

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI DLA KLASY IV

1. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami sprawiedliwości.
2. Ocenie podlegają następujące formy aktywności ucznia:
 - sprawdziany,
 - ćwiczenia praktyczne,
 - zadania domowe,
 - aktywność twórcza ucznia,
 - kreatywność, pomysłowość, nowatorstwo,
 - pomysły i ich realizacja,
 - samodzielność pracy,
 - szczególne osiągnięcia (np. udział w konkursach),
 - postępy,
 - współpraca w grupie,
 - prezentacja pracy,
 - przygotowanie do lekcji,
 - postawa ucznia.
3. Ocenianie ma charakter cyfrowy w skali 1 - 6. Sprawdziany i ćwiczenia praktyczne ocenia się punktowo.
4. Dla ustalenia ocen cyfrowych stosowane są progi przeliczeniowe według następującej skali:
 - celujący - powyżej 100%
 - bardzo dobry - 91% - 100%
 - dobry - 71% - 90%
 - dostateczny- 51% - 70%
 - dopuszczający - 31% - 50%
 - niedostateczny - 0%- 30%
5. Sprawdziany, ćwiczenia praktyczne i prace domowe są obowiązkowe.
6. Jeżeli uczeń opuścił sprawdzian z przyczyn losowych, to powinien go zaliczyć w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły. W przeciwnym razie otrzymuje ocenę niedostateczną.

7. Uczeń może poprawić ocenę ze sprawdzianu w ciągu dwóch tygodni od dnia wystawienia oceny w terminie ustalonym przez nauczyciela.
8. Każdy sprawdzian można poprawić tylko jeden raz.
9. Przy poprawianiu prac i zaliczaniu w drugim terminie kryteria ocen nie zmieniają się, a ocena wpisywana jest do dziennika.
10. Krótkie sprawdziany mogą obejmować materiał z dwóch ostatnich lekcji.
11. Nie ma możliwości poprawienia ocen tydzień przed klasyfikacją.
12. Uczeń, który opuścił więcej niż 50% lekcji może nie być klasyfikowany z przedmiotu.
13. Uczeń ma obowiązek nosić zeszyt i podręcznik
14. Uczeń ma prawo dwukrotnie w ciągu semestru zgłosić przed lekcją nieprzygotowanie do lekcji (nie dotyczy zapowiedzianych sprawdzianów)
15. Uczeń, który nie zgłosi nieprzygotowania i zostanie złapany na braku pracy domowej, bądź przyrządów otrzymuje ocenę niedostateczną.
16. Za źle zrobione zadanie domowe lub próbę odrobienia go (ślady w zeszycie) nie dostaje oceny niedostatecznej.
17. Ocena końcowa nie jest średnią ocen cząstkowych.

OCENA	CHARAKTERYSTYKA POSTAWY
Niedostateczna	<ul style="list-style-type: none"> • Nie wykonuje zadań teoretycznych i praktycznych uczeń nawet przy pomocy ze strony nauczyciela i innych osób. • Nie przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej. • Nie angażuje się w pracę klasy czy grupy, uczeń nie stara się dostosować do powstałych sytuacji. • Nie wspiera dobrej komunikacji w grupie i nie okazuje szacunku innym członkom grupy. • Nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
Dopuszczająca	<ul style="list-style-type: none"> • Podczas wykonywania zadań teoretycznych i praktycznych uczeń potrzebuje mobilizowania i pomocy ze strony nauczyciela i innych osób. • Raczej nie przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej. • Praca ucznia jest niesamodzielna, wykonane zadania są nieestetyczne. • Słabo zaangażowany w pracę klasy czy grupy, uczeń nie stara się dostosować do powstałych sytuacji. • Rzadko wspiera dobrą komunikację w grupie i nie okazuje szacunku innym członkom grupy. • Nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

Dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> • Podczas wykonywania zadań teoretycznych i praktycznych uczeń potrzebuje mobilizowania i pomocy ze strony nauczyciela i innych osób. • Rzadko przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej. • Praca ucznia cechuje się niewielką samodzielnością, wykonane zadania są niezbyt estetyczne. • Choć słabo zaangażowany w pracę klasy czy grupy, uczeń stara się jednak dostosować do powstałych sytuacji. • Rzadko wspiera dobrą komunikację w grupie i nie umie okazywać szacunku innym członkom grupy. • Bywa, że nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
Dobra	<ul style="list-style-type: none"> • Podczas wykonywania zadań teoretycznych i praktycznych zazwyczaj stara się być samodzielny, brak jednak mu jeszcze staranności i systematyczności w działaniu. • Zazwyczaj przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej. • Wybiera z dostępnych zbiorów informacji te, które wolno wykorzystać w pracy. • Zaangażowany w pracę klasy, grupy, stara się być aktywny i odpowiedzialny. • Czasami zachęca do dobrej komunikacji w grupie, nie zawsze jednak umie okazać szacunek innym członkom grupy. • Jeszcze niezbyt efektywnie wykorzystuje czas pracy. • Dostosowuje się do obowiązujących zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
Bardzo dobra	<ul style="list-style-type: none"> • Podczas wykonywania typowych zadań teoretycznych i praktycznych jest samodzielny, nie zawsze jednak dość staranny, brak jeszcze czasem spójności w jego działaniu. • Zawsze przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej. • Zaangażowany w pracę klasy i grupy, zachęca innych do działania, zazwyczaj odpowiedzialny i aktywny. • Często zachęca do dobrej komunikacji w grupie, zwykle odnosi się z szacunkiem do innych, jest skłonny do kompromisu. • Racjonalnie wykorzystuje czas pracy. • Prawidłowo organizuje stanowisko pracy oraz przeprowadza krótką gimnastykę relaksacyjną
Celująca	<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie wykonuje wszystkie zadania teoretyczne i praktyczne przewidziane programem oraz jest operatywny w wykorzystaniu wiadomości i umiejętności do rozwiązywania zadań trudnych, w nowych sytuacjach • Bierze udział w ustalaniu zasad obowiązujących w pracowni komputerowej i jednocześnie dba o ich przestrzeganie przez innych uczniów. • Zaangażowany w pracę klasy, grupy, bardzo aktywny i odpowiedzialny, skutecznie motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności. • Zachęca do dobrej komunikacji w grupie, wyraża uznanie dla cudzych pomysłów i ich autorów. • Podczas wykonywania zadań wykazuje się dużą starannością i sumiennością. • Przygotowuje dodatkowe informacje na zajęcia, wykonuje prace długoterminowe. • Dąży do samodoskonalenia i twórczego rozwoju własnych uzdolnień. • Dostosowuje stanowisko pracy do potrzeb, przestrzegając przy tym wszelkich zasad bezpieczeństwa, higieny i organizacji pracy. • Przejawia inicjatywę, nauczyciel może na niego zawsze liczyć – jest niezawodny. • Wykorzystuje z własnej inicjatywy umiejętności informatyczne na innych lekcjach. • Startuje i odnosi sukcesy, w konkursach informatycznych na szczeblu pozaszkolnym

KRYTERIA SZCZEGÓŁOWE:

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:

<p>Bezpieczne posługiwanie się komputerem, jego oprogramowaniem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • nie wymienia przynajmniej dwóch najważniejszych zasad regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, • lekceważy regulamin szkolnej pracowni komputerowej, • nie dba o porządek na stanowisku pracy, • nie zna przynajmniej jednej zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego, • nie wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem, • nie rozumie pojęcia uzależnienia i nie wie z kim należy porozmawiać, by uzyskać pomoc w takiej sytuacji, • nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, • nie wymienia przynajmniej dwóch sposobów spędzania wolnego czasu z wykorzystaniem komputera, oprócz grania w gry, • nie wymienia nazw podstawowych elementów zestawu komputerowego, • nie wymienia przynajmniej dwóch urządzeń zewnętrznych (peryferyjnych) komputera, • nie wie, ile najmniej komputerów pozwala utworzyć sieć komputerową, • nie wymienia typów plików reprezentowanych przez wskazane ikony, • nie rozpoznaje typów plików po wyglądzie ikony, • nie wie jaki rozmiar ma pusty katalog, • nie rozumie pojęć: katalog (folder), podkatalog (podfolder), • nie tworzy plików, katalogów i podkatalogów, • nie rozumie celowości utrzymania porządku na dysku, • nie potrafi podać nazwy systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni, • nie uruchamia gry lub programu edukacyjnego wskazanego przez nauczyciela, • nie zna i nie rozwija skrótów: LPM, PPM, • nie nazywa elementów składowych pulpitu swojego szkolnego komputera, • nieprawidłowo uruchamia programy wskazane przez nauczyciela i nieprawidłowo kończy z nimi pracę, • nie zna budowy okna programu oraz otwartego katalogu, • nie zna sposobów pracy z oknami, • nie zakłada katalogów (folderów) i nie tworzy nowych plików według opisu, • nie wie, że każdy plik i katalog ma swój „adres” w komputerze, • nie umie tworzyć prostego drzewa katalogów, • nie rozróżnia plików i katalogów, nie potrafi określić, co oznaczają, • nieprawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci, • nie wypowiada się na zajęciach, • nie podejmuje żadnych prac, • nie opanował wiedzy niezbędnej w toku dalszego kształcenia;
<p>Internet i programowanie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • nie nazywa przeglądarki internetowej wykorzystywanej na lekcji, • nie zna zasad bezpiecznego korzystania z internetu, • nie zna bezpiecznych stron www dla dzieci, • nie wprowadza w polu adresowym przeglądarki podanego adresu internetowego i nie otwiera strony, • nie uruchamia wybranej przeglądarki internetowej,

	<ul style="list-style-type: none"> • nie otwiera w przeglądarce strony WWW o adresie podanym przez nauczyciela, • nie otwiera i nie obsługuje wyszukiwarki internetowej, • nie wymienia adresów stron internetowych przydatnych w nauce, • nie wie, dlaczego bezkrytyczne korzystanie z gier komputerowych może być niebezpieczne, • nie zna i nie stosuje zasad netykiety obowiązujących użytkowników internetu, • nie wskazuje poznanych elementów okna redagowania wiadomości, • nie odpowiada na zadane pytania z zakresu netykiety, korzystając ze zdobytych informacji, • nie zna zagrożeń wynikających z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami, • nie loguje się na własne konto pocztowe, zapomina o wylogowaniu się z sieci i poczty po zakończeniu pracy, • nie zna etapów pracy nad projektem, • nie potrafi współpracować w grupie, • nie odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji, • nie wie, do kogo zwrócić się w przypadku pojawienia się zagrożenia z sieci, • nie wymienia nazw programów, które zostały użyte do tworzenia wybranych dokumentów; • nie uruchamia programu Scratch, • nie zakłada konta użytkownika na stronie internetowej tego programu, • nie umie wybrać polskiej wersji językowej programu, • nie sprawdza, jakie umiejętności ma duszek wypróbując podane przykłady; • nie uruchamia pokazu projektu, • nawet z pomocą nauczyciela nie formułuje problemów i nie określa planu działania, • nawet z pomocą nauczyciela nie określa etapów rozwiązywania problemów, • nie wypowiada się na zajęciach, • nie podejmuje żadnych prac, • nie opanował wiedzy niezbędnej w toku dalszego kształcenia;
Nauka pisania na klawiaturze komputera	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, między którymi klawiszami przebiega granica obszarów działania lewej i prawej ręki, • nie stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury, • korzystając z zawartości strony http://kurspisanie.pl/ nie wykonuje testu szybkości pisania, nie wykonuje ćwiczeń, • nie umie odszukać w internecie stron poświęconych nauce pisania na klawiaturze komputera, • nie wypowiada się na zajęciach, • nie podejmuje żadnych prac, • nie opanował wiedzy niezbędnej w toku dalszego kształcenia;
Grafika komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> • nie wskazuje elementów okna edytora grafiki, • nie rysuje prostych elementów graficznych z wykorzystaniem narzędzi uruchomionego programu, • nawet według wskazówek nauczyciela nie uruchamia edytora grafiki wykorzystywanego na lekcji, • nie obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów, • nie rysuje prostych elementów graficznych z wykorzystaniem przybornika, • nie wykonuje prostego rysunku według instrukcji, • nie posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i>, aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany, • korzystając z dostępnych narzędzi programu, nie opracowuje prostego rysunku na

	<p>dowolny temat,</p> <ul style="list-style-type: none"> nie zapisuje, nie przechowuje i nie edytuje własnych dokumentów z pomocą nauczyciela, nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac, nie opanował wiedzy niezbędnej w toku dalszego kształcenia;
Edytory tekstu	<ul style="list-style-type: none"> nie wskazuje elementów okna edytora tekstu, nie rozróżnia klawiszy edycyjnych i klawisza <i>Enter</i> na klawiaturze oraz kursora tekstowego i wskaźnika myszy, nie posługuje się poleceniami <i>Cofnij</i> i <i>Powtórz</i> do zmiany wykonanej operacji, nie nadaje plikowi nazwy odpowiedniej do jego zawartości, nawet korzystając z pomocy nauczyciela, nie pisze prostego tekstu z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, nie odnajduje na dysku właściwego pliku nawet według wskazówek nauczyciela, nie zaznacza dowolnego fragmentu tekstu w edytorze tekstu, nawet postępując według instrukcji nie zapisuje pliku z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy, nie 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; nie formatuje i nie modyfikuje dokumentu tekstowego nawet według wskazówek lub z pomocą nauczyciela, nie redaguje i nie formatuje tekstu z pomocą nauczyciela, nie wykorzystuje paska narzędzi do formatowania tekstu, nie umie wspólnie z kolegami i koleżankami z klasy pracować nad projektem, nie umie nawet z pomocą nauczyciela zapisywać, przechowywać i edytować własnych dokumentów, nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac, nie opanował wiedzy niezbędnej w toku dalszego kształcenia;
Komputer w naszym otoczeniu	<ul style="list-style-type: none"> nie wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, nie zna zasad pracy w grupie, nie potrafi współpracować w grupie, nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac, nie opanował wiedzy niezbędnej w toku dalszego kształcenia;
Komputer w edukacji i rozrywce	<ul style="list-style-type: none"> nawet z pomocą nauczyciela nie uruchamia programów multimedialnych dostępnych w szkolnej pracowni komputerowej, nawet korzystając ze wskazówek nauczyciela, nie obsługuje programów multimedialnych poznawanych na lekcji, nie wybiera zdjęć do fotomontażu z katalogu wskazanego przez nauczyciela, nie wymienia nazw programów użytkowych poznanych na lekcji, nie zna przynajmniej dwóch podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej i nie przestrzega ich, min.: nie dba o porządek na stanowisku komputerowym, nie tworzy prostego dokumentu komputerowego – rysunek, tekst,u nawet pod kierunkiem nauczyciela nie zapisuje dokumentu w pliku, w katalogu domyślnym, nawet z pomocą nauczyciela nie odszukuje zapisanych plików i nie otwiera ich,

- nawet pod kierunkiem nauczyciela nie tworzy rysunku w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie takie jak: *Olówek, Pędzel, Aerograf, Linia, Gumka,*
- nie pisze krótkiego tekstu, zawierającego wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne,
- nie porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem,
- nie zaznacza fragmentu tekstu,
- nie zmienia kroju, rozmiaru i koloru czcionki,
- nie usuwa znaków za pomocą klawisza *Backspace,*
- nie wymienia przykładów różnych źródeł informacji,
- nie podaje przykładów niektórych usług internetowych,
- nie potrafi uruchomić przeglądarki internetowej,
- nawet z pomocą nauczyciela nie korzysta z internetowych słowników, encyklopedii i poradników,
- nie wymienia niektórych zagrożeń ze strony internetu,
- nie wypowiada się na zajęciach,
- nie podejmuje żadnych prac,
- nie opanował wiedzy niezbędnej w toku dalszego kształcenia;

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

<p>Bezpieczne posługiwanie się komputerem, jego oprogramowaniem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia przynajmniej dwie najważniejsze zasady regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, • dba o porządek na stanowisku pracy, • zna przynajmniej jedną zasadę bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego, • wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem, • rozumie pojęcie uzależnienia i wie z kim należy porozmawiać, by uzyskać pomoc w takiej sytuacji, • nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, • wymienia przynajmniej dwa sposoby spędzania wolnego czasu z wykorzystaniem komputera, oprócz grania w gry, • wymienia nazwy podstawowych elementów zestawu komputerowego, • wymienia przynajmniej dwa urządzenia zewnętrzne (peryferyjne) komputera, • wie, ile najmniej komputerów pozwala utworzyć sieć komputerową, • wymienia typy plików reprezentowane przez wskazane ikony, • rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony, • wie jaki rozmiar ma pusty katalog, • rozumie pojęcia: katalog (folder), podkatalog (podfolder), • tworzy pliki, katalogi i podkatalogi, • rozumie celowość utrzymania porządku na dysku, • potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni, • uruchamia grę lub program edukacyjny wskazany przez nauczyciela, • zna i rozwija skróty: LPM, PPM, • nazywa elementy składowe pulpitu swojego szkolnego komputera, • prawidłowo uruchamia programy wskazane przez nauczyciela i prawidłowo kończy z
---	---

	<p>nimi pracę,</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna budowę okna programu oraz otwartego katalogu, • zna sposoby pracy z oknami, • zakłada katalogi (foldery) i tworzy nowe pliki według opisu, • wie, że każdy plik i katalog ma swój „adres” w komputerze, • umie tworzyć proste drzewo katalogów, • rozróżnia pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają, • prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci, • opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
Internet i programowanie	<ul style="list-style-type: none"> • nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji, • zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • zna bezpieczne strony www dla dzieci, • 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, • otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową, • wymienia adresy stron internetowych przydatnych w nauce, • wie, dlaczego bezkrytyczne korzystanie z gier komputerowych może być niebezpieczne, • zna i stosuje zasady netykiety obowiązujące użytkowników internetu, • wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości, • odpowiada na zadane pytania z zakresu netykiety, korzystając ze zdobytych informacji, • zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami, • loguje się na własne konto pocztowe, nie zapomina o wylogowaniu się z sieci i poczty po zakończeniu pracy, • zna etapy pracy nad projektem, • potrafi współpracować w grupie, • odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji, • wie, do kogo zwrócić się w przypadku pojawienia się zagrożenia z sieci, • wymienia nazwy programów, które zostały użyte do tworzenia wybranych dokumentów; • uruchamia program Scratch, • zakłada konto użytkownika na stronie internetowej tego programu, • umie wybrać polską wersję językową programu, • sprawdza, jakie umiejętności ma duszek wypróbując podane przykłady; • uruchamia pokaz projektu, • z pomocą nauczyciela formułuje problemy i określa plan działania, • z pomocą nauczyciela określa etapy rozwiązywania problemów, • opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
Nauka pisania na klawiaturze komputera	<ul style="list-style-type: none"> • wie, między którymi klawiszami przebiega granica obszarów działania lewej i prawej ręki, • stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury, • korzystając z zawartości strony http://kurspisanie.pl/ wykonuje test szybkości pisania, wykonuje ćwiczenia, • umie odszukać w internecie strony poświęcone nauce pisania na klawiaturze komputera, • opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
Grafika	<ul style="list-style-type: none"> • wskazuje elementy okna edytora grafiki,

komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> • rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem narzędzi uruchomionego programu, • według wskazówek nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, • obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów, • rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybomika, • wykonuje prosty rysunek według instrukcji, • posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i>, aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany, • korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje prosty rysunek na dowolny temat, • zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty z pomocą nauczyciela, • opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
Edytory tekstu	<ul style="list-style-type: none"> • wskazuje elementy okna edytora tekstu, • rozróżnia klawisze edycyjne i klawisz <i>Enter</i> na klawiaturze oraz kursor tekstowy i wskaźnik myszy, • posługuje się poleceniami <i>Cofnij</i> i <i>Powtórz</i> do zmiany wykonanej operacji, • nadaje plikowi nazwę odpowiednią do jego zawartości, korzystając z pomocy nauczyciela, • pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, • odnajduje na dysku właściwy plik według wskazówek nauczyciela, • zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu, • postępując według instrukcji zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy, • 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; • formatuje i modyfikuje dokument tekstowy według wskazówek lub z pomocą nauczyciela, • redaguje i formatuje tekst z pomocą nauczyciela, • wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu, • umie wspólnie z kolegami i koleżankami z klasy pracować nad projektem, • umie z pomocą nauczyciela zapisywać, przechowywać i edytować własne dokumenty, • opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
Komputer w naszym otoczeniu	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, • zna zasady pracy w grupie, • potrafi współpracować w grupie, • opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
Komputer w edukacji i rozrywce	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej, • korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, • wybiera zdjęcia do fotomontażu z katalogu wskazanego przez nauczyciela, • wymienia nazwy programów użytkowych poznanych na lekcji, • zna przynajmniej dwie podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, min.: dba o porządek na stanowisku komputerowym, • tworzy prosty dokument komputerowy – rysunek, tekst, • pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w katalogu domyślnym, • z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je, • pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie takie jak: <i>Olówek</i>, <i>Pędzel</i>, <i>Aerograf</i>, <i>Linia</i>, <i>Gumka</i>,

	<ul style="list-style-type: none"> • pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne, • porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem, • zaznacza fragment tekstu, • zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki, • usuwa znaki za pomocą klawisza <i>Backspace</i>, • wymienia przykłady różnych źródeł informacji, • podaje przykłady niektórych usług internetowych, • potrafi uruchomić przeglądarkę internetową, • korzysta z pomocą nauczyciela z internetowych słowników, encyklopedii i poradników, • wymienia niektóre zagrożenia ze strony internetu, • opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
--	---

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria na ocenę dopuszczającą oraz:

<p>Bezpieczne posługiwanie się komputerem, jego oprogramowaniem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • zna podstawowe założenia regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, • wymienia przynajmniej dwie zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, • zna przynajmniej dwa objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić, • zna pojęcie uzależnienie i wie z kim należy porozmawiać, by uzyskać pomoc w takiej sytuacji, • wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem, • rozumie na czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego, • prezentuje prawidłową postawę ciała, siedząc przy komputerze, • wie, czym zajmuje się informatyka, • zna etapy rozwiązywania problemów, • wymienia różne sposoby spędzania wolnego czasu z wykorzystaniem komputera, oprócz grania w gry, • wymienia urządzenia zewnętrzne, które można podłączyć do dowolnego komputera, • wie o czym należy pamiętać przed rozpoczęciem pracy z komputerem podłączonym do sieci, • wie kogo można nazwać użytkownikiem sieci oraz kto określa prawa użytkownika sieci: inny użytkownik czy administrator, • tworzy pliki, katalogi i podkatalogi, • podaje przykłady różnych typów plików, • wie dlaczego należy utrzymywać porządek na dysku, • podaje przykłady programów komputerowych i wie do czego służą, • zna zasady nadawania nazw plikom i katalogom, • prawidłowo uruchamia program wskazany przez nauczyciela i prawidłowo kończy z nim pracę, • wykonuje ćwiczenia zgodnie z instrukcją, czyta tekst ze zrozumieniem, • umie narysować kopertę bez odrywania ręki, • odróżnia pojęcia: wskazanie, przeciąganie, jedno- i dwukrotne kliknięcie myszą, • omawia budowę okna programu oraz otwartego katalogu, • obsługuje okna dialogowe i menu,
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> • zna i omawia sposoby pracy z oknami, • zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem, • prawidłowo uruchamia programy wskazane przez nauczyciela, rozmiesza okna uruchamianych programów według wskazówek, • prawidłowo kończy pracę z uruchomionymi programami, • czyta tekst ze zrozumieniem, wykonuje ćwiczenie krok po kroku, • umie tworzyć drzewo katalogów, • umie pracować w grupie nad rozwiązaniem podanego problemu;
Internet i programowanie	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcia: internet, przeglądarka internetowa, • zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek, • zna i rozpoznaje ikony przeglądarek internetowych poznanych na lekcji, • omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki, • nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej, • wskazuje elementy okna uruchomionego programu, • wymienia poznane wyszukiwarki, • prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem, • poprawnie wpisuje podstawowe słownictwo informatyczne z klawiatury, • przegląda i opisuje zawartość podanej strony internetowej, • rozumie pojęcia: <i>wyszukiwarka, słowa kluczowe, odnośniki, przeglądarka</i>, • na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat, • rozróżnia charakterystyczne elementy strony WWW, • wybiera sposób wyszukiwania informacji w internecie, • rozumie, dlaczego bezkrytyczne korzystanie z gier komputerowych może być niebezpieczne, • rozumie pojęcie poczty elektronicznej, • nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji, • przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego, • wymienia charakterystyczne elementy okna programu pocztowego, • przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną, • wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji, • opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami, • wymienia etapy pracy nad projektem, • opracowuje własny dokument, • zna zasady pracy w grupie, • potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie, • tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji, • tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, • zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku, • przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela, • odczytuje proste skrypty zbudowane z bloków, • znajduje podstawowe bloki z grup: Kontrola, Wyrażenia i Ruch, • tworzy tło sceny – korzysta z Edytora obrazów, • wprawia duszka w ruch, układając bloczki zgodnie z opisem, • zapisuje stworzony projekt, • modyfikuje kostiumy duszków według opisu,

	<ul style="list-style-type: none"> • wie co oznacza algorytmiczne rozwiązywanie problemów, • umie modyfikować program z pomocą nauczyciela, • umie testować na komputerze programu pod względem zgodności z przyjętymi założeniami według wskazówek nauczyciela;
Nauka pisania na klawiaturze komputera	<ul style="list-style-type: none"> • zna budowę klawiatury, • nazywa podstawowe klawisze, • 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 – popełnia nieliczne błędy, • stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury, • przy pomocy nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem, • z niewielką pomocą nauczyciela rozwiązuje problemy;
Grafika komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i>, • według wskazówek nauczyciela uruchamia edytory grafiki wykorzystywane na lekcji, • sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera, • przekształca elementy rysunku, • objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki, • wskazuje elementy okna edytora grafiki, • zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor, • wykonuje rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, • operuje kolorem rysowania i tła, • dokonuje poprawek w pracach graficznych, • zmienia rozmiary elementów rysunku, • prawidłowo zapisuje i otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji, • rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, • wykonuje rysunek według instrukcji, • wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela, • zapisuje utworzony plik i otwiera plik wcześniej zapisany, • korzysta z narzędzi malarskich dostępnych w programie, • rozpoznaje i nazywa narzędzia malarskie programu, • według opisu ustala atrybuty obrazu, • zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku, • dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu, • przenosi fragment rysunku w inne miejsce, • zmienia rozmiary elementów rysunku. zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go, • korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje rysunek na dowolny temat, • zna polecenia: <i>Plik/Podgląd wydruku, Plik/Ustawienie strony, Plik/Drukuj</i>, • wskazuje miejsce <i>Pomocy</i> w programie, • zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty z niewielką pomocą nauczyciela;
Edytory tekstu	<ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcia: <i>edytor tekstu, redagowanie i formatowanie tekstu, kursor tekstowy, akapit</i>, • objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu, • zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu, • wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków,

	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki, • zapisuje i otwiera pliki tekstowe, postępując zgodnie z instrukcją, • zapisuje plik we wskazanym katalogu (folderze), • pisze dowolny tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, • zmienia nazwę pliku zgodnie z opisem, • prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z edytorem tekstu, • zna przeznaczenie <i>Kosza</i>, • odzyskuje z <i>Kosza</i> usunięte pliki i katalogi (foldery), • opróżnia <i>Kosz</i>, • wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu, • rozumie pojęcia: <i>blok</i>, <i>wiersz</i>, <i>akapit</i>, • posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> i <i>Wklej</i>, • posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> do zmiany wykonanej operacji, • z pomocą nauczyciela wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, • z pomocą nauczyciela zapisuje plik na dysku zewnętrznym bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy, • dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku, • zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu, • wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu, • opracowuje dokumenty użytkowe zgodnie z opisem, • dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów, • wyrównuje akapit według instrukcji; • redaguje treść zgodną z tematem projektu, • stosuje poznane zasady poprawnego wprowadzania tekstu, • zna etapy pracy nad projektem, • w pracy nad projektem stara się korzystać z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy, • umie z niewielką pomocą nauczyciela zapisywać, przechowywać i edytować własne dokumenty;
Komputer w naszym otoczeniu	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, • wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie, i wskazuje korzyści wynikające z ich używania, • wskazuje w najbliższym otoczeniu urządzenia wykorzystujące technologię komputerową, • umie redagować treść zgodną z tematem projektu, • zna i stosuje zasady pracy w grupie, • potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie, • wskazuje zastosowania technologii komputerowej w szkole — opracowuje dokument, • w pracy nad projektem stara się korzystać z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;
Komputer w edukacji i rozrywce	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym są multimedia, • obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji, • wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, gry, • z niewielką pomocą nauczyciela uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej, • rozumie multimedia jako metodę prezentowania informacji za pomocą komputera, łącząca takie elementy jak: tekst, dźwięk lub muzykę, grafikę, film i animację,

	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcie <i>program użytkowy</i>, • opisuje okno poznanego programu, • przy pomocy nauczyciela lub zgodnie z opisem projektuje fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków i nadaje mu nazwę, • przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z wskazanego nośnika danych, • zna różne postaci informacji elektronicznej (danych/trześci), • wymienia przynajmniej pięć podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, • tworzy dokument komputerowy – rysunek, tekst, • pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji, • wie, do czego służy folder <i>Kosz</i> i potrafi usuwać pliki, • potrafi odpowiednio nazwać plik, • odszukuje pliki w strukturze katalogów, • potrafi tworzyć własne katalogi, • tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie takie jak: <i>Ołówek, Pędzel, Aeroğraf, Linia, Gumka</i>, • pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku, • pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku, • wie, jak się tworzy akapity w edytorze tekstu; • usuwa znaki za pomocą klawisza <i>Backspace</i> i <i>Delete</i>, • wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka, • zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki, • otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce, • potrafi korzystać z internetowych słowników, encyklopedii i poradników, • pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej;
--	---

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria na ocenę dostateczną oraz:

<p>Bezpieczne posługiwanie się komputerem, jego oprogramowaniem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej, • wymienia większość poznanych zasad bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, • zna kilka objawów zmęczenia organizmu spowodowanych zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić, • wie, na czym polega uzależnienie od komputera, telewizora lub smartfonu i wie z kim należy porozmawiać, by uzyskać pomoc w takiej sytuacji, • wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem, • wymienia na czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego, • zna pojęcia informatyka i algorytmika, • wymienia skład podstawowego zestawu komputerowego, • zna pojęcie sieć komputerowa, • wie, że rozpoczynając pracę z komputerem podłączonym do sieci należy podać login i hasło, • zna i rozumie pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog (folder), podkatalog, • zna i objaśnia pojęcia: bit i bajt.
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • umie tworzyć pliki, katalogi i podkatalogi, • wyjaśnia, dlaczego niezbędne jest zarządzanie plikami i folderami, • rozumie i wypowiada się na temat celowości utrzymania porządku na dysku, • zna pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja, systemoperacyjny, • zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom. • omawia budowę okna uruchomionego programu, • rozróżnia ikony programów, dokumentów i katalogów, • omawia sposób rysowania koperty bez odrywania ręki, • rysuje schemat drzewa katalogów podanych w ćwiczeniu, • umie sprawdzić zawartość dysku, • umie opracować sposób rozwiązania podanego problemu,
Internet i programowanie	<ul style="list-style-type: none"> • zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW, • opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej, • wyjaśnia budowę adresu internetowego, • podaje przykłady domen określających właściciela, • przegląda otwartą stronę www i omawia jej zawartość, • omawia rolę przycisków wstecz i dalej na pasku narzędzi przeglądarki internetowej, • potrafi nazwać elementy składowe adresu internetowego, • otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe, • wyjaśnia pojęcia: przeglądarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe, • podaje przykłady stron internetowych przydatnych w nauce, • wyjaśnia pojęcie poczty elektronicznej, • zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji, • redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne, • opisuje przeznaczenie elementów okna programu pocztowego, • swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej, • świadomie stosuje zasady netykiety; • omawia etapy pracy nad projektem, • opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania, • zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, • w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy, • dokonuje prezentacji opracowanego dokumentu, • otwiera i analizuje gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch, • korzysta z zasobów programu, • opracowuje plan projektu, przygotowuje tło w środowisku Scratch, • modyfikuje kostiumy duszków według własnego pomysłu, • rozumie co to jest algorytm, • wie, że problemy rozwiązuje się etapami, • umie zapisać polecenia składające się na sterowanie obiektem na ekranie, • umie testować na komputerze programu pod względem zgodności z przyjętymi założeniami, • umie objaśnić przebieg działania programu;.
Nauka pisania na klawiaturze komputera	<ul style="list-style-type: none"> • nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje, • w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki, • wie na ile bloków dzielimy klawisze, • omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy, • sprawnie posługuje się klawiaturą, • według wskazówek nauczyciela uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze

	<p>komputera,</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie korzysta z programu do nauki pisania na klawiaturze komputera, • popełnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury;
Grafika komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: <i>grafika komputerowa</i>, <i>edytor grafiki</i>, • porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach, • omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji, • tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, • prezentuje algorytmiczne podejście do rozwiązywania problemów, • świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich, • samodzielnie zapisuje plik we właściwym katalogu (folderze), • przekształca elementy rysunku, • dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu, • w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy, • objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki, • wykorzystuje klawisz <i>Shift</i> podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, a także kwadratów i kół, • korzysta ze schowka podczas kopiowania elementów rysunku, • zna i stosuje polecenie <i>Kopiuj/Wklej</i>, • dołącza do rysunku napisy wykonane w edytorze grafiki, • ustala atrybuty rysunku, zna polecenie <i>Obraz/Atrybuty</i>, • świadomie korzysta z narzędzi tekstowych, • przy pomocy nauczyciela korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie, • według wskazówek nauczyciela przygotowuje dokument do druku i ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron) oraz drukuje dokument, • zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;
Edytory tekstu	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi, • rozróżnia pojęcia: <i>kursor tekstowy</i> i <i>wskaźnik myszy</i>, • wyjaśnia pojęcie <i>edytora tekstu</i> i omawia zastosowanie edytora, • zapisuje dokument w ustalonym miejscu na dysku, • nadaje plikowi nazwę odpowiednią do jego zawartości, • samodzielnie odnajduje na dysku właściwy plik potrzebny do wykonania zadania, • wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, • redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu z niewielką pomocą nauczyciela, • umie projektować zaproszenia, • redaguje i formatuje tekst według wzoru, • prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), • zna pojęcie <i>kodów sterujących</i>, • z niewielką pomocą nauczyciela łączy treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), • dba o porządek na dysku w trakcie zapisywania prac, • pracuje w edytorze tekstu i edytorze grafiki, • potrafi rozwiązywać problemy z wykorzystaniem komputera;
Komputer w naszym otoczeniu	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje miejsca z najbliższego otoczenia, w których wykorzystuje się komputery, • wymienia zawody i przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne, • wymienia urządzenia wykorzystujące technologię komputerową,

	<ul style="list-style-type: none"> • z niewielką pomocą nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, • z niewielką pomocą nauczyciela umie łączyć treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), • prezentuje opracowany dokument, • w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;
Komputer w edukacji i rozrywce	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcia: <i>multimedia, programy multimedialne, programy edukacyjne</i>, • wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych, • opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych, • omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego, • samodzielnie uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej, • umie projektować i tworzyć fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków. • umie modyfikować fotografie i rysunki; • wymienia różne postaci informacji elektronicznej (danych/ treści), • zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty, • wymienia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, • otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze, • modyfikuje dokument i samodzielnie zapisuje w pliku w wybranej lokalizacji, • otwiera pliki umieszczone przez nauczyciela w wybranym katalogu, • rozumie, czym jest struktura katalogów, • rozróżnia katalog nadrzędny i podrzędny; • tworzy własne katalogi, korzystając z odpowiedniej opcji menu, • wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania, • rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania, • wypełnia kolorem obszary zamknięte, • stosuje kolory niestandardowe; • wprowadza napisy w obszarze rysunku, • ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie, • wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku, • prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych, • justuje akapity, • wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie, • wymienia zagrożenia ze strony internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty);

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria na ocenę dobrą oraz:

Bezpieczne posługiwanie się	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia wszystkie zasady obowiązujące podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce,
------------------------------------	--

komputerem, jego oprogramowaniem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie potrzebę przestrzegania obowiązujących zasad, • zna objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić, • wie, na czym polega uzależnienie od komputera, • wyjaśnia na czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego, • zna pojęcia informatyka i algorytmika, • opisuje funkcję jaką pełnią poszczególne elementy zestawu komputerowego, • opisuje funkcję jaką pełnią urządzenia podłączone do komputera, • zna i wyjaśnia pojęcie: sieć komputerowa, • wie i opisuje, co umożliwia sieć komputerowa, • zna i wyjaśnia pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog (folder), podkatalog, • zna i objaśnia pojęcia: bit i bajt, • wyjaśnia jak tworzy się pliki, katalogi i podkatalogi, • wymienia zalety połączenia komputerów w sieć, • zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku, • zna i rozumie pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja, system operacyjny, • zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom oraz wie, jakie ograniczenia obowiązują w nazwach, • wie, w jakich jednostkach mierzy się pojemność pamięci, • pisze instrukcję rysowania koperty bez odrywania ręki, • wyjaśnia pojęcia takie, jak: pulpit, program, algorytm, system operacyjny, ikona, przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, katalog (folder); • nazywa elementy budowy okna katalogu i okna programu, • tworzy w miejscu wskazanym przez nauczyciela podaną strukturę katalogów, • wie, kto zajmuje się tworzeniem programów komputerowych, • proponuje sposób rozwiązania podanego problemu;
Internet i programowanie	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, co to jest internet, • zna i rozumie najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • przegląda strony www w trybie offline, • korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę, • wyjaśnia znaczenie domeny, • omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki, • opisuje charakterystyczne elementy strony WWW, • opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce, • korzysta z odnośnika do katalogu stron www we wskazanym portalu internetowym, • wymienia rodzaje wyszukiwarek internetowych, • kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin, • omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego, • opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu poczty elektronicznej, • przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail, • wyjaśnia pojęcie netykiety, • omawia elementy okna redagowania wiadomości, • korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych, • prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej, • przeprowadza samoocenę. • nazywa charakterystyczne elementy okna komunikatora internetowego, • umie przeglądać i modyfikować przykładowe projekty oraz analizować skrypty, • projektuje program, stosując scenę z własnym tłem i zdarzeniem opisanym dla postaci prowadzących ze sobą rozmowę,

	<ul style="list-style-type: none"> • rysuje na ekranie, używając bloków z grupy Pisak. • wie, jakie są etapy rozwiązywania problemów, • umie pisać prosty program przy użyciu edukacyjnego języka programowania; • z niewielką pomocą umie modyfikować prosty program,
Nauka pisania na klawiaturze komputera	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak zachowywać prawidłową pozycję ciała w trakcie pisania, • sprawnie posługuje się klawiaturą, • omawia działanie klawiszy: Enter, Esc, Tab, Caps Lock, Shift, prawy Alt, Page Up, Page Down, End, Home, • popełnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury, • wie na ile bloków dzielimy klawisze, nazywa poszczególne bloki, wskazując je jednocześnie na klawiaturze; • świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera, • stara się samodzielnie rozwiązywać problemy;
Grafika komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki, • przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów w edytorze grafiki, • umie gromadzić, porządkować i selekcjonować efekty własnej pracy, • sprawnie tworzy ilustracje w edytorze grafiki, • rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obraz, uzupełnia grafikę tekstem, • objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki, • dokonuje prezentacji, • przeprowadza samoocenę, • zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty, • omawia sposoby uruchamiania programu Paint, • samodzielnie ustala atrybuty obrazu, • porównuje rozmiary plików w zależności od ich typu, • otwiera i modyfikuje zapisany wcześniej dokument, • korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku, • tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, • samodzielnie korzysta z poleceń: <i>Plik/Podgląd wydruku</i>, <i>Plik/Ustawienie strony</i>, <i>Plik/Drukuj</i>, • samodzielnie przygotowuje dokument do druku i drukuje go, • samodzielnie dobiera parametry wydruku odpowiednio do rodzaju drukowanej pracy;
Edytory tekstu	<ul style="list-style-type: none"> • objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków, • pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, • prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), • wyjaśnia pojęcia: <i>edytor tekstu</i>, <i>blok</i>, <i>wiersz</i>, <i>akapit</i>, • sprawnie stosuje polecenie <i>Plik/Nowy</i>, • zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom, • wyjaśnia zasady korzystania z <i>Kosza</i>, • opróżnia <i>Kosz</i> i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery), • sprawnie wykonuje podstawowe operacje na plikach, • dba o utrzymanie porządku na dysku, • sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i>, <i>Wklej</i>, <i>Cofnij</i>, • wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu, • we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu, • prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać,

	<ul style="list-style-type: none"> • z niewielką pomocą nauczyciela zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy, • wyjaśnia pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i>, • pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, • redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznane edytora tekstu, • formatuje akapit według podanego wzoru, • dzieli tekst na akapity, • wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi, • zgodnie z opisem ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce, • samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), • zna etapy pracy nad projektem i stosuje się do nich, • zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, • w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;
Komputer w naszym otoczeniu	<ul style="list-style-type: none"> • omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych miejscach szkoły, uzasadnia konieczność ich stosowania w danym miejscu, • zna obszary zastosowań komputerów, • opisuje i wymienia urządzenia wykorzystujące technologię komputerową, • tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, • umie łączyć treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), • przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela, • zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,
Komputer w edukacji i rozrywce	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, • wyjaśnia pojęcia: <i>multimedia</i>, <i>programy multimedialne</i>, <i>programy edukacyjne</i>, • opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów edukacyjnych, • wyjaśnia pojęcia: <i>demo programu</i>, <i>pokaz multimedialny</i>, <i>program użytkowy</i>, • wymienia rodzaje programów multimedialnych, • omawia zastosowanie programów użytkowych poznanych na lekcji, • wyjaśnia przeznaczenie dostępnych opcji w programie, • samodzielnie projektuje fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków i nadaje mu nazwę, • potrafi uzasadnić wybór zdjęć do fotomontażu, • samodzielnie importuje zdjęcia z wskazanego nośnika danych, • samodzielnie modyfikuje fotografie, • omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, • przegląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji, • zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; • rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach, • potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku, • potrafi wybrać program do otwierania pliku z danym rozszerzeniem, • samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego rysunku, • analizuje problem i przykład jego rozwiązania, • samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu, • stosuje poznane metody komputerowego rysowania do tworzenia i modyfikowania rysunków,

	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak ustawić odstęp po akapicie i interlinię, • zna i stosuje podane w podręczniku zasady poprawnego redagowania tekstu, • stosuje kopiowanie formatu, wykorzystując odpowiednią opcję menu, • samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach.
--	---

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria na ocenę bardzo dobrą oraz:

<p>Bezpieczne posługiwanie się komputerem, jego oprogramowaniem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej i rozumie potrzebę jego przestrzegania, • wymienia szczegółowo zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, • zna i omawia objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić, • zna i stosuje zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, • zna i wymienia etapy rozwiązywania problemów, • wie, na czym polega uzależnienie od komputera, • zna objawy i wie jak radzić sobie z objawami uzależnienia od komputera, telewizji, smartfona i internetu, • opisuje, jak zapobiegać skutkom zbyt długiej pracy przy komputerze (tablecie lub ze smartfonem w ręku), • zna i rozumie pojęcia informatyka i algorytmika, • prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemami windows, linux i MAC OS X, • zna i opisuje budowę zestawu komputerowego, • klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie, • zna i opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych, • zna zasady pracy w sieci, • zna podstawowe terminy i pojęcia używane w pracy z komputerem, • zna i wyjaśnia znaczenie pojęć: pulpit, ikona, plik i katalog oraz bit i bajt, • zna sposoby organizacji plików w katalogach umieszczonych lokalnie lub w sieci, • samodzielnie tworzy strukturę folderów, • zna i wyjaśnia pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja, system operacyjny, • nazywa i opisuje działania jakie można wykonać za pomocą myszy, • wyjaśnia zasady nadawania nazw plikom i katalogom oraz ograniczenia obowiązujące w nazwach, • zmienia konfigurację ekranu, na przykład tło, kolory, wygaszacz, • wyjaśnia sposoby pracy z wieloma oknami jednego programu oraz pracy z oknami wielu uruchomionych programów, • podaje przykład algorytmu, • odróżnia i opisuje elementy budowy okna katalogu i okna programu, • dostrzega i opisuje różnice w wyglądzie pulpitu systemów Windows i Linux, • zna przynajmniej jednego twórcę komputerów, • umie przygotować krzyżówkę do podanych haseł informatycznych;
<p>Internet i programowanie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • omawia znaczenie internetu, • uzasadnia najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac, • wie, kiedy polska została podłączona do światowej sieci komputerowej, • omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej, • wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac, • omawia zalety i wady poczty elektronicznej,

	<ul style="list-style-type: none"> • uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią, • porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną, • korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej, • omawia zasady pracy w trakcie realizacji projektu grupowego, • opisuje charakterystyczne elementy okna komunikatora internetowego, • wyjaśnia zasady, na jakich udostępniona była grafika na wybranej stronie WWW, • wymienia źródła informacji, z których korzystał, przygotowując projekt, • projektując program eksperymentuje, • realizuje własne pomysły w Scratchu, • formułuje problemy i określa plan działania, • umie sterować obiektem graficznym na ekranie, • zna etapy rozwiązywania problemów i rozumie ich cel, • umie określić problem i cel do osiągnięcia, • potrafi samodzielnie modyfikować prosty program;
Nauka pisania na klawiaturze komputera	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje prawidłową pozycję ciała w trakcie pisania, • prezentuje prawidłowy układ obu rąk na klawiaturze, • umie nazwać bloki klawiszy bez wskazywania ich na klawiaturze, • samodzielnie pobiera, instaluje i uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji;
Grafika komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązuje problemy z wykorzystaniem komputera, • tworzy proste historyjki obrazkowe, • projektuje ilustracje w edytorze grafiki, • tworzy ilustracje własnego pomysłu w edytorze grafiki, • projektując grafikę eksperymentuje z poznanymi narzędziami, • w sposób twórczy tworzy ilustracje w edytorze grafiki, • prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej; • samodzielnie drukuje dokument, • porównuje możliwości poznanych edytorów grafiki, wymienia ich podobieństwa i różnice; • potrafi ocenić, który z poznanych edytorów grafiki daje większe możliwości, • wyjaśnia pojęcia: <i>mapa bitowa, piksel</i>, • rozróżnia typy zapisanych plików, • dostosowuje atrybuty obrazu do wykonywanej pracy graficznej; • samodzielnie otwiera i modyfikuje zapisany wcześniej dokument, • sprawnie rysuje w edytorze grafiki, • sprawnie otwiera plik, modyfikuje, kopiuje, wkleja rysunek; • korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat, • samodzielnie korzysta z wbudowanej pomocy do programu, • sprawnie zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;
Edytory tekstu	<ul style="list-style-type: none"> • omawia możliwości edytora tekstu, • poprawnie dzieli tekst na akapity; • sprawnie wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki; • samodzielnie uruchamia różne edytory tekstu wykorzystywane na lekcji i tworzy dokumenty tekstowe przy ich użyciu; • sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, • samodzielnie zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy; • rozumie wyrażenie „poprawne używanie znaków interpunkcyjnych”, • redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu;

	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia zastosowanie <i>kodów sterujących</i>; • ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce; • dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość, • prezentuje opracowany dokument, • prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej; • przeprowadza samoocenę, • umie samodzielnie rozwiązywać problemy, • sprawnie zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;
Komputer w naszym otoczeniu	<ul style="list-style-type: none"> • prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer, • uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu, • dokonuje prezentacji własnej pracy, • prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej, • zawsze zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, • prezentuje inne niż poznane na zajęciach dziedziny życia, w których stosuje się komputery, • przeprowadza samoocenę;
Komputer w edukacji i rozrywce	<ul style="list-style-type: none"> • 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; • opisuje multimedia jako metodę prezentowania informacji za pomocą komputera, łącząca takie elementy jak: tekst, dźwięk lub muzykę, grafikę, film i animację. • 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, • omawia szczegółowo zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, • podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych (np. Paint, Word), • swobodnie porusza się po strukturze katalogów; • rozróżnia pliki programów po ich rozszerzeniach, • samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności, • potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać, • przygotowuje rysunki i programy na konkursy informatyczne, • samodzielnie tworzy trudniejsze programy, • projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania; • bierze udział w konkursach informatycznych, • samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu, • pisze tekst, stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu, • korzystając z Internetu i innych źródeł, wyszukuje informacje na podany temat, • stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych, • posiada wiedzę i umiejętności wykraczające poza materiał programowy;

