

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH DLA KLASY VI DOSTOSOWANY DO INDYWIDUALNYCH POTRZEB PSYCHOFIZYCZNYCH I EDUKACYJNYCH DZIECKA

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 (śląd 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 niesamodzielną, 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:

Bezpieczne posługiwanie się	<ul style="list-style-type: none"> • nie zna regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, • nie zna zasad bezpiecznej pracy z komputerem,
------------------------------------	---

komputerem i jego oprogramowaniem	<ul style="list-style-type: none"> • 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 korzysta z płyty CD dołączonej do podręcznika, nie odnajduje na niej właściwego pliku według wskazówek nauczyciela, • nawet przy pomocy nauczyciela nie zapisuje pliku z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy, • 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 obsługuje program z płyty CD dołączonej do podręcznika, • nie rozróżnia podstawowych elementów zestawu komputerowego, • nie umie prawidłowo rozpocząć i zakończyć pracy z komputerem, • 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 sposobów pracy z oknami, • nieprawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych i nie korzysta z nich, • nawet przy pomocy nauczyciela nie zapisuje plików na dysku we wskazanym katalogu (folderze), • nieprawidłowo otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji, • nawet przy pomocy nauczyciela: <ul style="list-style-type: none"> ➤ nie kopiuje plików i katalogów, ➤ nie usuwa i nie kopiuje grupy plików optymalną metodą, • nawet przy pomocy nauczyciela: <ul style="list-style-type: none"> ➤ nie drukuje dokumentu, • nie wie, co to jest <i>wirus komputerowy</i>, • nawet z pomocą nauczyciela nie dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym.
Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych	<ul style="list-style-type: none"> • nie zna pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy</i>, • 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 otwiera i nie obsługuje wyszukiwarki internetowej, • 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 zna zasad <i>netykiety</i> obowiązujących użytkowników internetu, • nie zna zagrożeń wynikających z komunikowania się przez internet z nieznajomymi osobami, • nie potrafi używać komunikatorów internetowych, korzystając ze wskazówek, • nie zna zagrożeń wynikających z komunikowania się przez internet z nieznajomymi osobami, • nie zna zasad pracy w grupie, • nawet przy pomocy nauczyciela nie tworzy prostych form wypowiedzi na zadany

	<p>temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji.</p> <ul style="list-style-type: none"> nie komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety, nawet przy pomocy nauczyciela nie tworzy dokumentów tekstowych zawierających 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, 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"> nawet przy pomocy nauczyciela nie wyszukuje informacji w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela, 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, stosownie do potrzeb, 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 zna reguł poprawnego wprowadzania tekstu, nie pisze prostego tekstu z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, 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 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 (nie łączy grafiki 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 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, 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

	<p>grafiki (nie posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i>, aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany, • nie wykonuje rysunków zgodnych ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, • nie operuje kolorem rysowania i tła, • nie dokonuje poprawek w pracach graficznych, • nawet przy pomocy nauczyciela nie wykonuje zdjęć ekranu oraz obrazu fragmentu ekranu z zapisem do pliku, • nawet przy pomocy nauczyciela nie tworzy rysunków i motywów przy użyciu edytora grafiki (nie 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 zna przeznaczenia arkusza kalkulacyjnego • nawet korzystając ze wskazówek nauczyciela, nie uruchamia arkusza kalkulacyjnego stosowanego na lekcji, • nie otwiera nowego dokumentu, • nie odczytuje adresu komórki, • nie zna pojęcia: <i>komórka bieżąca</i>. • 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. • nawet przy pomocy nauczyciela nie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym prostych obliczeń, nie przedstawia ich graficznie i nie interpretuje, <p style="text-align: center;">Prezentacje multimedialne</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie otwiera nowego dokumentu, • nie zna zasad tworzenia prezentacji multimedialnych, • nawet przy pomocy nauczyciela nie tworzy prostych animacji i prezentacji multimedialnych, • nie zna zasad, na których opiera się dobra prezentacja, • 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>Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera</p>	<ul style="list-style-type: none"> • nawet przy pomocy nauczyciela: <ul style="list-style-type: none"> ➤ nie uruchamia programu edukacyjnego wykorzystywanego na lekcji, ➤ nie tworzy prostej animacji, ➤ nie planuje prostych czynności zmierzających do stworzenia algorytmu, ➤ nie zmienia tła projektu i wyglądu duszka zgodnie z opisem, ➤ nie tworzy prostych rysunków za pomocą <i>Edytora obrazów</i>, • nie zna podstawowych procedur graficznych i nawet przy pomocy nauczyciela nie sprawdza ich działania, • nawet z pomocą nauczyciela nie wprowadza poprawek, nie zapisuje dokumentu, • nie zapisuje projektu na dysku w miejscu wskazanym przez nauczyciela, • nie tworzy prostych animacji według instrukcji, • nawet z pomocą nauczyciela nie opracowuje prostych projektów graficznych z wykorzystaniem poznanych poleceń, • nawet z pomocą nauczyciela graficznie nie przedstawia danych liczbowych w arkuszu kalkulacyjnym oraz ich nie interpretuje, • nawet z pomocą nauczyciela nie tworzy prostych motywów i nie steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń, • nawet z pomocą nauczyciela nie porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, • nawet z pomocą nauczyciela nie wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacji w

	<p>różnych formatach.</p> <ul style="list-style-type: none"> • nawet z pomocą nauczyciela za pomocą cią gu poleceń nie tworzy prostych motywów i nie steruje obiektem na ekranie,
<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 miejsca 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 obsługuje według wskazówek nauczyciela programów multimedialnych poznanych na lekcji, dostępnych w szkolnej pracowni komputerowej, • 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>, • korzysta z płyty CD dołączonej do podręcznika, odnajduje na niej właściwy plik według wskazówek nauczyciela, • przy pomocy nauczyciela zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy, • 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, • umie prawidłowo rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem, • 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 skrótu, • obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów, • zna sposoby pracy z oknami, • prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich, • przy pomocy nauczyciela zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze), • 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, • przy pomocy nauczyciela: <ul style="list-style-type: none"> ➤ drukuje dokument, • wie, co to jest <i>wirus komputerowy</i>, • z pomocą nauczyciela dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym.
<p>Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii</p>	<ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy</i>, • wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę,

informacyjno-komunikacyjnych	<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia wybraną przeglądarkę internetową, • otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez nauczyciela, • otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową, • przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego, • 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, • zna zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu, • zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami, • 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 <i>netykiety</i>, • 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.
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"> • przy pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela, • przy pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu), • przy pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje, • przy pomocy nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach, <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>, • zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu, • pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, • 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 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

	<p>do wzbogacania dokumentów tekstowych,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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"> • zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor, • rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, • wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela, • rozumie pojęcia: <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"> • zna przeznaczenie arkusza kalkulacyjnego • korzystając ze wskazówek nauczyciela, uruchamia arkusz kalkulacyjny stosowany na lekcji, • otwiera nowy dokument, • odczytuje adres komórki, • 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. • przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje, <p style="text-align: center;">Prezentacje multimedialne</p> <ul style="list-style-type: none"> • otwiera nowy dokument, • zna zasady tworzenia prezentacji multimedialnych, • przy pomocy nauczyciela tworzy proste animacje i prezentacje multimedialne, • zna zasady, na których opiera się dobra prezentacja, • z pomocą nauczyciela opracowuje plan pracy, • tworzy slajd według wskazówek, • ustala tło slajdu według wskazówek nauczyciela, • z pomocą nauczyciela uruchamia prezentację. • przy pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,
<p>Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przy pomocy nauczyciela: <ul style="list-style-type: none"> ➤ uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji, ➤ tworzy prostą animację, ➤ planuje proste czynności zmierzające do stworzenia algorytmu, ➤ zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem, ➤ tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i>, • zna podstawowe procedury graficzne i przy pomocy nauczyciela sprawdza ich działanie, • z pomocą nauczyciela wprowadza poprawki, zapisuje dokument, • zapisuje projekt na dysku w miejscu wskazanym przez nauczyciela, • tworzy proste animacje według instrukcji,

	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń, • z pomocą nauczyciela graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje, • z pomocą nauczyciela tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń, • z pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, • z pomocą nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach. • z pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,
Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań	<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, • obsługuje według wskazówek nauczyciela programy multimedialne poznane na lekcji, dostępne w szkolnej pracowni komputerowej, • przy pomocy nauczyciela opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym.

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

Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej, • zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem, • 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, • 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, • 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>, • wyjaśnia znaczenie przycisków: <i>Minimalizuj</i>, <i>Maksymalizuj</i>, <i>Zamknij</i>, • zna przeznaczenie <i>Kosza</i>, • 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, • z niewielką pomocą nauczyciela lub według opisu: <ul style="list-style-type: none"> ➤ kopiuje pliki i katalogi, ➤ usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą, • zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,
Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych	<ul style="list-style-type: none"> • posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, • otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe, • na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat, • z niewielką pomocą nauczyciela zakłada własne konto pocztowe, • wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji,

	<ul style="list-style-type: none"> • zna i stosuje zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu, • potrafi używać komunikatorów internetowych postępując zgodnie z instrukcją, • potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie • 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, • 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 encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela, • przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu), <p style="text-align: center;">Teksty komputerowe</p> <ul style="list-style-type: none"> • wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków, • posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> i <i>Wklej</i>, • 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, • według instrukcji tworzy listy numerowane i punktowane, • wstawia kliparty i własne rysunki do dokumentu tekstowego, postępując zgodnie z instrukcją, • stosuje różne style otaczania rysunku tekstem, potrafi zmienić rozmiar rysunku według opisu, • zmienia rozmiar wstawionego obiektu zgodnie z opisem, • tworzy dokumenty tekstowe (w tym użytkowe) zgodnie z opisem, • wykorzystuje pasek narzędzi do tworzenia ozdobnych napisów, wstawiania i modyfikowania tabeli z pomocą nauczyciela, • z pomocą nauczyciela lub postępując zgodnie z instrukcją, wykorzystuje proste autokształty i ozdobne napisy do 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, • korzysta z dostępnych narzędzi programu,

	<ul style="list-style-type: none"> • 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"> • zna przeznaczenie najczęściej używanych przycisków paska narzędzi, • zmienia szerokość kolumny i wysokość wiersza, • dostosowuje rozmiar komórki do jej zawartości, • 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, • według wskazówek nauczyciela tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych. • przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje, <p style="text-align: center;">Prezentacje multimedialne</p> <ul style="list-style-type: none"> • pisze tekst z zachowaniem zasad poprawnego wprowadzania tekstu, • 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, • otwiera i uzupełnia wcześniej przygotowaną prezentację, • 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>Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera</p>	<ul style="list-style-type: none"> • z niewielką pomocą nauczyciela: <ul style="list-style-type: none"> ➤ tworzy prostą animację, ➤ planuje proste czynności zmierzające do stworzenia algorytmu, ➤ zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem, • tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i>. • zna podstawowe procedury graficzne i z niewielką pomocą nauczyciela sprawdza ich działanie, • według instrukcji opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń, • według instrukcji graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje, • według instrukcji tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń,

	<ul style="list-style-type: none"> • z niewielką pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, • z niewielką pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie
Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań	<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, • obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji, • 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:

Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem	<ul style="list-style-type: none"> • objaśnia punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, • nazywa podstawowe klawisze, • 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, • posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, • prawidłowo nadaje nazwy plikom i katalogom, • opróżnia <i>Kosz</i>, • zmienia rozmiar i położenie okna według potrzeb, • samodzielnie tworzy pliki i katalogi, • samodzielnie zapisuje pliki w katalogu w miejscu wskazanym przez nauczyciela, • tworzy strukturę katalogów (folderów) według opisu, • porusza się po strukturze katalogu (folderu), • samodzielnie: <ul style="list-style-type: none"> ➤ kopiuje pliki i katalogi, ➤ usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą, • 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, • przegląda otwartą stronę WWW i omawia jej zawartość, • kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin, • sprawdza we wskazanym portalu internetowym, jakie rodzaje gier można w nim znaleźć, • świadomie stosuje zasady <i>netykiety</i>, • swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą komunikatora internetowego, • tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji,
Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł, opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów,	<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 encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela, • według wskazówek nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu), <p style="text-align: center;">Teksty komputerowe</p> <ul style="list-style-type: none"> • formatuje akapit według podanego wzoru, • we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit

<p>tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych</p>	<p>w edytorze tekstu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), • tworzy listy numerowane i punktowane według instrukcji, różnymi sposobami, • umieszcza w tekście rysunki, tabele i inne obiekty, • wykorzystuje pasek narzędzi do tworzenia ozdobnych napisów, wstawiania i modyfikowania tabeli, • 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 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, • 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, • korzysta ze <i>schowka</i> podczas kopiowania elementów rysunku. • ustala atrybuty rysunku w edytorze grafiki, • przekształca elementy rysunku, • 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"> • wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły, • umieszcza w komórkach arkusza dane i prawidłowo zapisuje gotowe formuły, • prawidłowo zapisuje i otwiera pliki arkusza, • wykorzystuje wiersz wprowadzania danych, • według wskazówek lub zgodnie z opisem wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje, <p style="text-align: center;">Prezentacje multimedialne</p> <ul style="list-style-type: none"> • przy pomocy nauczyciela analizuje budowę przykładowej prezentacji, • 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, • według wskazówek lub zgodnie z opisem przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,
<p>Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera</p>	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji, • zna zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu, • według wskazówek lub zgodnie z opisem za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,
<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, • według wskazówek nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy, • samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, • samodzielnie uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,

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, • korzysta z różnych nośników informacji, • tworzy nowy katalog (folder) podczas zapisu pliku, • porządkuje zawartość tworzonych katalogów (folderów), • zapisuje pliki w dowolnym miejscu,
<p>Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z odsyłaczy, • wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania zadań, • podaje przykłady stron internetowych przydatnych w nauce, • wymienia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi, • opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami, • opracowuje wskazany dokument realizując 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"> • samodzielnie wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela, <p style="text-align: center;">Teksty komputerowe</p> <ul style="list-style-type: none"> • prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), • samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi, • prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać, • zmienia czcionkę i ustala jej atrybuty w trakcie pisania tekstu, <p style="text-align: center;">Grafika komputerowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go, • korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku, • 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"> • nadaje arkuszom odpowiedni wygląd, dbając o ich czytelność, przejrzystość i estetykę, • wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach poznane funkcje, • tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych. • samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje, <p style="text-align: center;">Prezentacje multimedialne</p> <ul style="list-style-type: none"> • analizuje budowę przykładowej prezentacji, • dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów,
<p>Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera</p>	<ul style="list-style-type: none"> • zna podstawowe procedury graficzne • rysuje za pomocą narzędzi programu, • podejmuje próbę rozwiązania problemu, korzystając z pomocy nauczyciela,
<p>Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych,

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

Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem	<ul style="list-style-type: none"> • umie uzasadnić konieczność przestrzegania dowolnego z omówionych punktów regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, • odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy, • omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów,
Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac, • swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej, • opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,
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"> • opisuje cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, multimedialnej), <p style="text-align: center;">Teksty komputerowe</p> <ul style="list-style-type: none"> • redaguje i formatuje tekst na dowolny temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu, • numeruje strony w dokumencie tekstowym dowolnym sposobem, • porządkuje tekst, ustawiając właściwe fragmenty w kolejności alfabetycznej, • 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"> • 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"> • zapisuje złożone wyrażenia arytmetyczne w postaci formuł, • wykorzystuje różne sposoby wprowadzania zmian do komórek arkusza, • wybiera optymalny sposób poruszania się po arkuszu kalkulacyjnym, • dobiera właściwy format danych, • prawidłowo odczytuje i analizuje wykresy, podaje wnioski. <p style="text-align: center;">Prezentacje multimedialne</p> <ul style="list-style-type: none"> • przy użyciu gotowych szablonów potrafi stworzyć prostą prezentację z wykorzystaniem zaawansowanych opcji programu. • uruchamia pokaz prezentacji,
Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera	<ul style="list-style-type: none"> • dzieli się z kolegami i koleżankami z klasy własnymi projektami,
Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z programów multimedialnych, przygotowując się do zajęć w szkole z innych przedmiotów,