

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASACH V i VI.

Obszary oceniania.

Na lekcjach zajęć komputerowych oceniane są następujące obszary aktywności ucznia:

1. Prace klasowe – w formie zadań praktycznych,
2. Testy online,
3. Kartkówki z ostatniej lekcji (mogą być niezapowiedziane),
4. Ćwiczenia/zadania praktyczne,
5. Odpowiedź ustna,
6. Praca domowa,
7. Aktywność i praca na lekcji,
8. Prace dodatkowe,
9. Szczególne osiągnięcia.

Ad. 1 1. Prace klasowe są przeprowadzane w formie zadań praktycznych, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia.

2. Pracę klasową planuje się na zakończenie działu, który obejmuje treści teoretyczne.

3. Uczeń jest informowany o planowanej pracy klasowej z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.

4. Przed pracą klasową nauczyciel podaje jej zakres programowy.

5. Pracę klasową może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.

6. Praca klasowa umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.

7. Zadania z pracy klasowej są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po oddaniu prac.

Ad. 2 1. Testy online mogą być przeprowadzane na lekcji lub wykonywane przez uczniów w domu. Ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności uczniów z danego działu.

2. Uczeń jest informowany o planowanym teście online z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
3. Przed testem online nauczyciel podaje jego zakres programowy.
4. Test online poprzedza lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
5. Zadania z testów online są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po zakończeniu testu.

Ad. 3 1. Kartkówki są przeprowadzane w formie praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).

2. Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
3. Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 – 20 minut.

Ad. 4 1. Ćwiczenia/zadania praktyczne obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę: - wartość merytoryczną, - stopień zaangażowanie w wykonanie ćwiczenia, - dokładność wykonania polecenia, - staranność i estetykę.

Ad. 5 1. Odpowiedź ustna obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę: - zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem, - prawidłowe posługiwanie się pojęciami,

2 - zawartość merytoryczną wypowiedzi, - sposób formułowania wypowiedzi.

Ad. 6 1. Praca domowa jest pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.

2. Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze (i zapisuje ją w odpowiednim miejscu wskazanym przez nauczyciela, np. w Teczce ucznia), w zeszyte, w zbiorze zadań lub w formie zleconej przez nauczyciela.
3. Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami.
4. Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.

Ad. 7 1. Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów (punkt I kontrakt z uczniami).

2. Plus uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.

3. Minus uczeń może uzyskać m.in. za brak przygotowania do lekcji (np. brak podręcznika multimedialnego, zbioru zadań, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.

Ad. 8 1. Prace dodatkowe obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, przygotowanie gazetki szkolnej, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji (np. multimedialnej). Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.: - wartość merytoryczną pracy, - stopień zaangażowania w wykonanie pracy, - estetykę wykonania, - wkład pracy ucznia, - sposób prezentacji, - oryginalność i pomysłowość pracy.

Ad. 9 Szczególne osiągnięcia uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych, szkolnych i międzyszkolnych.

Formy i częstotliwość oceniania aktywności uczniów.

I. Ocena z zajęć komputerowych dotyczy poziomu wiedzy i umiejętności w kontekście indywidualnych zdolności i zainteresowań ucznia, a także jego aktywności na lekcjach oraz zaangażowania.

II. Oceniane umiejętności i wiedza teoretyczna ma za zadanie zachęcać do dalszego rozwoju własnych umiejętności.

III. Każdy uczeń ma możliwość uzyskania oceny bardzo dobrej, jeżeli tylko jest zaangażowany, staranny, aktywny.

IV. Oceniając umiejętności praktyczne nauczyciel zawsze indywidualizuje poszczególne oceny.

V. Przy wystawianiu oceny z zajęć komputerowych brany jest pod uwagę przede wszystkim wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywanie się z obowiązków wynikających ze specyfiki przedmiotu.

VI. Nauczyciel na podstawie pisemnej opinii poradni psychologiczno-pedagogicznej lub innej poradni specjalistycznej, indywidualizuje wymagania edukacyjne, do indywidualnych potrzeb psychofizycznych i edukacyjnych ucznia, u którego stwierdzono specyficzne trudności w uczeniu się lub deficyty rozwojowe, uniemożliwiające sprostanie wymaganiom edukacyjnym wynikającym z programu nauczania. Poprzez specyficzne trudności w uczeniu się należy rozumieć trudności w uczeniu się odnoszące się do uczniów w normie intelektualnej, o właściwej sprawności motorycznej i prawidłowo funkcjonujących systemach sensorycznych,

którzy mają trudności w przyswajaniu treści dydaktycznych, wynikające ze specyfiki ich funkcjonowania poznawczo – percepcyjnego.

VII. W przypadku ucznia posiadającego orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego albo nauczania indywidualnego nauczyciel dostosowuje wymagania edukacyjne, do indywidualnych potrzeb ucznia na podstawie tego orzeczenia.

VIII. W przypadku ucznia nieposiadającego orzeczenia lub opinii, który objęty jest pomocą psychologiczno-pedagogiczną w szkole nauczyciel dostosowuje wymagania edukacyjne do indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych na podstawie ustaleń zawartych w planie działań wspierających

Kryteria (zasady) oceniania poszczególnych form.

1. Ocena ćwiczeń/zadań praktycznych:

0 – 29 % materiału 1

30 – 49 % materiału 2

50 – 74 % materiału 3

75 – 89 % materiału 4

90 – 100 % materiału 5

100% + dodatkowe zadanie 6

2. Ocena odpowiedzi ustnych:

6 - samodzielna odpowiedź bez dodatkowych podpowiedzi nauczyciela poszerzona o informacje, wiadomości pozyskane samodzielnie przez ucznia

5 samodzielna odpowiedź ucznia bez dodatkowych podpowiedzi nauczyciela

4 odpowiedź ucznia z minimalną pomocą nauczyciela

3 odpowiedź ucznia z dużą pomocą nauczyciela

2 odpowiedź fragmentaryczna z dużą pomocą nauczyciela

1 całkowity brak odpowiedzi

3. Ocena pozostałych narzędzi pomiaru zależy od nauczyciela (oceniając umiejętności praktyczne nauczyciel zawsze indywidualizuje poszczególne oceny w odniesieniu do poziomu uzdolnień i możliwości ucznia).

Sposób uzasadniania oceny bieżącej i przekazywania uczniowi informacji o jego osiągnięciach edukacyjnych.

1. Nauczyciel – uczeń:

- nauczyciel podczas pierwszej lekcji w danym roku szkolnym zapoznaje/przypomina przedmiotowych zasadach nauczania,
- nauczyciel przekazuje uczniowi komentarz do każdej wystawionej oceny,
- uczeń ma możliwość otrzymania dodatkowych wyjaśnień i uzasadnień do wystawionej oceny na prośbę własną lub prośbę rodziców,
- nauczyciel motywuje uczniów do dalszej pracy,
- oceny wpisywane są do dziennika lekcyjnego na bieżąco.

2. Nauczyciel – rodzice.

Podczas wywiadówek, indywidualnych konsultacji, rozmów interwencyjnych nauczyciel przekazuje rodzicom (opiekunom):

- informacje o aktualnych postępach i rozwoju ucznia,
- informacje o trudnościach i uzdolnieniach ucznia,
- udziela wskazówek do pracy z uczniem.

Zasady ustalania oceny śródrocznej i rocznej.

- 1) przy wystawianiu oceny śródrocznej (rocznej) nauczyciel uwzględnia postępy ucznia,
- 2) oceny śródrocznej (rocznej) z zaj. komputerowych nie mają wpływu na ocenę klasyfikacyjną z zachowania i odwrotnie,
- 3) informacje o przewidywanych ocenach klasyfikacyjnych rocznych (śródrocznej) z zaj. komputerowych przekazuje nauczyciel uczący w terminie ustalonym na początku każdego roku szkolnego,
- 4) informacja o przewidywanej śródrocznej (rocznej) ocenie niedostatecznej jest przekazywana w formie pisemnej rodzicom nie później niż na 1 miesiąc przed klasyfikacyjną radą pedagogiczną. Powiadomienia dokonuje wychowawca klasy na podstawie notatki w dzienniku szkolnym wypełnionej przez nauczyciela zaj. komputerowych,
- 5) ocenę śródroczną (roczną) wystawia nauczyciel najpóźniej na 7 dni przed posiedzeniem kwalifikacyjnej rady pedagogicznej i przekazuje informację o ocenie uczniowi.

=

KL. V

Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania poszczególnych rocznych ocen klasyfikacyjnych.

1. Podstawowe zasady posługiwania się komputerem i programem komputerowym

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

1. przestrzega zasad bezpiecznej pracy przy komputerze,
2. jest odpowiedzialny za ogólny porządek na stanowisku komputerowym,
3. stosuje zasady zdrowej pracy przy komputerze, w tym planuje przerwy w pracy i rekreację na świeżym powietrzu,
4. przestrzega zasad korzystania z licencjonowanego oprogramowania,
5. potrafi uszanować pracę innych, m.in. nie usuwa plików i nie kopiuje ich bez zgody autora lub nauczyciela,
6. potrafi z zaangażowaniem argumentować zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych, m.in. z gier zawierających elementy przemocy i okrucieństwa oraz nakłania kolegów do nie korzystania z takich gier.

Komputer i praca w sieci komputerowej				
2	3	4	5	6
określa typ komputera (komputerów) w pracowni komputerowej (np. PC, Mac); loguje się do szkolnej sieci	zna w podstawowym zakresie działanie komputera; rozdziela elementy zestawu komputerowego;	wymienia nazwy niektórych części zamkniętych we wspólnej obudowie (płyta główna, procesor, pamięć operacyjna, dysk twardy);	omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; wyjaśnia, czym jest pamięć operacyjna RAM;	korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat historii komputerów; charakteryzuje komputery

komputerowej i kończy pracę z komputerem	omawia przeznaczenie monitora, klawiatury i myszy; podaje przykłady komputerów przenośnych; potrafi poprawnie zalogować się do szkolnej sieci komputerowej i wylogować się	omawia cechy komputerów przenośnych (m.in.: takich jak laptop, tablet)	omawia rodzaje dysków twardych; wyjaśnia różnicę pomiędzy pamięcią operacyjną a dyskiem twardym	przenośne, uzupełniając informacje z dodatkowych źródeł; odszukuje w Internecie więcej informacji na temat urządzeń do nawigacji satelitarnej
--	--	--	--	--

Program komputerowy				
2	3	4	5	6
uruchamia programy w wybrany sposób, np. klikając ikonę na pulpicie (lub kafelek na ekranie startowym), z wykazu programów w menu Start	wymienia cechy środowiska graficznego; wie, czym jest system operacyjny; wie, na czym polega uruchamianie programów	zna rolę systemu operacyjnego; wymienia cechy środowiska graficznego; wie, na czym polega instalowanie i uruchomienie komputera i programu komputerowego; wie, że nie wolno bezprawnie kopiować programów i kupować ich nielegalnych kopii	omawia funkcje systemu operacyjnego; omawia ogólnie procesy zachodzące podczas włączenia komputera; wyjaśnia, co dzieje się na ekranie monitora i w pamięci komputera podczas uruchamiania programu komputerowego; wie, że korzystając z programu komputerowego, należy pamiętać o przestrzeganiu warunków określonych w umowie licencyjnej	wyjaśnia, czym jest BIOS i wyjaśnia, jaka jest jego rola w działaniu komputera; rozdziela rodzaje pamięci: ROM i RAM; zna podstawowe rodzaje licencji komputerowych i zasady korzystania z nich
Nośniki pamięci masowej				
2	3	4	5	6
wymienia przykładowe nośniki pamięci masowej i wie, do czego służą	omawia ogólnie nośniki pamięci masowej (m.in.: CD, DVD, urządzenie pendrive)	wie, co to jest pojemność nośników pamięci; podaje przykładowe pojemności wybranych nośników pamięci masowych	omawia przeznaczenie poszczególnych rodzajów nośników pamięci masowej; wie, co to są zasoby komputera	korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat nośników pamięci masowej; przeogląda zasoby wybranego komputera;

				sprawdza ilość wolnego miejsca na dysku
Operacje na plikach i folderach				
2	3	4	5	6
<p>odszukuje zapisane pliki w strukturze folderów i otwiera je;</p> <p>tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu;</p> <p>z pomocą nauczyciela kopiuje pliki z wykorzystaniem Schowka do innego folderu na tym samym nośniku</p>	<p>swobodnie porusza się po strukturze folderów, aby odszukać potrzebny plik;</p> <p>potrafi odpowiednio nazwać plik;</p> <p>kopiuje pliki do innego folderu na tym samym nośniku;</p> <p>wie, do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki</p>	<p>rozdzieli folder nadrzędny i podrzędny;</p> <p>kopiuje pliki i foldery zapisane na dysku twardej na inny nośnik pamięci, wykorzystując SchoweK;</p> <p>potrafi skopiować pliki z dowolnego nośnika na dysk twardej;</p> <p>zna przynajmniej dwie metody usuwania plików i folderów</p>	<p>kopiuje pliki z wykorzystaniem Schowka do innego folderu i na inny nośnik;</p> <p>przenosi i usuwa pliki, stosując metodę przeciągnij i upuść;</p> <p>zna i stosuje skróty klawiaturowe do wykonywania operacji na plikach i folderach;</p> <p>zmienia nazwę istniejącego pliku;</p> <p>potrafi odzyskać plik umieszczony w Koszu;</p> <p>kompresuje pliki i foldery oraz je dekompresuje</p>	<p>samodzielnie kopiuje pliki i foldery, stosując wybraną metodę;</p> <p>wyjaśnia różnicę pomiędzy kopiowaniem a przenoszeniem plików;</p> <p>wyjaśnia, na czym polega kompresja plików;</p>

2. Opracowywanie za pomocą komputera rysunków

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia,
- stara się samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych,
- rozwija indywidualne zdolności twórcze i wrażliwość estetyczną,
- potrafi stosować komputer do podniesienia efektywności uczenia się,
- potrafi odkrywać nowe obszary zastosowań komputera,
- potrafi współpracować w grupie,
- jest odpowiedzialny za powierzone zadania i zdyscyplinowany na lekcji.

Grafika komputerowa				
2	3	4	5	6
<p>rysuje wielokąty, korzystając z narzędzia Wielokąt;</p> <p>wykonuje odbicie lustrzane zaznaczonego fragmentu rysunku;</p> <p>tworzy proste rysunki z wykorzystaniem poznanych narzędzi malarskich i operacji na fragmentach rysunku</p>	<p>korzystając ze wzorca, wybiera sposób rysowania wielokątów;</p> <p>wie, jak zastosować narzędzie Krzywa;</p> <p>przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane i obroty;</p> <p>korzysta z narzędzia Lupa do powiększania obrazu;</p> <p>tworzy nowe rysunki i modyfikuje rysunki gotowe, korzystając z poznanych możliwości edytora grafiki</p>	<p>stosuje narzędzie Krzywa do tworzenia rysunków;</p> <p>korzysta z Pomocy dostępnej w programach;</p> <p>przekształca obraz: wykonuje pochylanie i rozciąganie obrazu;</p> <p>wie, w jaki sposób dawniej tworzono obrazy;</p> <p>wykorzystuje możliwość rysowania w powiększeniu, aby rysować bardziej precyzyjnie i poprawiać rysunki</p>	<p>przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochylanie i rozciąganie obrazu;</p> <p>wie, z czego składa się obraz komputerowy i jaka jest funkcja karty graficznej;</p> <p>wykorzystuje możliwość włączenia linii siatki, aby poprawiać rysunki;</p> <p>wyszukuje informacje na zadany temat, korzystając z Pomocy;</p>	<p>samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności, a w razie potrzeby korzysta z Pomocy do programu;</p> <p>wyjaśnia różnicę między odbiciem lustrzanym w poziomie a obrotem o kąt 90°;</p> <p>omawia proces powstawania obrazu komputerowego i wyjaśnia przeznaczenie karty graficznej;</p> <p>rozwija indywidualne</p>

			drukuje rysunki	zdolności twórcze; przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne
--	--	--	-----------------	--

Opracowywanie za pomocą komputera tekstów

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia,
- stara się samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych,
- potrafi stosować komputer do podniesienia efektywności uczenia się,
- potrafi odkrywać nowe obszary zastosowań komputera,
- potrafi współpracować w grupie,
- jest odpowiedzialny za powierzone zadania i zdyscyplinowany na lekcji.

Teksty komputerowe – wstawianie obrazów				
2	3	4	5	6
<p>pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne;</p> <p>formatuje tekst: zmienia krój, wielkość i kolor czcionki;</p> <p>wstawia do tekstu rysunek clipart;</p> <p>zapisuje dokument tekstowy w pliku</p>	<p>wkleja do tekstu fragment rysunku, wykorzystując Schowek;</p> <p>wstawia do tekstu rysunki clipart i obiekty WordArt;</p> <p>wie, jak zmienić sposób otaczania obrazu tekstem;</p> <p>korzystając z podanego w podręczniku przykładu, zmienia sposób otaczania obrazu tekstem zgodnie z poleceniem zawartym</p>	<p>wymienia rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu;</p> <p>stosuje wybrany sposób otaczania obrazu tekstem;</p> <p>przegląda strukturę folderów i odszukuje plik w strukturze folderów;</p> <p>wstawia do tekstu obraz z pliku;</p> <p>zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania</p>	<p>omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu;</p> <p>stosuje różne rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu;</p> <p>zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (ustalanie kolejności obrazów,</p>	<p>potrafi zastosować właściwy sposób otaczania obrazu tekstem (m.in. dobiera odpowiedni układ do treści dokumentu tekstowego, do rodzaju wstawianych rysunków);</p> <p>samodzielnie modyfikuje dokumenty tekstowe, do których wstawia obrazy lub ich fragmenty;</p> <p>samodzielnie odszukuje</p>

	w ćwiczeniu; pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią	obrazu umieszczonego w tekście (zmiana położenia, zmiana rozmiarów, przycinanie)	rozjaśnianie obrazu i jego obracanie, stosowanie punktów zawijania); potrafi wykonać zdjęcie (zrzut) ekranu monitora i „wyciąć” fragment ekranu widoczny na monitorze, stosując odpowiedni program	w Pomocy do programu dodatkowe możliwości formatowania obrazu wstawionego do tekstu
Teksty komputerowe – wstawianie tabel i stosowanie innych ozdobjników				
2	3	4	5	6
korzystając z przykładu z podręcznika, stosuje WordArty do wykonania ozdobnych napisów	wyróżnia fragmenty tekstu, stosując obramowanie i cieniowanie; tworzy dokument tekstowy, np. zaproszenie, stosując do tytułu WordArty ; korzystając z przykładu z podręcznika, wstawia do tekstu tabelę o podanej liczbie kolumn i wierszy; współpracuje w grupie, wykonując zadania szczegółowe	<p> dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu; wykonuje obramowanie strony; wykorzystuje Kształty (Autokształty) np. do przygotowania komiksu; zmienia istniejący tekst na WordArt; zna budowę tabeli i pojęcia: <i>wiersz, kolumna,</i> <i>komórka</i>; wstawia do tekstu tabelę, wstawia dane do komórek, dodaje obramowanie i cieniowanie komórek </p>	<p> dodaje odpowiednie obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu – zależnie od treści; modyfikuje wygląd WordArtu; modyfikuje tabelę, m.in.: dodaje nowe wiersze i kolumny, potrafi scalić komórki; korzysta z Kształtów dla zobrazowania niektórych treści w dokumencie tekstowym; potrafi w razie potrzeby zgrupować wstawione obiekty oraz je </p>	<p> rozdzieli obramowanie tekstu od obramowania akapitu, stosując poprawnie te dwa sposoby obramowania; potrafi poprawnie dostosować formę tekstu do jego przeznaczenia, stosując właściwe ozdobjniki i odpowiednie formatowanie tekstu; właściwie planuje układ tabeli w celu umieszczenia w komórkach tabeli konkretnych informacji; samodzielnie dobiera parametry drukowania </p>

		tabeli; zapisuje dokument tekstowy w pliku pod tą samą lub pod inną nazwą; drukuj dokumenty tekstowe; planuje pracę nad projektem; gromadzi i selekcyjnie materiały do przygotowania projektu	rozgrupować; stosuje poznane zasady pracy nad tekstem (w tym metody wstawiania obrazu do tekstu z pliku i formatowania wstawionego obrazu), tworząc nowe dokumenty lub poprawiając dokumenty już istniejące; wyszukuje dodatkowe informacje potrzebne do przygotowania projektu	w celu wydrukowania dokumentu; potrafi pełnić funkcję koordynatora grupy, przydzielając zadania szczegółowe uczestnikom projektu; w zadaniach projektowych wykazuje umiejętność prawidłowego łączenia grafiki i tekstu; przygotowuje projekt na samodzielnie wymyślony temat
--	--	---	---	---

3. Komunikacja w Internecie

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- potrafi świadomie korzystać z Internetu,
- jest odpowiedzialny za siebie i innych – potrafi z zaangażowaniem argumentować zagrożenia wynikające z niewłaściwego wyboru źródła informacji i samej informacji, m.in. nie wchodzi na strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc,
- unika nawiązywania poprzez Internet kontaktów z nieznanymi osobami,
- stosuje zasady taktowanego zachowania w Internecie, m.in. przestrzega podstawowych zasad netykiety,
- korzysta z cudzych materiałów w sposób zgodny z prawem.

Poczta elektroniczna				
2	3	4	5	6
z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe; pisze i wysyła listy elektroniczne do jednego adresata	samodzielnie zakłada konto pocztowe; wymienia i stosuje podstawowe zasady pisania listów elektronicznych; pisze list elektroniczny, stosując podstawowe zasady, np. pamięta o umieszczeniu tematu listu i podpisaniu się	podaje przykłady różnych sposobów komunikacji; omawia podobieństwa i różnice między pocztą tradycyjną i elektroniczną; samodzielnie zakłada konto pocztowe; omawia szczegółowo i stosuje zasady netykiety; dołącza załączniki do listów; pisze i wysyła listy elektroniczne do wielu	omawia sposób zakładania konta pocztowego przez stronę WWW; pisząc listy elektroniczne, stosuje zasady redagowania tekstu; przestrzega zasad netykiety; tworzy książkę adresową i korzysta z niej, wysyłając listy do wielu adresatów; zna zasady dołączania załączników do e-maili i je	poprawnie redaguje list elektroniczny, stosując zasady redagowania tekstu i zasady netykiety; zna różnicę między formatem tekstowym a HTML; konfiguruje program pocztowy; sprawnie korzysta z książki adresowej

		adresatów	stosuje, np. zmniejszając rozmiar pliku przed wysłaniem; wie, co to jest spam i nie rozsyła tzw. internetowych łańcuszków	
--	--	-----------	--	--

4. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera

Sterowanie obiektem na ekranie				
2	3	4	5	6

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- potrafi rozwiązywać proste zadania problemowe, wymagające logicznego myślenia,
- potrafi wynieść korzyści ze stosowania właściwego oprogramowania (tu programu edukacyjnego) dla własnego rozwoju,
- słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia,
- stara się samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych,
- potrafi stosować komputer do podniesienia efektywności uczenia się,
- jest odpowiedzialny za powierzone zadania i zdyscyplinowany na lekcji.

<p>posługuje się programem Baltie w trybie Budowanie, tworząc sceny według poleceń podanych w ćwiczeniu;</p> <p>umieszcza przedmioty z banków przedmiotów na scenie i usuwa przedmioty ze sceny;</p> <p>częściowo z pomocą nauczyciela steruje istotą (czarodziejem Baltie) na ekranie i umieszcza przedmioty na scenie</p>	<p>buduje sceny, korzystając z możliwości zastępowania i kopiowania przedmiotów;</p> <p>posługuje się programem Baltie w trybie Czarowanie, sterując obiektem (czarodziejem Baltie) na ekranie: w przód, w lewo, w prawo;</p> <p>wyczarowuje przedmioty z pomocą czarodzieja</p>	<p>wybiera przedmioty z różnych banków przedmiotów, budując sceny;</p> <p>tworzy sceny symetryczne i negatyw sceny, korzystając z kopiowania przedmiotów;</p> <p>zapisuje sceny w pliku w folderze podanym przez nauczyciela</p>	<p>otwiera scenę zapisaną w pliku, modyfikuje ją i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranym folderze;</p> <p>korzysta z możliwości czarowania z wyborem, gdy czarodziej ma wyczarować kilkakrotnie ten sam przedmiot;</p> <p>w razie potrzeby potrafi skorzystać z Pomocy do programu</p>	<p>tworzy rozbudowane sceny według własnego pomysłu;</p> <p>potrafi podać różnicę między trybami Budowanie i Czarowanie;</p> <p>samodzielnie odnajduje dodatkowe możliwości programu Baltie, korzystając z Pomocy</p>
---	---	--	---	---

Tworzenie programów komputerowych

2	3	4	5	6
<p>pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych;</p> <p>tworzy prosty program składający się z kilku poleceń</p>	<p>pisze proste programy w Baltiem, używając podstawowych poleceń, według opisu w podręczniku;</p> <p>korzystając z pomocy nauczyciela i opisu w podręczniku, ustala operacje, które powinny być ujęte w blok, oraz liczbę powtórzeń;</p> <p>wie, jak usunąć</p>	<p>tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych;</p> <p>wie, że powtarzające się polecenia należy ująć w blok i w razie potrzeby stosuje samodzielnie tę metodę w programie;</p> <p>korzysta z odpowiednich opcji menu, aby</p>	<p>potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;</p> <p>stosuje odpowiednie polecenie do wielokrotnego powtarzania wybranych czynności, określa liczbę powtórzeń i umieszcza tę liczbę przed nawiasem otwierającym;</p> <p>otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go</p>	<p>wyjaśnia, na czym polega tworzenie programu w Baltiem;</p> <p>wskazuje różnicę pomiędzy trybami Czarowanie i Programowanie;</p> <p>tworzy trudniejsze programy w Baltiem na zadany temat;</p> <p>potrafi samodzielnie modyfikować program, tak aby był optymalny, np.</p>

	niepotrzebny element z obszaru roboczego; zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela	zaznaczyć, usunąć lub skopiować element programu; otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą nazwą w tym samym folderze	i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranym folderze; dba o przejrzystość programu, dzieląc odpowiednio program na wiersze; próbuje tworzyć program optymalny (niezawierający niepotrzebnych elementów, np. ruchów czarodzieja) i w razie potrzeby modyfikuje go; korzysta z odpowiednich opcji menu lub skrótów klawiaturowych, aby zaznaczyć, usunąć lub skopiować element programu; korzysta z Pomocy do programu	usuwając zbędne elementy, np. ruchy czarodzieja czy przedmioty; potrafi samodzielnie odszukać opcje menu programu, potrzebne do rozwiązania zadania; stosuje dodatkowe polecenia, których opis znajduje w Pomocy ; rozwiązuje zadania z konkursów informatycznych i bierze w nich udział
Tworzenie animacji komputerowych				
2	3	4	5	6
pod kierunkiem nauczyciela korzysta z	tworzy program zawierający proste	potrafi przygotować prostą animację w programie	stosuje wybrane właściwości Baltiego w	tworzy złożone projekty, zawierające elementy

<p>programu edukacyjnego, tworząc prostą animację; potrafi zastosować w programie jedną z wybranych właściwości Baltiego, np. Widzialność; zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela</p>	<p>animacje, korzystając z opisu w podręczniku; zna wybrane właściwości Baltiego (np. Widzialność, Czarowanie z chmurką, Szybkość) i stosuje je w zadaniach; z pomocą nauczyciela zmienia pozycję Baltiego, ustalając odpowiednie współrzędne</p>	<p>Baltie, stosując wybrane właściwości Baltiego według opisu w podręczniku; z pomocą nauczyciela definiuje przedmiot animowany; określa współrzędne pola (kolumnę, wiersz); zmienia położenie animowanego przedmiotu; zna kilka sztuczek ułatwiających programowanie w Baltiem, m.in.: możliwość wstawiania komentarzy, zmiany wyglądu Baltiego</p>	<p>zadaniach; projektuje i tworzy animacje złożone: definiuje przedmiot animowany i stosuje definiowanie przedmiotu do tworzenia sceny; stosuje zmianę pozycji Baltiego i inne poznane możliwości do rozwiązywania ćwiczeń i zadań; potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania; potrafi zastosować poznane sztuczki w zadaniach; tworzy programy według własnego pomysłu</p>	<p>animowane, korzystając z opisów w podręczniku i z Pomocy; samodzielnie rozwiązuje zadania, korzystając z poznanych możliwości programu Baltie; analizuje gotowy program i dodaje komentarze, które wyjaśniają działanie poszczególnych instrukcji; zapoznaje się z możliwością stosowania procedur (pomocnika) w programie Baltie i stosuje procedury w zadaniach; przygotowuje własny zestaw przedmiotów; bierze udział w konkursach informatycznych</p>
---	--	--	--	---

5. Komputer jako źródło informacji i narzędzie komunikacji

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- potrafi świadomie korzystać z Internetu,
- jest odpowiedzialny za siebie i innych – potrafi z zaangażowaniem argumentować zagrożenia wynikające z niewłaściwego wyboru źródła informacji i samej informacji, m.in. nie wchodzi na strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc,
- unika nawiązywania poprzez Internet kontaktów z nieznanymi osobami,
- stosuje zasady taktowanego zachowania w Internecie, m.in. przestrzega podstawowych zasad netykiety,
- korzysta z cudzych materiałów w sposób zgodny z prawem.

Internet				
2	3	4	5	6
wymienia przykłady różnych źródeł informacji; podaje przykłady niektórych usług internetowych; potrafi uruchomić przeglądarkę internetową; wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu	wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa; podaje i omawia przykłady usług internetowych; otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce; pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej	wyjaśnia, czym jest adres internetowy; wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać	wyjaśnia, czym jest hiperłącze; omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach	stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych; korzysta z portali internetowych

		niewłaściwe kontakty)		
--	--	-----------------------	--	--

Opracowywanie za pomocą komputera rysunków i tekstów,

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze, Uczeń:

- słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia,
- stara się samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych,
- rozwija indywidualne zdolności twórcze i wrażliwość estetyczną,
- potrafi stosować komputer do podniesienia efektywności uczenia się,
- potrafi odkrywać nowe obszary zastosowań komputera,
- potrafi współpracować w grupie,
- jest odpowiedzialny za powierzone zadania i zdyscyplinowany na lekcji.

Grafika komputerowa				
2	3	4	5	6
omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego; pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze graficznym, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Ołówek, Pędzel, AeroGRAF, Pędzel, AeroGRAF,	wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki; tworzy rysunek w prostym edytorze graficznym, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Ołówek, Pędzel, AeroGRAF, Krzywa, Linia, Gumka); tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, wielokątów,	tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, wielokątów, elips, okręgów); wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory niestandardowe; wprowadza napisy	przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochylanie i rozciąganie obrazu; samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego rysunku; wykorzystuje możliwość	omawia powstawanie obrazu komputerowego i przeznaczenie karty graficznej; samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności; przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne

<p>Krzywa, Linia, Gumka)</p>	<p>elips, okręgów);</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku;</p> <p>wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku</p>	<p>w obszarze rysunku;</p> <p>ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku</p>	<p>rysowania w powiększeniu, aby rysować bardziej precyzyjnie i poprawiać rysunki</p>	
<p>Teksty komputerowe</p>				
<p>2</p>	<p>3</p>	<p>4</p>	<p>5</p>	<p>6</p>
<p>pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne;</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>wiersz tekstu, kursor tekstowy</i>;</p> <p>zaznacza fragment tekstu;</p> <p>zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki;</p>	<p>wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu;</p> <p>porusza się po tekście za pomocą kursora myszy;</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>strona dokumentu tekstowego, margines</i>;</p> <p>usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie, parametry czcionki</i>;</p> <p>prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych;</p> <p>porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących</p>	<p>samodzielnie dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu;</p> <p>wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu;</p> <p>wykonuje operacje na fragmencie tekstu:</p>	<p>samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu;</p> <p>omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu;</p>

<p>usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace</p>	<p>i Delete;</p> <p>wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka;</p> <p>zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu rysunki ClipArt i obiekty WordArt;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią</p>	<p>kursorem;</p> <p>zna pojęcie: <i>justowanie</i>;</p> <p>justuje akapity;</p> <p>dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu;</p> <p>wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie;</p> <p>wymienia rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela formatuje tabelę;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu fragment obrazu zapisanego w pliku oraz Autokształty (Kształy)</p>	<p>zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie;</p> <p>samodzielnie formatuje tabelę;</p> <p>samodzielnie wstawia do tekstu fragment obrazu zapisanego w pliku oraz Autokształty (Kształy), rysunki ClipArt, obiekty WordArt</p>	<p>omawia zasady i znaczenie poprawnego formatowania tekstu;</p> <p>w zadaniach projektowych wykazuje umiejętność prawidłowego łączenia grafiki i tekstu</p>
--	--	--	---	--

KL. VI

Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania poszczególnych rocznych ocen klasyfikacyjnych.

1. Komputer i program komputerowy

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- przestrzega zasad bezpiecznej pracy przy komputerze,
- jest odpowiedzialny za ogólny porządek na stanowisku komputerowym,
- stosuje zasady zdrowej pracy przy komputerze, w tym planuje przerwy w pracy i rekreację na świeżym powietrzu,
- przestrzega zasad korzystania z licencjonowanego oprogramowania,
- potrafi uszanować pracę innych, m.in. nie usuwa plików i nie kopiuje ich bez zgody autora lub nauczyciela,
- stosuje zasady taktowanego zachowania w Internecie, m.in. przestrzega podstawowych zasad netykiety,
- potrafi świadomie korzystać z Internetu; unika nawiązywania przez Internet kontaktów z nieznanymi osobami.

1.1. Posługiwanie się komputerem i siecią komputerową, w tym Internetem				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:

<p>dba o porządek na stanowisku komputerowym;</p> <p>posługuje się myszą i klawiaturą;</p> <p>z pomocą nauczyciela loguje się do szkolnej sieci</p>	<p>wymienia zasady zachowania się w pracowni komputerowej i ich przestrzega;</p> <p>potrafi zalogować się do szkolnej sieci komputerowej i wylogować się;</p> <p>wyszukuje proste informacje w Internecie;</p> <p>stosuje zasady netykiety</p>	<p>wymienia nośniki pamięci masowej;</p> <p>zna przeznaczenie elementów zestawu komputerowego;</p> <p>wie, na czym polega uruchomienie komputera i programu komputerowego;</p> <p>wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z wyszukiwarki internetowej;</p>	<p>wie, czym jest pamięć operacyjna;</p> <p>wie, czym jest system operacyjny; wymienia cechy środowiska graficznego;</p> <p>zna jednostki pamięci;</p> <p>korzysta z różnych form komunikacji internetowej podczas pracy grupowej</p>	<p>omawia wewnętrzną budowę komputera – rodzaje pamięci;</p> <p>omawia nośniki pamięci masowej, zna ich pojemność i przeznaczenie;</p> <p>wymienia funkcje systemu operacyjnego;</p> <p>omawia cechy środowiska graficznego;</p>
1.2. Praca z programami komputerowymi				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>uruchamia programy, korzystając z ikon na pulpicie;</p> <p>potrafi poprawnie zakończyć pracę programu;</p> <p>wykonuje operacje w oknie programu;</p> <p>jest świadom istnienia</p>	<p>uruchamia programy z wykazu programów w menu;</p> <p>potrafi omówić ogólne niebezpieczeństwa związane z zarażeniem wirusem komputerowym</p>	<p>samodzielnie wykonuje operacje w oknie programu;</p> <p>zna podstawowe skróty klawiaturowe;</p> <p>wymienia sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi</p>	<p>wie, że nie wolno bezprawnie kopiować programów i kupować ich nielegalnych kopii;</p> <p>wybraną metodą samodzielnie kopiuje pliki na zewnętrzny nośnik danych;</p> <p>sprawnie korzysta z menu</p>	<p>instaluje programy i zna zasady odinstalowywania ich;</p> <p>potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów;</p> <p>stosuje sposoby ochrony przed wirusami</p>

wirusów komputerowych			kontekstowego; wie, czym są wirusy komputerowe	komputerowymi, np. używa programu antywirusowego do diagnozowania dysku twardego i innych nośników danych
1.3. Zastosowania komputera i programów komputerowych				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera	podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu	wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia	wskazuje użyteczność komputera w usprawnieniu uczenia się; korzysta z programów edukacyjnych	korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera
podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia, opartego na technice komputerowej	podaje przykłady urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej	omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej	podaje przykłady zastosowania komputera w domu; wymienia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych	wyszukuje w różnych źródłach, w tym w Internecie, informacje na temat najnowszych zastosowań komputerów; omawia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych
1.4. Praca z dokumentem komputerowym				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:

pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym	pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji; pod kierunkiem nauczyciela potrafi wydrukować dokument komputerowy	samodzielnie zapisuje dokument w pliku w wybranej lokalizacji; pod kierunkiem nauczyciela tworzy nowy folder; potrafi przygotować dokument komputerowy do druku	samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; przeogląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji; samodzielnie potrafi ustalić podstawowe parametry drukowania	podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych; podczas przygotowywania dokumentu do druku korzysta z podglądu wydruku; potrafi korzystać z właściwości drukowania
1.5. Operacje na plikach i folderach				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je	rozumie, czym jest struktura folderów; wie, do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki; potrafi odpowiednio nazwać plik; samodzielnie odszukuje określone pliki; z pomocą nauczyciela	tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu, rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; potrafi usuwać wskazane pliki;	rozróżnia pliki różnych programów po ich rozszerzeniach (m.in.: pokaz slajdów, pliki arkusza kalkulacyjnego); potrafi samodzielnie przenieść lub skopiować plik do innego folderu na dysku twardym i na inny nośnik;	swobodnie porusza się po strukturze folderów; zna różnicę między kopiowaniem a przenoszeniem folderu; wskazaną metodą samodzielnie kopiuje pliki na zewnętrzne nośniki danych; stosuje skróty

	kopiuje pliki na wskazany nośnik pamięci	potrafi tworzyć własne foldery; kopiuje pliki na inny nośnik pamięci; potrafi kopiować, przenosić i usuwać foldery	odszukuje pliki w strukturze folderów; potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; potrafi skompresować i zdekompresować folder i plik	klawiaturowe; porządkuje ikony na pulpicie; wyjaśnia, na czym polega kompresowanie plików
1.6. Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
obsługując programy posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem	korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, danych w komórkach arkusza kalkulacyjnego, elementów slajdu prezentacji oraz fragmentów tworzonego programu	na polecenie nauczyciela stosuje metodę przeciągnij i upuść	samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych samodzielnie stosuje metodę przeciągnij i upuść	omawia zasadę działania Schowka ; potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych

2. Opracowywanie za pomocą komputera danych liczbowych i prezentacji multimedialnych

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia,
- stara się samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych,
- rozwija indywidualne zdolności twórcze i wrażliwość estetyczną,
- potrafi stosować komputer do podniesienia efektywności uczenia się,
- potrafi odkrywać nowe obszary zastosowań komputera,
- potrafi współpracować w grupie,
- jest odpowiedzialny za powierzone zadania i zdyscyplinowany na lekcji.

2.1. Wykonywanie obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wykonuje proste obliczenia na kalkulatorze komputerowym; pod kierunkiem nauczyciela wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego; zaznacza odpowiedni zakres komórek; pod kierunkiem nauczyciela tworzy prostą formułę i wykonuje	wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym; zna budowę tabeli arkusza kalkulacyjnego, wyjaśnia pojęcia: <i>wiersz, kolumna, komórka, zakres komórek, adres komórki, formuła</i> ; rozumie, czym jest zakres komórek; wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego;	wymienia elementy okna arkusza kalkulacyjnego; pod kierunkiem nauczyciela tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym; potrafi wstawić wiersz lub kolumnę do tabeli arkusza kalkulacyjnego; wykonuje obramowanie komórek tabeli; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje	samodzielnie tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym; samodzielnie wykonuje obramowanie komórek tabeli; samodzielnie tworzy proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach; wprowadza napisy do komórek tabeli; dostosowuje szerokość	samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli i formatowanie ich zawartości; samodzielnie stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie ; analizuje formuły tych funkcji; samodzielnie tworzy

<p>obliczenia na wprowadzonych danych</p>	<p>stosuje funkcję SUMA do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu;</p> <p>samodzielnie numeruje komórki w kolumnie lub wierszu;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wpisuje proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach;</p> <p>wykonuje wykres dla jednej serii danych;</p> <p>wymienia typy wykresów</p>	<p>obliczenia, tworząc proste formuły;</p> <p>wprowadza napisy do komórek tabeli;</p> <p>samodzielnie stosuje funkcję SUMA do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu;</p> <p>zna przeznaczenie wykresu kolumnowego i kołowego; tworzy wykres dla jednej i dwóch serii danych; umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych</p>	<p>kolumn do ich zawartości;</p> <p>analizuje i dostrzega związek między postacią formuły funkcji SUMA na pasku formuły a zakresem zaznaczonych komórek;</p> <p>wykonuje obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, tworząc formuły oparte na adresach komórek;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie;</p> <p>samodzielnie umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych</p>	<p>formuły oparte na adresach komórek;</p> <p>formatuje elementy wykresu;</p> <p>korzysta z różnych rodzajów wykresów;</p> <p>samodzielnie przygotowuje dane do tworzenia wykresu</p>
---	---	--	---	---

2.2. Tworzenie prezentacji multimedialnych

2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje proste zadanie szczegółowe wchodzące w skład projektu grupowego	wymienia i omawia sposoby prezentowania informacji; podaje przykłady urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji; wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę; uruchamia pokaz slajdów; uczestniczy w projekcie grupowym, przygotowując proste zadania szczegółowe	wymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; wykonuje i zapisuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę; dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki; dodaje animacje do elementów slajdu; samodzielnie uruchamia pokaz slajdów; wykonuje wybrane zadanie projektowe pod kierunkiem nauczyciela	omawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; omawia urządzenia do przedstawiania prezentacji multimedialnych; dba o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie; prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie; ustala parametry animacji; dodaje przejścia slajdów; samodzielnie wykonuje zadania projektowe	rozdziela sposoby zapisywania prezentacji i rozpoznaje pliki prezentacji po rozszerzeniach; zapisuje prezentację jako Pokaz programu PowerPoint ; korzysta z przycisków akcji; potrafi zmienić kolejność slajdów; stosuje chronometraż; potrafi zmienić kolejność animacji na slajdzie; pełni funkcje koordynatora grupy w projekcie grupowym, przydziela zadania szczegółowe, nadzoruje wykonanie całego projektu

3. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- potrafi rozwiązywać proste zadania problemowe, wymagające logicznego myślenia,
- potrafi wynieść korzyści ze stosowania właściwego oprogramowania (tu programu edukacyjnego) dla własnego rozwoju,
- słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia,
- stara się samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych,
- potrafi stosować komputer do podniesienia efektywności uczenia się,
- jest odpowiedzialny za powierzone zadania i zdyscyplinowany na lekcji.

3.1. Sterowanie obiektem na ekranie				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wybranego środowiska programowania;</p> <p>stosuje podstawowe polecenia: przesun (naprzód), obróć w prawo, obróć w lewo, sterując obiektem (duszkiem lub żółciem) na ekranie – częściowo z pomocą nauczyciela</p>	<p>posługuje się wybranym środowiskiem programowania, odnajdując polecenia potrzebne do sterowania obiektem na ekranie;</p> <p>przesuwa obiekt o podaną liczbę kroków, obraca o podany kąt – w lewo i prawo</p>	<p>pisze prosty program, w którym stosuje polecenia sterowania obiektem na ekranie (duszkiem lub żółciem);</p> <p>dobiera odpowiednio kąt obrotu zależnie od kierunku, w jakim ma się przesunąć obiekt;</p> <p>zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela</p>	<p>rozumie, czym różni się obrót w lewo o 90° od obrotu w prawo o 90°;</p> <p>pisze program składający się z kilku poleceń;</p> <p>otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranym folderze</p>	<p>tworzy rozbudowane programy (np. gry) według własnego pomysłu, stosując sterowanie postacią na ekranie;</p> <p>odnajduje dodatkowe możliwości wybranego środowiska programowania, korzystając z Pomocy</p>

3.2. Tworzenie programów komputerowych w języku Scratch

2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>korzystając ze środowiska programowania Scratch, tworzy proste programy składające się z kilku poleceń;</p> <p>wybiera z panelu poleceń potrzebne polecenia i umieszcza je w obszarze roboczym;</p> <p>wie, jakie należy zastosować polecenie, aby duszek zostawił ślad, czyli rysował;</p> <p>wie, jak usunąć niepotrzebne polecenia z obszaru roboczego;</p> <p>tworzy program rysujący prostą figurę, np. linię, prostokąt, kwadrat</p>	<p>tworzy program rysujący figurę pokazaną na rysunku w podręczniku;</p> <p>rysując figury, zmienia kolor i rozmiar pisaka;</p> <p>zna i stosuje polecenie powtarzania; korzystając z pomocy nauczyciela i opisu w podręczniku, ustala operacje, które się powtarzają oraz liczbę powtórzeń;</p> <p>zmienia tło sceny i postać duszka na inne – wybrane z gotowych bibliotek;</p> <p>wyświetla napisy na ekranie;</p> <p>tworzy prosty program z zastosowaniem polecenia warunkowego; z pomocą nauczyciela określa warunek;</p>	<p>wyjaśnia, na czym polega tworzenie programu w języku Scratch;</p> <p>stosuje polecenie określające współrzędne ekranu do zmiany położenia duszka;</p> <p>wie, że powtarzające się polecenia należy ująć w blok i w razie potrzeby stosuje samodzielnie tę metodę w programie;</p> <p>tworzy historyjki, dodając nowe duszki, zmieniając kostiumy duszków, scenę, umieszczając napisy na scenie;</p> <p>tworzy prostą grę dla jednego gracza, stosując polecenie warunkowe do sterowania duszkiem w czterech kierunkach;</p> <p>otwiera program zapisany</p>	<p>podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera;</p> <p>potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;</p> <p>stosuje losowe przemieszczanie duszka po scenie;</p> <p>tworzy grę dla dwóch graczy, w której zlicza punkty i określa warunki zakończenia gry – stosuje zmienne i polecenie warunkowe;</p> <p>próbuje stworzyć program optymalny (niezawierający niepotrzebnych elementów) i w razie potrzeby modyfikuje go;</p> <p>otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go</p>	<p>potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu i odszukać opcje menu programu potrzebne do rozwiązania zadania;</p> <p>samodzielnie tworzy trudniejsze programy;</p> <p>tworzy gry, dodając kolejne poziomy i określając samodzielnie warunki przejścia na kolejny poziom;</p> <p>tworzy gry według własnego pomysłu;</p> <p>potrafi samodzielnie modyfikować program, tak aby był optymalny;</p> <p>stosuje dodatkowe polecenia, których opis znajduje w Pomocy;</p> <p>rozwiązuje zadania</p>

	zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela	w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą nazwą w tym samym folderze	i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranym folderze	z konkursów informatycznych i bierze w nich udział
--	---	--	---	--

3.3. Tworzenie animowanych rysunków w Edytorze postaci

2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
tworzy prosty rysunek w Edytorze postaci, stosując podstawowe narzędzia; koloruje rysunek, stosując paletę barw	tworzy animowany rysunek, składający się z przynajmniej trzech klatek; stosuje operacje na fragmencie rysunku (kopiowanie, wycinanie, wklejanie), korzystając ze Schowka ; odtwarza animację	wyjaśnia pojęcia: <i>animacja</i> , <i>obraz animowany</i> ; tworzy animowany rysunek, składający się z przynajmniej dziesięciu klatek; stosuje różne rodzaje przekształceń, np. odbicia, obracanie, zmianę rozmiaru; zapisuje obraz animowany w pliku	tworzy postacie animowane, dobierając odpowiednią liczbę klatek i przekształcenia, aby ruch postaci był bardziej płynny; w razie potrzeby stosuje odpowiedni rodzaj tła: przezroczyste lub nieprzezroczyste; zna i stosuje różne sztuczki ułatwiające przygotowanie animacji, np. podgląd klatek, rysowanie tekstem; zapisuje i odtwarza animację; modyfikuje i ponownie uruchamia	tworzy animowane rysunki, które wymagają wyobraźni, kreatywnego myślenia i zastosowania odpowiednich przekształceń; projektuje animowaną postać według własnego pomysłu; potrafi samodzielnie odszukać opcje menu programu potrzebne do przygotowania animacji

3.4. Tworzenie programów komputerowych w języku Logo

2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>wie, w jaki sposób umieszczać polecenia w oknie programu Logomocja, aby żółw je wykonał;</p> <p>korzystając ze środowiska programowania Logomocja, pod kierunkiem nauczyciela tworzy proste programy składające się z kilku poleceń;</p> <p>wie, jak poprawić błędne lub usunąć niepotrzebne polecenia z wiersza poleceń;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela tworzy program rysujący prostą figurę, np. linię, prostokąt, kwadrat</p>	<p>tworzy program rysujący figurę pokazaną na rysunku w podręczniku;</p> <p>rysuje koła i okręgi;</p> <p>rysując figury, zmienia kolor i rozmiar pisaka;</p> <p>zna i stosuje polecenie powtarzania; korzystając z pomocy nauczyciela i opisu w podręczniku, ustala operacje, które się powtarzają oraz liczbę powtórzeń;</p> <p>zmienia tło sceny i postać żółwia na inne – wybrane z gotowych bibliotek;</p>	<p>wyjaśnia, na czym polega tworzenie programu w języku Logo;</p> <p>wypełnia narysowane figury (np. kwadrat, koło) kolorem;</p> <p>wie, że powtarzające się polecenia należy ująć w blok i w razie potrzeby stosuje samodzielnie tę metodę w programie;</p> <p>tworzy prosty projekt (częściowo z pomocą nauczyciela), w którym dodaje więcej żółwi, zmienia ich postać, pisze dla wszystkich żółwi te same polecenia</p>	<p>podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera;</p> <p>zapisuje polecenia w postaci procedury bez parametrów (np. rysującej kwadrat, prostokąt);</p> <p>potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;</p> <p>potrafi zastosować zdefiniowaną procedurę do tworzenia kompozycji z figur geometrycznych;</p> <p>tworzy projekt według opisu w podręczniku: zmienia tło, dodaje więcej żółwi, zmienia ich postać i właściwości, pisze dla nich te same lub różne polecenia;</p> <p>otwiera projekt zapisany</p>	<p>potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu i odszukać opcje menu programu potrzebne do rozwiązania zadania;</p> <p>samodzielnie tworzy trudniejsze projekty;</p> <p>tworzy gry, dodając kolejne poziomy i określając samodzielnie warunki przejścia na kolejny poziom;</p> <p>tworzy złożone projekty w języku Logo, zawierające elementy animowane (np. utworzone postacie animowane), dodaje przyciski akcji;</p> <p>tworzy rozbudowane projekty według własnego pomysłu;</p> <p>stosuje dodatkowe</p>

			w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranym folderze	połączenia, których opis znajduje w Pomocy ; rozwiązuje zadania z konkursów informatycznych i bierze w nich udział
--	--	--	--	---

Kontrakt między uczniem a nauczycielem dotyczący oceniania.

1. Każdy uczeń jest oceniany indywidualnie za zaangażowanie i stosunek do przedmiotu.
2. Ocenie podlegają wszystkie wymienione w punkcie obszary aktywności ucznia.
3. Każdy uczeń powinien otrzymać w ciągu semestru minimum cztery oceny. W uzasadnionych przypadkach np. długotrwała usprawiedliwiona nieobecność, nauczyciel ma prawo odstąpić od tego wymogu i poinformować o tym uczniów.
4. Nauczyciel ma prawo dokonać sprawdzianu pisemnego, informując wcześniej uczniów o zakresie materiału objętego sprawdzianem.
5. W przypadku, gdy sprawdzian obejmuje trzy ostatnie lekcje nauczyciel nie ma obowiązku informowania uczniów o zaplanowanym sprawdzianie.
6. Nauczyciel ma prawo dokonać sprawdzianu kompleksowego znajomości materiału zrealizowanego w czasie całego semestru, informując uczniów o terminie i zakresie materiału z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
7. Sprawdzian może być przeprowadzony w formie zadań praktycznych (do wykonania na komputerze).
8. Uczniowie nieobecni na sprawdzianach mają obowiązek napisania tego sprawdzianu w terminie uzgodnionym z nauczycielem.
9. Każdy uczeń ma prawo do zgłoszenia nieprzygotowania raz w ciągu jednego okresu.
10. Każdy uczeń ma prawo do zgłoszenia braku zeszytu przedmiotowego raz w ciągu okresu.
11. Każdy uczeń ma prawo do poprawienia oceny na własną prośbę zgłoszoną nauczycielowi. Uczeń zgłasza taką chęć nie później niż na następnej lekcji od momentu wystawienia oceny, którą chce poprawić.
12. Za brak pracy domowej uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną. W takim przypadku uczeń nie ma prawa do jej poprawy.
13. Uczeń aktywny podczas lekcji otrzymuje „+”, trzy plusy to ocena bardzo dobra.
14. Uczniowie mają prawo do dodatkowej oceny za wykonanie pracy nadobowiązkowej.
16. Ocenione sprawdziany, kartkówki uczeń otrzymuje do wglądu podczas lekcji, na której zostały wystawione oceny z pracy kontrolnej, rodzic podczas wywiadówek, w czasie dni otwartych szkoły lub na własną prośbę w innym terminie. Nauczyciel przechowuje sprawdziany, (pliki zadań praktycznych) do końca zajęć edukacyjnych w danym semestrze.

