Wymagania edukacyjne zajęcia komputerowe, klasa 6

I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

* Przestrzega zasad bezpiecznej pracy z komputerem i zasad bezpiecznego korzystania ze szkolnej pracowni komputerowej.
* Organizuje pracę z komputerem zgodnej z zasadami ergonomii.
* Szanuje pracę innych.
* Poprawnie posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym
* .Jest przygotowany do życia w społeczeństwie informacyjnym.
* Potrafi dbać o zdrowie własne i innych.
* Prowadzi zdrowy stylu życia.

Umie utrzymać porządek na dysku komputera

| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| * zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej * zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem, * w sposób bezpieczny, zgodny z prawem i przeznaczeniem posługuje się komputerem i jego oprogramowaniem, * zachowuje prawidłową postawę podczas pracy z komputerem, * prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputerową, * stosuje metodę przeciągnij i upuść, * zna budowę klawiatury, * nazywa podstawowe klawisze, * przy pomocy nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera, * korzysta z płyty CD dołączonej do podręcznika, odnajduje na niej właściwy plik według wskazówek nauczyciela, * komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych, * przy pomocy nauczyciela zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy, * zna pojęcie sieci komputerowej, * przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej, * prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci; * wskazuje miejsce Pomocy w programie, * przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się i obsługuje program z płyty CD dołączonej do podręcznika, * rozróżnia podstawowe elementy zestawu komputerowego * zna pojęcie stanu uśpienia komputera, * umie prawidłowo rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem, * wymienia popularne systemy operacyjne * potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni, * posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, * rozróżnia pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog, * rozróżnia pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają, * uruchamia programy za pomocą myszy, * odróżnia pojęcia: wskazanie, przeciąganie, jedno- i dwukrotne kliknięcie myszą, * uruchamia programy, korzystając z ikony skrótu, * obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów * zna sposoby pracy z oknami, * prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich, * przy pomocy nauczyciela zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze), * zna zasady zapisu wyników pracy na komputerze, * wie, kto zajmuje się tworzeniem programów komputerowych, * prawidłowo otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji. * przy pomocy nauczyciela: * kopiuje pliki i katalogi, * usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą, * kopiuje pliki na pendrive, * odczytuje rozmiar pliku, * porównuje rozmiar pliku przed i po wprowadzeniu zmian, * przy pomocy nauczyciela: * przygotowuje dokument do druku; * ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron); * drukuje dokument, * wie, co to jest wirus komputerowy, * potrafi nazwać program antywirusowy zainstalowany w szkolnej pracowni komputerowej, * z pomocą nauczyciela dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym. | * wymienia podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej, * zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem * zna przeznaczenie poszczególnych klawiszy, * prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze, * wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki, * zna przeznaczenie klawiszy: Page Up, Page Down, Home, End oraz klawiszy sterowania kursorem, * w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki, * stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury, * z niewielką pomocą nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera, * rozumie pojęcie sieci komputerowej, * przy niewielkiej pomocy nauczyciela loguje się do szkolnej sieci komputerowej, * przy pomocy nauczyciela korzysta z Pomocy dostępnej w programie, * według wskazówek nauczyciela uruchamia i obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika, * wymienia elementy zestawu komputerowego, * rozumie pojęcie stanu uśpienia komputera, * klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie, * rozumie pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog, * rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony, * określa podstawowe elementy pulpitu (biurka), * wyjaśnia znaczenie przycisków: Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij, zna przeznaczenie Kosza, * omawia budowę okna programu oraz otwartego katalogu, * obsługuje okna dialogowe i menu, * zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem, * zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku, * zna pojęcia: program komputerowy, system operacyjny, * z niewielką pomocą nauczyciela lub według opisu: * kopiuje pliki i katalogi, * usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą, * kopiuje pliki na pendrive, * odczytuje rozmiar pliku, * porównuje rozmiar pliku przed i po wprowadzeniu zmian, * zna historię komputerów, * zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, * rozumie pojęcia: program antywirusowy i profilaktyka antywirusowa. | * objaśnia punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej * wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem, * dostrzega zagrożenia wynikające z łamania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, * nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje, * omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy, * sprawnie posługuje się klawiaturą, * popełnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury * obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera, * samodzielnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej, * samodzielnie obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika, * określa zastosowanie poszczególnych elementów zestawu komputerowego, * wyjaśnia różnicę między całkowitym wyłączeniem komputera a jego przejściem w stan uśpienia; * posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, * prawidłowo nadaje nazwy plikom i katalogom, * określa funkcje ikon na pulpitach różnych systemów, * wyjaśnia budowę pulpitu, * zna sposoby pracy z oknami, * opróżnia Kosz, * opisuje wygląd okien różnych programów, * zmienia rozmiar i położenie okna według potrzeb, * samodzielnie tworzy pliki i katalogi, * samodzielnie zapisuje pliki w katalogu w miejscu wskazanym przez nauczyciela, * tworzy strukturę katalogów (folderów) według opisu, porusza się po strukturze katalogu (folderu), * samodzielnie: * kopiuje pliki i katalogi, * usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą, * kopiuje pliki na pendrive, * odczytuje rozmiar pliku. * porównuje rozmiar pliku przed i po wprowadzeniu zmian, * przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela * z pomocą nauczyciela dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym. | * umie rozwinąć dowolny z punktów regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, * zna skutki nieprawidłowego zorganizowania komputerowego stanowiska pracy, * dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy, * świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera; * samodzielnie obsługuje płytę CD dołączoną do podręcznika, odnajduje właściwy plik potrzebny do wykonania zadania, * samodzielnie zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy; * wie, czym jest sieć komputerowa, * samodzielnie korzysta z Pomocy dostępnej w programie, * prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemami Windows, Linux i Mac OS X * zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku, * rozróżnia ikony programów, dokumentów i katalogów, * wymienia podobieństwa w wyglądzie pulpitów systemów Windows i Linux, * tworzy skrót do programu wskazanego przez nauczyciela; * wyjaśnia pojęcia takie, jak: pulpit, program, system operacyjny, ikona, przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, katalog (folder), * wyjaśnia zasady korzystania z Kosza, * korzysta z różnych nośników informacji, * opisuje poznane sposoby tworzenia plików i katalogów (folderów), * tworzy nowy katalog (folder) podczas zapisu pliku, * wyjaśnia pojęcia takie, jak: program komputerowy, system operacyjny, * porządkuje zawartość tworzonych katalogów (folderów) * omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji, * zapisuje pliki w dowolnym miejscu, * sprawnie wykonuje podstawowe operacje na plikach; * świadomie tworzy nową wersję pliku na dysku za pomocą polecenia Zapisz jako ze zmianą lokalizacji lub nazwy pliku, * potrafi powiedzieć na podstawie rozszerzenia pliku (TXT, BMP, DOC) z jaką jest on skojarzony aplikacją * omawia historię komputerów, * dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym. | * umie uzasadnić konieczność przestrzegania dowolnego z omówionych punktów regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, * rozpoznaje, nazywa i objaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera * samodzielnie pobiera, instaluje i uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji * wymienia zalety połączenia komputerów w sieć, * dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość, * opisuje przyciski rozmieszczone na komputerze * zmienia konfigurację ekranu, na przykład tło, kolory, wygaszacz, * wyjaśnia sposoby pracy z wieloma oknami jednego programu oraz pracy z oknami wielu uruchomionych programów, * opróżnia Kosz i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery); * odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy, * omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów (folderów), * omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji, * tworzy nowy katalog (folder) dowolnym sposobem, * omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów, * świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich, * opisuje najciekawsze fakty z historii komputerów, * prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej, * stosuje zaawansowane opcje drukowania, * zna sposób działania programów antywirusowych, * omawia sposób zabezpieczania komputerów w szkole i w domu przed „zarażeniem” wirusem komputerowy. |
| II. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych  Osiągnięcia wychowawcze  Uczeń:   * Przestrzega zasad bezpiecznego korzystania z internetu. * Umie mądrze i krytycznie odbierać informacje ze środków masowego przekazu. * Ma krytyczne podejście wobec znajomości zawieranych za pomocą internetu. * Przestrzega zasad właściwego korzystania z dodatkowych źródeł informacji (prawa autorskie, sprawdzone źródła informacji). * Przestrzega wartości, np. uczciwość, szacunek dla innych ludzi, odpowiedzialność. * Szanuje prywatność pracę innych osób. * Stosuje zasady właściwego zachowania oraz netykiety. | | | | |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| * zna pojęcia: internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy, * nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji, * wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę, * uruchamia wybraną przeglądarkę internetową, * otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez nauczyciela, * wskazuje elementy okna uruchomionego programu, * poprawnie wpisuje podstawowe słownictwo informatyczne z klawiatury, posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, * otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową, * zna czasopisma, w których można znaleźć informacje o najnowszych stronach internetowych, * nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji, * przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego, * nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji, * przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną, * loguje się na własne konto pocztowe, nie zapomina o wylogowaniu się z poczty po zakończeniu pracy, * wymienia charakterystyczne elementy okna programu pocztowego, * zna zasady netykiety obowiązujące użytkowników internetu, * zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznajomymi osobami, * nazywa komunikator wykorzystywany na lekcji, * przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela, * potrafi używać komunikatorów internetowych, korzystając ze wskazówek, * zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznajomymi osobami, * zna zasady pracy w grupie, * przy pomocy nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji. * komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety, * przy pomocy nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, * z pomocą nauczyciela rozpoznaje możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu, * zna zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu, * szanuje prywatność i pracę innych osób, * przy pomocy nauczyciela korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych. | * rozumie pojęcia: internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy, * wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek, * omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki, * nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej, * posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, * otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe, * potrafi nazwać elementy składowe adresu internetowego; * rozróżnia charakterystyczne elementy strony WWW, * na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat, * wyszukuje, stosując słowa kluczowe, adresy stron internetowych zawierających gry dla dzieci, * zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji; * z niewielką pomocą nauczyciela zakłada własne konto pocztowe, * opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu poczty elektronicznej, * wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji * wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości, * zna i stosuje zasady netykiety obowiązujące użytkowników internetu, * zakłada własne konto w komunikatorze internetowym, * przy pomocy nauczyciela lub według opisu zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela, * potrafi używać komunikatorów internetowych postępując zgodnie z instrukcją * wymienia charakterystyczne elementy okna komunikatora internetowego, * potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie * odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji, * z niewielką pomocą nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji; * z niewielką pomocą nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, * z niewielką pomocą nauczyciela rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu, * zna i przestrzega zasad etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu, * z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych. | * wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW, * omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki. * opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej, * przegląda otwartą stronę WWW i omawia jej zawartość * wyjaśnia budowę adresu internetowego, * podaje przykłady domen określających właściciela, * kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin * sprawdza we wskazanym portalu internetowym, jakie rodzaje gier można w nim znaleźć * zakłada własne konto pocztowe * redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne, * omawia elementy okna redagowania wiadomości * świadomie stosuje zasady netykiety, * wymienia elementy budowy okna komunikatora internetowego, * swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą komunikatora internetowego, * tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji, * tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu * samodzielnie rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu * wymienia zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu * korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych. | * wyjaśnia pojęcia: internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy, * korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę, * wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania zadań, * opisuje charakterystyczne elementy strony WWW * posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym * omawia rolę przycisków Wstecz i Dalej na pasku narzędzi przeglądarki internetowej, * omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej, * podaje przykłady stron internetowych przydatnych w nauce, * wymienia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi, * omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego, * opisuje przeznaczenie elementów okna programu pocztowego, * opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznajomymi osobami, * uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią; * porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną, * wymienia i opisuje przeznaczenie elementów okna komunikatora internetowego, * opracowuje wskazany dokument realizując tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania * rozpoznaje, omawia, i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu * opisuje zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu, | * wyjaśnia znaczenie domeny * opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce; * wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac, * korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej, * korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych, * wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac, * objaśnia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi, * omawia zalety i wady poczty elektronicznej, dodaje adres do książki adresowej, * przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail, * swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej, * w trakcie realizacji złożonego zadania aktywnie współpracuje w grupie rówieśniczej * opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania, |
| III. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł, opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych  Osiągnięcia wychowawcze  Uczeń:   * Przestrzega zasady dobrego zachowania oraz zasad netykiety. * Rozumie zagrożenia związane z korzystaniem z internetu. * Zachowuje krytyczną postawę wobec informacji (danych) odszukanych za pomocą internetu. * Przestrzega zasad właściwego korzystania z dodatkowych źródeł informacji (prawa autorskie, sprawdzone źródła informacji). * Potrafi współdziałać w zespole. * Słucha poleceń nauczyciela. * Potrafi odkrywać nowe obszary wiedzy bazując na rzetelnej informacji. * Potrafi pisać teksty w formie opisu, instrukcji, opowiadania. * Dba o kulturę języka oraz o poprawność językową, ortograficzną i interpunkcyjną. * Zwraca uwagę na estetykę oraz walory artystyczne i literackie tworzonego dokumentu. * Jest systematyczny w wykonywaniu zadań i ćwiczeń. Wykazuje się dokładnością i starannością podczas wykonywanej pracy. * Dba o porządek na stanowisku komputerowym. * Jest odpowiedzialny za powierzone zadania. * Przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas zajęć. | | | | |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| * przy pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela, * przy pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu), * przy pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje, * przy pomocy nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach, | * przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela, * przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu), * przy niewielkiej pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje, * przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach, | * według wskazówek nauczyciela wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela, * według wskazówek nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu), * według wskazówek nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje, * wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach | * samodzielnie wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela, * samodzielnie wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu), * samodzielnie selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje, * wymienia cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, multimedialnej), | * opisuje cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, multimedialnej), |
| Teksty komputerowe | | | | |
| * zna pojęcia: edytor tekstu, redagowanie tekstu, kursor tekstowy, akapit, * wskazuje elementy okna edytora tekstu, * zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu, * pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, * posługuje się poleceniami Cofnij i Powtórz do zmiany wykonanej operacji, * wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu, * zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu, * przy pomocy nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), * rozumie pojęcia takie, jak redagowanie i formatowanie tekstu, * wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu, * przy pomocy nauczyciela opracowuje dokumenty użytkowe, * dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów * przy pomocy nauczyciela tworzy listy numerowane i punktowane, * z pomocą nauczyciela łączy w jednym dokumencie obiekty pochodzące z różnych aplikacji (łączy grafikę z tekstem), przy pomocy nauczyciela modyfikuje istniejący dokument, * stara się stosować zasady poprawnego wprowadzania tekstu, * z pomocą nauczyciela tworzy ozdobne napisy, z pomocą nauczyciela tworzy i formatuje prostą tabelę, * przy pomocy nauczyciela wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych, * przy pomocy nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem, | * objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu, * rozróżnia klawisze edycyjne i klawisz Enter na klawiaturze oraz kursor tekstowy i wskaźnik myszy, * wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków, * wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki, * wyrównuje akapit według instrukcji; * posługuje się poleceniami Kopiuj i Wklej, * wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu, * wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, * redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru, * dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku * wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu, * zna pojęcie kodów sterujących, * według instrukcji tworzy listy numerowane i punktowane, * wstawia kliparty i własne rysunki do dokumentu tekstowego, postępując zgodnie z instrukcją, * stosuje różne style otaczania rysunku tekstem, potrafi zmienić rozmiar rysunku według opisu, * zmienia rozmiar wstawionego obiektu zgodnie z opisem * tworzy dokumenty tekstowe (w tym użytkowe) zgodnie z opisem, * wykorzystuje pasek narzędzi do tworzenia ozdobnych napisów, wstawiania i modyfikowania tabeli z pomocą nauczyciela, * z pomocą nauczyciela lub postępując zgodnie z instrukcją, wykorzystuje proste autokształty i ozdobne napisy do urozmaicania dokumentów tekstowych, * zmienia kształt i kolor wstawianego obiektu według wskazówek, * z pomocą nauczyciela przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanymi na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, * z niewielką pomocą nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem, | * wyjaśnia pojęcie edytora tekstu i omawia zastosowanie edytora, * objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków, * rozróżnia pojęcia: kursor tekstowy i wskaźnik myszy, * wyjaśnia pojęcia: edytor tekstu, akapit, * formatuje akapit według podanego wzoru, * sprawnie posługuje się poleceniami Kopiuj, Wklej, Cofnij, * wyjaśnia pojęcia blok, wiersz, * we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu, * opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), * opracowuje dokumenty użytkowe zgodnie z opisem; * wie, że stosowanie w jednym zdaniu różnych rodzajów, rozmiarów i kolorów czcionek powoduje, iż tekst staje się nieczytelny i osoba, która go czyta, gubi jego treść; * ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce, * redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu * tworzy listy numerowane i punktowane według instrukcji, różnymi sposobami, * umieszcza w tekście rysunki, tabele i inne obiekty, * samodzielnie wstawia kliparty do dokumentu tekstowego, * dba o jednolity, estetyczny wygląd tworzonego dokumentu tekstowego, * samodzielnie wstawia rysunki z edytora grafiki do dokumentu tekstowego, * tworzy ozdobne napisy, * świadomie dobiera rodzaj ozdobnych napisów do tworzonego dokumentu, * wykorzystuje pasek narzędzi do tworzenia ozdobnych napisów, wstawiania i modyfikowania tabeli, * wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych, * zna czynności, które należy wykonać, aby przygotować dokument do druku, * według wskazówek lub zgodnie z opisem opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem, | * wyjaśnia, na czym polega czynność redagowania tekstu w edytorze tekstu, * prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), * samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi, * pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, * prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać, * sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, * wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi; * sprawnie dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu: wyrównanie tekstu, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów, * zmienia czcionkę i ustala jej atrybuty w trakcie pisania tekstu, * świadomie: korzysta z opcji formatowanie rysunku. * dobiera rodzaj obiektu do tworzonego dokumentu, korzysta z metody przeciągnij i upuść. * wykorzystuje klawisz Tab do wyrównywania tekstu w kolumnach, * tworzy i formatuje tabelę zgodnie z instrukcją, * zmienia kolor wierszy, kolumn, komórek i całej tabeli. * samodzielnie zmienia kształt i kolor wstawianych obiektów, * świadomie dobiera rodzaj autokształtów do tworzonego dokumentu, * przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanymi na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, * Samodzielnie opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem, | * omawia możliwości edytora tekstu, * poprawnie dzieli tekst na akapity, * wyjaśnia zastosowanie kodów sterujących; * redaguje i formatuje tekst na dowolny temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu * z pomocą nauczyciela numeruje strony w dokumencie oraz wstawia pole liczby stron w dokumencie, numeruje strony w dokumencie tekstowym dowolnym sposobem, samodzielnie wstawia pole liczby stron w dokumencie. * porządkuje tekst, ustawiając właściwe fragmenty w kolejności alfabetycznej, wykorzystuje tabulatory do wyrównania tekstu w kolumnach, * opisuje najważniejsze czynniki, które decydują o tym, czy dokument jest prawidłowo opracowany i przygotowany do druku, * potrafi właściwie zastosować orientację strony, odpowiednio do tworzonego dokumentu, * samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (kliparty, zdjęcia, własne rysunki) |
| Grafika komputerowa | | | | |
| * nazywa poznane edytory graficzne, wskazuje elementy okna edytora grafiki * , zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor, * rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, * wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela, * rozumie pojęcia: grafika komputerowa, edytor grafiki, * sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera, * przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), * posługuje się poleceniem Cofnij, aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany, * wykonuje rysunki zgodne ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, * operuje kolorem rysowania i tła, * dokonuje poprawek w pracach graficznych, * przy pomocy nauczyciela wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku, * przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), | * wykonuje rysunek według instrukcji, * według opisu tworzy wskazany rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki, * przy niewielkiej pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), * opracowuje prosty rysunek na dowolny temat, * zmienia rozmiary elementów rysunku, * korzystając z dostępnych narzędzi programu, * przenosi fragment rysunku w inne miejsce * przy pomocy nauczyciela korzysta z funkcji Powiększenie do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku, * z niewielką pomocą nauczyciela samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku, * z niewielką pomocą nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), | * samodzielnie uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, * samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku, * wstawia tekst do rysunku, * zmienia styl, rozmiar i rodzaj czcionki za pomocą dostępnych narzędzi tekstowych edytora grafiki, * wyjaśnia pojęcia: grafika komputerowa, edytor grafiki, * tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, * samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), * przekształca elementy rysunku, * wykorzystuje klawisz Shift podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45º, kwadratów i kół, * korzysta ze schowka podczas kopiowania elementów rysunku. * ustala atrybuty rysunku w edytorze grafiki * przekształca elementy rysunku, * samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku. * zapisuje zrzut ekranu w odpowiednim katalogu (teczce), zmienia jego nazwę,) * według wskazówek lub zgodnie z opisem tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), | * rozpoznaje pliki graficzne na podstawie ich rozszerzeń i ikon, * objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki, * świadomie korzysta z narzędzi tekstowych, * odróżnia typy zapisanych plików, * porównuje rozmiary plików w zależności od typu, * porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach * samodzielnie zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go, * korzysta z funkcji Powiększenie do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku, * świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich, * samodzielnie wykonuje złożone prace graficzne, * zależnie od potrzeb modyfikuje zrzut ekranu, * samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), | * sprawnie stosuje poznane narzędzia do tworzenia i przekształcania rysunków w edytorze grafiki * przygotowuje własne prace graficzne na konkursy informatyczne, * wykorzystuje programy graficzne inne niż poznane na lekcji, * wyjaśnia pojęcia: mapa bitowa, piksel, * opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach, * korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat, * omawia podobieństwa i różnice poznanych edytorów grafiki, * dobiera edytor grafiki do wymagań zadania, * uzasadnia potrzebę stosowania zrzutów ekranowych (zdjęć ekranu). * w sposób twórczy tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), |
| Obliczenia za pomocą komputera | | | | |
| * zna przeznaczenie arkusza kalkulacyjnego * nazywa poznany na lekcji arkusz kalkulacyjny, * korzystając ze wskazówek nauczyciela, uruchamia arkusz kalkulacyjny stosowany na lekcji, * wskazuje elementy okna arkusza kalkulacyjnego, * rozpoznaje plik arkusza na podstawie ikony, * otwiera nowy dokument, * odczytuje adres komórki, * rozróżnia w arkuszu kursor komórki * aktywnej, tekstowy i myszy, * zna pojęcie: komórka bieżąca. zmienia zawartość komórki * przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia * otwiera zapisany wcześniej arkusz, przegląda zawartość arkusza kalkulacyjnego. * przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje, | * omawia przeznaczenie arkusza kalkulacyjnego * opisuje budowę okna programu, * zna przeznaczenie najczęściej używanych przycisków paska narzędzi, * zmienia szerokość kolumny i wysokość wiersza, * dostosowuje rozmiar komórki do jej zawartości, * wskazuje charakterystyczne elementy okna arkusza kalkulacyjnego, * zaznacza obszar komórek, * rozumie pojęcia: arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna, * wskazuje wiersz wprowadzania danych. wprowadza proste formuły, wykonuje proste obliczenia z pomocą nauczyciela, * przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje * z pomocą nauczyciela tworzy i zapisuje proste formuły. * potrafi opracować dane w arkuszu według wskazówek nauczyciela, * opierając się na opisie, tworzy proste formuły, stosując cztery podstawowe działania matematyczne, * rozumie pojęcia: pasek formuły, formuła, * potrafi wykonać podstawowe operacje w arkuszu kalkulacyjnym, * oblicza wartość podanych wyrażeń arytmetycznych, * umieszcza w komórkach dane przez kopiowanie lub wypełnianie, * umieszcza formuły w komórkach, stosując operacje kopiowania i wypełniania według opisu, * zmienia wygląd arkusza, korzystając z paska narzędzi uruchomionego programu według opisu, * według wskazówek nauczyciela tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych. * przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje, | omawia zalety arkusza kalkulacyjnego,  objaśnia zasady wykonywania obliczeń w arkuszu.,  wyjaśnia pojęcia: arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna,  wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły,  umieszcza w komórkach arkusza dane i prawidłowo zapisuje gotowe formuły,  prawidłowo zapisuje i otwiera pliki arkusza  wykorzystuje wiersz wprowadzania danych,  samodzielnie uruchamia arkusz kalkulacyjny wykorzystywany na lekcji,  wyjaśnia pojęcia: pasek formuły, formuła,  zgodnie z instrukcją wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcje: SUMA, ŚREDNIA, NAJMNIEJSZA (MIN), NAJWIĘKSZA (MAX),  wymienia elementy formatowania,  wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję SUMA,  korzysta z opcji autosumowania,  wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję ŚREDNIA,  modyfikuje istniejące arkusze  według wskazówek lub zgodnie z opisem wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje | objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna arkusza kalkulacyjnego,  objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,  omawia zasady tworzenia i przeznaczenie formuł,  wybiera optymalną metodę zaznaczania obszaru,  nadaje arkuszom odpowiedni wygląd, dbając o ich czytelność, przejrzystość i estetykę,  wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach poznane funkcje,  dostrzega potrzebę stosowania funkcji do wykonywania omawianych operacji,  wskazuje, jakie zmiany zachodzą w formule po jej skopiowaniu,  ocenia wygląd i czytelność opracowanych arkuszy,  modyfikuje arkusz, dodając lub usuwając wiersze i kolumny,  zmienia według własnego pomysłu wygląd arkusza, korzystając z paska narzędzi uruchomionego programu,  zmienia format danych według wzorca  tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych.  samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje, | wymienia typy danych wprowadzanych do arkusza,  wie, że pojęcie arkusz kalkulacyjny można stosować w odniesieniu do programu i do dokumentu, i potrafi odróżnić obydwa zastosowania,  dostosowuje położenie i liczbę pasków narzędzi do potrzeb tworzonego dokumentu,  zapisuje złożone wyrażenia arytmetyczne w postaci formuł,  wykorzystuje kombinacje klawiszy i skróty klawiaturowe w pracy z arkuszem kalkulacyjnym,  wykonuje obliczenia w innym niż omawiany na lekcji arkuszu kalkulacyjnym,  wykorzystuje różne sposoby wprowadzania zmian do komórek arkusza,  wybiera optymalny sposób poruszania się po arkuszu kalkulacyjnym  ocenia wygląd i czytelność wzorcowo sformatowanych arkuszy,  dobiera właściwy format danych, porządkuje dane w arkuszu z wykorzystaniem opcji dostępnych w programie,  prawidłowo odczytuje i analizuje wykresy, podaje wnioski. |
| Prezentacje multimedialne | | | | |
| * nazywa poznany na lekcji program do tworzenia prezentacji multimedialnych, * otwiera nowy dokument, * zna zasady tworzenia prezentacji multimedialnych, * przy pomocy nauczyciela tworzy proste animacje i prezentacje multimedialne, * na podstawie ikony rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną, * zna zasady, na których opiera się dobra prezentacja, * z pomocą nauczyciela opracowuje plan pracy, * tworzy slajd według wskazówek, ustala tło slajdu według wskazówek nauczyciela, * z pomocą nauczyciela uruchamia prezentację. * przy pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne, | * wymienia zasady tworzenia prezentacji multimedialnych, * pisze tekst z zachowaniem zasad poprawnego wprowadzania tekstu, * rozumie pojęcia: slajd i obszar slajdu * stosuje okno modyfikacji układu slajdu w poznanym programie, * przy pomocy nauczyciela otwiera wcześniej przygotowaną prezentację, zapoznaje się z jej zawartością, * zna zasady, na których opiera się dobra prezentacja, * według wskazówek tworzy prezentację multimedialną, * korzysta z okna modyfikacji układu slajdu w poznanym programie, * wymienia narzędzia niezbędne do opracowania prezentacji multimedialnej i przeprowadzenia pokazu, * wymienia tekstowe i graficzne elementy slajdu, * wskazuje elementy okna programu, * zna zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji, * otwiera i uzupełnia wcześniej przygotowaną prezentację, * wstawia do slajdu elementy tekstowe i graficzne z pliku, * wprowadza tekst i wstawia elementy graficzne, * dodaje i usuwa slajdy, korzystając z paska menu, * zmienia według wskazówek kolejność slajdów w różnych widokach, * wie, jak ustawić animacje przejść poszczególnych elementów slajdu, * tworzy prezentację wspólnie z kolegami i koleżankami, według wskazówek: * tworzy slajd z rysunkiem, * wstawia pole tekstowe do slajdu, * wpisuje tekst, * formatuje wprowadzony tekst, * z pomocą nauczyciela uruchamia pokaz przygotowanej prezentacji, dokonuje autoprezentacji * przy niewielkiej pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne | * uruchamia i modyfikuje przykładową prezentację, * przy pomocy nauczyciela analizuje budowę przykładowej prezentacji, * omawia zadania programu do tworzenia prezentacji multimedialnych, * objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu, * wyjaśnia zasady, na których opiera się dobra prezentacja, * samodzielnie opracowuje plan pracy, * ustala układ slajdu właściwy dla jego zawartości,   Z pomocą nauczyciela:   * wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji, * dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów, * ustala kolejność i sposób uruchamiania animacji elementów slajdów, * umieszcza obiekty graficzne w edytowanym slajdzie, * omawia różne efekty animacji i sposób ich stosowania dla poszczególnych elementów slajdów * według wskazówek lub zgodnie z opisem przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne, | * objaśnia zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji, * analizuje budowę przykładowej prezentacji, * wyjaśnia pojęcie slajdu w odniesieniu do prezentacji multimedialnej, * przegląda prezentację w różnych widokach, * samodzielnie tworzy prostą animację i prezentację multimedialną, * objaśnia zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji, * wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub jednocześnie wszystkich slajdów, * gromadzi i opracowuje wszystkie składniki zaprojektowanej prezentacji, * wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub jednocześnie wszystkich slajdów, * wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji, * objaśnia zasady przeprowadzania pokazu prezentacji, * dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów, * sprawnie przeprowadza pokaz własnej prezentacji. * samodzielnie przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne, | * na podstawie rozszerzenia pliku rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną, * omawia różne rodzaje przejść między slajdami i sposób ich ustalania. * przy użyciu gotowych szablonów potrafi stworzyć prostą prezentację z wykorzystaniem zaawansowanych opcji programu * uruchamia pokaz prezentacji, * objaśnia różnicę między pokazem automatycznym i sterowanym za pomocą myszki, * objaśnia zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji i przeprowadzania jej pokazu oraz sposób obsługi tego programu |
| IV. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera  Osiągnięcia wychowawcze  Uczeń:   * Umie rozwijać i pogłębiać zainteresowania oraz poszukiwać własnych rozwiązań. Umie logicznie myśleć. * Stara się pomagać słabszym uczniom w nauce. * Jest systematyczny w pracy. * Podejmuje się trudu rozwiązywania zadań problemowych. * Umie pracować w grupie. * Potrafi kulturalnie rozwiązywać konflikty. * Szanuje prywatność i pracę innych. | | | | |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| * przy pomocy nauczyciela: uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji, * tworzy prostą animację, * planuje proste czynności zmierzające do stworzenia algorytmu, * zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem, * tworzy proste rysunki za pomocą Edytora obrazów, * zna podstawowe procedury graficzne i przy pomocy nauczyciela sprawdza ich działanie, * z pomocą nauczyciela wprowadza poprawki, zapisuje dokument, * zapisuje projekt na dysku w miejscu wskazanym przez nauczyciela, * tworzy proste animacje według instrukcji, * zna pojęcia: stos, polecenie, praca krokowa. * z pomocą nauczyciela opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń, * z pomocą nauczyciela graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje, * z pomocą nauczyciela tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń, * z pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, * z pomocą nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach. * z pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie, | * z niewielką pomocą nauczyciela: * tworzy prostą animację, * planuje proste czynności zmierzające do stworzenia algorytmu, * zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem, * tworzy proste rysunki za pomocą Edytora obrazów. * zna podstawowe procedury graficzne i z niewielką pomocą nauczyciela sprawdza ich działanie * śledzi działanie programu, korzystając z opcji rozpocznij pracę krokową przy pomocy nauczyciela * według instrukcji opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń, * według instrukcji graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje * według instrukcji tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń, * z niewielką pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, * podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień, * z niewielką pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie | * samodzielnie uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji, * zna zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu, * samodzielnie wprowadza poprawki, zapisuje dokument * potrafi zdefiniować procedury rysujące słońce, * potrafi zmienić postać duszka, * śledzi działanie programu, korzystając z opcji rozpocznij pracę krokową. * tworzy proste animacje * samodzielnie opracowuje proste projekty graficzne, * graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje * tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń, * wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach. * według wskazówek lub zgodnie z opisem za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie, | * objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu, * zna podstawowe procedury graficzne i samodzielnie sprawdza ich działanie, samodzielnie zmienia tło projektu i wygląd duszka. * samodzielnie tworzy proste rysunki za pomocą Edytora obrazów, * rysuje za pomocą narzędzi programu, * podejmuje próbę rozwiązania problemu, korzystając z pomocy nauczyciela * opisuje pojęcia: stos, polecenie, praca krokowa, * opracowuje proste projekty graficzne, wykorzystując polecenia inne niż poznane na lekcji, * porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień. * samodzielnie za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie, | * wykorzystuje inne niż poznane na lekcji polecenia przy tworzeniu własnego projektu, * dokładnie analizuje zadanie, * opisuje problem. * dzieli się z kolegami i koleżankami z klasy własnymi projektami, * umieszcza własne projekty na stronie internetowej <http://scratch.mit.edu> * , korzysta z projektów prezentowanych na stronie internetowej <http://scratch.mit.edu> * , eksperymentuje, * tworzy złożone projekty zawierające elementy animowane, * potrafi samodzielnie podać rozwiązanie omawianego problemu, * bierze udział w konkursach informatycznych. |
| V. Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań  Osiągnięcia wychowawcze  Uczeń:   * Wykorzystuje komputer do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań. * Umie rozpoznawać i poszerzać własne zainteresowania. * Szanuje kulturę i tradycję narodu i regionu. * Jest zaangażowany w życie szkoły. * Korzysta z legalnego oprogramowania. * Zna dziedzictwa kultury regionu i narodowej na tle kultury europejskiej. * Ma świadomość ekologiczną. * Szanuje prywatność i pracę innych osób. * Umie systematycznie pracować z poszanowaniem dla pracy innych. * Zna zagrożenia związane z grami komputerowym oraz korzystaniem z internetu. * Przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas pracy. * Jest: punktualny, ciekawy świata, rozważny, krytyczny, tolerancyjny i odpowiedzialny. * Potrafi odkrywać nowe obszary wiedzy, rozwija osobiste zainteresowania. * Potrafi być dokładnym i starannym w pracy. | | | | |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| * wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, * wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie, * przy pomocy nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy, * korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, * wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, gry, * obsługuje według wskazówek nauczyciela programy multimedialne poznane na lekcji, dostępne w szkolnej pracowni komputerowej, * wymienia nazwy programów użytkowych poznanych na lekcji, * rozumie pojęcie programów użytkowych, * opisuje okno programu, * przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika * przy pomocy nauczyciela opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym. | * opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, * według wskazówek nauczyciela korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów, * opisuje przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym, * z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy * rozumie pojęcia: multimedia, programy multimedialne, programy edukacyjne, użytkowe, * obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji, * przy pomocy nauczyciela lub zgodnie z opisem tworzy album fotograficzny, * wybiera zdjęcia do albumu z katalogu wskazanego przez nauczyciela, * z niewielką pomocą nauczyciela opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym. | * opisuje miejsca z najbliższego otoczenia, w których wykorzystuje się komputery, * uzasadnia konieczność ich stosowania w danym miejscu, * wskazuje korzyści wynikające z używania komputerów w różnych dziedzinach życia codziennego, * według wskazówek nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy, * wyjaśnia, czym są multimedia, * wyjaśnia pojęcia: multimedia, programy multimedialne, programy edukacyjne, * samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, * samodzielnie uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej * omawia zastosowanie programów użytkowych poznanych na lekcji, samodzielnie importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika, * opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym. | * omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych miejscach szkoły, * samodzielnie korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów, * samodzielnie korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy, * wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych, * opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów edukacyjnych, * opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych, * wyjaśnia pojęcia: demo programu, pokaz multimedialny, * wymienia rodzaje programów multimedialnych, * omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego, * wyjaśnia pojęcie programów użytkowych, * wyjaśnia przeznaczenie dostępnych opcji w programie, * samodzielnie tworzy album fotograficzny i nadaje mu nazwę, * potrafi uzasadnić wybór zdjęć do albumu, * samodzielnie modyfikuje fotografie, korzystając z opcji Edycja, Obróć, Prostowanie, Efekty, Kadruj. | * prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer, * uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu * korzysta z dodatkowych źródeł, * potrafi opisać warunki, jakie musi spełnić komputer, aby dany program mógł sprawnie działać, * analizuje wiadomości zdobyte za pomocą programu edukacyjnego i na ich podstawie formułuje odpowiedzi na zadane pytania, * obsługuje dowolne programy multimedialne, * korzysta z programów multimedialnych, przygotowując się do zajęć w szkole z innych przedmiotów, * omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych; * importuje zdjęcia z aparatu fotograficznego lub telefonu komórkowego do programu poznanego na lekcji, * wykorzystuje inne niż poznane na lekcji sposoby modyfikacji zdjęć, prezentuje inny niż poznane na lekcji program użytkowy. |