować i sformatować ogłoszenie oraz wyjaśnia to innym, • wymienia i szczegółowo omawia elementy, z których składa się ogłoszenie, oraz podaje przykłady, • wie, jak stosować ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń;	• wie, jak poprawnie zredagować i sformatować ogłoszenie, • wymienia i omawia elementy, z których składa się ogłoszenie, • wie, jak stosować ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń;	• wie, jak poprawnie zredagować ogłoszenie, • wymienia elementy, z których składa się ogłoszenie, • wie, że można stosować ozdobne teksty podczas pisania ogłoszeń;	• wie, jak wygląda ogłoszenie, • wie, z jakich elementów składa się ogłoszenie, • wskazuje przykłady stosowania ozdobnych tekstów podczas pisania ogłoszeń.	• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, jak wygląda ogłoszenie, • z pomocą nauczyciela wymienia elementy, z których składa się ogłoszenie, • z pomocą stosuje ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń;	• nie wie, jak wygląda ogłoszenie, oraz jak poprawnie je zredagować i sformatować • nie wie, z jakich elementów składa się ogłoszenie, • nie wie, jak stosować ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń;
3.6. Tworzymy elektroniczną kronikę klasową	Temat 21. Projektowanie elektronicznej kroniki klasowej. Temat 22. Redagowanie i formatowanie	• ustala plan pracy i etapy działań podczas prac nad kroniką klasową oraz szczegółowo omawia kolejne zadania, • samodzielnie i twórczo redaguje i formatuje teksty do gazetki oraz wyjaśnia innym,	• ustala plan pracy i etapy działań podczas prac nad kroniką klasową i omawia główne zadania, • samodzielnie redaguje i formatuje teksty do gazetki, • samodzielnie wykonuje operacje	• ustala plan pracy i etapy działań podczas prac nad kroniką klasową, • redaguje i formatuje teksty do gazetki, • wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, ustawianiem	• ustala plan pracy nad kroniką klasową, • redaguje i z pomocą nauczyciela formatuje teksty do gazetki, • wykonuje operacje związane z określaniem układu strony,	• z pomocą nauczyciela ustala plan pracy nad kroniką klasową, • z pomocą nauczyciela redaguje i formatuje teksty do gazetki, • wykonuje operacje związane z określaniem	• nie umie ustalić planu pracy i etapów działań podczas prac nad kroniką klasową, • nie podejmuje prac nad redagowaniem i formatowaniem tekstów do gazetki, • nie podejmuje operacji związanych

	tekstów i obrazów w kronice klasowej.	jak wykonywać tego typu prace, • samodzielnie wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace, • wie, jak zapisać dokument i dopisywać zmiany, oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace, • korzystając z różnych opcji programu, potrafi wstawiać i formatować obrazy i zdjęcia oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace,	związane z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem, • wie, jak zapisać dokument i dopisać zmiany, • korzystając z różnych opcji programu potrafi formatować obrazy i zdjęcia, • stosuje różne opcje zawijania tekstu, • zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym • umie stosować i formatować numerowanie i wypunktowanie;	marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem, • wie, jak zapisać dokument, • potrafi wstawiać i formatować obrazy i zdjęcia, • stosuje wybrane opcje zawijania tekstu, • zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym, • umie stosować numerowanie i wypunktowanie;	parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem, • wie, że należy zapisać dokument, • potrafi wstawiać do dokumentu tekstowego obrazy i zdjęcia, • stosuje przynajmniej dwie opcje zawijania tekstu, • zamieszcza w kronice kilka zasad właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym, • umie stosować domyślne numerowanie i wypunktowanie;	parametrów czcionki, • z pomocą nauczyciela zapisuje dokument i dopisuje zmiany, • z pomocą nauczyciela potrafi wstawiać do dokumentu tekstowego obrazy i zdjęcia, • z pomocą nauczyciela stosuje przynajmniej dwie opcje zawijania tekstu, • z pomocą nauczyciela zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym, • z pomocą nauczyciela stosuje numerowanie i wypunktowanie;	z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem, • nie wie, jak zapisać dokument i dopisywać zmiany, • nie potrafi wstawiać i formatować obrazów i zdjęć, • nie umie stosować opcji zawijania tekstu, • nie umie zamieścić w kronice zasad właściwego postępowania ujętych w kontrakcie klasowym, • nie wie, jak stosować numerowanie i wypunktowanie;

		• stosuje różne opcje zawijania tekstu oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace, • zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym, przyozdabia je obrazkami oraz dopisuje własne komentarze, • umie stosować numerowanie i wypunktowanie, wykorzystując zaawansowane możliwości formatowania;					
3.7. Poznajemy program PowerPoint	Temat 23. Poznanie funkcji programu PowerPoint.	• wie, do czego służy program PowerPoint, zna budowę okna i zastosowanie wielu opcji tego programu, • rozumie i wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna,</i>	• wie, do czego służy program PowerPoint i zna budowę okna tego programu, • wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny</i>	• wie, do czego służy program PowerPoint i zna zastosowanie wybranych elementów tego programu, • rozumie znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft</i>	• wie, do czego służy program PowerPoint, • rozumie znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, slajd,</i> • umie korzystać z kilku narzędzi programu do tworzenia	• wie, jak wygląda okno programu PowerPoint, • rozumie znaczenie pojęć: <i>prezentacja multimedialna, slajd,</i> • z pomocą nauczyciela korzysta z kilku podstawowych narzędzi programu do tworzenia	• nie wie, do czego służy program PowerPoint i nie zna budowy okna tego programu, • nie rozumie znaczenia pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft</i>

		<i>pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,</i> • umie korzystać z zaawansowanych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;	<i>PowerPoint, slajd,</i> • umie korzystać z podstawowych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;	<i>Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,</i> • umie korzystać z wybranych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;	prezentacji;	prezentacji;	<i>Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,</i> • nie umie korzystać z podstawowych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;
3.8. Tworzymy prezentację „Z życia naszej klasy...”	Temat 24. Projektowanie prezentacji „Z życia naszej klasy...”	• umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji oraz szczegółowo omawia kolejne etapy prac, • wie, jak wybrać szablon, zmienić jego kolorystykę, ustawić tło (jednolite i gradientowe), wstawiać, kopiować i usuwać slajdy,	• umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji oraz omawia główne etapy prac, • potrafi zaprojektować slajd tytułowy, dodać nowe slajdy, rozplanować treści i obrazy, • wie, jak wybrać szablon, ustawić tło, wstawiać, kopiować i usuwać slajdy,	• umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji, • wie, jak wybrać szablon, ustawić tło, wstawiać nowe slajdy, • potrafi zaprojektować slajd tytułowy, dodać nowe slajdy, wpisać treści i wstawić obrazy, • umie zapisać efekty pracy i dopisać zmiany, • wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, • wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów,	• wie, że należy rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji, • wie, jak wybrać szablon i wstawiać nowe slajdy, • potrafi wpisywać nowe treści i wstawiać obrazy na slajdach, • wie, że należy zapisać efekty pracy i dopisać zmiany, • wie, że podczas zapisu pliku program sugeruje zapis typu pliku, • wie, że można stosować animację do wstawionych obiektów i czasem korzysta z takiej	• z pomocą nauczyciela planuje prace związane z przygotowaniem prezentacji, • z pomocą nauczyciela wybiera szablon, ustawia tło, wstawia nowe slajdy, • z pomocą nauczyciela potrafi wpisywać nowe treści i wstawiać obrazy na slajdach, • z pomocą nauczyciela zapisuje efekty pracy i dopisuje zmiany, • z pomocą nauczyciela wskazuje sugerowany przez program zapis typu	• nie umie rozplanować prac związanych z przygotowaniem prezentacji, • nie wie, jak wybrać szablon, ustawić tło, wstawiać nowe slajdy, • nie potrafi zaprojektować slajdu tytułowego, nie wie, jak dodać nowe slajdy, rozplanować treści i obrazy, • nie umie zapisać efektów pracy i dopisać zmian, • nie wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, • nie wie, jak stosować animację
	Temat 25. Dodawanie animacji i przejść w prezentacji „Z życia naszej klasy...”	• potrafi zaprojektować slajd tytułowy, wykorzystując przy tym swoje twórcze pomysły, dodać nowe slajdy, odpowiednio rozplanować treści i obrazy, • umie zapisywać efekty	• potrafi zaprojektować slajd tytułowy, dodać nowe slajdy, odpowiednio rozplanować treści i obrazy, • umie zapisać efekty pracy (nadając nazwę, której	• wie, jak zapisać efekty pracy i dopisać zmiany, • wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, • wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów,	• wie, że podczas zapisu pliku program sugeruje zapis typu pliku, • wie, że można stosować animację do wstawionych obiektów i czasem korzysta z takiej	• z pomocą nauczyciela zapisuje efekty pracy i dopisuje zmiany, • z pomocą nauczyciela wskazuje sugerowany przez program zapis typu	• nie umie zapisać efektów pracy i dopisać zmian, • nie wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, • nie wie, jak stosować animację

		pracy (nadając nazwę, której nazwa sugeruje, jaka jest zawartość dokumentu) i dopisać zmiany oraz wyjaśnia te czynności innym, • wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, podaje nazwę rozszerzenia, z jakim zapisywany jest plik i wyjaśnia to innym, • wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, ustawiać czas jej trwania, rozpoczęcia i zakończenia oraz wyjaśnia te czynności innym, • umie określać sposób prezentowania kolejnych slajdów, potrafi przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów oraz objaśnia te czynności innym;	nazwa sugeruje, jaka jest zawartość dokumentu) i dopisać zmiany, • wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku i podaje nazwę rozszerzenia, z jakim zapisywany jest plik, • wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, ustawiać czas jej trwania, rozpoczęcia i zakończenia, • umie określać sposób wyświetlania kolejnych slajdów oraz potrafi przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów;	• umie przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów;	możliwości, • z pomocą nauczyciela przeprowadza pokaz przygotowanych slajdów;	pliku, • z pomocą nauczyciela stosuje animację do wstawionych obiektów, • wie, że można przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów;	do wstawionych obiektów, • nie umie określać sposobu wyświetlania kolejnych slajdów oraz nie potrafi przeprowadzić pokazu przygotowanych slajdów;
--	--	--	--	--	--	---	--

Podsumowanie działu 3.	Temat 26. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe</i>
------------------------	---

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	niedostateczną
Dział 4. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
4.1. Analizujemy sytuację problemową i opracowujemy rozwiązanie	Temat 27. Analiza sytuacji problemowej i opracowanie rozwiązania.	• umie szczegółowo zdefiniować, co to jest problem oraz wyjaśnia to innym, • wie, jakie są etapy, które prowadzą do rozwiązania problemu, oraz szczegółowo je omawia, • umie posługiwać się Kalkulatorem – zna jego funkcje, które wykorzystuje podczas obliczeń, oraz wyjaśnia te czynności innym, • umie wykonywać różne obliczenia	• umie zdefiniować, co to jest problem oraz wyjaśnia to innym, • wie, jakie są etapy, które prowadzą do rozwiązania problemu, • umie posługiwać się Kalkulatorem – zna jego funkcje i je wykorzystuje podczas obliczeń, • umie wykonywać różne obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem	• umie zdefiniować, co to jest problem, • wie, że dzięki realizacji kolejnych etapów można doprowadzić do rozwiązania problemu, • umie posługiwać się Kalkulatorem do wykonania prostych obliczeń, • umie wykonywać proste obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora;	• rozumie, co to jest problem, • wie, że rozwiązanie problemu można podzielić na etapy, • umie posługiwać się Kalkulatorem – w wąskim zakresie, • umie wykonywać obliczenia z wykorzystaniem Kalkulatora– w wąskim zakresie;	• z pomocą nauczyciela rozumie, co to jest problem, • z pomocą nauczyciela wymienia etapy, które prowadzą do rozwiązania problemu, • z pomocą nauczyciela posługuje się Kalkulatorem, • z pomocą nauczyciela wykonuje obliczenia z wykorzystaniem	• nie rozumie, co to jest problem, • nie wie, jakie są etapy, które prowadzą do rozwiązania problemu, • nie umie posługiwać się Kalkulatorem, • nie umie wykonywać obliczeń z wykorzystaniem Kalkulatora;

		i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora oraz wyjaśnia te czynności innym;	Kalkulatora;			Kalkulatora;	
4.2. W świecie programowania	Temat 28. W świecie programowania.	• zna, rozumie i wyjaśnia pojęcia: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch</i>, • zna stronę internetową środowiska Scratch, wyjaśnia, co zawierają opcje: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, oraz z nich korzysta; wyjaśnia możliwości programu innym, • rejestruje się i loguje do programu Scratch, wyjaśnia, jak wykonać te czynności oraz pomaga w nich innym, • zna okno programu Scratch (układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy	• zna i wyjaśnia pojęcia: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch</i>, • zna stronę internetową środowiska Scratch, wyjaśnia, co zawierają opcje: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, oraz z nich korzysta, • rejestruje się i loguje do programu Scratch i wyjaśnia, jak wykonać te czynności, • zna okno programu Scratch (układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło),	• zna pojęcia: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch</i>, • zna stronę internetową środowiska Scratch, korzysta z opcji: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, • rejestruje się i loguje do Scratch, • zna okno programu Scratch (układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu), • tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania	• zna pojęcia: <i>praca w chmurze, program Scratch</i>, • przegląda opcje na stronie internetowej środowiska Scratch: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, • korzystając z instrukcji nauczyciela rejestruje się i loguje do Scratch, • zna okno programu Scratch (próbuję układać bloczki z instrukcjami), • tworzy pierwszy projekt - układa bloczki z instrukcjami i uruchamia program.	• zna pojęcie: <i>program Scratch</i>, • z pomocą nauczyciela przegląda opcje na stronie internetowej środowiska Scratch: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, • z pomocą nauczyciela rejestruje się i loguje do Scratch, • zna okno programu Scratch (z pomocą nauczyciela układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło), • z pomocą nauczyciela tworzy pierwszy projekt - układa bloczki z instrukcjami,	• nie zna żadnego z pojęć: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch</i>, • nie zna strony internetowej środowiska Scratch i nie przegląda opcji: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, • nie podejmuje rejestracji i logowania do Scratch nawet z pomocą nauczyciela, • nie zna okna programu Scratch (nawet z pomocą nauczyciela nie podejmuje pracy w programie).

		działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło), wyjaśnia, jak wykonać te czynności, oraz pomaga w ich wykonaniu innym, • twórczo realizuje pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu, wprowadza ewentualne poprawki;	• tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu, wprowadza ewentualne poprawki;	programu.		uruchamia i sprawdza poprawność działania programu.	
4.3. Sterowanie na ekranie, czyli proste animacje w Scratch	Temat 29. Sterowanie na ekranie, czyli proste animacje w Scratch.	• realizuje twórcze projekty i tworzy złożone animacje w Scratch – steruje duszkiem na ekranie, • wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu i wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności, • samodzielnie potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego	• tworzy złożone animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie, • wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu, • samodzielnie potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru, • umie przeglądać wykonane przez	• umie tworzyć animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie, • wie, jak wybrać nowe tło, korzystając z instrukcji nauczyciela, dodaje muzykę do projektu, • ma niewielkie trudności w samodzielnym	• umie tworzyć proste animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie, • korzystając z instrukcji nauczyciela, wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu, • z pomocą nauczyciela potrafi	• z pomocą nauczyciela umie tworzyć animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie, • z pomocą nauczyciela wybiera nowe tło i dodaje muzykę do projektu, • z pomocą nauczyciela układa bloczki	• nie umie tworzyć animacji w programie Scratch – nie podejmuje pracy w programie, • nie wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu, • nawet z pomocą nauczyciela nie układa bloczków według podanego wzoru, • nie wie,

		wzoru oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności, • umie przeglądać wykonane przez siebie programy oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności.	siebie programy;	układaniu bloczków z instrukcjami według podanego wzoru, • umie przeglądać wykonane przez siebie programy i w razie potrzeby korzysta z instrukcji nauczyciela;	układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru, • korzystając z instrukcji nauczyciela, przegląda wykonane przez siebie programy;	z instrukcjami według podanego wzoru, • z pomocą nauczyciela przegląda wykonane przez siebie programy;	jak przeglądać przykłady innych;
4.4. Programowanie – zadania	Temat 30. Programowanie – zadania.	• zna, rozumie i wyjaśnia pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, • umie wykonać w programie Scratch, wykorzystując twórcze pomysły, ćwiczenia polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami, oraz objaśnia innym, jak wykonać te czynności, • potrafi wykonać ciekawe projekty w programie Scratch, wykorzystując własne twórcze pomysły, i objaśnia	• zna i wyjaśnia pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, • umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami, • potrafi wykonać ciekawe projekty w programie Scratch według własnego pomysłu.	• zna i rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, • umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami – czasem korzystając z instrukcji nauczyciela, • potrafi wykonać proste projekty w programie Scratch według własnego pomysłu.	• rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, • korzystając z instrukcji nauczyciela, umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami, • potrafi wykonać proste projekty w programie Scratch według własnego pomysłu, czasem korzystając z instrukcji nauczyciela.	• z pomocą nauczyciela rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, • z pomocą nauczyciela umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami, • z pomocą nauczyciela potrafi wykonać proste projekty w programie Scratch według własnego pomysłu.	• nie zna pojęć: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, • nie umie wykonać ćwiczeń w programie Scratch polegających na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami, • nie potrafi wykonać prostych projektów w programie Scratch według własnego pomysłu.
	Temat 31. Tworzenie ciekawych projektów w Scratch.						

		innym, jak osiągnięto efekt końcowy.					
Podsumowanie działu 4.	Temat 32. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</i>						