

Wymagania edukacyjne podstawowe – zajęcia komputerowe klasa VI

Z zakresu **animacje komputerowe i programowanie** uczeń:

- ✓ posługuje się programem Baltie w trybie **Budowanie**, tworząc sceny według poleceń podanych w ćwiczeniu;
- ✓ umieszcza przedmioty z **Banków przedmiotów** na scenie;
- ✓ usuwa przedmioty ze sceny, zastępuje i kopiuje przedmioty;
- ✓ tworzy sceny symetryczne;
- ✓ korzysta z **Pomocy** do programu;
- ✓ posługuje się programem Baltie w trybie **Czarowanie**;
- ✓ steruje obiektem (czarodziejem Baltie) na ekranie: w przód, w lewo, w prawo;
- ✓ wyczarowuje przedmioty z pomocą czarodzieja;
- ✓ pisze proste programy w Baltiem, używając podstawowych poleceń, według opisu w podręczniku;
- ✓ steruje czarodziejem: w przód, w lewo, w prawo;
- ✓ pisze proste programy, w których stosuje wielokrotne powtarzanie tych samych czynności;
- ✓ korzystając z pomocy nauczyciela i opisu w podręczniku, ustala operacje, które powinny być ujęte w blok, oraz liczbę powtórzeń;
- ✓ tworzy proste programy w środowisku Baltie, stosując poznane polecenia;
- ✓ zna właściwości Baltiego (**Widzialność, Czarowanie z chmurką, Szybkość**);
- ✓ potrafi przygotować prostą animację w programie Baltie, stosując wybrane właściwości Baltiego według opisu w podręczniku;
- ✓ określa współrzędne pola (kolumnę, wiersz);
- ✓ zmienia pozycję Baltiego, ustalając odpowiednie współrzędne (z pomocą nauczyciela);
- ✓ tworzy program, korzystając z opisu w podręczniku;
- ✓ definiuje przedmiot animowany, stosuje definiowanie przedmiotu do tworzenia sceny;
- ✓ zmienia położenie animowanego przedmiotu;
- ✓ łączy kilka animacji w jeden program;
- ✓ z pomocą nauczyciela definiuje kilka przedmiotów animowanych;
- ✓ określa kolejność odtwarzania animacji, stosuje równoczesną animację kilku przedmiotów;
- ✓ stosuje zmianę pozycji Baltiego i inne poznane możliwości do rozwiązywania ćwiczeń i zadań;
- ✓ zna kilka sztuczek ułatwiających programowanie w Baltiem, m.in.: możliwość wstawiania komentarzy lub zmiany wyglądu Baltiego;
- ✓ potrafi zastosować poznane sztuczki w zadaniach;
- ✓ potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;
- ✓ tworzy programy według własnego pomysłu.

Z zakresu **obliczenia komputerowe** uczeń:

- ✓ wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym;
- ✓ zna budowę arkusza kalkulacyjnego i określa pojęcia: *arkusz kalkulacyjny, komórka, adres komórki, zakres komórek*;
- ✓ wprowadza do komórek dane liczbowe i teksty;
- ✓ tworzy proste formuły, w których używa adresów komórek;
- ✓ stosuje funkcję arkusza kalkulacyjnego SUMA;
- ✓ tworzy formuły, w których używa adresy komórek i stosuje funkcję SUMA;
- ✓ kopiuje formuły, korzystając z poznanych metod kopiowania, np. **Schowka**;
- ✓ projektuje tabelę w arkuszu kalkulacyjnym, umieszczając dane w komórkach;
- ✓ potrafi utworzyć formułę potrzebną do rozwiązania prostego zadania;

- ✓ wie, jak automatycznie umieścić w kolumnie tabeli kolejne liczby naturalne, dni tygodnia, nazwy miesięcy czy formuły (wykorzystując metodę **przeciągnij i upuść**);
- ✓ korzysta z **Pomocy** do programu;
- ✓ tworzy prosty wykres dla jednej serii danych;
- ✓ umieszcza na wykresie tytuł, legendę, opis osi X i inne elementy;
- ✓ omawia przeznaczenie wykresu kolumnowego i kołowego;
- ✓ tworzy wykres dla jednej i dwóch serii danych;
- ✓ zmienia typ wykresu;
- ✓ wstawia i usuwa wiersze (kolumny);
- ✓ dodaje obramowania i cieniowania oraz formatuje dane;
- ✓ projektuje tabelę, umieszczając dane w komórkach tabeli, dodaje opisy danych, formatuje tabelę;
- ✓ tworzy formuły oparte na adresach i korzysta z funkcji SUMA;
- ✓ tworzy wykres, dostosowując jego typ do rodzaju danych.

Z zakresu **prezentacje komputerowe** uczniów:

- ✓ wymienia i omawia sposoby prezentowania informacji i podaje przykłady urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji;
- ✓ wymienia etapy i zasady przygotowywania prezentacji multimedialnej;
- ✓ wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów;
- ✓ umieszcza na slajdach tekst i grafikę oraz zmienia tło slajdu;
- ✓ dba o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie;
- ✓ dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki;
- ✓ prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie;
- ✓ potrafi uzyskać efekt przezroczystości tła na slajdzie;
- ✓ uruchamia pokaz slajdów;
- ✓ wykonuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę;
- ✓ wyjaśnia, czym jest animacja komputerowa;
- ✓ dodaje wybrane animacje do elementów slajdów;
- ✓ korzysta z opcji **Odtwórz**, w celu sprawdzenia efektu animacji;
- ✓ potrafi ustalić sposób rozpoczęcia animacji, szybkość przebiegu animacji, kierunek pojawiania się elementu i zmienić kolejność animacji na slajdzie;
- ✓ zmienia wstawioną wcześniej animację na inną;
- ✓ modyfikuje animacje;
- ✓ usuwa wstawione animacje;
- ✓ dodaje przejścia slajdów;
- ✓ zapisuje prezentację jako **Pokaz programu PowerPoint**;
- ✓ zna kilka sztuczek ułatwiających tworzenie prezentacji komputerowych, m.in. wie, jak dodawać podobne slajdy, zmieniać kolejność wyświetlania slajdów, umieszczać hiperłącza;
- ✓ tworzy prezentację multimedialną na podany temat.

Wymagania edukacyjne rozszerzające – zajęcia komputerowe klasa VI

Z zakresu **animacje komputerowe i programowanie** uczniów:

- ✓ buduje sceny według własnego pomysłu;
- ✓ samodzielnie odnajduje dodatkowe możliwości programu Baltie, korzystając z **Pomocy**;
- ✓ potrafi podać różnicę między trybami **Budowanie** i **Czarowanie**;
- ✓ samodzielnie odnajduje dodatkowe możliwości programu Baltie, korzystając z **Pomocy**;

- ✓ wyjaśnia, na czym polega tworzenie programu w Baltiem;
- ✓ wskazuje różnicę pomiędzy trybami **Czarowanie** i **Programowanie**;
- ✓ tworzy programy w Baltiem na zadany temat;
- ✓ potrafi samodzielnie modyfikować program, stosując powtarzanie poleceń;
- ✓ właściwie określa liczbę powtórzeń operacji ujętych w nawiasach;
- ✓ samodzielnie tworzy programy w środowisku Baltie, stosując wielokrotne powtarzanie tych samych czynności;
- ✓ stosuje dodatkowe polecenia, których opis znajduje w **Pomocy**;
- ✓ rozwiązuje zadania konkursowe;
- ✓ bierze udział w konkursach;
- ✓ potrafi zastosować wybrane właściwości Baltiego w zadaniach;
- ✓ tworzy proste animacje według własnego pomysłu;
- ✓ potrafi samodzielnie ustalić współrzędne pola, aby zmienić pozycję Baltiego;
- ✓ samodzielnie rozwiązuje zadania, korzystając z poznanych możliwości programu Baltie;
- ✓ samodzielnie przygotowuje złożoną animację, korzystając z opisów w podręczniku i z **Pomocy**;
- ✓ samodzielnie definiuje kilka przedmiotów animowanych i określa kolejność odtwarzania animacji;
- ✓ potrafi samodzielnie przejrzeć kod programu oraz sprawdzić znaczenie wybranych poleceń, korzystając z **Pomocy**;
- ✓ modyfikuje program według własnego pomysłu;
- ✓ analizuje gotowy program i dodaje komentarze, które wyjaśniają działanie poszczególnych instrukcji;
- ✓ zapoznaje się z możliwością stosowania procedur (pomocnika) w programie Baltie;
- ✓ stosuje procedurę w zadaniach;
- ✓ przygotowuje własny zestaw przedmiotów;
- ✓ potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu;
- ✓ bierze udział w konkursach informatycznych.

Z zakresu **obliczenia komputerowe** uczeń:

- ✓ sprawnie korzysta z programu Kalkulator;
- ✓ samodzielnie tworzy formuły oparte na adresach komórek;
- ✓ stosuje różne funkcje dostępne pod przyciskiem **Autosumowanie** (m.in. MAX, ŚREDNIA) i analizuje formuły tych funkcji;
- ✓ samodzielnie tworzy formuły oparte na adresach komórek;
- ✓ stosuje funkcje dostępne pod przyciskiem **Autosumowanie**;
- ✓ samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli i formatuje ich zawartość;
- ✓ formatuje elementy wykresu;
- ✓ korzystając z **Pomocy**, odszukuje potrzebne opcje programu;
- ✓ potrafi odpowiednio dostosować typ wykresu do danych, jakie ma przedstawiać;
- ✓ samodzielnie modyfikuje poszczególne elementy wykresu;
- ✓ samodzielnie projektuje dane do tworzenia wykresu i tworzy wykres, odpowiednio dobierając typ wykresu do danych;

Z zakresu **prezentacje komputerowe** uczeń:

- ✓ omawia budowę okna programu do przygotowywania prezentacji multimedialnych;
- ✓ potrafi samodzielnie zaprojektować i przygotować prezentację multimedialną na wybrany temat, cechującą się ciekawym ujęciem zagadnienia;

- ✓ rozróżnia sposoby zapisywania prezentacji i rozpoznaje pliki prezentacji po rozszerzeniach;
- ✓ odpowiednio dobiera układ slajdów;
- ✓ potrafi zmienić kolejność slajdów;
- ✓ projektuje i przygotowuje multimedialną prezentację na wybrany temat, cechującą się ciekawym ujęciem zagadnienia;
- ✓ samodzielnie planuje i tworzy prezentację, wstawiając teksty, obrazy, animacje;
- ✓ rozróżnia rodzaje efektów animacji i potrafi odpowiednio dobrać rodzaje efektów animacji do elementów umieszczonych na slajdach;
- ✓ samodzielnie dobiera parametry animacji, w celu uatrakcyjnienia prezentacji;
- ✓ prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie;
- ✓ przygotowuje i uruchamia pokaz slajdów;
- ✓ potrafi zastosować poznane sztuczki w różnych zadaniach;
- ✓ tworzy prezentacje multimedialne o różnorodnej tematyce, stosując poznane metody; samodzielnie gromadzi materiały niezbędne do ich utworzenia.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE klasy IV-VI MIGRA

Wymagania na poszczególne oceny szkolne

1. Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, tekstów, 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.

Grafika komputerowa				
dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego; pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze graficznym, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Olówek, Pędzel, Aerograf, Krzywa, Linia, Gumka)	wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki; tworzy rysunek w prostym edytorze graficznym, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Olówek, Pędzel, Aerograf, Krzywa, Linia, Gumka); tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, wielokątów, elips, okręgów); pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku; wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku	tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, wielokątów, elips, okręgów); wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory niestandardowe; wprowadza napisy w obszarze rysunku; ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku	przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochylenie i rozciąganie obrazu; samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego rysunku; wykorzystuje możliwość rysowania w powiększeniu, aby rysować bardziej precyzyjnie i poprawiać rysunki	omawia powstawanie obrazu komputerowego i przeznaczenie karty graficznej; samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności; przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne
Teksty komputerowe				
dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący

<p>pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne; wyjaśnia pojęcia: <i>wiersz tekstu, kursor tekstowy</i>; zaznacza fragment tekstu; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace</p>	<p>wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu; porusza się po tekście za pomocą kursora myszy; wyjaśnia pojęcia: <i>strona dokumentu tekstowego, margines</i>; usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace i Delete; wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu rysunki ClipArt i obiekty WordArt; pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie, parametry czcionki</i>; prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych; porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; zna pojęcie: <i>justowanie</i>; justuje akapity; dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczenie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; wymienia rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu; pod kierunkiem nauczyciela formatuje tabelę; pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu fragment obrazu zapisanego w pliku oraz Autokształty (Kształty)</p>	<p>samodzielnie dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczenie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczenie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; samodzielnie formatuje tabelę; samodzielnie wstawia do tekstu fragment obrazu zapisanego w pliku oraz Autokształty (Kształty), rysunki ClipArt, obiekty WordArt</p>	<p>samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczenie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu; omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu; omawia zasady i znaczenie poprawnego formatowania tekstu; w zadaniach projektowych wykazuje umiejętność prawidłowego łączenia grafiki i tekstu</p>
--	---	---	---	--

Obliczenia za pomocą komputera

dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
<p>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 obliczenia na</p>	<p>wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym; zna budowę tabeli arkusza kalkulacyjnego, określa pojęcia: <i>wiersz, kolumna, komórka, zakres komórek, adres komórki, formuła</i>; rozumie, czym jest zakres komórek; wypełnia danymi tabelę</p>	<p>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;</p>	<p>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</p>	<p>samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli i formatowanie ich zawartości; samodzielnie stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie; analizuje formuły tych</p>

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

Prezentacje multimedialne

dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów	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; pod kierunkiem nauczyciela uruchamia pokaz slajdów	wymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; wykonuje i zapisuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę; dodaje animacje do elementów slajdu; samodzielnie uruchamia pokaz slajdów	omawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; omawia urządzenia do przedstawiania prezentacji multimedialnych; dba o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie; dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki; prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie; ustala parametry animacji; dodaje przejścia slajdów	omawia program do wykonywania prezentacji multimedialnych; rozróżnia 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

2. 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.

Animacje komputerowe				
dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego, tworząc prostą animację	projektuje proste animacje; korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia animacji	wyjaśnia pojęcia: <i>animacja</i> , <i>obraz animowany</i> ; samodzielnie tworzy animacje na zadany temat	projektuje i tworzy animacje, w tym animacje złożone; samodzielnie zapisuje i odtwarza animacje; modyfikuje i ponownie uruchamia	potrafi samodzielnie odszukać opcje menu programu, potrzebne do rozwiązania zadania; tworzy złożone projekty, zawierające elementy animowane; bierze udział w konkursach informatycznych
Programy komputerowe				
dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo);	podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera; korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; tworzy prosty program składający się z kilku poleceń	tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych; stosuje odpowiednie polecenie do wielokrotnego powtarzania wybranych czynności; tworzy proste procedury	pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania; stosuje podstawowe polecenia danego języka; stosuje wielokrotne powtarzanie tych samych czynności i procedury; potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania	potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu; samodzielnie tworzy trudniejsze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania; potrafi wykorzystać utworzone procedury do tworzenia innych procedur; bierze udział w konkursach informatycznych

3. 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. nie korzysta z gier zawierających elementy przemocy i okrucieństwa oraz nie nakłania kolegów do korzystania z takich gier.

Komputer i praca w sieci komputerowej				
2	3	4	5	6
dba o porządek na stanowisku komputerowym	wymienia podstawowe zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich	wymienia zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich	omawia zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich	omawia szczegółowo zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich
posługuje się myszą i klawiaturą; określa typ komputera (komputerów) w pracowni komputerowej (np. IBM, Macintosh); z pomocą nauczyciela poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej i kończy pracę z komputerem	rozdziela elementy zestawu komputerowego; podaje ich przeznaczenie; potrafi samodzielnie i poprawnie zalogować się do szkolnej sieci komputerowej i wylogować się	omawia ogólne przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; wymienia elementy zestawu komputerowego i nośniki pamięci masowej; wie, na czym polega uruchomienie komputera i programu komputerowego	omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; wie, czym jest pamięć operacyjna; wie, czym jest system operacyjny; zna jednostki pamięci; omawia procesy zachodzące podczas uruchamiania programu komputerowego; wymienia cechy środowiska graficznego; wie, czym jest system operacyjny	omawia wewnętrzną budowę komputera – rodzaje pamięci; omawia nośniki pamięci masowej ze względu na ich pojemność i przeznaczenie; omawia procesy zachodzące w komputerze podczas jego uruchamiania; wymienia funkcje systemu operacyjnego; omawia cechy środowiska graficznego; omawia funkcje systemu operacyjnego
Program komputerowy				
2	3	4	5	6
uruchamia programy korzystając z ikon na pulpicie; potrafi poprawnie zakończyć pracę programu; rozdziela elementy okna programu; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu; jest świadom istnienia wirusów komputerowych	uruchamia programy z wykazu programów w menu Start ; nazywa elementy okna programu; wykonuje niektóre operacje na oknie programu; według wskazówek nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu; potrafi omówić ogólne niebezpieczeństwa związane z	omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego; wykonuje operacje na oknie programu; pod kierunkiem nauczyciela pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; samodzielnie wykonuje operacje w oknie programu; wymienia sposoby ochrony	wie, że nie wolno bezprawnie kopiować programów i kupować ich nielegalnych kopii; wybraną metodą samodzielnie kopiuje pliki na zewnętrzny nośnik danych; samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; sprawnie korzysta z menu	instaluje programy i zna zasady odinstalowywania ich; zna podstawowe rodzaje licencji komputerowych i zasady korzystania z nich; wskazaną metodą samodzielnie kopiuje pliki na zewnętrzne nośniki danych; stosuje skróty klawiaturowe; potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów;

	zarażeniem wirusem komputerowym	przed wirusami komputerowymi; stosuje niektóre z nich	kontekstowego; zna podstawowe skróty klawiaturowe; wie, czym są wirusy komputerowe; potrafi ogólnie omówić ich działanie	stosuje sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi, np. używa programu antywirusowego dla dysku twardego i innych nośników danych
Zastosowania komputera i programów komputerowych				
2	3	4	5	6
wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera	podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu	wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia	wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia 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	omawia historię komputerów; wyszukuje w różnych źródłach, w tym w Internecie, informacje na temat najnowszych zastosowań komputerów; omawia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych
Dokument komputerowy				
2	3	4	5	6
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 zakłada nowy folder; potrafi przygotować dokument komputerowy do druku	samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; przegląda 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
Pliki i foldery				
2	3	4	5	6

<p>z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je</p>	<p>wie, do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki; potrafi odpowiednio nazwać plik; samodzielnie odszukuje określone pliki; z pomocą nauczyciela kopiuje pliki na wskazany nośnik pamięci</p>	<p>potrafi usuwać wskazane pliki; rozumie, czym jest struktura folderów; rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; potrafi tworzyć własne foldery; z pomocą nauczyciela kopiuje pliki na inny nośnik pamięci; potrafi skompresować i zdekompresować folder i plik</p>	<p>tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu; rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach; otwiera pliki z okna Mój komputer; potrafi samodzielnie przenieść lub skopiować plik do innego folderu na dysku twardym i na inny nośnik; odszukuje pliki w strukturze folderów; potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; potrafi kopiować, przenosić i usuwać foldery</p>	<p>swobodnie porusza się po strukturze folderów; zna różnicę między kopiowaniem a przenoszeniem folderu; rozróżnia pliki innych programów po ich rozszerzeniach (np. pokaz slajdów, pliki arkusza kalkulacyjnego, pliki utworzone w edytorze postaci); tworzy skróty do plików i folderów; porządkuje ikony na pulpicie; wyjaśnia, na czym polega kompresowanie plików</p>
---	--	---	---	--

Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi

2	3	4	5	6
do obsługi programów posługuje się głównie myszą (klika wymienione przez nauczyciela elementy: przyciski, ikony, opcje menu)	do obsługi programów posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem, korzystając z pomocy nauczyciela; pod kierunkiem nauczyciela korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, danych w komórkach arkusza kalkulacyjnego	samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem; korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, danych w komórkach arkusza kalkulacyjnego; na polecenie nauczyciela stosuje metodę przeciągnij i upuść	samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych; samodzielnie korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, danych w komórkach arkusza kalkulacyjnego; samodzielnie stosuje metodę przeciągnij i upuść	omawia zasadę działania Schowka ; potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych

4. 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	wyjaśnia, czym jest adres internetowy; wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą,	wyjaśnia, czym jest hiperłącze; omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła	stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych; korzysta z portali internetowych

	internetowej	propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty)	w encyklopediach multimedialnych i słownikach	
Poczta elektroniczna				
2	3	4	5	6
podaje przykłady różnych sposobów komunikacji; potrafi uruchomić program pocztowy i odebrać pocztę	omawia podobieństwa i różnice między pocztą tradycyjną i elektroniczną; wymienia zasady netykiety; pisze i wysyła listy elektroniczne do jednego adresata; odbiera pocztę	wymienia poszczególne elementy okna programu pocztowego; wymienia podstawowe zasady pisania listów elektronicznych; wymienia i omawia zasady netykiety; pisze i wysyła listy elektroniczne do wielu adresatów; odbiera pocztę; prawidłowo dołącza załączniki do listów; zna i stosuje zasadę nieotwierania załączników do listów elektronicznych pochodzących od nieznanymi nadawców	omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna programu pocztowego; stosuje zasady redagowania listów elektronicznych; przestrzega zasad netykiety; odpowiada na listy; korzysta z książki adresowej; wymienia i omawia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną; wymienia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną	zna różnicę między formatem tekstowym a HTML; tworzy listy w HTML; konfiguruje program pocztowy; zakłada konto pocztowe