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 arkuszawykorzystuje 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 arkuszewedług 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 wzorcatworzy 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 kalkulacyjnymocenia 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.
 |