

## 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<sup>1</sup>.

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<sup>2</sup>.

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

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

Obowiązująca skala ocen:

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

---

<sup>1</sup> Według nowej podstawy programowej.

<sup>2</sup> Tamże.

## 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:							
1.1. 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.	<ul style="list-style-type: none"><li>charakteryzuje działania i dziedziny, do których wykorzystuje się komputery,</li><li>wymienia i wypowiada się na temat urządzeń cyfrowych, m.in. tabletu, smartfona,</li><li>rozumie i wyjaśnia, dlaczego do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu, oraz je charakteryzuje,</li><li>wymienia i wyjaśnia korzyści, które</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wyjaśnia, w jakich dziedzinach i do jakich prac wykorzystuje się komputery,</li><li>wymienia urządzenia cyfrowe: tablet, smartfon,</li><li>rozumie i wyjaśnia, jakie programy o określonym przeznaczeniu są niezbędne do właściwego działania komputera,</li><li>wymienia korzyści, które wynikają z powszechnego stosowania komputerów,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wie i wyjaśnia, do czego służy komputer,</li><li>wymienia urządzenia cyfrowe, np. tablet, smartfon,</li><li>rozumie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu,</li><li>wie, jakie korzyści wynikają z powszechnego stosowania komputerów,</li><li>wymienia zawody i podaje kilka przykładów z życia</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wie, do czego służy komputer,</li><li>wie, do czego służą urządzenia cyfrowe, np. tablet, smartfon,</li><li>wie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu,</li><li>rozumie, że powszechne stosowanie komputerów przynosi korzyści,</li><li>wymienia kilka zawodów, w których wykorzystywane</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wymienia kilka czynności, które można wykonać z wykorzystaniem komputera,</li><li>wie, co oznaczają pojęcia: <i>tablet</i>, <i>smartfon</i>,</li><li>wie, że na komputerze są zainstalowane programy o określonym przeznaczeniu,</li><li>wie, że powszechne stosowanie komputerów przynosi korzyści,</li><li>wymienia przykłady z życia codziennego, w których</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>nie wie, do czego służy komputer,</li><li>nie zna innych urządzeń cyfrowych, m.in. tabletu, smartfona,</li><li>nie rozumie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu,</li><li>nie wie, jakie korzyści wynikają z powszechnego stosowania komputerów,</li><li>nie zna zawodów i nie potrafi podać przykładów z życia</li></ul>

		<p>wynikają z powszechnego stosowania komputerów,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia zawody i podaje wiele przykładów z życia codziennego, w których wykorzystywane są kompetencje informatyczne,</li> <li>określa w czasie, kiedy powstały pierwsze komputery, i wypowiada się na temat, jakie było ich pierwotne przeznaczenie;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia zawody i podaje przykłady z życia codziennego, w których stosowane są komputery,</li> <li>określa w czasie, kiedy powstały pierwsze komputery i jakie było ich pierwotne przeznaczenie;</li> </ul>	<p>codziennego, w których niezbędne są komputery,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>określa w czasie, kiedy powstały pierwsze komputery;</li> </ul>	<p>są umiejętności informatyczne,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wie, kiedy powstały pierwsze komputery;</li> </ul>	<p>wykorzystywane są komputery,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>niedokładnie określa, kiedy powstały komputery;</li> </ul>	<p>codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>nie wie, kiedy powstały komputery;</li> </ul>
1.2. Jak bezpiecznie pracować z komputerem	Temat 2. Jak bezpiecznie pracować z komputerem?	<ul style="list-style-type: none"> <li>charakteryzuje, jak i dlaczego stanowisko komputerowe powinno być zorganizowane zgodnie z określonymi wymogami,</li> <li>uzasadnia, na czym polega higiena pracy z komputerem,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>charakteryzuje, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe,</li> <li>wypowiada się na temat higieny pracy z komputerem, wie, na czym ona polega,</li> <li>podaje kilka przykładów ćwiczeń relaksacyjnych,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wypowiada się na temat, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe,</li> <li>rozumie, na czym polega higiena pracy z komputerem,</li> <li>podaje chociaż jeden przykład ćwiczenia relaksacyjnego,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wie, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe,</li> <li>wie, że należy zachowywać bezpieczeństwo podczas pracy z komputerem,</li> <li>rozumie pojęcie: <i>ćwiczenia relaksacyjne</i>,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia kilka elementów dobrze zorganizowanego stanowiska komputerowego,</li> <li>podaje przynajmniej jeden przykład zachowania bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem,</li> <li>nie zawsze stosuje przerwy podczas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nie wie, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe,</li> <li>nie rozumie i nie wypowiada się na temat higieny pracy z komputerem,</li> <li>nie rozumie konieczności robienia przerw podczas pracy</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• podaje wiele przykładów ćwiczeń relaksacyjnych,</li> <li>• zna i stosuje wszystkie zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej oraz wyjaśnia, dlaczego jest to niezbędne,</li> <li>• wyjaśnia i uzasadnia dlaczego długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia,</li> <li>• wyjaśnia, na czym polega uzależnienie od komputera oraz podaje przykłady zachowań osoby uzależnionej od komputera i internetu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna wszystkie zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej i je stosuje,</li> <li>• wyjaśnia, dlaczego długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia,</li> <li>• wyjaśnia, na czym polega uzależnienie od komputera;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje wszystkie zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej,</li> <li>• rozumie, że długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia,</li> <li>• podaje przykłady zachowań osoby uzależnionej od komputera i internetu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej,</li> <li>• wie, że długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia,</li> <li>• wie, że długie przesiadywanie przed komputerem może prowadzić do uzależnienia;</li> </ul>	<p>pracy z komputerem,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje wybrane zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej,</li> <li>• wie, że długotrwała praca z komputerem nie jest zdrowia,</li> <li>• wie, co to jest uzależnienie od komputera;</li> </ul>	<p>z komputerem i nie wie, co to są ćwiczenia relaksacyjne,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nie zna zasad obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej i ich nie stosuje,</li> <li>• nie rozumie, że długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia,</li> <li>• nie wie, na czym polega uzależnienie od komputera;</li> </ul>
1.3. O prawie autorskim w praktyce	Temat 3. O prawie autorskim w praktyce.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, kogo można nazwać autorem oraz podaje przykłady,</li> <li>• rozumie, wyjaśnia i uzasadnia konieczność przestrzegania prawa autorskiego,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, kogo można nazwać autorem,</li> <li>• uzasadnia konieczność przestrzegania prawa autorskiego,</li> <li>• wyjaśnia zasady licencji: <i>Public</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podaje kilka przykładów, kogo można nazwać autorem,</li> <li>• wypowiada się na temat konieczności przestrzegania prawa autorskiego,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podaje chociaż jeden przykład, kogo można nazwać autorem,</li> <li>• wie, że należy przestrzegać prawa autorskiego,</li> <li>• zna i wyjaśnia, na czym polega</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, kogo można nazwać autorem,</li> <li>• wie, co to oznacza, że ktoś przestrzega prawa autorskiego,</li> <li>• wie, że istnieją licencje na oprogramowanie,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie wie, kogo można nazwać autorem,</li> <li>• nie rozumie konieczności i potrzeby przestrzegania prawa autorskiego,</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>zna i wyjaśnia pojęcia: <i>licencja (Public domain, Freeware, Shareware, GNU Powszechna Licencja Publiczna), certyfikat autentyczności</i>,</li> <li>wymienia wiele przykładów poszanowania prawa autorskiego;</li> </ul>	<i>domain, Freeware, Shareware, GNU Powszechna Licencja Publiczna,</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia przykłady poszanowania prawa autorskiego;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zna i wyjaśnia kilka licencji,</li> <li>podaje kilka przykładów poszanowania prawa autorskiego;</li> </ul>	przynajmniej jedna licencja, <ul style="list-style-type: none"> <li>podaje chociaż jeden przykład poszanowania prawa autorskiego;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>z pomocą nauczyciela podaje przykłady poszanowania prawa autorskiego;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nie wie, co oznacza pojęcie licencji i nie wymienia żadnej,</li> <li>nie zna i nie wypowiada się na temat przykładów poszanowania prawa autorskiego;</li> </ul>
1.4. Co kryje wnętrze komputera. Jakie urządzenia można podłączyć do komputera?	Temat 4. Co kryje wnętrze komputera? Jakie urządzenia można podłączyć do komputera?	<ul style="list-style-type: none"> <li>wypowiada się na temat, co kryje wnętrze komputera, i nazywa poszczególne jego części,</li> <li>wymienia i charakteryzuje urządzenia, które można podłączyć do komputera,</li> <li>wyjaśnia i uzasadnia, w jakim celu podłącza się inne elementy (mysz, klawiaturę, monitor) oraz inne urządzenia (kamera, aparat cyfrowy, skaner);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wypowiada się na temat, co kryje wnętrze komputera,</li> <li>wypowiada się na temat urządzeń, które można podłączyć do komputera,</li> <li>wypowiada się na temat, w jakim celu podłącza się inne elementy (mysz, klawiaturę, monitor) oraz inne urządzenia (kamera cyfrowa, aparat cyfrowy, skaner);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia kilka najważniejszych elementów wnętrza komputera,</li> <li>wymienia nazwy kilku urządzeń, które można podłączyć do komputera,</li> <li>rozumie, w jakim celu podłącza się inne elementy (mysz, klawiaturę, monitor) oraz inne urządzenia (kamera cyfrowa, aparat cyfrowy, skaner);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia przynajmniej jeden ważny element wnętrza komputera,</li> <li>wymienia nazwę przynajmniej jednego urządzenia, które można podłączyć do komputera,</li> <li>rozumie, w jakim celu podłącza się mysz, klawiaturę, monitor;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wie, że we wnętrzu komputera znajdują się elementy, które są niezbędne do właściwego działania komputera,</li> <li>wie, że są urządzenia, które można podłączyć do komputera,</li> <li>wie, w jakim celu podłącza się mysz i klawiaturę;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nie wie, co kryje wnętrze komputera, i nie umie nazwać nawet jednego elementu wewnętrznego,</li> <li>nie potrafi podać nazwy żadnego urządzenia, które można podłączyć do komputera,</li> <li>nie wie, w jakim celu podłącza się inne elementy, m.in. mysz i klawiaturę.</li> </ul>

		cyfrowa, aparat cyfrowy, skaner);					
1.5. Środowisko pracy użytkownika komputera	Temat 5. Środowisko pracy użytkownika komputera.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia i uzasadnia, co jest niezbędne do pracy z komputerem,</li> <li>• wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>,</li> <li>• potrafi tworzyć skróty i zmieniać tło pulpitu oraz wyjaśnia innym, jakie czynności w tym celu należy wykonać,</li> <li>• wypowiada się i podaje wiele przykładów na temat możliwości, jakie daje system operacyjny;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wypowiada się na temat, co jest niezbędne do pracy z komputerem,</li> <li>• wypowiada się na temat pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>,</li> <li>• potrafi tworzyć skróty, zmieniać tło pulpitu,</li> <li>• wypowiada się na temat możliwości, jakie daje system operacyjny;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podaje kilka przykładów, co jest niezbędne do pracy z komputerem,</li> <li>• rozumie znaczenie pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>,</li> <li>• potrafi tworzyć skróty i z pomocą nauczyciela zmieniać tło pulpitu,</li> <li>• wymienia najważniejsze możliwości, jakie daje system operacyjny;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podaje przynajmniej jeden przykład, co jest niezbędne do pracy z komputerem,</li> <li>• zna pojęcia: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>,</li> <li>• z pomocą nauczyciela potrafi tworzyć skróty i zmieniać tło pulpitu,</li> <li>• podaje kilka możliwości, jakie daje system operacyjny;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela podaje, co jest niezbędne do pracy z komputerem,</li> <li>• zna pojęcia: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>,</li> <li>• z pomocą nauczyciela potrafi tworzyć skróty,</li> <li>• z pomocą nauczyciela podaje kilka możliwości, jakie daje system operacyjny;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie wie, co jest niezbędne do pracy z komputerem,</li> <li>• nie zna i nie rozumie znaczenia pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>,</li> <li>• nie potrafi tworzyć skrótów i zmieniać tła pulpitu,</li> <li>• nie wypowiada się na temat możliwości, jakie daje system operacyjny;</li> </ul>
1.6. Jak zachować porządek na dysku i zabezpieczyć komputer przed wirusami	Temat 6. Jak zachować porządek na dysku i zabezpieczyć komputer przed wirusami?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia i podaje przykłady, na czym polega porządkowanie dysku,</li> <li>• tworzy foldery i podfoldery, nadaje nazwy wskazujące</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, na czym polega porządkowanie dysku,</li> <li>• tworzy foldery i podfoldery oraz zapisuje w nich pliki i je porządkuje,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia czynności, które wykonuje się podczas porządkowania dysku,</li> <li>• tworzy foldery i podfoldery</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, dlaczego warto porządkować dysk,</li> <li>• tworzy foldery i zapisuje w nich pliki,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, w jakim celu należy porządkować dysk,</li> <li>• z pomocą nauczyciela tworzy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie wie, w jakim celu należy porządkować dysk,</li> <li>• nie umie tworzyć folderów i zapisywać w nich plików,</li> </ul>

		<p>na przechowywaną zawartość oraz zapisuje pliki we właściwych folderach,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wykonywać operacje kopiowania, wklejania i przenoszenia plików i folderów oraz objaśnia, jak wykonywać te czynności,</li> <li>• umie korzystać z kilku skrótów klawiaturowych i objaśnia innym, jak wykonywać te czynności,</li> <li>• wyjaśnia, co to są wirusy komputerowe, jakie szkodliwe działanie mają dla komputera oraz jak chronić przed nimi komputer,</li> <li>• wyjaśnia zagrożenia, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci (np. kradzież danych),</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wykonywać operacje kopiowania, wklejania i przenoszenia plików i folderów,</li> <li>• umie korzystać z kilku skrótów klawiaturowych,</li> <li>• wyjaśnia, co to są wirusy komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer,</li> <li>• rozumie zagrożenia, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci (np. kradzież danych),</li> <li>• dostrzega konieczność stosowania <i>zapory ogniowej</i>,</li> <li>• potrafi tworzyć złożoną strukturę folderów;</li> </ul>	<p>oraz zapisuje w nich pliki,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wykonywać operacje kopiowania oraz wklejania plików i folderów,</li> <li>• zna kilka skrótów klawiaturowych,</li> <li>• wie, co to są wirusy komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer,</li> <li>• wie, że komputery pracujące w sieci narażone są na zagrożenia,</li> <li>• wie, że należy stosować <i>zaporę ogniową</i>,</li> <li>• potrafi tworzyć strukturę folderów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wykonywać operacje kopiowania i wklejania, a z pomocą nauczyciela również przenoszenia plików i folderów,</li> <li>• umie korzystać z przynajmniej jednego skrótu klawiaturowego,</li> <li>• wie, co to są wirusy komputerowe,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wymienia kilka zagrożeń, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci,</li> <li>• zna pojęcie: <i>zapora ogniowa</i>,</li> <li>• tworzy niezłożoną strukturę folderów;</li> </ul>	<p>foldery i zapisuje w nich pliki,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela potrafi wykonywać operacje kopiowania i wklejania plików oraz folderów,</li> <li>• z pomocą nauczyciela korzysta z przynajmniej jednego skrótu klawiaturowego,</li> <li>• wie, że należy chronić komputer przed wirusami komputerowymi,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wymienia przynajmniej jedno zagrożenie, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci,</li> <li>• z pomocą nauczyciela rozumie, dlaczego stosuje się <i>zaporę ogniową</i>,</li> <li>• z pomocą nauczyciela tworzy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nawet z pomocą nauczyciela nie potrafi wykonywać operacji kopiowania, wklejania i przenoszenia plików i folderów,</li> <li>• nie umie korzystać ze skrótów klawiaturowych,</li> <li>• nie wie, co to są wirusy komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer,</li> <li>• nie dostrzega i nie rozumie zagrożeń, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci,</li> <li>• nie rozumie potrzeby stosowania <i>zapory ogniowej</i>,</li> <li>• nie potrafi tworzyć struktury folderów;</li> </ul>
--	--	---	---	--	---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, dlaczego należy stosować <i>zaporę ogniową</i>,</li> <li>• potrafi tworzyć złożoną strukturę folderów i objaśnia innym, jak ją wykonać;</li> </ul>				strukturę folderów;	
Podsumowanie działu 1.	Temat 7. <b>Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Posługiwanie się komputerem i urządzeniami cyfrowymi</i></b>						

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?	<ul style="list-style-type: none"><li>wypowiada się, jakie są rodzaje gier komputerowych i uzasadnia, jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą,</li><li>rozumie, że wśród wartościowych gier</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wymienia rodzaje gier komputerowych i rozumie, jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą,</li><li>wypowiada się, jakich gier należy unikać,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wie, jakie są rodzaje gier komputerowych i jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą,</li><li>rozumie, że wśród wartościowych gier można</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wie, jakie są rodzaje gier komputerowych,</li><li>wie, że są gry, których należy unikać,</li><li>rozumie pojęcie: <i>platformy edukacyjne</i>,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>z pomocą nauczyciela wymienia rodzaje gier komputerowych,</li><li>z pomocą nauczyciela wypowiada się na temat, jakich gier należy unikać,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>nie wie, jakie są rodzaje gier komputerowych i jakie umiejętności można wyćwiczyć za ich pomocą,</li><li>nie rozumie, że wśród wartościowych gier są takie,</li></ul>



		<p>można spotkać takie, których należy unikać oraz uzasadnia dlaczego,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służą platformy edukacyjne, podaje przykłady i wypowiada się na temat, co jest zamieszczane na platformach,</li> <li>• uzasadnia, podając wiele przykładów, jakie są korzyści płynące z korzystania z platform;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służą platformy edukacyjne i podaje przykłady,</li> <li>• wypowiada się na temat korzyści płynących z korzystania z platform;</li> </ul>	<p>spotkać takie, których należy unikać,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służą platformy edukacyjne,</li> <li>• wymienia przynajmniej kilka korzyści płynących z korzystania z platform;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, że korzystanie z platform przynosi korzyści;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co to są platformy edukacyjne,</li> <li>• z pomocą nauczyciela dostrzega korzyści płynące z korzystania z platform;</li> </ul>	<p>których należy unikać,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nie zna pojęcia: <i>platformy edukacyjne</i> i nie wie, do czego służą,</li> <li>• nie dostrzega korzyści płynących z korzystania z platform;</li> </ul>
2.2. Odtwarzamy i nagrywamy muzykę, filmy i obrazy	Temat 9. Odtwarzanie i nagrywanie muzyki, filmów i obrazów.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia wiele programów, które służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów,</li> <li>• umie nagrywać pliki z użyciem programu Windows Media Player i wyjaśnia innym, jak wykonać tę czynność,</li> <li>• wymienia wiele przykładów urządzeń służących</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów i podaje kilka przykładów tego typu programów,</li> <li>• umie nagrywać pliki z użyciem programu Windows Media Player,</li> <li>• wymienia urządzenia służące do odtwarzania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów i podaje przynajmniej po jednym przykładzie tego typu programów,</li> <li>• z pomocą innych nagrywa pliki z użyciem programu Windows Media Player,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów,</li> <li>• z pomocą nauczyciela nagrywa pliki z użyciem programu Windows Media Player,</li> <li>• wie, że są urządzenia służące do odtwarzania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela wskazuje programy, które służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów,</li> <li>• ma trudności z nagrywaniem plików z użyciem programu Windows Media Player,</li> <li>• z pomocą nauczyciela</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów,</li> <li>• nie podejmuje działań, aby nagrać pliki z użyciem programu Windows Media Player,</li> <li>• nie zna urządzeń służących do odtwarzania</li> </ul>

		do odtwarzania plików muzycznych;	plików muzycznych;	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia przynajmniej jedno urządzenie służące do odtwarzania plików muzycznych;</li> </ul>	plików muzycznych;	rozpoznaje urządzenia służące do odtwarzania plików muzycznych;	plików muzycznych;
2.3. Na czym polega nagrywanie dźwięku	Temat 10. Na czym polega nagrywanie dźwięku?	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia, co i dlaczego jest niezbędne do nagrywania dźwięku,</li> <li>wie, jak odnaleźć i jak uruchomić Rejestrator dźwięku oraz objaśnia innym te czynności,</li> <li>wie, do czego służy Rejestrator dźwięku oraz objaśnia innym jego obsługę,</li> <li>rozdziela, pokazuje i wyjaśnia innym porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego,</li> <li>wyjaśnia, do czego służy i prezentuje obsługę programu Audacity oraz pomaga innym podczas testowania programu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku,</li> <li>wie, jak odnaleźć i umie uruchomić Rejestrator dźwięku,</li> <li>wie, jak odnaleźć i jak używać Rejestratora dźwięku,</li> <li>rozdziela i pokazuje porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego,</li> <li>wyjaśnia, do czego służy i prezentuje obsługę programu Audacity;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wie, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku,</li> <li>umie uruchomić Rejestrator dźwięku,</li> <li>wie, jak używać Rejestrator dźwięku,</li> <li>rozdziela porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego,</li> <li>umie wyjaśnić, do czego służy program Audacity;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>z pomocą nauczyciela wymienia, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku,</li> <li>z pomocą innych uruchamia Rejestrator dźwięku,</li> <li>wie, do czego służy Rejestrator dźwięku,</li> <li>wie, że są w komputerze porty do podłączenia innych urządzeń, m.in. mikrofonu zewnętrznego,</li> <li>z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy program Audacity;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ma trudność z określeniem, nawet z pomocą nauczyciela, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku,</li> <li>nawet z pomocą nauczyciela ma trudność z uruchomieniem Rejestratora dźwięku,</li> <li>z pomocą nauczyciela wypowiada się, do czego służy Rejestrator dźwięku,</li> <li>z pomocą nauczyciela wyjaśnia, że są w komputerze porty, do których podłącza się inne urządzenia,</li> <li>wie, do czego służy program Audacity;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nie wie, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku,</li> <li>nie umie uruchomić Rejestratora dźwięku,</li> <li>nie wie, do czego służy Rejestrator dźwięku,</li> <li>nawet z pomocą nauczyciela nie wyjaśnia, że są w komputerze porty, do których podłącza się inne urządzenia,</li> <li>nie zna i nie umie wyjaśnić, do czego służy program Audacity;</li> </ul>

2.4. Czy internet to tylko rozrywka? Korzyści i zagrożenia	Temat 11. Czy Internet to tylko rozrywka – korzyści i zagrożenia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie i wyjaśnia pojęcie: <i>internet</i>, wie, do czego służy i omawia jego możliwości,</li> <li>• wymienia i wyjaśnia innym, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych oraz podaje przykłady przeglądarek internetowych,</li> <li>• omawia różne korzyści i podaje wiele przykładów, które wynikają z dostępu do internetu,</li> <li>• omawia na konkretnych przykładach, jak zachować bezpieczeństwo w internecie,</li> <li>• zna strony WWW i podaje adresy takich stron, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich niebezpieczeństwa i omawia treści tam zawarte;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, co to jest i do czego służy internet,</li> <li>• wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych i podaje przykład przeglądarki internetowej,</li> <li>• podaje przykłady korzyści wynikających z dostępu do internetu,</li> <li>• omawia, jak zachować bezpieczeństwo w internecie,</li> <li>• podaje adresy stron internetowych, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, co to jest i do czego służy internet,</li> <li>• wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych,</li> <li>• wymienia kilka korzyści, które wynikają z dostępu do internetu,</li> <li>• wie, jak zachować bezpieczeństwo w internecie,</li> <li>• przegląda strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia i potrafi omówić ich zawartość;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, co to jest internet,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wymienia kilka korzyści wynikających z dostępu do internetu,</li> <li>• rozumie, że należy zachować bezpieczeństwo w internecie,</li> <li>• przegląda strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jak korzystać z internetu,</li> <li>• ma trudność ze zrozumieniem, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wymienia przynajmniej jedną korzyść wynikającą z dostępu do internetu,</li> <li>• z pomocą nauczyciela poznaje sposoby zachowania bezpieczeństwa w internecie,</li> <li>• wie, że są strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające niebezpieczeństwa i wyszukuje je z pomocą nauczyciela;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie wie, co to jest i do czego służy internet i nie umie z niego korzystać,</li> <li>• nie umie wymienić, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych,</li> <li>• nie wymienia żadnych korzyści wynikających z dostępu do internetu,</li> <li>• nie wie, jak zachować bezpieczeństwo w internecie,</li> <li>• nie zna stron internetowych, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia i nie podejmuje żadnej aktywności, aby wyszukać tego typu strony;</li> </ul>
---	--	--	--	---	--	--	---

2.5. Jak szukać, żeby znaleźć	Temat 12. Jak szukać, żeby znaleźć?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia i objaśnia innym, jak wygląda okno przeglądarki internetowej,</li> <li>• posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej oraz wymienia ich nazwy,</li> <li>• zna pojęcia: <i>portal, katalog tematyczny, wyszukiwarka internetowa</i>; wymienia i wyszukuje popularne portale internetowe oraz objaśnia innym, jak je wyszukać,</li> <li>• wie i wyjaśnia na konkretnych przykładach, co zawierają i do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe,</li> <li>• potrafi właściwie sformułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia, jak wygląda okno przeglądarki internetowej,</li> <li>• wskazuje i posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej,</li> <li>• zna pojęcia: <i>portal, katalog tematyczny, wyszukiwarka internetowa</i>; wymienia i wyszukuje popularne portale internetowe,</li> <li>• wyjaśnia, co zawierają i do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe,</li> <li>• potrafi właściwie sformułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wskazuje elementy okna przeglądarki internetowej,</li> <li>• świadomie używa przycisków nawigacyjnych w oknie przeglądarki internetowej,</li> <li>• wyszukuje popularne portale internetowe,</li> <li>• zna pojęcia: <i>portal, katalog tematyczny, wyszukiwarka internetowa</i>,</li> <li>• wie, jak formułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jak wygląda okno przeglądarki internetowej,</li> <li>• intuicyjnie posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej,</li> <li>• wymienia kilka popularnych portali internetowych,</li> <li>• wie, do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe,</li> <li>• wie, że należy właściwie sformułować zapytanie w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela wskazuje elementy okna przeglądarki internetowej,</li> <li>• z pomocą nauczyciela posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej,</li> <li>• wymienia przynajmniej jeden popularny portal internetowy,</li> <li>• z pomocą nauczyciela rozróżnia portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe,</li> <li>• z pomocą nauczyciela właściwie formułuje zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie wie, jak wygląda okno przeglądarki internetowej,</li> <li>• nie potrafi posługiwać się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej,</li> <li>• nie wymienia żadnych portali internetowych,</li> <li>• nie wie, co zawierają i nie wie do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe,</li> <li>• nie wie, jak właściwie formułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci;</li> </ul>
-------------------------------------	---	--	--	--	---	---	--

		skutecznie przeszukać określone zasoby sieci oraz objaśnia te czynności innym;					
2.6. O właściwym zachowaniu w sieci, czyli netykieta na co dzień	Temat 13. O właściwym zachowaniu w sieci, czyli netykieta na co dzień.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• szczegółowo omawia i podaje przykłady stosowania zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci,</li> <li>• zna i wyjaśnia na przykładach znaczenie pojęć: <i>netykieta, załącznik, emotikony, e-mail</i>,</li> <li>• rozumie i omawia na konkretnych przykładach, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety,</li> <li>• wie, jakie symptomy wskazują, że ktoś jest uzależniony od internetu i podaje konkretne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia i podaje przykłady stosowania zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci,</li> <li>• zna i wyjaśnia pojęcia: <i>netykieta, załącznik, emotikony, e-mail</i>,</li> <li>• rozumie i omawia, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety,</li> <li>• wie, jak się ustrzec przed uzależnieniem od internetu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia zasady dobrego zachowania obowiązujące w sieci,</li> <li>• zna pojęcia: <i>netykieta, załącznik, emotikony, e-mail</i>,</li> <li>• rozumie co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety,</li> <li>• wie, jak rozpoznać uzależnienie od internetu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jakie zasady dobrego zachowania obowiązują w sieci,</li> <li>• wie, co oznaczają pojęcia: <i>netykieta, załącznik, emotikony, e-mail</i>,</li> <li>• wie, że podczas korzystania z sieci należy postępować zgodnie z zasadami netykiety,</li> <li>• wie, że można się uzależnić od internetu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela wymienia kilka zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co oznaczają pojęcia: <i>netykieta, załącznik, emotikony, e-mail</i>,</li> <li>• z pomocą nauczyciela podaje przynajmniej jeden przykład, czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co to jest uzależnienie od internetu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie wie i nie umie podać przykładów dotyczących zasad dobrego zachowania w sieci,</li> <li>• nie rozumie i nie zna pojęć: <i>netykieta, załącznik, emotikony, e-mail</i>,</li> <li>• nie rozumie, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety,</li> <li>• nie wie, jak rozpoznać uzależnienie od internetu oraz jak się przed nim ustrzec;</li> </ul>

		przykłady, jak się przed tym 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?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, co to jest i do czego służy poczta elektroniczna oraz wyczerpująco omawia jej znaczenie,</li> <li>• wymienia i objaśnia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych,</li> <li>• umie założyć własne konto e-mail i wyjaśnia innym, jak wykonać tę czynność,</li> <li>• potrafi napisać i przesłać e-mail, dobierać wiadomości i odpisywać na nie oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać te czynności,</li> <li>• zna i stosuje zasady netykiety dotyczące poczty e-mail oraz wyjaśnia innym, na czym one polegają;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, co to jest poczta elektroniczna i omawia znaczenie,</li> <li>• rozumie i wymienia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych,</li> <li>• umie założyć własne konto e-mail,</li> <li>• potrafi napisać i wysłać e-mail, dobierać wiadomości i odpisywać na nie,</li> <li>• zna i stosuje zasady netykiety dotyczące poczty e-mail;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, co to jest i do czego służy poczta elektroniczna,</li> <li>• rozumie, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych,</li> <li>• wie, jak można założyć własne konto e-mail,</li> <li>• potrafi odebrać i wysłać e-mail,</li> <li>• zna zasady netykiety dotyczące poczty e-mail;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie pojęcie: <i>poczta elektroniczna</i>,</li> <li>• wie, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych,</li> <li>• umie z pomocą założyć własne konto e-mail,</li> <li>• potrafi odebrać e-mail,</li> <li>• wie, że należy przestrzegać netykiety dotyczącej poczty e-mail;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy poczta elektroniczna,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wymienia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych,</li> <li>• z pomocą nauczyciela zakłada własne konto e-mail,</li> <li>• z pomocą nauczyciela potrafi dobierać i wysłać e-maile,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wymienia kilka zasad netykiety dotyczących poczty e-mail;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie wie, co to jest i do czego służy poczta elektroniczna,</li> <li>• nie rozumie i nie wymienia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych,</li> <li>• nie umie założyć własnego konta e-mail,</li> <li>• nie umie przysłać e-maili, odbierać wiadomości i odpisywać na nie,</li> <li>• nie zna zasad netykiety dotyczących poczty e-mail;</li> </ul>
Podsumowanie działu 2.	Temat 15. <b>Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Rozrywka i praca na komputerze – zastosowanie techniki cyfrowej</i></b>						

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	niedostateczną
Dział 3. Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
3.1. Przygotowujemy własne obrazy, czyli praca z wykorzystaniem programów graficznych	Temat 16. Praca z wykorzystaniem programów graficznych.	<ul style="list-style-type: none"><li>• wyjaśnia, do czego służą programy graficzne i podaje przykłady programów o takim przeznaczeniu,</li><li>• 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,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wyjaśnia, do czego służą programy graficzne,</li><li>• uruchamia program Paint i posługuje się podstawowymi narzędziami (rysuje kształty, wypełnia je kolorem, pisze, formatuje tekst, posługuje się kolorem pierwszego planu i kolorem tła),</li><li>• wie, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki Paint;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wie, do czego służą programy graficzne,</li><li>• uruchamia program Paint i posługuje się podstawowymi narzędziami,</li><li>• wie, że programy podczas zapisu nadają plikom rozszerzenia;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wie, że istnieją programy graficzne,</li><li>• uruchamia program Paint i posługuje się kilkoma podstawowymi narzędziami,</li><li>• z pomocą nauczyciela wskazuje format graficzny, który podczas zapisu nadaje plikom edytor grafiki Paint;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służą programy graficzne,</li><li>• uruchamia program Paint i z pomocą nauczyciela posługuje się podstawowymi narzędziami,</li><li>• z pomocą nauczyciela zauważa, że podczas zapisu edytor grafiki Paint nadaje plikom określony format domyślny;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• nie wie, do czego służą programy graficzne,</li><li>• nie wie, jak uruchomić program Paint i jak posługiwać się podstawowymi narzędziami,</li><li>• nie wie, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki Paint;</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie oraz wyjaśnia innym, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki Paint;</li> </ul>					
3.2. Rysowanie na ekranie – projekt logo szkoły	Temat 17. Rysowanie na ekranie – projekt logo szkoły.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podczas wykonywania ćwiczeń sprawnie posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint oraz wyjaśnia innym, jak te czynności wykonać,</li> <li>• tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem oraz wyjaśnia innym, jak te czynności wykonać,</li> <li>• wie, jakie funkcje ma przeglądarka plików graficznych IrfanView, potrafi z niej korzystać i objaśnia te czynności innym;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podczas wykonywania ćwiczeń sprawnie posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint,</li> <li>• tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem,</li> <li>• wie, jakie funkcje ma przeglądarka plików graficznych IrfanView i potrafi z niej korzystać;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podczas wykonywania ćwiczeń posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint,</li> <li>• tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem,</li> <li>• wie, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView i potrafi z niej korzystać;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podczas wykonywania ćwiczeń posługuje się kilkoma narzędziami edytora grafiki Paint,</li> <li>• tworzy samodzielnie proste kompozycje graficzne,</li> <li>• wie, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podczas wykonywania ćwiczeń z pomocą nauczyciela posługuje się kilkoma narzędziami edytora grafiki Paint,</li> <li>• z pomocą nauczyciela tworzy proste kompozycje graficzne,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie podejmuje ćwiczeń w edytorze grafiki Paint,</li> <li>• nie umie tworzyć nawet prostych kompozycji graficznych zgodnie z poleceniem,</li> <li>• nie zna przeglądarki plików graficznych IrfanView i nie potrafi z niej korzystać;</li> </ul>
3.3. „Pędzlem i piórem” –	Temat 18. „Pędzlem i piórem” –	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy kompozycje graficzne zgodnie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie umie tworzyć kompozycji graficznych zgodnie</li> </ul>



projekt karty z życzeniami	projekt karty z życzeniami.	<p>i objaśnia, jakich narzędzi należy użyć dla osiągnięcia danego efektu,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dobiera treść życzeń do kompozycji graficznej oraz wstawia dodatkowe elementy ozdobne,</li> <li>• sprawnie posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint i objaśnia te czynności innym;</li> </ul>	<p>z podanym tematem,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dobiera treść życzeń do kompozycji graficznej,</li> <li>• sprawnie posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint;</li> </ul>	<p>z podanym tematem,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• układa treść życzeń i wpisuje je, dobierając ozdobną czcionkę,</li> <li>• posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint;</li> </ul>	<p>z podanym tematem,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pisze treść życzeń w edytorze grafiki,</li> <li>• posługuje się kilkoma wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint;</li> </ul>	<p>z podanym tematem,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela pisze treść życzeń w swojej kompozycji graficznej,</li> <li>• z pomocą nauczyciela posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint;</li> </ul>	<p>z podanym tematem,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nie umie dobrać treści życzeń do kompozycji graficznej,</li> <li>• nie umie posługiwać się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint;</li> </ul>
3.4. Na czym polega poprawne pisanie tekstów	Temat 19. Na czym polega poprawne pisanie tekstów?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służy edytor tekstu i szczegółowo wyjaśnia, co można w nim wykonywać,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: <i>redagowanie</i>, <i>formatowanie</i> oraz wymienia konkretne przykłady wyjaśniające znaczenie tych pojęć,</li> <li>• zna okno edytora tekstu, stosuje polecenia służące do formatowania tekstu oraz wyjaśnia, jak stosować różne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służy edytor tekstu i wymienia, co można w nim wykonywać,</li> <li>• wyjaśnia, na czym polega redagowanie i formatowanie tekstu,</li> <li>• zna okno programu do edycji tekstu i stosuje polecenia służące do formatowania tekstu,</li> <li>• zna, omawia i stosuje zasady poprawnego pisania tekstów,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służy edytor tekstu,</li> <li>• wie, na czym polega redagowanie i formatowanie tekstu,</li> <li>• wie, jak wygląda okno programu do edycji tekstu i stosuje wybrane polecenia służące do formatowania tekstu,</li> <li>• stosuje zasady poprawnego pisania tekstów,</li> <li>• podaje kilka różnic pomiędzy pismem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, co to jest edytor tekstu,</li> <li>• podczas pracy redaguje i formatuje teksty,</li> <li>• stosuje niektóre polecenia służące do formatowania tekstu,</li> <li>• zna wybrane zasady poprawnego pisania tekstów,</li> <li>• wie, że pismo oficjalne różni się od pisma do osoby zaprzyjaźnionej,</li> <li>• wskazuje w tekście akapit;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu,</li> <li>• z pomocą nauczyciela stosuje redagowanie i formatowanie tekstu,</li> <li>• z pomocą nauczyciela stosuje polecenia służące do formatowania tekstu,</li> <li>• z pomocą nauczyciela stosuje wybrane zasady poprawnego pisania tekstów,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie wie, do czego służy edytor tekstu,</li> <li>• nie wie, na czym polega redagowanie i formatowanie tekstu,</li> <li>• nie zna okna programu do edycji tekstu i nie stosuje poleceń do formatowania tekstu,</li> <li>• nie zna zasad poprawnego pisania tekstów,</li> <li>• nie wymienia różnic pomiędzy pismem oficjalnym</li> </ul>

		<p>narzędzia programu,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zna, szczegółowo omawia i stosuje zasady poprawnego pisanie tekstów,</li> <li>• szczegółowo omawia różnice pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej,</li> <li>• wyjaśnia, co to jest akapit, i podaje przykłady akapitów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia różnice pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej,</li> <li>• wyjaśnia, co to jest akapit;</li> </ul>	<p>oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, co to jest akapit;</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela wymienia kilka różnic pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wskazuje w tekście akapit;</li> </ul>	<p>a pismem do osoby zaprzyjaźnionej,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nie wie, co to jest akapit i nie potrafi go wskazać w tekście;</li> </ul>
3.5. Redagujemy ogłoszenia	Temat 20. Redagowanie ogłoszenia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jak poprawnie zredagować i sformatować ogłoszenie oraz wyjaśnia to innym,</li> <li>• wymienia i szczegółowo omawia elementy, z których składa się ogłoszenie, oraz podaje przykłady,</li> <li>• wie, jak stosować ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jak poprawnie zredagować i sformatować ogłoszenie,</li> <li>• wymienia i omawia elementy, z których składa się ogłoszenie,</li> <li>• wie, jak stosować ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jak poprawnie zredagować ogłoszenie,</li> <li>• wymienia elementy, z których składa się ogłoszenie,</li> <li>• wie, że można stosować ozdobne teksty podczas pisania ogłoszeń;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jak wygląda ogłoszenie,</li> <li>• wie, z jakich elementów składa się ogłoszenie,</li> <li>• wskazuje przykłady stosowania ozdobnych tekstów podczas pisania ogłoszeń.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, jak wygląda ogłoszenie,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wymienia elementy, z których składa się ogłoszenie,</li> <li>• z pomocą stosuje ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie wie, jak wygląda ogłoszenie, oraz jak poprawnie je zredagować i sformatować</li> <li>• nie wie, z jakich elementów składa się ogłoszenie,</li> <li>• nie wie, jak stosować ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń;</li> </ul>
3.6. Tworzymy elektroniczną kronikę klasową	Temat 21. Projektowanie elektronicznej kroniki klasowej.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustala plan pracy i etapy działań podczas prac nad kroniką klasową</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustala plan pracy i etapy działań podczas prac nad kroniką klasową</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustala plan pracy i etapy działań podczas prac nad kroniką klasową,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustala plan pracy nad kroniką klasową,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela ustala plan pracy nad kroniką klasową,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie umie ustalić planu pracy i etapów działań</li> </ul>

		oraz szczegółowo omawia kolejne zadania,	i omawia główne zadania,	• redaguje i formatuje teksty do gazetki,	• redaguje i z pomocą nauczyciela formatuje teksty do gazetki,	• z pomocą nauczyciela redaguje i formatuje teksty do gazetki,	podczas prac nad kroniką klasową,
	Temat 22. Redagowanie i formatowanie tekstów i obrazów w kronice klasowej.	• samodzielnie i twórczo redaguje i formatuje teksty do gazetki oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace,	• samodzielnie 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,	• wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem,	• wykonuje operacje związane z określaniem parametrów czcionki,	• nie podejmuje prac nad redagowaniem i formatowaniem tekstów do gazetki,
		• 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,	• samodzielnie wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem,	• wie, że należy zapisać dokument,	• wie, że należy zapisać dokument,	• z pomocą nauczyciela zapisuje dokument i dopisuje zmiany,	• nie podejmuje operacji związanych z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem,
		• wie, jak zapisać dokument i dopisywać zmiany, oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace,	• wie, jak zapisać dokument i dopisać zmiany,	• potrafi wstawić i formatować obrazy i zdjęcia,	• potrafi wstawić i formatować obrazy i zdjęcia,	• z pomocą nauczyciela potrafi wstawić do dokumentu tekstowego obrazy i zdjęcia,	• nie wie, jak zapisać dokument i dopisywać zmiany,
		• korzystając z różnych opcji programu potrafi formatować obrazy i zdjęcia,	• korzystając z różnych opcji programu potrafi formatować obrazy i zdjęcia,	• stosuje wybrane opcje zawijania tekstu,	• stosuje przynajmniej dwie opcje zawijania tekstu,	• z pomocą nauczyciela stosuje przynajmniej dwie opcje zawijania tekstu,	• nie potrafi wstawić i formatować obrazów i zdjęć,
		• zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym,	• zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym,	• zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym,	• zamieszcza w kronice kilka zasad właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym,	• z pomocą nauczyciela zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym,	• nie umie stosować opcji zawijania tekstu,
		• umie stosować numerowanie i wypunktowanie;	• umie stosować numerowanie i wypunktowanie;	• umie stosować numerowanie i wypunktowanie;	• umie stosować domyślne numerowanie i wypunktowanie;	• z pomocą nauczyciela stosuje	• nie umie zamieścić w kronice zasad właściwego postępowania

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzystając z różnych opcji programu, potrafi wstawiać i formatować obrazy i zdjęcia oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace,</li> <li>• stosuje różne opcje zawijania tekstu oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace,</li> <li>• zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym, przyozdabia je obrazkami oraz dopisuje własne komentarze,</li> <li>• umie stosować numerowanie i wypunktowanie, wykorzystując zaawansowane możliwości formatowania;</li> </ul>	klasowym i przyozdabia je obrazkami, <ul style="list-style-type: none"> <li>• umie stosować i formatować numerowanie i wypunktowanie;</li> </ul>			numerowanie i wypunktowanie;	ujętych w kontrakcie klasowym, <ul style="list-style-type: none"> <li>• nie wie, jak stosować numerowanie i wypunktowanie;</li> </ul>
3.7. Poznajemy program PowerPoint	Temat 23. Poznanie funkcji programu PowerPoint.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służy program PowerPoint, zna budowę okna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służy program PowerPoint i zna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służy program PowerPoint i zna zastosowanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służy program PowerPoint,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jak wygląda okno programu PowerPoint,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie wie, do czego służy program PowerPoint i nie zna budowy</li> </ul>

		i zastosowanie wielu opcji tego programu, • rozumie i wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd</i> , • umie korzystać z zaawansowanych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;	budowę okna tego programu, • wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd</i> , • umie korzystać z podstawowych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;	wybranych elementów tego programu, • rozumie znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd</i> , • umie korzystać z wybranych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;	• rozumie znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, slajd</i> , • umie korzystać z kilku narzędzi programu do tworzenia prezentacji;	• rozumie znaczenie pojęć: <i>prezentacja multimedialna, slajd</i> , • z pomocą nauczyciela korzysta z kilku podstawowych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;	okna tego programu, • nie rozumie znaczenia pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd</i> , • nie umie korzystać z podstawowych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;
3.8. Tworzymy prezentację „Z życia naszej klasy...”	Temat 24. Projektowanie prezentacji „Z życia naszej klasy...”	• umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji oraz szczegółowo omawia kolejne etapy prac, • wie, jak wybrać szablon, zmienić jego kolorystykę, ustawić tło (jednolite i gradientowe),	• 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,	• umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji, • wie, jak wybrać szablon, ustawić tło, wstawiać nowe slajdy, • potrafi zaprojektować slajd tytułowy, dodać nowe slajdy, wpisać	• 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	• 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	• 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,

	<p>Temat 25. Dodawanie animacji i przejść w prezentacji „Z życia naszej klasy...”</p>	<p>wstawiać, kopiować i usuwać slajdy,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi zaprojektować slajd tytułowy, wykorzystując przy tym swoje twórcze pomysły, dodać nowe slajdy, odpowiednio rozplanować treści i obrazy,</li> <li>• umie zapisać efekty pracy (nadając nazwę, której nazwa sugeruje, jaka jest zawartość dokumentu) i dopisać zmiany oraz wyjaśnia te czynności innym,</li> <li>• wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, podaje nazwę rozszerzenia, z jakim zapisywany jest plik i wyjaśnia to innym,</li> <li>• wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, ustawiać czas jej trwania, rozpoczęcia i zakończenia oraz</li> </ul>	<p>wstawiać, kopiować i usuwać slajdy,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi zaprojektować slajd tytułowy, dodać nowe slajdy, odpowiednio rozplanować treści i obrazy,</li> <li>• umie zapisać efekty pracy (nadając nazwę, której nazwa sugeruje, jaka jest zawartość dokumentu) i dopisać zmiany,</li> <li>• wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku i podaje nazwę rozszerzenia, z jakim zapisywany jest plik,</li> <li>• wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, ustawiać czas jej trwania, rozpoczęcia i zakończenia,</li> <li>• umie określać sposób wyświetlania kolejnych slajdów oraz potrafi przeprowadzić</li> </ul>	<p>treści i wstawić obrazy,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umie zapisać efekty pracy i dopisać zmiany,</li> <li>• wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku,</li> <li>• wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów,</li> <li>• umie przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów;</li> </ul>	<p>pracy i dopisać zmiany,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, że podczas zapisu pliku program sugeruje zapis typu pliku,</li> <li>• wie, że można stosować animację do wstawionych obiektów i czasem korzysta z takiej możliwości,</li> <li>• z pomocą nauczyciela przeprowadza pokaz przygotowanych slajdów;</li> </ul>	<p>treści i wstawiać obrazy na slajdach,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela zapisuje efekty pracy i dopisuje zmiany,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wskazuje sugerowany przez program zapis typu pliku,</li> <li>• z pomocą nauczyciela stosuje animację do wstawionych obiektów,</li> <li>• wie, że można przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów;</li> </ul>	<p>rozplanować treści i obrazy,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nie umie zapisać efektów pracy i dopisać zmian,</li> <li>• nie wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku,</li> <li>• nie wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów,</li> <li>• nie umie określać sposobu wyświetlania kolejnych slajdów oraz nie potrafi przeprowadzić pokazu przygotowanych slajdów;</li> </ul>
--	---	---	---	---	---	---	---

		wyjaśnia te czynności innym, • umie określać sposób prezentowania kolejnych slajdów, potrafi przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów oraz objaśnia te czynności innym;	pokaz przygotowanych slajdów;				
Podsumowanie działu 3.	Temat 26. <b>Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe</i></b>						

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.	<ul style="list-style-type: none"><li>• umie szczegółowo zdefiniować, co to jest problem oraz wyjaśnia to innym,</li><li>• wie, jakie są etapy, które prowadzą do</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• umie zdefiniować, co to jest problem oraz wyjaśnia to innym,</li><li>• wie, jakie są etapy, które prowadzą do</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• umie zdefiniować, co to jest problem,</li><li>• wie, że dzięki realizacji kolejnych etapów można doprowadzić do</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• rozumie, co to jest problem,</li><li>• wie, że rozwiązanie</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• z pomocą nauczyciela rozumie, co to jest problem,</li><li>• z pomocą nauczyciela</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• nie rozumie, co to jest problem,</li><li>• nie wie, jakie są etapy, które prowadzą do</li></ul>

		rozwiązania problemu, oraz szczegółowo je omawia, <ul style="list-style-type: none"> <li>umie posługiwać się Kalkulatorem – zna jego funkcje, które wykorzystuje podczas obliczeń, oraz wyjaśnia te czynności innym,</li> <li>umie wykonywać różne obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora oraz wyjaśnia te czynności innym;</li> </ul>	rozwiązania problemu, <ul style="list-style-type: none"> <li>umie posługiwać się Kalkulatorem – zna jego funkcje i je wykorzystuje podczas obliczeń,</li> <li>umie wykonywać różne obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora;</li> </ul>	rozwiązania problemu, <ul style="list-style-type: none"> <li>umie posługiwać się Kalkulatorem do wykonania prostych obliczeń,</li> <li>umie wykonywać proste obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora;</li> </ul>	problemu można podzielić na etapy, <ul style="list-style-type: none"> <li>umie posługiwać się Kalkulatorem – w wąskim zakresie,</li> <li>umie wykonywać obliczenia z wykorzystaniem Kalkulatora – w wąskim zakresie;</li> </ul>	wymienia etapy, które prowadzą do rozwiązania problemu, <ul style="list-style-type: none"> <li>z pomocą nauczyciela posługuje się Kalkulatorem,</li> <li>z pomocą nauczyciela wykonuje obliczenia z wykorzystaniem Kalkulatora;</li> </ul>	rozwiązania problemu, <ul style="list-style-type: none"> <li>nie umie posługiwać się Kalkulatorem,</li> <li>nie umie wykonywać obliczeń z wykorzystaniem Kalkulatora;</li> </ul>
4.2. W świecie programowania	Temat 28. W świecie programowania.	<ul style="list-style-type: none"> <li>zna, rozumie i wyjaśnia pojęcia: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch</i>,</li> <li>zna stronę internetową środowiska Scratch, wyjaśnia, co zawierają opcje: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, oraz z nich korzysta; wyjaśnia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zna i wyjaśnia pojęcia: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch</i>,</li> <li>zna stronę internetową środowiska Scratch, wyjaśnia, co zawierają opcje: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, oraz z nich korzysta,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zna pojęcia: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch</i>,</li> <li>zna stronę internetową środowiska Scratch, korzysta z opcji: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>,</li> <li>rejestruje się i loguje do Scratch,</li> <li>zna okno programu Scratch (układa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zna pojęcia: <i>praca w chmurze, program Scratch</i>,</li> <li>przegląda opcje na stronie internetowej środowiska Scratch: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>,</li> <li>korzystając z instrukcji nauczyciela rejestruje się i loguje do Scratch,</li> <li>zna okno programu Scratch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zna pojęcie: <i>program Scratch</i>,</li> <li>z pomocą nauczyciela przegląda opcje na stronie internetowej środowiska Scratch: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>,</li> <li>z pomocą nauczyciela rejestruje się i loguje do Scratch,</li> <li>zna okno programu Scratch (z pomocą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nie zna żadnego z pojęć: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch</i>,</li> <li>nie zna strony internetowej środowiska Scratch i nie przegląda opcji: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>,</li> <li>nie podejmuje rejestracji i logowania</li> </ul>



		<p>możliwości programu innym,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rejestruje się i loguje do programu Scratch, wyjaśnia, jak wykonać te czynności oraz pomaga w nich innym,</li> <li>• 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,</li> <li>• twórczo realizuje pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu, wprowadza ewentualne poprawki;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rejestruje się i loguje do programu Scratch i wyjaśnia, jak wykonać te czynności,</li> <li>• zna okno programu Scratch (układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło),</li> <li>• tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu, wprowadza ewentualne poprawki;</li> </ul>	<p>bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu),</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu.</li> </ul>	<p>(próbuję układać bloczki z instrukcjami),</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy pierwszy projekt - układa bloczki z instrukcjami i uruchamia program.</li> </ul>	<p>nauczyciela układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło),</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela tworzy pierwszy projekt - układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu.</li> </ul>	<p>do Scratch nawet z pomocą nauczyciela,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nie zna okna programu Scratch (nawet z pomocą nauczyciela nie podejmuje pracy w programie).</li> </ul>
--	--	--	--	--	---	--	---

4.3. Sterowanie na ekranie, czyli proste animacje w Scratch	Temat 29. Sterowanie na ekranie, czyli proste animacje w Scratch.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• realizuje twórcze projekty i tworzy złożone animacje w Scratch – steruje duszkiem na ekranie,</li> <li>• wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu i wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności,</li> <li>• samodzielnie potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności,</li> <li>• umie przeglądać wykonane przez siebie programy oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy złożone animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie,</li> <li>• wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu,</li> <li>• samodzielnie potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru,</li> <li>• umie przeglądać wykonane przez siebie programy;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umie tworzyć animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie,</li> <li>• wie, jak wybrać nowe tło, korzystając z instrukcji nauczyciela, dodaje muzykę do projektu,</li> <li>• ma niewielkie trudności w samodzielnym układaniu bloczków z instrukcjami według podanego wzoru,</li> <li>• umie przeglądać wykonane przez siebie programy i w razie potrzeby korzysta z instrukcji nauczyciela;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umie tworzyć proste animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie,</li> <li>• korzystając z instrukcji nauczyciela, wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu,</li> <li>• z pomocą nauczyciela potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru,</li> <li>• korzystając z instrukcji nauczyciela, przegląda wykonane przez siebie programy;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela umie tworzyć animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wybiera nowe tło i dodaje muzykę do projektu,</li> <li>• z pomocą nauczyciela układa bloczki z instrukcjami według podanego wzoru,</li> <li>• z pomocą nauczyciela przegląda wykonane przez siebie programy;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie umie tworzyć animacji w programie Scratch – nie podejmuje pracy w programie,</li> <li>• nie wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu,</li> <li>• nawet z pomocą nauczyciela nie układa bloczków według podanego wzoru,</li> <li>• nie wie, jak przeglądać przykłady innych;</li> </ul>
4.4. Programowanie – zadania	Temat 30. Programowanie – zadania.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna, rozumie i wyjaśnia pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna i wyjaśnia pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>,</li> <li>• umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające na zaprogramowaniu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna i rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>,</li> <li>• umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające na zaprogramowaniu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>,</li> <li>• korzystając z instrukcji nauczyciela, umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>,</li> <li>• z pomocą nauczyciela umie wykonać ćwiczenia w programie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nie zna pojęć: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>,</li> <li>• nie umie wykonać ćwiczeń w programie Scratch polegających na zaprogramowaniu</li> </ul>
	Temat 31. Tworzenie ciekawych projektów w Scratch.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umie wykonać w programie Scratch, wykorzystując twórcze pomysły,</li> </ul>					

		<p>ćwiczenia polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami, oraz objaśnia innym, jak wykonać te czynności,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wykonać ciekawe projekty w programie Scratch, wykorzystując własne twórcze pomysły, i objaśnia innym, jak osiągnięto efekt końcowy.</li> </ul>	<p>quizu i kartki z pozdrowieniami,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wykonać ciekawe projekty w programie Scratch według własnego pomysłu.</li> </ul>	<p>quizu i kartki z pozdrowieniami – czasem korzystając z instrukcji nauczyciela,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wykonać proste projekty w programie Scratch według własnego pomysłu.</li> </ul>	<p>na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wykonać proste projekty w programie Scratch według własnego pomysłu, czasem korzystając z instrukcji nauczyciela.</li> </ul>	<p>Scratch polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela potrafi wykonać proste projekty w programie Scratch według własnego pomysłu.</li> </ul>	<p>quizu i kartki z pozdrowieniami,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nie potrafi wykonać prostych projektów w programie Scratch według własnego pomysłu.</li> </ul>
Podsumowanie działu 4.	<p>Temat 32.  <b>Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</i></b></p>						