

**PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA
Z INFORMATYKI DLA KLASY IV
DOSTOSOWANY DO INDYWIDUALNYCH POTRZEB
PSYCHOFIZYCZNYCH
I EDUKACYJNYCH DZIECKA**

1. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami sprawiedliwości.
2. Ocenie podlegają następujące formy pracy ucznia:
 - prace samodzielne: prace klasowe, kartkówki, testy,
 - odpowiedzi ustne,
 - twórcza realizacja uzdolnień,
 - szczególne osiągnięcia (np. zajęcie punktowanego miejsca w konkursie),
 - doskonalenie umiejętności praktycznego zastosowania wiedzy;
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
98%-100%

 - bardzo dobry
90% - 97%

dobry

70% - 89%

dostateczny

50% - 69%

dopuszczający

30% - 49%

niedostateczny

0% - 29%

5. Prace klasowe, kartkówki, testy, ćwiczenia praktyczne są obowiązkowe.
6. Jeżeli uczeń opuścił sprawdzian z przyczyn losowych, to powinien go zaliczyć w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły.
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 jeden raz.
9. Przy poprawianiu prac i zaliczaniu w drugim terminie kryteria ocen nie zmieniają się, a poprawiona wyższa ocena wpisywana jest do dziennika.
10. Kartkówki mogą obejmować materiał maksymalnie z trzech 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 wszelkie materiały niezbędne do lekcji (ustala je nauczyciel).
14. Uczeń ma prawo dwukrotnie w ciągu półrocza zgłosić przed lekcją nieprzygotowanie do lekcji. Nieprzygotowanie nie dotyczy zapowiedzianych prac klasowych i kartkówek.
15. Podsumowaniem edukacyjnych osiągnięć ucznia w danym roku szkolnym są ocena śródroczna i ocena roczna. Wystawia je nauczyciel po uwzględnieniu wszystkich form pracy ucznia oraz ocen cząstkowych.
16. Informację o proponowanej ocenie rocznej uczeń uzyskuje na dwa tygodnie przed rocznym klasyfikacyjnym posiedzeniem Rady Pedagogicznej
17. Zasady przeprowadzenia sprawdzianu podwyższającego przewidywaną ocenę roczną:
- uczeń zgłasza chęć poprawy oceny rocznej w ciągu 3 dni od wystawienia oceny przewidywanej
 - sprawdzian obejmuje materiał z całego roku szkolnego z zakresu podanej przez ucznia oceny
 - uczeń otrzymuje wyższą ocenę roczną po uzyskaniu 80% poprawnych odpowiedzi
18. Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, jeśli nie spełni wymagań przewidzianych na ocenę dopuszczającą.

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. • Nie wykonuje powierzonych zadań, nawet z pomocą nauczyciela. • Nie wypowiada się na zajęciach. • Nie podejmuje żadnych prac. • Nie umie sformułować problemu i wyznaczyć planu działania.

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. • Ćwiczenia i zadania wykonuje z pomocą nauczyciela. • Ma trudności z zastosowaniem swojej wiedzy w praktyce.
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. • W wykonywanej pracy nie wykazuje inwencji twórczej. • W niewielkim zakresie wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań. • Udziela wypowiedzi niewyczerpujących tematu.
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. • Samodzielnie, sprawnie wykonuje zadania, sporadycznie korzysta z pomocy nauczyciela. • Wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań.
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 • Czyta tekst ze zrozumieniem. • Zawsze poprawnie posługuje się słownictwem informatycznym. • Udziela wyczerpujących wypowiedzi. • Podczas wykonywania zadań wykazuje dużą staranność i sumienność.

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. • Wykazuje szczególne zainteresowanie zagadnieniami omawianymi na lekcji. • Prezentuje w swoich wypowiedziach własne przemyślenia. • W sposób twórczy wykorzystuje wiadomości i umiejętności w nowych sytuacjach. • Samodzielnie planuje etapy pracy. • Zawsze pracuje samodzielnie, chętnie pomaga innym.
-----------------	---

WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE:

Rozdział 1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem, jego oprogramowaniem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
		Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1.	Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej Zapoznanie z wymaganiami edukacyjnymi i PSO.	Zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej i rozumie potrzebę jego przestrzegania, samodzielnie i twórczo wymienia szczegółowo zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce,	Samodzielnie wymienia wszystkie zasady obowiązujące podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce, rozumie potrzebę przestrzegania obowiązujących zasad, zna objawy zmęczenia	Zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej, wymienia większość poznanych zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, zna kilka objawów zmęczenia organizmu spowodowanych	Zna podstawowe założenia regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, wymienia przynajmniej dwie zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, zna przynajmniej dwa	Przy pomocy nauczyciela wymienia przynajmniej dwie najważniejsze zasady regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, dba o porządek na stanowisku pracy, zna przynajmniej jedną	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach. Nie podejmuje żadnych prac. lekceważy regulamin

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
		zna oraz samodzielnie i twórczo omawia objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić, zna i stosuje zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, zna oraz samodzielnie i twórczo wymienia etapy rozwiązywania problemów, wie, na czym polega uzależnienie od komputera, zna objawy i wie jak radzić sobie z objawami uzależnienia od komputera, telewizji, smartfona i internetu, samodzielnie i twórczo opisuje, jak zapobiegać skutkom zbyt długiej pracy przy komputerze (tablecie lub ze smartfonem w ręku), zna i rozumie pojęcia informatyka i algorytmika;	organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić, wie, na czym polega uzależnienie od komputera, samodzielnie wyjaśnia na czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego, zna pojęcia informatyka i algorytmika;	zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić, wie, na czym polega uzależnienie od komputera, telewizora lub smartfona i wie z kim należy porozmawiać, by uzyskać pomoc w takiej sytuacji, wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem, przy niewielkiej pomocy nauczyciela wymienia na czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego, zna pojęcia informatyka i algorytmik;	objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić, zna pojęcie uzależnienie i wie z kim należy porozmawiać, by uzyskać pomoc w takiej sytuacji, wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem, rozumie na czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego, prezentuje prawidłową postawę ciała, siedząc przy komputerze, wie, czym zajmuje się informatyka, zna etapy rozwiązywania problemów, przy pomocy nauczyciela wymienia różne sposoby spędzania wolnego czasu z wykorzystaniem komputera, oprócz grania w gry;	zasadę bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego, wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem, rozumie pojęcie uzależnienie i wie z kim należy porozmawiać, by uzyskać pomoc w takiej sytuacji, nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, przy pomocy nauczyciela wymienia przynajmniej dwa sposoby spędzania wolnego czasu z wykorzystaniem komputera, oprócz grania w gry, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	szkolnej pracowni komputerowej, nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
2.	Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze	Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemem windows zna oraz samodzielnie i twórczo opisuje budowę zestawu komputerowego, klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie, zna oraz samodzielnie i twórczo opisuje funkcje	Samodzielnie opisuje funkcję jaką pełnią poszczególne elementy zestawu komputerowego, samodzielnie opisuje funkcję jaką pełnią urządzenia podłączone do komputera, zna i samodzielnie wyjaśnia pojęcie: sieć komputerowa, wie i opisuje, co umożliwia sieć	Przy niewielkiej pomocy nauczyciela wymienia skład podstawowego zestawu komputerowego, zna pojęcie sieć komputerowa, wie, że rozpoczynając pracę z komputerem podłączonym do sieci należy podać login i hasło, zna i rozumie pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog (folder), podkatalog, zna i objaśnia pojęcia: bit i	Przy pomocy nauczyciela wymienia urządzenia zewnętrzne, które można podłączyć do dowolnego komputera, wie o czym należy pamiętać przed rozpoczęciem pracy z komputerem podłączonym do sieci, wie kogo można nazwać użytkownikiem sieci oraz kto określa prawa użytkownika sieci: inny	Przy pomocy nauczyciela wymienia przynajmniej dwa urządzenia zewnętrzne (peryferyjne) komputera, wie, ile najmniej komputerów pozwala utworzyć sieć komputerową, przy pomocy nauczyciela wymienia typy plików	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nawet przy pomocy nauczyciela nie nazywa elementów zestawu komputerowego, nie podejmuje

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
		podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych. zna oraz samodzielnie i twórczo opisuje budowę zestawu komputerowego, zna zasady pracy w sieci. zna podstawowe terminy i pojęcia używane w pracy z komputerem, zna i samodzielnie wyjaśnia znaczenie pojęć: pulpit, ikona, plik i katalog oraz bit i bajt, zna sposoby organizacji plików w katalogach umieszczonych lokalnie lub w sieci. samodzielnie i twórczo tworzy strukturę folderów;	komputerowa, zna i samodzielnie wyjaśnia pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog (folder), podkatalog, zna i samodzielnie objaśnia pojęcia: bit i bajt, wyjaśnia jak tworzy się pliki, katalogi i podkatalogi, samodzielnie wymienia zalety połączenia komputerów w sieć, zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku,	bajt. umie tworzyć pliki, katalogi i podkatalogi, wyjaśnia, dlaczego niezbędne jest zarządzanie plikami i folderami, rozumie i wypowiada się na temat celowości utrzymania porządku na dysku;	użytkownik czy administrator, tworzy pliki, katalogi i podkatalogi, przy pomocy nauczyciela podaje przykłady różnych typów plików, wie dlaczego należy utrzymywać porządek na dysku;	reprezentowane przez wskazane ikony, przy pomocy nauczyciela rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony, wie jaki rozmiar ma pusty katalog, przy pomocy nauczyciela wymienia nazwy podstawowych elementów zestawu komputerowego, rozumie pojęcia: katalog (folder), podkatalog (podfolder), tworzy pliki, katalogi i podkatalogi, rozumie celowość utrzymania porządku na dysku, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	żadnych prac;
3.	Poznajemy nasze miejsce pracy	Zna i wyjaśnia pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja, system operacyjny. samodzielnie i twórczo nazywa oraz opisuje działania jakie można wykonać za pomocą myszy, samodzielnie wyjaśnia zasady nadawania nazw plikom i katalogom oraz ograniczenia obowiązujące w nazwach, wie, w jakich jednostkach mierzy się pojemność pamięci, samodzielnie wyjaśnia sposoby pracy z wieloma oknami jednego programu oraz pracy z oknami wielu	Zna i rozumie pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja, system operacyjny, zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom oraz wie, jakie ograniczenia obowiązują w nazwach, wie, w jakich jednostkach mierzy się pojemność pamięci, samodzielnie wyjaśnia pojęcia takie, jak: pulpit, program, algorytm, system operacyjny, ikona,	Zna pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja, system operacyjny, zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom. przy niewielkiej pomocy nauczyciela omawia budowę okna uruchomionego programu, rozróżnia ikony programów, dokumentów i katalogów,	Przy pomocy nauczyciela podaje przykłady programów komputerowych i wie do czego służą, zna zasady nadawania nazw plikom i katalogom, prawidłowo uruchamia program wskazany przez nauczyciela i prawidłowo kończy z nim pracę., wykonuje ćwiczenia zgodnie z instrukcją, przy pomocy nauczyciela czyta tekst ze zrozumieniem, odróżnia pojęcia: wskazanie, przeciąganie, jedno- i	Potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni, uruchamia grę lub program edukacyjny wskazany przez nauczyciela, zna i rozwija skróty: LPM, PPM, przy pomocy nauczyciela nazywa elementy składowe pulpitu swojego szkolnego komputera,	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:		
		uruchomionych programów, samodzielnie i twórczo podaje przykład algorytmu;	przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, katalog (folder);		dwukrotne kliknięcie myszą;	prawidłowo uruchamia programy wskazane przez nauczyciela i prawidłowo kończy z nimi pracę, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
4.	Okna, pliki i katalogi	Odróżnia i opisuje elementy budowy okna katalogu i okna programu, dostrzega i opisuje różnice w wyglądzie pulpitu systemów Windows i Linux, samodzielnie i twórczo tworzy w miejscu wskazanym przez nauczyciela podaną strukturę katalogów,	Samodzielnie nazywa elementy budowy okna katalogu i okna programu, samodzielnie tworzy w miejscu wskazanym przez nauczyciela podaną strukturę katalogów, wie, kto zajmuje się tworzeniem programów komputerowych, samodzielnie proponuje sposób rozwiązania podanego problemu;	Umie sprawdzić zawartość dysku, przy niewielkiej pomocy nauczyciela umie opracować sposób rozwiązania podanego problemu;	Przy pomocy nauczyciela omawia budowę okna programu oraz otwartego katalogu, przy pomocy nauczyciela obsługuje okna dialogowe i menu, zna i omawia sposoby pracy z oknami, zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem, prawidłowo uruchamia programy wskazane przez nauczyciela, rozmiesza okna uruchamianych programów według wskazówek, prawidłowo kończy pracę z uruchomionymi programami, przy pomocy nauczyciela czyta tekst ze zrozumieniem, przy pomocy nauczyciela wykonuje ćwiczenie krok po kroku, przy pomocy nauczyciela umie tworzyć drzewo katalogów, umie pracować w grupie nad rozwiązaniem podanego problemu,	Zna budowę okna programu oraz otwartego katalogu, zna sposoby pracy z oknami, przy pomocy nauczyciela zakłada katalogi (foldery) i tworzy nowe pliki według opisu, wie, że każdy plik i katalog ma swój „adres” w komputerze, przy pomocy nauczyciela umie stworzyć proste drzewo katalogów, rozróżnia pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Rozdział 2. Internet i programowanie.

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:					
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
5.	Przeglądanie stron internetowych	Omawia znaczenie internetu, samodzielnie i twórczo uzasadnia najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, samodzielnie i twórczo wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac, wie, kiedy polska została podłączona do światowej sieci komputerowej,	Samodzielnie wyjaśnia, co to jest internet, zna i rozumie najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, samodzielnie korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę, samodzielnie wyjaśnia znaczenie domeny, samodzielnie omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki, samodzielnie opisuje charakterystyczne elementy strony WWW, samodzielnie opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce;	Zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW, opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej, wyjaśnia budowę adresu internetowego, przy niewielkiej pomocy nauczyciela podaje przykłady domen określających właściciela, przegląda otwartą stronę www i omawia jej zawartość, omawia rolę przycisków wstecz i dalej na pasku narzędzi przeglądarki internetowej, potrafi nazwać elementy składowe adresu internetowego;	Rozumie pojęcia: internet, przeglądarka internetowa, zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, przy pomocy nauczyciela wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek, zna i rozpoznaje ikony przeglądarek internetowych poznanych na lekcji, przy pomocy nauczyciela omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki, nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej, wskazuje elementy okna uruchomionego programu, przy pomocy nauczyciela wymienia poznane wyszukiwarki, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem, poprawnie wpisuje podstawowe słownictwo informatyczne z klawiatury, przegląda i opisuje zawartość podanej strony internetowej;	Nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji, zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu, zna bezpieczne strony www dla dzieci, przy pomocy nauczyciela wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę, przy pomocy nauczyciela uruchamia wybraną przeglądarkę internetową, otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;
6..	Wyszukiwanie informacji w internecie	Omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej, samodzielnie i twórczo wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac;	Samodzielnie korzysta z odnośnika do katalogu stron www we wskazanym portalu internetowym, samodzielnie wymienia rodzaje wyszukiwarek internetowych, kierując się własnymi	Otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe, przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyjaśnia pojęcia: przeglądarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe, podaje przykłady stron internetowych przydatnych w	Rozumie pojęcia: przeglądarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe, odnośniki, na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych przy pomocy nauczyciela poszukuje informacji na zadany temat,	Otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową, przy pomocy nauczyciela wymienia adresy stron internetowych przydatnych w nauce,	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:		
			zainteresowaniami, samodzielnie wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin;	nauce;	rozdziela charakterystyczne elementy strony WWW, wybiera sposób wyszukiwania informacji w internecie, rozumie, dlaczego bezkrytyczne korzystanie z gier komputerowych może być niebezpieczne;	wie, dlaczego bezkrytyczne korzystanie z gier komputerowych może być niebezpieczne, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
7., 8.	Komunikowanie się za pomocą komputera	Omawia zalety i wady poczty elektronicznej, samodzielnie uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią, samodzielnie i twórczo porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną;	Samodzielnie omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego, samodzielnie opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu poczty elektronicznej, samodzielnie przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail, wyjaśnia pojęcie netykiety, samodzielnie omawia elementy okna redagowania wiadomości;	Wyjaśnia pojęcie poczty elektronicznej, przy niewielkiej pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji, przy niewielkiej pomocy nauczyciela redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne, opisuje przeznaczenie elementów okna programu pocztowego, swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej, świadomie stosuje zasady netykiety;	Rozumie pojęcie poczty elektronicznej, nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji, przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego, przy pomocy nauczyciela wymienia charakterystyczne elementy okna programu pocztowego, przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną, wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji, opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami;	Zna i stosuje zasady netykiety obowiązujące użytkowników internetu, wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości, odpowiada na zadane pytania z zakresu netykiety, korzystając ze zdobytych informacji, zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami, przy pomocy nauczyciela loguje się na własne konto pocztowe, nie zapomina o wylogowaniu się z sieci; poczty po zakończeniu pracy; opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;
9.	Edukacja w internecie. Programowanie w środowisku Scratch	Projektując program samodzielnie i twórczo eksperymentuje,	Umie przeglądać i modyfikować przykładowe projekty oraz analizować skrypty, samodzielnie projektuje program, stosując scenę z	Otwiera i analizuje gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch, przy niewielkiej pomocy nauczyciela korzysta z zasobów programu,	Odczytuje proste skrypty zbudowane z bloków, przy pomocy nauczyciela znajduje podstawowe bloki z grup: Kontrola, Wyrażenia i Ruch,	Przy pomocy nauczyciela uruchamia program Scratch, przy pomocy nauczyciela zakłada konto użytkownika na	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:		
			własnym tłem i zdarzeniem opisanym dla postaci prowadzących ze sobą rozmowę, samodzielnie rysuje na ekranie, używając bloków z grupy Pisak.		przy pomocy nauczyciela tworzy tło sceny – korzysta z Edytora obrazów, wprawia duszka w ruch, układając bloczki zgodnie z opisem, zapisuje stworzony projekt;	stronie internetowej tego programu, umie wybrać polską wersję językową programu, sprawdza, jakie umiejętności ma duszek wypróbując podane przykłady; opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	żadnych prac;
10., 11.	Edukacja w internecie. Tworzenie programu w środowisku Scratch — projekt „Zabawa na łące”	Projektując program samodzielnie i twórczo eksperymentuje, samodzielnie i twórczo realizuje własne pomysły w Scratchu, formułuje problemy i określa plan działania, umie sterować obiektem graficznym na ekranie, zna etapy rozwiązywania problemów i rozumie ich cel; umie określić problem i cel do osiągnięcia, potrafi samodzielnie i twórczo modyfikować prosty program;	Wie, jakie są etapy rozwiązywania problemów, samodzielnie projektuje program, stosując scenę z własnym tłem i zdarzeniem opisanym dla postaci prowadzących ze sobą rozmowę, samodzielnie rysuje na ekranie, używając bloków z grupy Pisak, umie pisać prosty program przy użyciu edukacyjnego języka programowania; z niewielką pomocą umie modyfikować prosty program,	Opracowuje plan projektu, przy niewielkiej pomocy nauczyciela korzysta z zasobów programu, przygotowuje tło, modyfikuje kostiumy duszków według własnego pomysłu, rozumie co to jest algorytm, wie, że problemy rozwiązuje się etapami; umie zapisać polecenia składające się na sterowanie obiektem na ekranie, umie testować na komputerze program pod względem zgodności z przyjętymi założeniami, umie objaśnić przebieg działania programu;	Znajduje podstawowe bloki z grup: Kontrola, Wyrażenia i Ruch, przy pomocy nauczyciela tworzy tło sceny – korzysta z Edytora obrazów, wprawia duszka w ruch, układając bloczki zgodnie z opisem, przy niewielkiej pomocy nauczyciela modyfikuje kostiumy duszków według opisu, wie co oznacza algorytmiczne rozwiązywanie problemów, zapisuje stworzony projekt; umie modyfikować program z pomocą nauczyciela, umie testować na komputerze program pod względem zgodności z przyjętymi założeniami według wskazówek nauczyciela;	Uruchamia pokaz projektu, z pomocą nauczyciela formułuje problemy i określa plan działania, z pomocą nauczyciela określa etapy rozwiązywania problemów; opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Rozdział 3. Nauka pisania na klawiaturze komputera.

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:					
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
12.	Pisanie na klawiaturze komputera	Samodzielnie opisuje prawidłową pozycję ciała w trakcie pisania, prezentuje prawidłowy układ obu rąk na klawiaturze; umie nazwać bloki klawiszy bez wskazywania ich na klawiaturze;	Wie, jak zachowywać prawidłową pozycję ciała w trakcie pisania, sprawnie posługuje się klawiaturą, samodzielnie omawia działanie klawiszy: Enter, Esc, Tab, Caps Lock, Shift, prawy Alt, Page Up, Page Down, End, Home, popełnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury, wie na ile bloków dzielimy klawisze, nazywa poszczególne bloki, wskazując je jednocześnie na klawiaturze;	Nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje, w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki; wie na ile bloków dzielimy klawisze, przy niewielkiej pomocy nauczyciela omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy;	Zna budowę klawiatury, przy pomocy nauczyciela nazywa podstawowe klawisze, zna przeznaczenie poszczególnych klawiszy, prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze, wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki, zna przeznaczenie klawiszy: Page Up, Page Down, Home, End oraz klawiszy sterowania kursorem, przy pomocy nauczyciela w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki – popełnia nieliczne błędy;	Wie, między którymi klawiszami przebiega granica obszarów działania lewej i prawej ręki, stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;
13.	Ćwiczenia do nauki pisania	Samodzielnie pobiera, instaluje i uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji,	Świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera; stara się samodzielnie rozwiązywać problemy,	Sprawnie posługuje się klawiaturą, według wskazówek nauczyciela uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera, samodzielnie korzysta z programu do nauki pisania na klawiaturze komputera, popełnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury;	W sposób prawidłowy przy pomocy nauczyciela wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki, stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury, przy pomocy nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem; z niewielką pomocą nauczyciela rozwiązuje problemy;	Korzystając z zawartości strony http://kurspisanie.pl/ przy pomocy nauczyciela wykonuje test szybkości pisania, wykonuje ćwiczenia, umie odszukać w internecie strony poświęcone nauce pisania na klawiaturze komputera, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Rozdział 4. Grafika komputerowa.

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:					
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
14.	Edytory graficzne — wprowadzenie	Rozwiązuje problemy z wykorzystaniem komputera, samodzielnie i twórczo tworzy proste historyjki obrazkowe, samodzielnie i twórczo projektuje ilustracje w edytorze grafiki, samodzielnie opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach;	Samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki,	Wyjaśnia pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i> , przy niewielkiej pomocy nauczyciela porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach;	Rozumie pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i> , według wskazówek nauczyciela uruchamia edytory grafiki wykorzystywane na lekcji, sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera;	Wskazuje elementy okna edytora grafiki, przy pomocy nauczyciela rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem narzędzi uruchomionego programu, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;
15.	Uczymy się rysować proste elementy	Samodzielnie opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach;	Samodzielnie przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów w edytorze grafiki, umie gromadzić, porządkować i selekcjonować efekty własnej pracy;	Omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji, przy niewielkiej pomocy nauczyciela tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, prezentuje algorytmiczne podejście do rozwiązywania problemów;	Przekształca elementy rysunku, przy pomocy nauczyciela objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki; przy pomocy nauczyciela wskazuje elementy okna edytora grafiki, przy pomocy nauczyciela wykonuje rysunek według instrukcji, zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor;	Według wskazówek nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;
16.	Edytor graficzny Paint	Samodzielnie i twórczo porównuje możliwości poznanych edytorów grafiki, wymienia ich podobieństwa i różnice; potrafi ocenić, który z poznanych programów daje większe możliwości, wyjaśnia pojęcia: <i>mapa bitowa, piksel</i> ,	Samodzielnie omawia sposoby uruchamiania programu Paint, samodzielnie ustala atrybuty obrazu, samodzielnie porównuje rozmiary plików w zależności od ich typu;	Przy niewielkiej pomocy nauczyciela tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, przy niewielkiej pomocy nauczyciela przekształca elementy rysunku,	Wskazuje elementy okna edytora grafiki, korzysta z narzędzi malarskich dostępnych w programie, przy pomocy nauczyciela rozpoznaje i nazywa narzędzia malarskie programu,	Według wskazówek nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, przy pomocy nauczyciela rysuje proste elementy graficzne z	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:		
		rozdziela typy zapisanych plików, samodzielnie i twórczo dostosowuje atrybuty obrazu do wykonywanej pracy graficznej;		przy niewielkiej pomocy nauczyciela objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki, wykorzystuje klawisz <i>Shift</i> podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, a także kwadratów i kół, korzysta ze schowka podczas kopiowania elementów rysunku;	według opisu ustala atrybuty obrazu, zapisuje utworzony plik i otwiera plik wcześniej zapisany, zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku, przekształca elementy rysunku, dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu;	wykorzystaniem przybornika, przy pomocy nauczyciela wykonuje rysunek według instrukcji, posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> , aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany, przy pomocy nauczyciela rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, wykonuje rysunek według instrukcji, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
17..	Edytor graficzny Paint-ćwiczenia.	Samodzielnie otwiera i modyfikuje zapisany wcześniej dokument, Samodzielnie, twórczo i sprawnie rysuje w edytorze grafiki, w sposób twórczy tworzy ilustracje w edytorze grafiki, otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie, wklejanie rysunku;	Samodzielnie otwiera i modyfikuje zapisany wcześniej dokument, korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku; samodzielnie tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego; samodzielnie rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obraz, samodzielnie uzupełnia	Korzysta ze schowka, zna i stosuje polecenie <i>Kopiuj/Wklej</i> , przy niewielkiej pomocy nauczyciela dołącza do rysunku napisy wykonane w edytorze grafiki, świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich, samodzielnie zapisuje plik we właściwym katalogu (folderze), przy niewielkiej pomocy nauczyciela ustala atrybuty rysunku, zna polecenie <i>Obraz/Atrybuty</i> , świadomie korzysta z narzędzi tekstowych;	Wykonuje rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, operuje kolorem rysowania i tła, dokonuje poprawek w pracach graficznych, przy pomocy nauczyciela zmienia rozmiary elementów rysunku, prawidłowo zapisuje i otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji, przy pomocy nauczyciela przenosi fragment rysunku w inne miejsce, przy pomocy nauczyciela zmienia rozmiary elementów	Wykonuje proste rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:		
			grafikę tekstem.		rysunku, przy pomocy nauczyciela zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go;		
18.	Ustawienia wydruku, wydruk pliku. Pomoc w programie.	Korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat, samodzielnie korzysta z wbudowanej pomocy do programu, samodzielnie, twórczo i sprawnie zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;	Samodzielnie korzysta z poleceń: <i>Plik/Podgląd wydruku, Plik/Ustawienie strony, Plik/Drukuj</i> , samodzielnie przygotowuje dokument do druku i drukuje go, samodzielnie dobiera parametry wydruku odpowiednio do rodzaju drukowanej pracy,	Przy pomocy nauczyciela korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie; według wskazówek nauczyciela przygotowuje dokument do druku i ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron) oraz drukuje dokument; przy niewielkiej pomocy nauczyciela zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;	Korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje rysunek na dowolny temat, zna polecenia: <i>Plik/Podgląd wydruku, Plik/Ustawienie strony, Plik/Drukuj</i> , przy pomocy nauczyciela wskazuje miejsce <i>Pomocy</i> w programie, zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty z niewielką pomocą nauczyciela;	Korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje prosty rysunek na dowolny temat, zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty z pomocą nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Rozdział 5. Edytory tekstu.

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:		
19.	Edytory tekstu - wprowadzenie	Samodzielnie i twórczo omawia możliwości edytora tekstu, poprawnie dzieli tekst na akapity; sprawnie wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki;	Samodzielnie objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków, samodzielnie pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, samodzielnie prawidłowo	Samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi, rozróżnia pojęcia: <i>kursor tekstowy</i> i <i>wskaźnik myszy</i> , przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyjaśnia pojęcie <i>edytora tekstu</i> i omawia zastosowanie edytora, zapisuje dokument w	Zna pojęcia: <i>edytor tekstu, redagowanie tekstu, kursor tekstowy, akapit</i> , objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu, zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu, wprowadza tekst z klawiatury	Wskazuje elementy okna edytora tekstu, rozróżnia klawisze edycyjne i klawisz <i>Enter</i> na klawiaturze oraz kursor tekstowy i wskaźnik myszy, przy pomocy nauczyciela posługuje	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
			zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), samodzielnie wyjaśnia, na czym polega czynność <i>redagowania tekstu</i> w edytorze tekstu, samodzielnie wyjaśnia pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>akapit</i> ;	ustalonym miejscu na dysku,	z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków, przy pomocy nauczyciela wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki,	się poleceniami <i>Cofnij</i> i <i>Powtórz</i> do zmiany wykonanej operacji, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
20.	Pliki i katalogi — najważniejsze czynności		Sprawnie stosuje polecenie <i>Plik/Nowy</i> , zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom, samodzielnie wyjaśnia zasady korzystania z <i>Kosza</i> , opróżnia <i>Kosz</i> i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery), sprawnie wykonuje podstawowe operacje na plikach;	Nadaje plikowi nazwę odpowiednią do jego zawartości	Zapisuje i otwiera pliki tekstowe, postępując zgodnie z instrukcją, zapisuje plik we wskazanym katalogu (folderze), pisze dowolny tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, zmienia nazwę pliku zgodnie z opisem, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z edytorem tekstu, zna przeznaczenie <i>Kosza</i> , przy pomocy nauczyciela odzyskuje z <i>Kosza</i> usunięte pliki i katalogi (foldery), opróżnia <i>Kosz</i> ;	Nadaje plikowi nazwę odpowiednią do jego zawartości, korzystając z pomocy nauczyciela, pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;
21.	Blok tekstu — podstawowe operacje	Samodzielnie uruchamia różne edytory tekstu wykorzystywane na lekcji i tworzy dokumenty tekstowe przy ich użyciu; samodzielnie i twórczo wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, samodzielnie zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy	Samodzielnie wyjaśnia pojęcia: <i>blok</i> , <i>wiersz</i> , <i>akapit</i> , dba o utrzymanie porządku na dysku, sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> , <i>Wklej</i> , <i>Cofnij</i> , samodzielnie wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu,	Redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru, samodzielnie odnajduje na dysku właściwy plik potrzebny do wykonania zadania, przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,	Wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu, rozumie pojęcia: <i>blok</i> , <i>wiersz</i> , <i>akapit</i> , przy pomocy nauczyciela posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> i <i>Wklej</i> , posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> do zmiany wykonanej operacji, z pomocą nauczyciela	Odnajduje na dysku właściwy plik według wskazówek nauczyciela, zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu, postępując według instrukcji przy pomocy nauczyciela zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
		oraz ze zmianą nazwy;	samodzielnie we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu, prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, samodzielnie potrafi go odzyskać, z niewielką pomocą nauczyciela zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;		wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, z pomocą nauczyciela zapisuje plik na dysku zewnętrznym bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;	komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
22.	Formatowanie i modyfikacja dokumentu tekstowego	Rozumie wyrażenie „poprawne używanie znaków interpunkcyjnych”, samodzielnie i twórczo redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu;	Wyjaśnia pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> , pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, samodzielnie redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu, samodzielnie formatuje akapit według podanego wzoru;	Redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu z niewielką pomocą nauczyciela, umie projektować zaproszenia;	Rozumie pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> , dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku, zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu, przy pomocy nauczyciela wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu, przy pomocy nauczyciela wykonuje operacje na blokach tekstu — usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, 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; formatuje i modyfikuje dokument tekstowy według wskazówek lub z pomocą nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;
23.	Akapit, wyrównanie tekstu	Wyjaśnia zastosowanie <i>kodów sterujących</i> ; samodzielnie i twórczo ustawia wcięcie akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce;	Samodzielnie dzieli tekst na akapity, samodzielnie wyjaśnia pojęcie <i>akapitu</i> , wyrównuje akapit, korzystając z właściwych	Redaguje i formatuje tekst według wzoru, prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), zna pojęcie <i>kodów sterujących</i> ;	Dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów,	Redaguje i formatuje tekst z pomocą nauczyciela, wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu,	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:		
			przycisków na pasku narzędzi, samodzielnie zgodnie z opisem ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce;		zapisuje dokument we wskazanym katalogu (folderze), rozumie pojęcie <i>akapitu</i> , wyrównuje akapit według instrukcji;	opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	żadnych prac;

Rozdział 6. Komputer w naszym otoczeniu.

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:		
24.	Komputery wokół nas	Prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer, samodzielnie i twórczo uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu;	Samodzielnie omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych miejscach szkoły, uzasadnia konieczność ich stosowania w danym miejscu; zna obszary zastosowań komputerów, samodzielnie opisuje i wymienia urządzenia wykorzystujące technologię komputerową;	Opisuje miejsca z najbliższego otoczenia, w których wykorzystuje się komputery, przy niewielkiej pomocy nauczyciela wymienia zawody i przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne, przy niewielkiej pomocy nauczyciela wymienia urządzenia wykorzystujące technologię komputerową;	Opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, przy pomocy nauczyciela wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie, i wskazuje korzyści wynikające z ich używania, wskazuje w najbliższym otoczeniu urządzenia wykorzystujące technologię komputerową;	Przy pomocy nauczyciela wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Rozdział 7. Komputer w edukacji i rozrywce.

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
25.	Multimedialne programy edukacyjne	Potrafi opisać warunki, jakie musi spełnić komputer, aby dany program mógł sprawnie działać, samodzielnie i twórczo analizuje wiadomości zdobyte za pomocą programu edukacyjnego i na ich podstawie formułuje odpowiedzi na zadane pytania, samodzielnie i twórczo obsługuje dowolne programy multimedialne, samodzielnie i twórczo korzysta z programów multimedialnych, przygotowując się do zajęć w szkole z innych przedmiotów, omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych; opisuje multimedia jako metodę prezentowania informacji za pomocą komputera, łącząca takie elementy jak: tekst, dźwięk lub muzykę, grafikę, film i animację.	Samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, samodzielnie wyjaśnia pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> , samodzielnie opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów edukacyjnych, samodzielnie wyjaśnia pojęcia: <i>demo programu</i> , <i>pokaz multimedialny</i> , samodzielnie wymienia rodzaje programów multimedialnych;	Rozumie pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> , wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych, przy niewielkiej pomocy nauczyciela opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych, omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego, samodzielnie uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej;	Wyjaśnia, czym są multimedia, obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji, przy pomocy nauczyciela wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, gry. z niewielką pomocą nauczyciela uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej rozumie multimedia jako metodę prezentowania informacji za pomocą komputera, łącząca takie elementy jak: tekst, dźwięk lub muzykę, grafikę, film i animację.	Korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, z pomocą nauczyciela uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;
26.	Rozrywka z komputerem — zabawy z fotografią	Importuje zdjęcia z aparatu fotograficznego lub telefonu komórkowego do programu poznanego na lekcji, samodzielnie i twórczo wykorzystuje inne niż poznane na lekcji sposoby modyfikacji zdjęć, prezentuje inny niż poznane na lekcji program użytkowy;	Samodzielnie omawia zastosowanie programów użytkowych poznanych na lekcji, samodzielnie wyjaśnia pojęcie <i>program użytkowy</i> , samodzielnie wyjaśnia przeznaczenie dostępnych opcji w programie, samodzielnie projektuje	Umie projektować i tworzyć fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków. umie modyfikować fotografie i rysunki; przy niewielkiej pomocy nauczyciela wymienia różne postaci informacji elektronicznej (danych/ treści);	Rozumie pojęcie <i>program użytkowy</i> , przy pomocy nauczyciela opisuje okno poznanego programu, przy pomocy nauczyciela lub zgodnie z opisem projektuje fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków i nadaje	Przy pomocy nauczyciela wybiera zdjęcia do fotomontażu z katalogu wskazanego przez nauczyciela, przy pomocy nauczyciela wymienia nazwy programów użytkowych poznanych na lekcji,	Nawet przy pomocy nauczyciela nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji	Wymagania programowe					
		Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
		Oceny:			Oceny:		
		Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
			fotomontażu z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków i nadaje mu nazwę, potrafi uzasadnić wybór zdjęć do fotomontażu, samodzielnie importuje zdjęcia z wskazanego nośnika danych; samodzielnie modyfikuje fotografie;	zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty, przy niewielkiej pomocy nauczyciela według opisu projektuje fotomontażu z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków i nadaje mu nazwę, umie modyfikować fotografie,	mu nazwę, przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z wskazanego nośnika danych; zna różne postaci informacji elektronicznej (danych/ treści).	opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	

Uwaga: W niektórych z powyższych kryteriów szczegółowych uwzględniono, podczas realizacji zagadnienia, pomoc nauczyciela. Oznacza to ukierunkowanie ucznia na tok rozumowania, aby mógł rozwiązać dany problem. Nie oznacza jednak, że nauczyciel rozwiąże za ucznia zadanie lub dany problem.