**PLAN WYNIKOWY**

**(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-sieciowym[[1]](#footnote-1).

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 intelektualnej[[2]](#footnote-2).

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.

**Szczegółowe kryteria oceniania dla poszczególnych działów programowych oraz jednostek lekcyjnych**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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: | | | | | | | |
| 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 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; | * 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,  w których stosowane są komputery, * określa w czasie, kiedy powstały pierwsze komputery i jakie było ich pierwotne przeznaczenie; | * 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 komputery, * określa w czasie, kiedy powstały pierwsze komputery; | * 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 powstały pierwsze komputery; | * wymienia kilka czynności, które można wykonać  z wykorzystaniem komputera, * wie, co oznaczają pojęcia: *tablet*, *smartfon*, * 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 określa, kiedy powstały komputery; | * 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 kompetencje informatyczne, * nie wie, kiedy powstały komputery; |
| 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 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; | * 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 pracowni komputerowej  i je stosuje, * wyjaśnia, dlaczego długotrwała praca  z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia, * wyjaśnia, na czym polega uzależnienie od komputera; | * 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  w szkolnej pracowni komputerowej, * rozumie,  że długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia, * podaje przykłady zachowań osoby uzależnionej od komputera  i internetu; | * wie, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, * wie, że należy zachowywać bezpieczeństwo podczas pracy z komputerem, * rozumie pojęcie: *ćwiczenia relaksacyjne*, * stosuje zasady obowiązujące  w szkolnej pracowni komputerowej, * wie,  że długotrwała praca  z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia, * wie, że długie przesiadywanie przed komputerem może prowadzić do uzależnienia; | * 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 zasady obowiązujące  w szkolnej pracowni komputerowej, * wie,  że długotrwała praca  z komputerem nie jest zdrowia, * wie, co to jest uzależnienie od komputera; | * 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 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; |
| 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: *licencja* (*Public domain, Freeware, Shareware, GNU Powszechna Licencja Publiczna*), *certyfikat autentyczności*, * wymienia wiele przykładów poszanowania prawa autorskiego; | * wyjaśnia, kogo można nazwać autorem, * uzasadnia konieczność przestrzeganie prawa autorskiego, * wyjaśnia zasady licencji: *Public domain, Freeware, Shareware, GNU Powszechna Licencja Publiczna*, * wymienia przykłady poszanowania prawa autorskiego; | * podaje kilka przykładów, kogo można nazwać autorem, * wypowiada się na temat konieczności przestrzegania prawa autorskiego, * zna i wyjaśnia kilka licencji, * podaje kilka przykładów poszanowania prawa autorskiego; | * 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 poszanowania prawa autorskiego; | * 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 prawa autorskiego; | * nie wie, kogo można nazwać autorem, * nie rozumie konieczności  i potrzeby przestrzegania prawa autorskiego, * nie wie,  co oznacza pojęcie licencji  i nie wymienia żadnej, * nie zna i nie wypowiada się na temat przykładów poszanowania prawa autorskiego; |
| Co kryje wnętrze komputera. Jakie urządzenia można podłączyć do komputera? | Temat 4.  Co kryje wnętrze komputera? Jakie urządzenia można podłączyć do komputera? | * wypowiada się  na temat, co kryje wnętrze komputera, i nazywa poszczególne jego części, * wymienia  i charakteryzuje urządzenia, które można podłączać 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 podłączać 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 podłączać 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 podłączać 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 podłączać 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 podłączać do komputera, * nie wie, w jakim celu podłącza się inne elementy, m.in. mysz i klawiaturę. |
| Środowisko pracy użytkownika komputera | Temat 5.  Środowisko pracy użytkownika komputera. | * wyjaśnia  i uzasadnia, co jest niezbędne  do pracy  z komputerem, * wyjaśnia znaczenie pojęć: *system* *operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty,* * 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; | * wypowiada się na temat, co jest niezbędne  do pracy  z komputerem, * wypowiada się  na temat pojęć: *system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty,* * potrafi tworzyć skróty, zmieniać tło pulpitu, * wypowiada się na temat możliwości, jakie daje system operacyjny; | * podaje kilka przykładów,  co jest niezbędne do pracy  z komputerem, * rozumie znaczenie pojęć: *system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty,* * potrafi tworzyć skróty i z pomocą nauczyciela zmieniać tło pulpitu, * wymienia najważniejsze możliwości, jakie daje system operacyjny; | * podaje przynajmniej jeden przykład, co jest niezbędne  do pracy  z komputerem, * zna pojęcia: *system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty,* * z pomocą nauczyciela potrafi tworzyć skróty i zmieniać tło pulpitu, * podaje kilka możliwości, jakie daje system operacyjny; | * z pomocą nauczyciela podaje, co jest niezbędne  do pracy  z komputerem, * zna pojęcia: *system operacyjny, oprogramowanie*, * z pomocą nauczyciela potrafi tworzyć skróty, * z pomocą nauczyciela podaje kilka możliwości, jakie daje system operacyjny; | * nie wie, co jest niezbędne  do pracy  z komputerem, * nie zna i nie rozumie znaczenia pojęć: *system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty,* * nie potrafi tworzyć skrótów  i zmieniać tła pulpitu, * nie wypowiada się na temat możliwości, jakie daje system operacyjny; |
| 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 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 *zaporę ogniową*, * potrafi tworzyć złożoną strukturę folderów i objaśnia innym, jak ją wykonać; | * 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, * 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 *zapory ogniowej,* * potrafi tworzyć złożoną strukturę folderów; | * wymienia czynności, które wykonuje się podczas porządkowania dysku, * tworzy foldery  i podfoldery  oraz zapisuje  w nich pliki, * potrafi wykonywać operacje kopiowania oraz 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 *zaporę ogniową,* * potrafi tworzyć strukturę folderów; | * wyjaśnia, dlaczego warto porządkować dysk, * tworzy foldery  i zapisuje w nich pliki, * potrafi wykonywać operacje kopiowania  i wklejania,  a z pomocą nauczyciela 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: *zapora ogniowa*, * tworzy niezłożoną strukturę folderów; | * 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  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 *zaporę ogniową*, * z pomocą nauczyciela tworzy strukturę folderów; | * 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 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 *zapory ogniowej,* * nie potrafi tworzyć struktury folderów; |
| Podsumowanie działu 1. | Temat 7.  **Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu** ***Posługiwanie się komputerem i urządzeniami cyfrowymi*** | | | | | |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 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; | * 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 płynących  z korzystania  z platform; | * 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, * wymienia przynajmniej kilka korzyści płynących z korzystania  z platform; | * wie, jakie są rodzaje gier komputerowych, * wie, że są gry, których należy unikać, * rozumie pojęcie: *platformy edukacyjne*, * 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 nauczyciela dostrzega korzyści płynące  z korzystania  z platform; | * 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: *platformy edukacyjne* i nie wie,  do czego służą, * 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 przykładów 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 adźwięku, * 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: *internet,* wie, do czego służy i omawia jego możliwości, * wymienia i wyjaśnia 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; | * wyjaśnia, co to jest i do czego służy internet, * wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron 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; | * wie, co to jest i do czego służy internet, * wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron 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; | * wie, co to jest internet, * z pomocą nauczyciela wymienia, co jest niezbędne do 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; | * wie, jak korzystać  z internetu, * ma trudność ze zrozumieniem, co jest niezbędne do przeglądania stron 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; | * nie wie, co to jest  i do czego służy internet i nie umie z niego korzystać, * nie umie wymienić, co jest 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  w oknie przeglądarki internetowej  oraz wymienia ich nazwy, * zna pojęcia: *portal, katalog tematyczny, wyszukiwarka internetowa;* 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 formułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci oraz objaśnia te czynności innym; | * omawia,  jak wygląda okno przeglądarki internetowej, * wskazuje  i posługuje się przyciskami nawigacyjnymi  w oknie przeglądarki internetowej, * zna pojęcia: *portal, katalog tematyczny, wyszukiwarka internetowa;* wymienia  i wyszukuje popularne portale internetowe, * wyjaśnia,  co zawierają  i do czego służą portale, katalogi tematyczne  i wyszukiwarki internetowe, * potrafi właściwie formułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci; | * wskazuje elementy okna przeglądarki internetowej, * świadomie używa przycisków nawigacyjnych  w oknie przeglądarki internetowej, * wyszukuje popularne portale internetowe, * zna pojęcia: *portal, katalog tematyczny, wyszukiwarka internetowa*, * wie, jak formułować zapytania w oknie wyszukiwarki,  aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci; | * wie, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, * intuicyjnie posługuje się przyciskami nawigacyjnymi  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; | * z pomocą nauczyciela wskazuje elementy okna przeglądarki internetowej, * z pomocą nauczyciela 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; | * nie wie,  jak wygląda okno przeglądarki internetowej, * nie potrafi posługiwać się przyciskami 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 zachowaniu  w sieci, czyli netykieta na co dzień | Temat 13.  O właściwym zachowaniu  w sieci, czyli netykieta na co dzień. | * szczegółowo omawia i podaje przykłady stosowania zasad dobrego zachowania obowiązujących  w sieci, * zna i wyjaśnia na przykładach znaczenie pojęć: *netykieta, załącznik, emotikony, e-mail*, * 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; | * omawia i podaje przykłady stosowania zasad dobrego zachowania obowiązujących  w sieci, * zna i wyjaśnia pojęcia: *netykieta, załącznik, emotikony, e-mail*, * 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; | * wymienia zasady dobrego zachowania obowiązujące  w sieci, * zna pojęcia: *netykieta, załącznik, emotikony, e-mail*, * rozumie co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie  z zasadami netykiety, * wie, jak rozpoznać uzależnienie od internetu; | * wie, jakie zasady dobrego zachowania obowiązują  w sieci, * wie, co oznaczają pojęcia: *netykieta, załącznik, emotikony, e-mail*, * wie, że podczas korzystania z sieci należy postępować zgodnie  z zasadami netykiety, * wie, że można się uzależnić od internetu; | * z pomocą nauczyciela wymienia kilka zasad dobrego zachowania obowiązujących  w sieci, * z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co oznaczają pojęcia: *netykieta, załącznik, emotikony,  e-mail,* * 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; | * nie wie i nie umie podać przykładów dotyczących zasad dobrego zachowania  w sieci, * nie rozumie  i nie zna pojęć: *netykieta, załącznik, emotikony,  e-mail,* * 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  z niego korzystać | Temat 14.  Jak założyć własne konto  e-mail i jak  z niego korzystać? | * wyjaśnia, co to jest  i do czego służy poczta elektroniczna oraz wyczerpująco 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; | * wie, co to jest poczta elektroniczna  i omawia znaczenie, * 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; | * wie, co to jest  i do czego służy poczta elektroniczna, * 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; | * rozumie pojęcie: *poczta elektroniczna*, * wie, co jest 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; | * z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy poczta 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 wysyłać e-maile, * z pomocą nauczyciela wymienia kilka zasad netykiety dotyczących poczty e-mail; | * nie wie, co to jest i do czego służy poczta elektroniczna, * 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 *Rozrywka i praca na komputerze* – *zastosowanie techniki cyfrowej*** | | | | | |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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.  Przygotowu-jemy własne obrazy, czyli praca z wykorzysta-niem 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 Paint; | * 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; |
| 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 IrfanView 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 graficznej oraz wstawia dodatkowe elementy ozdobne, * sprawnie posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint i objaśnia te czynności innym; | * tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie  z podanym tematem, * dobiera treść życzeń do kompozycji graficznej, * sprawnie posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint; | * tworzy kompozycje graficzne zgodnie  z podanym tematem, * układa treść życzeń i wpisuje je, dobierając ozdobną czcionkę, * posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint; | * tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie  z podanym tematem, * pisze treść życzeń w edytorze grafiki, * posługuje się kilkoma wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint; | * z pomocą nauczyciela tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie  z podanym tematem, * z pomocą nauczyciela pisze treść życzeń  w swojej kompozycji graficznej, * z pomocą nauczyciela posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint; | * nie umie tworzyć kompozycji graficznych zgodnie z podanym tematem, * nie umie dobrać treści życzeń do kompozycji graficznej, * nie umie 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: *redagowanie,* *formatowanie* 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 pisania tekstów, * szczegółowo omawia różnice pomiędzy pismem oficjalnym  a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, * wyjaśnia, co to jest akapit, i podaje przykłady akapitów; | * 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 pisania tekstów, * wymienia różnice pomiędzy pismem oficjalnym  a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, * wyjaśnia, co to jest akapit; | * 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 pisania 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 pisania 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 pisania tekstów, * z pomocą nauczyciela wymienia kilka różnic pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, * z pomocą nauczyciela wskazuje w tekście akapit; | * 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 pisania 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; |
| 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. | * 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,  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, * 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; | * 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 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  i przyozdabia je obrazkami, * umie stosować  i formatować numerowanie  i wypunktowanie; | * 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 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; | * ustala plan pracy nad kroniką klasową, * redaguje  i z pomocą nauczyciela formatuje teksty do gazetki, * wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, 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; | * z pomocą nauczyciela ustala plan pracy nad kroniką klasową, * z pomocą nauczyciela redaguje  i formatuje teksty do gazetki, * wykonuje operacje związane  z określaniem 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; | * 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  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; |
| Temat 22.  Redagowanie  i formatowanie tekstów i obrazów w kronice klasowej. |
|  |
| 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: *program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,* * umie korzystać  z zaawansowanych narzędzi programu do tworzenia prezentacji; | * wie, do czego służy  program PowerPoint i zna budowę okna tego programu, * wyjaśnia znaczenie pojęć: *program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,* * umie korzystać  z podstawowych narzędzi programu do tworzenia prezentacji; | * wie, do czego służy program PowerPoint i zna zastosowanie wybranych elementów tego programu, * rozumie znaczenie pojęć: *program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,* * umie korzystać  z wybranych narzędzi programu do tworzenia prezentacji; | * wie, do czego służy program PowerPoint, * rozumie znaczenie pojęć: *program multimedialny, prezentacja multimedialna, slajd,* * umie korzystać  z kilku narzędzi programu do tworzenia prezentacji; | * wie, jak wygląda okno programu PowerPoint, * rozumie znaczenie pojęć: *prezentacja multimedialna, slajd,* * z pomocą nauczyciela korzysta z kilku podstawowych narzędzi programu do tworzenia prezentacji; | * nie wie, do czego służy program PowerPoint  i nie zna budowy okna tego programu, * nie rozumie znaczenia pojęć: *program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,* * 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, * potrafi zaprojektować slajd tytułowy, wykorzystując przy tym swoje twórcze pomysły, dodać nowe slajdy, odpowiednio rozplanować treści  i obrazy, * umie zapisać efekty 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; | * 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, * potrafi zaprojektować slajd tytułowy, dodać nowe slajdy, odpowiednio rozplanować treści  i obrazy, * umie zapisać efekty pracy (nadając nazwę, której 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 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, * umie przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów; | * 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 możliwości, * z pomocą nauczyciela przeprowadza pokaz przygotowanych slajdów; | * 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 pliku, * z pomocą nauczyciela stosuje animację do wstawionych obiektów, * wie, że można przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów; | * 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  do wstawionych obiektów, * nie umie określać sposobu wyświetlania kolejnych slajdów oraz nie potrafi przeprowadzić pokazu przygotowanych slajdów; |
| Temat 25.  Dodawanie animacji  i przejść  w prezentacji  „Z życia naszej klasy… ” |
|  |
| Podsumowanie działu 3. | Temat 26.  **Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu** ***Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe*** | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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  i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora oraz wyjaśnia te czynności innym; | * 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 Kalkulatora; | * 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 Kalkulatora; | * 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; |
| 4.2.  W świecie programowania | Temat 28.  W świecie programowania. | * zna, rozumie  i wyjaśnia pojęcia: *programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch,* * zna stronę internetową środowiska Scratch, wyjaśnia, co zawierają opcje: *Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch,* 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 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; | * zna i wyjaśnia pojęcia: *programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch*, * zna stronę internetową środowiska Scratch, wyjaśnia, co zawierają opcje: *Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch,* 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), * tworzy pierwszy projekt – układa bloczki  z instrukcjami, uruchamia  i sprawdza poprawność działania programu, wprowadza ewentualne poprawki; | * zna pojęcia: *programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch,* * zna stronę internetową środowiska Scratch, korzysta  z opcji: *Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch*, * 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 programu. | * zna pojęcia: *praca w chmurze, program Scratch,* * przegląda opcje  na stronie internetowej środowiska Scratch: *Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch*, * korzystając  z instrukcji nauczyciela rejestruje się  i loguje do Scratch, * zna okno programu Scratch (próbuje układać bloczki z instrukcjami), * tworzy pierwszy projekt - układa bloczki  z instrukcjami  i uruchamia program. | * zna pojęcie: *program Scratch,* * z pomocą nauczyciela przegląda opcje  na stronie internetowej środowiska Scratch: *Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch*, * 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, uruchamia  i sprawdza poprawność działania programu. | * nie zna żadnego  z pojęć: *programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch*, * nie zna strony internetowej środowiska Scratch i nie przegląda opcji: *Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch*, * 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). |
| 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 wzoru oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności, * umie przeglądać wykonane przez siebie programy  oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności. | * 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 siebie programy; | * 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 układaniu bloczków  z instrukcjami według podanego wzoru, * umie przeglądać wykonane przez siebie programy  i w razie potrzeby korzysta z instrukcji nauczyciela; | * 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 układać bloczki  z instrukcjami według podanego wzoru, * korzystając  z instrukcji nauczyciela, przegląda wykonane  przez siebie programy; | * 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  z instrukcjami według podanego wzoru, * z pomocą nauczyciela przegląda wykonane  przez siebie programy; | * 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,  jak przeglądać przykłady innych; |
| 4.4.  Programowanie – zadania | Temat 30.  Programowanie – zadania. | * zna, rozumie  i wyjaśnia pojęcia: *instrukcja warunkowa, quiz*, * 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 innym, jak osiągnięto efekt końcowy. | * zna i wyjaśnia pojęcia: *instrukcja warunkowa, quiz*, * 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: *instrukcja warunkowa, quiz*, * 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: *instrukcja warunkowa, quiz*, * 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: *instrukcja warunkowa, quiz*, * z pomocą nauczyciela umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające na zaprogramowaniu qiuzu i kartki  z pozdrowieniami, * z pomocą nauczyciela potrafi wykonać proste projekty w programie Scratch według własnego pomysłu. | * nie zna pojęć: *instrukcja warunkowa, quiz*, * 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. |
| Podsumowanie działu 4. | Temat 32.  **Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu** ***Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera*** | | | | | | |

1. Według nowej podstawy programowej. [↑](#footnote-ref-1)
2. Tamże. [↑](#footnote-ref-2)