**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: |
| * 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 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 jesti 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 kartkiz 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)