

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH DLA KLASY V

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 zeszytach) 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 i jego oprogramowaniem</p>	<ul style="list-style-type: none"> • nie zna regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, • nie zna zasad bezpiecznej pracy z komputerem, • nie posługuje się komputerem i jego oprogramowaniem w sposób bezpieczny, zgodny z prawem i przeznaczeniem, • nie zachowuje prawidłowej postawy podczas pracy z komputerem, • nieprawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputerową, • nie stosuje metody <i>przeciągnij i upuść</i>, • nie zna budowy klawiatury, • nie nazywa podstawowych klawiszy, • nawet przy pomocy nauczyciela nie obsługuje programu do nauki pisania na klawiaturze komputera, • nie korzysta z płyty CD dołączonej do podręcznika, nie odnajduje na niej właściwego pliku według wskazówek nauczyciela, • nie komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych, • nawet przy pomocy nauczyciela nie zapisuje pliku z płyty CD na dysku komputera, bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy, • nie zna pojęcia <i>sieci komputerowej</i>, • nawet przy pomocy nauczyciela niepoprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej, • nieprawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci; • nie wskazuje miejsca <i>Pomocy</i> w programie, • nawet przy pomocy nauczyciela niepoprawnie loguje się i nie obsługuje programu z płyty CD dołączonej do podręcznika, • nie rozróżnia podstawowych elementów zestawu komputerowego, • nie zna pojęcia <i>stanu uśpienia komputera</i>, • nie umie prawidłowo rozpocząć i zakończyć pracy z komputerem, • nie wymienia popularnych systemów operacyjnych, • nie potrafi podać nazwy systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni, • nie posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, • nie rozróżnia pojęć: <i>pulpit, ikona, plik, katalog</i>, • nie rozróżnia plików i katalogów, nie potrafi określić, co oznaczają, • nie uruchamia programów za pomocą myszy, • nie odróżnia pojęć: <i>wskazanie, przeciąganie, jedno- i dwukrotne kliknięcie myszą</i>, • nie uruchamia programów, korzystając z ikony skrótu, • nie obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów, • nie zna sposoby pracy z oknami, • nieprawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, oraz nie korzysta z nich, • nawet przy pomocy nauczyciela nie zapisuje plików na dysku we wskazanym katalogu (folderze), • nie zna zasad zapisu wyników pracy na komputerze, • nie wie, kto zajmuje się tworzeniem programów komputerowych, • nawet przy pomocy nauczyciela nieprawidłowo otwiera plik • nawet przy pomocy nauczyciela: <ul style="list-style-type: none"> - nie kopiuje plików i katalogów, - nie usuwa i nie kopiuje grupy plików optymalną metodą, - nie kopiuje plików na pendrive, - nie odczytuje rozmiaru pliku, - nie porównuje rozmiaru pliku przed i po wprowadzeniu zmian, • nawet przy pomocy nauczyciela:
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> - nie przygotowuje dokumentu do druku; - nie ustala parametrów drukowania (liczbę kopii, zakres stron); - nie drukuje dokumentu,
<p>Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • nie zna pojęć: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy,</i> • nie nazywa przeglądarki internetowej wykorzystywanej na lekcji, • nie wprowadza w polu adresowym przeglądarki podanego adresu internetowego i nie otwiera strony, • nie uruchamia wybranej przeglądarki internetowej, • nie otwiera w przeglądarce strony WWW o adresie podanym przez nauczyciela, • nie wskazuje elementów okna uruchomionego programu, • niepoprawnie wpisuje podstawowe słownictwo informatyczne z klawiatury, • nie otwiera i nie obsługuje wyszukiwarki internetowej, • nie zna czasopism, w których można znaleźć informacje o najnowszych stronach internetowych, • nie nazywa programu pocztowego wykorzystywanego na lekcji, • nawet przy pomocy nauczyciela nie zakłada własnego konta pocztowego za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego, • nawet przy pomocy nauczyciela nie wysyła, nie odbiera i nie odczytuje poczty elektronicznej, • nie loguje się na własne konto pocztowe, zapomina o wylogowaniu się z poczty po zakończeniu pracy, • nie wymienia charakterystycznych elementów okna programu pocztowego, • nie zna zasad <i>netykiety</i> obowiązujących użytkowników internetu, • nie zna zagrożeń wynikających z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami, • nie nazywa komunikatora wykorzystywanego na lekcji, • nawet przy pomocy nauczyciela nie zakłada własnego konta w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela, • nie potrafi używać komunikatorów w internetowych, korzystając ze wskazówek, • nie zna zagrożeń wynikających z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami, • nie zna zasad pracy w grupie, • nawet przy pomocy nauczyciela nie tworzy prostych form wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji, • nie komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety, • nawet przy pomocy nauczyciela nie tworzy dokumentu tekstowego zawierającego grafiki pozyskane z internetu, • nawet z pomocą nauczyciela nie rozpoznaje możliwych zagrożeń wynikających z korzystania z internetu, • nie zna zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i internetu, • nie szanuje prywatności i pracy innych osób, • nawet przy pomocy nauczyciela nie 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.
<p>Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł, opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji,</p>	<p style="text-align: center;">Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł</p> <ul style="list-style-type: none"> • nawet przy pomocy nauczyciela nie wyszukuje informacji w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu), • nawet przy pomocy nauczyciela nie selekcjonuje, nie porządkuje i nie gromadzi znalezionych informacji, • nawet przy pomocy nauczyciela nie wykorzystuje informacji w różnych formatach, <p style="text-align: center;">Teksty komputerowe</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie zna pojęć: <i>edytor tekstu, redagowanie tekstu, kursor tekstowy, akapit,</i> • nie wskazuje elementów okna edytora tekstu,

<p>prezentacji multimedialnych i danych liczbowych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • nie zna reguł poprawnego wprowadzania tekstu, • nie pisze prostego tekstu z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, • nie posługuje się poleceniami <i>Cofnij</i> i <i>Powtórz</i> do zmiany wykonanej operacji, • nie wymienia poznanych sposobów zaznaczania tekstu, • nie zaznacza dowolnego fragmentu tekstu w edytorze tekstu, • nawet przy pomocy nauczyciela nie opracowuje i nie redaguje tekstów (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), • nie rozumie pojęć takich, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i>, • nie wybiera czcionki i nie ustala jej atrybutów przed napisaniem tekstu, • nawet przy pomocy nauczyciela nie opracowuje dokumentów użytkowych, • nie dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów, • nawet przy pomocy nauczyciela nie tworzy list numerowanych i punktowanych, • nawet z pomocą nauczyciela nie łączy w jednym dokumencie obiektów pochodzących z różnych aplikacji (łączy grafikę z tekstem), • nawet przy pomocy nauczyciela nie modyfikuje istniejącego dokumentu, • nie stara się stosować zasad poprawnego wprowadzania tekstu, • nawet z pomocą nauczyciela nie tworzy ozdobnych napisów, • nawet z pomocą nauczyciela nie tworzy i nie formatuje prostej tabeli, • nawet przy pomocy nauczyciela nie wykorzystuje autokształtów i ozdobnych napisów do wzbogacania dokumentów tekstowych, • nawet przy pomocy nauczyciela nie opracowuje i nie redaguje tekstów (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, nie łączy grafiki z tekstem, <p style="text-align: center;">Grafika komputerowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie nazywa poznanych edytorów graficznych, • nie wskazuje elementów okna edytora grafiki, • nie zmienia grubości linii rysowania oraz jej rozmiaru i koloru, • nie rysuje prostych elementów graficznych z wykorzystaniem przybornika, • nie wstawia tekstu do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela, • nie rozumie pojęć: <i>grafika komputerowa</i>, <i>edytor grafiki</i>, • nie posługuje się sprawnie myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera, • nawet przy pomocy nauczyciela nie tworzy rysunków i motywów przy użyciu edytora grafiki (nie posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), • nie posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i>, aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany, • nie wykonuje rysunków zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, • nie operuje kolorem rysowania i tła, • nie dokonuje poprawek w pracach graficznych. • nawet przy pomocy nauczyciela nie wykonuje zdjęcia ekranu oraz obrazu fragmentu ekranu z zapisem do pliku, • nawet przy pomocy nauczyciela nie tworzy rysunków i motywów przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), <p style="text-align: center;">Obliczenia za pomocą komputera</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie nazywa poznanego na lekcji arkusza kalkulacyjnego, • nawet korzystając ze wskazówek nauczyciela, nie uruchamia arkusza kalkulacyjnego stosowanego na lekcji, • nie wskazuje elementów okna arkusza kalkulacyjnego, • nie rozpoznaje pliku arkusza na podstawie ikony, • nie otwiera nowego dokumentu, • nie odczytuje adresu komórki, • nie rozróżnia w arkuszu kursora komórki aktywnej, tekstowego i myszy, • nie zna pojęcia: <i>komórka bieżąca</i>.
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> nie zmienia zawartości komórki, nawet przy pomocy nauczyciela nie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym prostych obliczeń, nie otwiera zapisanego wcześniej arkusza, nie przegląda zawartości arkusza kalkulacyjnego. <p style="text-align: center;">Prezentacje multimedialne</p> <ul style="list-style-type: none"> nie nazywa poznanego na lekcji programu do tworzenia prezentacji multimedialnych, nie otwiera nowego dokumentu, nie zna zasad tworzenia prezentacji multimedialnych, nawet przy pomocy nauczyciela nie tworzy prostych animacji i prezentacji multimedialnych, na podstawie ikony nie rozpoznaje pliku zawierającego prezentację multimedialną, nawet z pomocą nauczyciela nie opracowuje planu pracy, nie tworzy slajdu według wskazówek, nie ustala tła slajdu według wskazówek nauczyciela, nawet z pomocą nauczyciela nie uruchamia prezentacji. nawet przy pomocy nauczyciela nie przygotowuje prostych animacji i prezentacji multimedialnych,
<p>Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań</p>	<ul style="list-style-type: none"> nie wymienia miejsc zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, nie wymienia dziedzin życia, w których komputery znajdują zastosowanie, nawet przy pomocy nauczyciela nie korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy, nawet korzystając ze wskazówek nauczyciela, nie obsługuje programów multimedialnych poznawanych na lekcji, nie wymienia poznanych programów edukacyjnych, encyklopedii, słowników multimedialnych, gier, nie obsługuje według wskazówek nauczyciela programów multimedialnych poznanych na lekcji, dostępnych w szkolnej pracowni komputerowej, nie wymienia nazw programów użytkowych poznanych na lekcji, nie rozumie pojęcia <i>programów użytkowych</i>, nie opisuje okna programu, nawet przy pomocy nauczyciela nie importuje zdjęć z płyty CD dołączonej do podręcznika. nawet przy pomocy nauczyciela nie opisuje przykładów wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

<p>Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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 <i>przeciagnij i upuść</i>, 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 <i>sieci komputerowej</i>,
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> • przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej, • prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci; • wskazuje miejsce <i>Pomocy</i> w programie, • przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się i obsługuje program z płyty CD dołączonej do podręcznika, • rozróżnia podstawowe elementy zestawu komputerowego, • zna pojęcie <i>stanu uśpienia komputera</i>, • 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: <i>pulpit, ikona, plik, katalog</i>, • rozróżnia pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają, • uruchamia programy za pomocą myszy, • odróżnia pojęcia: <i>wskazanie, przeciąganie, jedno- i dwukrotne kliknięcie myszą</i>, • uruchamia programy, korzystając z ikony skrótów, • 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: <ul style="list-style-type: none"> - 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: <ul style="list-style-type: none"> - przygotowuje dokument do druku; - ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron); - drukuje dokument,
Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych	<ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy</i>, • 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, • 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 <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu, • zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,

	<ul style="list-style-type: none"> • 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 nieznanymi 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.
<p>Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł, opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych</p>	<p style="text-align: center;">Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, <p style="text-align: center;">Teksty komputerowe</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcia: <i>edytor tekstu, redagowanie tekstu, kursor tekstowy, akapit</i>, • 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 <i>Cofnij</i> i <i>Powtórz</i> 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 <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i>, • 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, <p style="text-align: center;">Grafika komputerowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • nazywa poznane edytory graficzne, • wskazuje elementy okna edytora grafiki,

	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor, • rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przyborności, • wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela, • rozumie pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i>, • 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 <i>Cofnij</i>, 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), <p style="text-align: center;">Obliczenia za pomocą komputera</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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: <i>komórka bieżąca</i>. • zmienia zawartość komórki, • przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, • otwiera zapisany wcześniej arkusz, • przegląda zawartość arkusza kalkulacyjnego. <p style="text-align: center;">Prezentacje multimedialne</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, • 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,
<p>Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <i>programów użytkowych</i>, • opisuje okno programu, • przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika,

	<ul style="list-style-type: none"> • przy pomocy nauczyciela opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym.
--	--

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

<p>Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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: <i>Page Up</i>, <i>Page Down</i>, <i>Home</i>, <i>End</i> 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 <i>sieci komputerowej</i>, • przy niewielkiej pomocy nauczyciela loguje się do szkolnej sieci komputerowej, • przy pomocy nauczyciela korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie, • według wskazówek nauczyciela uruchamia i obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika, • wymienia elementy zestawu komputerowego, • rozumie pojęcie <i>stanu uśpienia komputera</i>, • klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie, • rozumie pojęcia: <i>pulpit</i>, <i>ikona</i>, <i>plik</i>, <i>katalog</i>, • rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony, • określa podstawowe elementy pulpitu (biurka), • wyjaśnia znaczenie przycisków: <i>Minimalizuj</i>, <i>Maksymalizuj</i>, <i>Zamknij</i>, • zna przeznaczenie <i>Kosza</i>, • 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: <i>program komputerowy</i>, <i>system operacyjny</i>, • z niewielką pomocą nauczyciela lub według opisu: <ul style="list-style-type: none"> - 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,
<p>Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcia: <i>internet</i>, <i>przeglądarka internetowa</i>, <i>słowa kluczowe</i>, <i>poczta elektroniczna</i>, <i>netykieta</i>, <i>komunikator internetowy</i>, • wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek, • omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki, • nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej, • 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,

	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <i>netykiety</i> 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.
<p>Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł, opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych</p>	<p style="text-align: center;">Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, <p style="text-align: center;">Teksty komputerowe</p> <ul style="list-style-type: none"> • objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu, • rozróżnia klawisze edycyjne i klawisz <i>Enter</i> 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 <i>Kopiuj</i> i <i>Wklej</i>, • 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 <i>kodów sterujących</i>, • 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,

	<ul style="list-style-type: none"> • 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 urozmaicenia 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, <p style="text-align: center;">Grafika komputerowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <i>Powiększenie</i> 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), <p style="text-align: center;">Obliczenia za pomocą komputera</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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: <i>arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i>, • wskazuje wiersz wprowadzania danych. wprowadza proste formuły, wykonuje proste obliczenia z pomocą nauczyciela, • 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: <i>pasek formuły, formuła</i>, • 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, <p style="text-align: center;">Prezentacje multimedialne</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia zasady tworzenia prezentacji multimedialnych, • pisze tekst z zachowaniem zasad poprawnego wprowadzania tekstu, • rozumie pojęcia: <i>slajd i obszar slajdu</i>, • stosuje okno modyfikacji układu slajdu w poznanym programie,
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> - 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,
<p>Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań</p>	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, • według wskazówek nauczyciela korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie 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: <i>multimedia, programy multimedialne, programy edukacyjne, użytkowe,</i> • 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 Ż yciu codziennym.

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

<p>Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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,
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia różnicę między całkowitym wyłączeniem komputera a jego przejściem w stan uśpienia; • prawidłowo nadaje nazwy plikom i katalogom, • określa funkcje ikon na pulpitach różnych systemów, • wyjaśnia budowę pulpitu, • zna sposoby pracy z oknami, • opróżnia <i>Kosz</i>, • opisuje wygląd okien różnych programów, • zmienia rozmiar i położenie okna według potrzeb, • samodzielnie tworzy pliki i katalogi, • 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: <ul style="list-style-type: none"> - 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,
Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <i>netykiety</i>, • 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.
Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł, opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji	<p style="text-align: center;">Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, <p style="text-align: center;">Teksty komputerowe</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcie <i>edytora tekstu</i> i omawia zastosowanie edytora, • objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków, • rozróżnia pojęcia: <i>kursor tekstowy</i> i <i>wskaźnik myszy</i>,

<p>multimedialnych i danych liczbowych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: <i>edytor tekstu, akapit</i>, • formatuje akapit według podanego wzoru, • sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuj, Wklej, Cofnij</i>, • wyjaśnia pojęcia <i>blok, wiersz</i>, • 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, <p style="text-align: center;">Grafika komputerowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i>, • 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 <i>Shift</i> podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, kwadratów i kół, • korzysta ze <i>schowka</i> 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), <p style="text-align: center;">Obliczenia za pomocą komputera</p> <ul style="list-style-type: none"> • omawia przeznaczenie i zalety arkusza kalkulacyjnego, • objaśnia zasady wykonywania obliczeń w arkuszu., • wyjaśnia pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i>, • wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły,
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • umieszcza w komórkach arkusza dane i prawidłowo zapisuje gotowe formuły, • prawidłowo zapisuje i otwiera pliki arkusza, • wykorzystuje wiersz wprowadzania danych, • samodzielnie uruchamia arkusz kalkulacyjny wykorzystywany na lekcji, • wyjaśnia pojęcia: <i>pasek formuły</i>, <i>formuła</i>, • wymienia elementy formatowania, <p style="text-align: center;">Prezentacje multimedialne</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> - 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,
<p>Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <i>multimedia</i>, • wyjaśnia pojęcia: <i>multimedia</i>, <i>programy multimedialne</i>, <i>programy edukacyjne</i>, • 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 Ż yciu codziennym.

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

<p>Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <i>Pomocy</i> dostępnej w programie, • prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemami Windows, Linux i Mac OS X, • zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku, • posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, • rozróżnia ikony programów, dokumentów i katalogów,
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> wymienia podobieństwa w wyglądzie pulpitów systemów Windows i Linux, tworzy skrót do programu wskazanego przez nauczyciela; wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>pulpit, program, system operacyjny, ikona, przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, katalog (folder)</i>, wyjaśnia zasady korzystania z <i>Kosza</i>, korzysta z różnych nośników informacji, opisuje poznane sposoby tworzenia plików i katalogów (folderów), tworzy nowy katalog (folder) podczas zapisu pliku, wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>program komputerowy, system operacyjny</i>, 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 <i>Zapisz jako</i> ze zmianą lokalizacji lub nazwy pliku, potrafi powiedzieć na podstawie rozszerzenia pliku (TXT, BMP, DOC) z jaką jest on skojarzony aplikacją, omawia historię komputerów,
Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy</i>, korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę, wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac, opisuje charakterystyczne elementy strony WWW, posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, omawia rolę przycisków <i>Wstecz</i> i <i>Dalej</i> 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 nieznanymi 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,
Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł, opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych	<p style="text-align: center;">Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł</p> <ul style="list-style-type: none"> 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), <p style="text-align: center;">Teksty komputerowe</p> <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, na czym polega czynność <i>redagowania tekstu</i> 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,

	<p>zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów,</p> <ul style="list-style-type: none"> • zmienia czcionkę i ustala jej atrybuty w trakcie pisania tekstu, • świadomie: korzysta z opcji <i>formatowanie rysunku</i>. • dobiera rodzaj obiektu do tworzonego dokumentu, korzysta z metody <i>przeciągnij i upuść</i>. • wykorzystuje klawisz <i>Tab</i> 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, <p style="text-align: center;">Grafika komputerowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <i>Powiększenie</i> 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), <p style="text-align: center;">Obliczenia za pomocą komputera</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, • modyfikuje arkusz, dodając lub usuwając wiersze i kolumny, • zmienia według własnego pomysłu wygląd arkusza, korzystając z paska narzędzi uruchomionego programu, <p style="text-align: center;">Prezentacje multimedialne</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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,
Wykorzystywanie komputera do	<ul style="list-style-type: none"> • omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych miejscach szkoły,

<p>poszerzenia wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań</p>	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie 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: <i>demo programu, pokaz multimedialny</i>, • wymienia rodzaje programów multimedialnych, • omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego, • wyjaśnia pojęcie <i>programów użytkowych</i>, • 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 <i>Edycja, Obróć, Prostowanie, Efekty, Kadruj</i>.
---	--

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

<p>Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <i>Kosz</i> 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,
<p>Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląda strony WWW w trybie offline, • wyjaśnia znaczenie domeny, • opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce; • 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,

	<ul style="list-style-type: none"> • 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,
<p>Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł, opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych</p>	<p style="text-align: center;">Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł</p> <ul style="list-style-type: none"> • opisuje cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, multimedialnej), <p style="text-align: center;">Teksty komputerowe</p> <ul style="list-style-type: none"> • omawia możliwości edytora tekstu, • poprawnie dzieli tekst na akapity, • wyjaśnia zastosowanie <i>kodów sterujących</i>; • 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). <p style="text-align: center;">Grafika komputerowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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: <i>mapa bitowa, piksel</i>, • 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), <p style="text-align: center;">Obliczenia za pomocą komputera</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia typy danych wprowadzanych do arkusza, • wie, że pojęcie <i>arkusz kalkulacyjny</i> można stosować w odniesieniu do programu i do dokumentu, i potrafi odróżnić obydwa zastosowania, • dostosowuje położenie i liczbę pasków narzędzi do potrzeb tworzonego dokumentu, • zapisuje złożone wyrażenia arytmetyczne w postaci formuł, • wykorzystuje kombinacje klawiszy i skróty klawiaturowe w pracy z arkuszem kalkulacyjnym, • wykonuje obliczenia w innym niż omawiany na lekcji arkuszu kalkulacyjnym, • wykorzystuje różne sposoby wprowadzania zmian do komórek arkusza, • wybiera optymalny sposób poruszania się po arkuszu kalkulacyjnym, • ocenia wygląd i czytelność wzorcowo sformatowanych arkuszy, <p style="text-align: center;">Prezentacje multimedialne</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań</p>	<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, • 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, • potrafi wymienić i omówić kilka czasopism komputerowych, • 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.