

PLAN WYNIKOWY

(WYMAGANIA EDUKACYJNE)

INFORMATYKA, klasa IV

Nauczenie elementarnych podstaw posługiwania się komputerem nie jest już głównym celem edukacyjnym i zarazem zadaniem dla nauczyciela prowadzącego zajęcia z informatyki – obecnie bardzo ważne jest kształcenie umiejętności rozwiązywania sytuacji problemowych z różnych dziedzin.

Uczniowie posługują się komputerem, rozwijając również umiejętności wyrażania swoich myśli i ich prezentacji, które wykonują indywidualnie lub zespołowo. W sieci poszukują informacji przydatnych w rozwiązywaniu stawianych zadań i problemów. Doceniają rolę współpracy w poszerzaniu swojej wiedzy i rozwoju umiejętności. Postępują odpowiedzialnie i etycznie w środowisku komputerowo-sieciowym¹.

Wyznaczone przez nauczyciela cele szczegółowe zajęć powinny uwzględniać możliwości uczniów, aktualny poziom ich wiedzy i umiejętności oraz ich zainteresowania.

Na zajęciach nauczyciel powinien brać pod uwagę nie tylko wiadomości i umiejętności ucznia, ale także jego wkład pracy, zaangażowanie, przestrzeganie podstawowych przepisów BHP, respektowanie prawa do prywatności danych i informacji oraz prawa do własności intelektualnej².

Na pierwszych zajęciach należy omówić zasady oceniania oraz określić działania, które będą brane pod uwagę, np. ćwiczenia i sprawdziany praktyczne, testy, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, praca domowa, aktywność podczas zajęć, wkład pracy i zaangażowanie, podejmowanie dodatkowych działań związanych z przedmiotem.

Jeśli uczeń jest nieobecny na sprawdzianie z danego działu programowego, ma obowiązek zaliczenia go w terminie uzgodnionym z nauczycielem.

Obowiązująca skala ocen:

celujący	6
bardzo dobry	5
dobry	4
dostateczny	3
dopuszczający	2
niedostateczny	1

¹ Według nowej podstawy programowej.

² Tamże.

Szczegółowe kryteria oceniania dla poszczególnych działów programowych oraz jednostek lekcyjnych

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	niedostateczną
Dział 1. Posługiwanie się komputerem i urządzeniami cyfrowym							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
1.1. Czy komputery są potrzebne? Co nieco o używaniu komputerów na co dzień.	Temat 1. Czy komputery są potrzebne? Co nieco o używaniu komputerów na co dzień.	<ul style="list-style-type: none">charakteryzuje działania i dziedziny, do których wykorzystuje się komputery,wymienia i wypowiada się na temat urządzeń cyfrowych, m.in. tabletu, smartfona,rozumie i wyjaśnia, dlaczego do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu, oraz je charakteryzuje,wymienia i wyjaśnia korzyści, które	<ul style="list-style-type: none">wyjaśnia, w jakich dziedzinach i do jakich prac wykorzystuje się komputery,wymienia urządzenia cyfrowe: tablet, smartfon,rozumie i wyjaśnia, jakie programy o określonym przeznaczeniu są niezbędne do właściwego działania komputera,wymienia korzyści, które wynikają z powszechnego stosowania komputerów,	<ul style="list-style-type: none">wie i wyjaśnia, do czego służy komputer,wymienia urządzenia cyfrowe, np. tablet, smartfon,rozumie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu,wie, jakie korzyści wynikają z powszechnego stosowania komputerów,wymienia zawody i podaje kilka przykładów z życia	<ul style="list-style-type: none">wie, do czego służy komputer,wie, do czego służą urządzenia cyfrowe, np. tablet, smartfon,wie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu,rozumie, że powszechne stosowanie komputerów przynosi korzyści,wymienia kilka zawodów, w których wykorzystywane	<ul style="list-style-type: none">wymienia kilka czynności, które można wykonać z wykorzystaniem komputera,wie, co oznaczają pojęcia: <i>tablet</i>, <i>smartfon</i>,wie, że na komputerze są zainstalowane programy o określonym przeznaczeniu,wie, że powszechne stosowanie komputerów przynosi korzyści,wymienia przykłady z życia codziennego, w których	<ul style="list-style-type: none">nie wie, do czego służy komputer,nie zna innych urządzeń cyfrowych, m.in. tabletu, smartfona,nie rozumie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu,nie wie, jakie korzyści wynikają z powszechnego stosowania komputerów,nie zna zawodów i nie potrafi podać przykładów z życia

		<p>wynikają z powszechnego stosowania komputerów,</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia zawody i podaje wiele przykładów z życia codziennego, w których wykorzystywane są kompetencje informatyczne, określa w czasie, kiedy powstały pierwsze komputery, i wypowiada się na temat, jakie było ich pierwotne przeznaczenie; 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia zawody i podaje przykłady z życia codziennego, w których stosowane są komputery, określa w czasie, kiedy powstały pierwsze komputery i jakie było ich pierwotne przeznaczenie; 	<p>codziennego, w których niezbędne są komputery,</p> <ul style="list-style-type: none"> określa w czasie, kiedy powstały pierwsze komputery; 	<p>są umiejętności informatyczne,</p> <ul style="list-style-type: none"> wie, kiedy powstały pierwsze komputery; 	<p>wykorzystywane są komputery,</p> <ul style="list-style-type: none"> niedokładnie określa, kiedy powstały komputery; 	<p>codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne,</p> <ul style="list-style-type: none"> nie wie, kiedy powstały komputery;
1.2. Jak bezpiecznie pracować z komputerem	Temat 2. Jak bezpiecznie pracować z komputerem?	<ul style="list-style-type: none"> charakteryzuje, jak i dlaczego stanowisko komputerowe powinno być zorganizowane zgodnie z określonymi wymogami, uzasadnia, na czym polega higiena pracy z komputerem, 	<ul style="list-style-type: none"> charakteryzuje, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, wypowiada się na temat higieny pracy z komputerem, wie, na czym ona polega, podaje kilka przykładów ćwiczeń relaksacyjnych, 	<ul style="list-style-type: none"> wypowiada się na temat, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, rozumie, na czym polega higiena pracy z komputerem, podaje chociaż jeden przykład ćwiczenia relaksacyjnego, 	<ul style="list-style-type: none"> wie, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, wie, że należy zachowywać bezpieczeństwo podczas pracy z komputerem, rozumie pojęcie: <i>ćwiczenia relaksacyjne</i>, 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia kilka elementów dobrze zorganizowanego stanowiska komputerowego, podaje przynajmniej jeden przykład zachowania bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem, nie zawsze stosuje przerwy podczas 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, nie rozumie i nie wypowiada się na temat higieny pracy z komputerem, nie rozumie konieczności robienia przerw podczas pracy

		<ul style="list-style-type: none"> • podaje wiele przykładów ćwiczeń relaksacyjnych, • zna i stosuje wszystkie zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej oraz wyjaśnia, dlaczego jest to niezbędne, • wyjaśnia i uzasadnia dlaczego długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • wyjaśnia, na czym polega uzależnienie od komputera oraz podaje przykłady zachowań osoby uzależnionej od komputera i internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> • zna wszystkie zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej i je stosuje, • wyjaśnia, dlaczego długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • wyjaśnia, na czym polega uzależnienie od komputera; 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje wszystkie zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej, • rozumie, że długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • podaje przykłady zachowań osoby uzależnionej od komputera i internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej, • wie, że długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • wie, że długie przesiadywanie przed komputerem może prowadzić do uzależnienia; 	<p>pracy z komputerem,</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje wybrane zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej, • wie, że długotrwała praca z komputerem nie jest zdrowia, • wie, co to jest uzależnienie od komputera; 	<p>z komputerem i nie wie, co to są ćwiczenia relaksacyjne,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie zna zasad obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej i ich nie stosuje, • nie rozumie, że długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • nie wie, na czym polega uzależnienie od komputera;
1.3. O prawie autorskim w praktyce	Temat 3. O prawie autorskim w praktyce.	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, kogo można nazwać autorem oraz podaje przykłady, • rozumie, wyjaśnia i uzasadnia konieczność przestrzegania prawa autorskiego, 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, kogo można nazwać autorem, • uzasadnia konieczność przestrzegania prawa autorskiego, • wyjaśnia zasady licencji: <i>Public</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • podaje kilka przykładów, kogo można nazwać autorem, • wypowiada się na temat konieczności przestrzegania prawa autorskiego, 	<ul style="list-style-type: none"> • podaje chociaż jeden przykład, kogo można nazwać autorem, • wie, że należy przestrzegać prawa autorskiego, • zna i wyjaśnia, na czym polega 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, kogo można nazwać autorem, • wie, co to oznacza, że ktoś przestrzega prawa autorskiego, • wie, że istnieją licencje na oprogramowanie, 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, kogo można nazwać autorem, • nie rozumie konieczności i potrzeby przestrzegania prawa autorskiego,

		<ul style="list-style-type: none"> zna i wyjaśnia pojęcia: <i>licencja (Public domain, Freeware, Shareware, GNU Powszechna Licencja Publiczna), certyfikat autentyczności</i>, wymienia wiele przykładów poszanowania prawa autorskiego; 	<i>domain, Freeware, Shareware, GNU Powszechna Licencja Publiczna,</i> <ul style="list-style-type: none"> wymienia przykłady poszanowania prawa autorskiego; 	<ul style="list-style-type: none"> zna i wyjaśnia kilka licencji, podaje kilka przykładów poszanowania prawa autorskiego; 	przynajmniej jedna licencja, <ul style="list-style-type: none"> podaje chociaż jeden przykład poszanowania prawa autorskiego; 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela podaje przykłady poszanowania prawa autorskiego; 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, co oznacza pojęcie licencji i nie wymienia żadnej, nie zna i nie wypowiada się na temat przykładów poszanowania prawa autorskiego;
1.4. Co kryje wnętrze komputera. Jakie urządzenia można podłączyć do komputera?	Temat 4. Co kryje wnętrze komputera? Jakie urządzenia można podłączyć do komputera?	<ul style="list-style-type: none"> wypowiada się na temat, co kryje wnętrze komputera, i nazywa poszczególne jego części, wymienia i charakteryzuje urządzenia, które można podłączać do komputera, wyjaśnia i uzasadnia, w jakim celu podłącza się inne elementy (mysz, klawiaturę, monitor) oraz inne urządzenia (kamera, aparat cyfrowy, skaner); 	<ul style="list-style-type: none"> wypowiada się na temat, co kryje wnętrze komputera, wypowiada się na temat urządzeń, które można podłączać do komputera, wypowiada się na temat, w jakim celu podłącza się inne elementy (mysz, klawiaturę, monitor) oraz inne urządzenia (kamera cyfrowa, aparat cyfrowy, skaner); 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia kilka najważniejszych elementów wnętrza komputera, wymienia nazwy kilku urządzeń, które można podłączać do komputera, rozumie, w jakim celu podłącza się inne elementy (mysz, klawiaturę, monitor) oraz inne urządzenia (kamera cyfrowa, aparat cyfrowy, skaner); 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia przynajmniej jeden ważny element wnętrza komputera, wymienia nazwę przynajmniej jednego urządzenia, które można podłączać do komputera, rozumie, w jakim celu podłącza się mysz, klawiaturę, monitor; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, że we wnętrzu komputera znajdują się elementy, które są niezbędne do właściwego działania komputera, wie, że są urządzenia, które można podłączać do komputera, wie, w jakim celu podłącza się mysz i klawiaturę; 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, co kryje wnętrze komputera, i nie umie nazwać nawet jednego elementu wewnętrznego, nie potrafi podać nazwy żadnego urządzenia, które można podłączać do komputera, nie wie, w jakim celu podłącza się inne elementy, m.in. mysz i klawiaturę.

		cyfrowa, aparat cyfrowy, skaner);					
1.5. Środowisko pracy użytkownika komputera	Temat 5. Środowisko pracy użytkownika komputera.	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia i uzasadnia, co jest niezbędne do pracy z komputerem, • wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, • potrafi tworzyć skróty i zmieniać tło pulpitu oraz wyjaśnia innym, jakie czynności w tym celu należy wykonać, • wypowiada się i podaje wiele przykładów na temat możliwości, jakie daje system operacyjny; 	<ul style="list-style-type: none"> • wypowiada się na temat, co jest niezbędne do pracy z komputerem, • wypowiada się na temat pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, • potrafi tworzyć skróty, zmieniać tło pulpitu, • wypowiada się na temat możliwości, jakie daje system operacyjny; 	<ul style="list-style-type: none"> • podaje kilka przykładów, co jest niezbędne do pracy z komputerem, • rozumie znaczenie pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, • potrafi tworzyć skróty i z pomocą nauczyciela zmieniać tło pulpitu, • wymienia najważniejsze możliwości, jakie daje system operacyjny; 	<ul style="list-style-type: none"> • podaje przynajmniej jeden przykład, co jest niezbędne do pracy z komputerem, • zna pojęcia: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, • z pomocą nauczyciela potrafi tworzyć skróty i zmieniać tło pulpitu, • podaje kilka możliwości, jakie daje system operacyjny; 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela podaje, co jest niezbędne do pracy z komputerem, • zna pojęcia: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, • z pomocą nauczyciela potrafi tworzyć skróty, • z pomocą nauczyciela podaje kilka możliwości, jakie daje system operacyjny; 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, co jest niezbędne do pracy z komputerem, • nie zna i nie rozumie znaczenia pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, • nie potrafi tworzyć skrótów i zmieniać tła pulpitu, • nie wypowiada się na temat możliwości, jakie daje system operacyjny;
1.6. Jak zachować porządek na dysku i zabezpieczyć komputer przed wirusami	Temat 6. Jak zachować porządek na dysku i zabezpieczyć komputer przed wirusami?	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia i podaje przykłady, na czym polega porządkowanie dysku, • tworzy foldery i podfoldery, nadaje nazwy wskazujące 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, na czym polega porządkowanie dysku, • tworzy foldery i podfoldery oraz zapisuje w nich pliki i je porządkuje, 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia czynności, które wykonuje się podczas porządkowania dysku, • tworzy foldery i podfoldery 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, dlaczego warto porządkować dysk, • tworzy foldery i zapisuje w nich pliki, 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, w jakim celu należy porządkować dysk, • z pomocą nauczyciela tworzy 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, w jakim celu należy porządkować dysk, • nie umie tworzyć folderów i zapisywać w nich plików,

		<p>na przechowywaną zawartość oraz zapisuje pliki we właściwych folderach,</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi wykonywać operacje kopiowania, wklejania i przenoszenia plików i folderów oraz objaśnia, jak wykonywać te czynności, • umie korzystać z kilku skrótów klawiaturowych i objaśnia innym, jak wykonywać te czynności, • wyjaśnia, co to są wirusy komputerowe, jakie szkodliwe działanie mają dla komputera oraz jak chronić przed nimi komputer, • wyjaśnia zagrożenia, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci (np. kradzież danych), 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi wykonywać operacje kopiowania, wklejania i przenoszenia plików i folderów, • umie korzystać z kilku skrótów klawiaturowych, • wyjaśnia, co to są wirusy komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer, • rozumie zagrożenia, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci (np. kradzież danych), • dostrzega konieczność stosowania <i>zapory ogniowej</i>, • potrafi tworzyć złożoną strukturę folderów; 	<p>oraz zapisuje w nich pliki,</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi wykonywać operacje kopiowania oraz wklejania plików i folderów, • zna kilka skrótów klawiaturowych, • wie, co to są wirusy komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer, • wie, że komputery pracujące w sieci narażone są na zagrożenia, • wie, że należy stosować <i>zaporę ogniową</i>, • potrafi tworzyć strukturę folderów; 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi wykonywać operacje kopiowania i wklejania, a z pomocą nauczyciela również przenoszenia plików i folderów, • umie korzystać z przynajmniej jednego skrótu klawiaturowego, • wie, co to są wirusy komputerowe, • z pomocą nauczyciela wymienia kilka zagrożeń, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci, • zna pojęcie: <i>zapora ogniowa</i>, • tworzy niezłożoną strukturę folderów; 	<p>foldery i zapisuje w nich pliki,</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela potrafi wykonywać operacje kopiowania i wklejania plików oraz folderów, • z pomocą nauczyciela korzysta z przynajmniej jednego skrótu klawiaturowego, • wie, że należy chronić komputer przed wirusami komputerowymi, • z pomocą nauczyciela wymienia przynajmniej jedno zagrożenie, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci, • z pomocą nauczyciela rozumie, dlaczego stosuje się <i>zaporę ogniową</i>, • z pomocą nauczyciela tworzy 	<ul style="list-style-type: none"> • nawet z pomocą nauczyciela nie potrafi wykonywać operacji kopiowania, wklejania i przenoszenia plików i folderów, • nie umie korzystać ze skrótów klawiaturowych, • nie wie, co to są wirusy komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer, • nie dostrzega i nie rozumie zagrożeń, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci, • nie rozumie potrzeby stosowania <i>zapory ogniowej</i>, • nie potrafi tworzyć struktury folderów;
--	--	---	---	--	---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, dlaczego należy stosować <i>zaporę ogniową</i>, • potrafi tworzyć złożoną strukturę folderów i objaśnia innym, jak ją wykonać; 				strukturę folderów;	
Podsumowanie działu 1.	Temat 7. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Posługiwanie się komputerem i urządzeniami cyfrowymi</i>						

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	niedostateczną
Dział 2. Rozrywka i praca na komputerze, czyli zastosowanie techniki cyfrowej							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
2.1. Czy są gry, które uczą? Do czego służą platformy edukacyjne	Temat 8. Czy są gry, które uczą? Do czego służą platformy edukacyjne?	<ul style="list-style-type: none">wypowiada się, jakie są rodzaje gier komputerowych i uzasadnia, jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą,rozumie, że wśród wartościowych gier	<ul style="list-style-type: none">wymienia rodzaje gier komputerowych i rozumie, jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą,wypowiada się, jakich gier należy unikać,	<ul style="list-style-type: none">wie, jakie są rodzaje gier komputerowych i jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą,rozumie, że wśród wartościowych gier można	<ul style="list-style-type: none">wie, jakie są rodzaje gier komputerowych,wie, że są gry, których należy unikać,rozumie pojęcie: <i>platformy edukacyjne</i>,	<ul style="list-style-type: none">z pomocą nauczyciela wymienia rodzaje gier komputerowych,z pomocą nauczyciela wypowiada się na temat, jakich gier należy unikać,	<ul style="list-style-type: none">nie wie, jakie są rodzaje gier komputerowych i jakie umiejętności można wyćwiczyć za ich pomocą,nie rozumie, że wśród wartościowych gier są takie,

		<p>można spotkać takie, których należy unikać oraz uzasadnia dlaczego,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służą platformy edukacyjne, podaje przykłady i wypowiada się na temat, co jest zamieszczane na platformach, • uzasadnia, podając wiele przykładów, jakie są korzyści płynące z korzystania z platform; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służą platformy edukacyjne i podaje przykłady, • wypowiada się na temat korzyści płynących z korzystania z platform; 	<p>spotkać takie, których należy unikać,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służą platformy edukacyjne, • wymienia przynajmniej kilka korzyści płynących z korzystania z platform; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, że korzystanie z platform przynosi korzyści; 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co to są platformy edukacyjne, • z pomocą nauczyciela dostrzega korzyści płynące z korzystania z platform; 	<p>których należy unikać,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie zna pojęcia: <i>platformy edukacyjne</i> i nie wie, do czego służą, • nie dostrzega korzyści płynących z korzystania z platform;
2.2. Odtwarzamy i nagrywamy muzykę, filmy i obrazy	Temat 9. Odtwarzanie i nagrywanie muzyki, filmów i obrazów.	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia wiele programów, które służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, • umie nagrywać pliki z użyciem programu Windows Media Player i wyjaśnia innym, jak wykonać tę czynność, • wymienia wiele przykładów urządzeń służących 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów i podaje kilka przykładów tego typu programów, • umie nagrywać pliki z użyciem programu Windows Media Player, • wymienia urządzenia służące do odtwarzania 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów i podaje przynajmniej po jednym przykładzie tego typu programów, • z pomocą innych nagrywa pliki z użyciem programu Windows Media Player, 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, • z pomocą nauczyciela nagrywa pliki z użyciem programu Windows Media Player, • wie, że są urządzenia służące do odtwarzania 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wskazuje programy, które służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, • ma trudności z nagrywaniem plików z użyciem programu Windows Media Player, • z pomocą nauczyciela 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, • nie podejmuje działań, aby nagrać pliki z użyciem programu Windows Media Player, • nie zna urządzeń służących do odtwarzania

		do odtwarzania plików muzycznych;	plików muzycznych;	<ul style="list-style-type: none"> wymienia przynajmniej jedno urządzenie służące do odtwarzania plików muzycznych; 	plików muzycznych;	rozpoznaje urządzenia służące do odtwarzania plików muzycznych;	plików muzycznych;
2.3. Na czym polega nagrywanie dźwięku	Temat 10. Na czym polega nagrywanie dźwięku?	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, co i dlaczego jest niezbędne do nagrywania dźwięku, wie, jak odnaleźć i jak uruchomić Rejestrator dźwięku oraz objaśnia innym te czynności, wie, do czego służy Rejestrator dźwięku oraz objaśnia innym jego obsługę, rozdziela, pokazuje i wyjaśnia innym porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego, wyjaśnia, do czego służy i prezentuje obsługę programu Audacity oraz pomaga innym podczas testowania programu; 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, wie, jak odnaleźć i umie uruchomić Rejestrator dźwięku, wie, jak odnaleźć i jak używać Rejestratora dźwięku, rozdziela i pokazuje porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego, wyjaśnia, do czego służy i prezentuje obsługę programu Audacity; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, umie uruchomić Rejestrator dźwięku, wie, jak używać Rejestrator adźwięku, rozdziela porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego, umie wyjaśnić, do czego służy program Audacity; 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela wymienia, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, z pomocą innych uruchamia Rejestrator dźwięku, wie, do czego służy Rejestrator dźwięku, wie, że są w komputerze porty do podłączenia innych urządzeń, m.in. mikrofonu zewnętrznego, z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy program Audacity; 	<ul style="list-style-type: none"> ma trudność z określeniem, nawet z pomocą nauczyciela, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, nawet z pomocą nauczyciela ma trudność z uruchomieniem Rejestratora dźwięku, z pomocą nauczyciela wypowiada się, do czego służy Rejestrator dźwięku, z pomocą nauczyciela wyjaśnia, że są w komputerze porty, do których podłącza się inne urządzenia, wie, do czego służy program Audacity; 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, nie umie uruchomić Rejestratora dźwięku, nie wie, do czego służy Rejestrator dźwięku, nawet z pomocą nauczyciela nie wyjaśnia, że są w komputerze porty, do których podłącza się inne urządzenia, nie zna i nie umie wyjaśnić, do czego służy program Audacity;

2.4. Czy internet to tylko rozrywka? Korzyści i zagrożenia	Temat 11. Czy Internet to tylko rozrywka – korzyści i zagrożenia.	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie i wyjaśnia pojęcie: <i>internet</i>, wie, do czego służy i omawia jego możliwości, • wymienia i wyjaśnia innym, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych oraz podaje przykłady przeglądarek internetowych, • omawia różne korzyści i podaje wiele przykładów, które wynikają z dostępu do internetu, • omawia na konkretnych przykładach, jak zachować bezpieczeństwo w internecie, • zna strony WWW i podaje adresy takich stron, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich niebezpieczeństwa i omawia treści tam zawarte; 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, co to jest i do czego służy internet, • wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych i podaje przykład przeglądarki internetowej, • podaje przykłady korzyści wynikających z dostępu do internetu, • omawia, jak zachować bezpieczeństwo w internecie, • podaje adresy stron internetowych, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, co to jest i do czego służy internet, • wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych, • wymienia kilka korzyści, które wynikają z dostępu do internetu, • wie, jak zachować bezpieczeństwo w internecie, • przegląda strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia i potrafi omówić ich zawartość; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, co to jest internet, • z pomocą nauczyciela wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych, • z pomocą nauczyciela wymienia kilka korzyści wynikających z dostępu do internetu, • rozumie, że należy zachować bezpieczeństwo w internecie, • przegląda strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak korzystać z internetu, • ma trudność ze zrozumieniem, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych, • z pomocą nauczyciela wymienia przynajmniej jedną korzyść wynikającą z dostępu do internetu, • z pomocą nauczyciela poznaje sposoby zachowania bezpieczeństwa w internecie, • wie, że są strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające niebezpieczeństwa i wyszukuje je z pomocą nauczyciela; 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, co to jest i do czego służy internet i nie umie z niego korzystać, • nie umie wymienić, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych, • nie wymienia żadnych korzyści wynikających z dostępu do internetu, • nie wie, jak zachować bezpieczeństwo w internecie, • nie zna stron internetowych, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia i nie podejmuje żadnej aktywności, aby wyszukać tego typu strony;
---	--	--	--	---	--	--	---

2.5. Jak szukać, żeby znaleźć	Temat 12. Jak szukać, żeby znaleźć?	<ul style="list-style-type: none"> • omawia i objaśnia innym, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej oraz wymienia ich nazwy, • zna pojęcia: <i>portal, katalog tematyczny, wyszukiwarka internetowa</i>; wymienia i wyszukuje popularne portale internetowe oraz objaśnia innym, jak je wyszukiwać, • wie i wyjaśnia na konkretnych przykładach, co zawierają i do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • potrafi właściwie sformułować zapytanie w oknie wyszukiwarki, aby 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • wskazuje i posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej, • zna pojęcia: <i>portal, katalog tematyczny, wyszukiwarka internetowa</i>; wymienia i wyszukuje popularne portale internetowe, • wyjaśnia, co zawierają i do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • potrafi właściwie sformułować zapytanie w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci; 	<ul style="list-style-type: none"> • wskazuje elementy okna przeglądarki internetowej, • świadomie używa przycisków nawigacyjnych w oknie przeglądarki internetowej, • wyszukuje popularne portale internetowe, • zna pojęcia: <i>portal, katalog tematyczny, wyszukiwarka internetowa</i>, • wie, jak formułować zapytanie w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • intuicyjnie posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej, • wymienia kilka popularnych portali internetowych, • wie, do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • wie, że należy właściwie sformułować zapytanie w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci; 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wskazuje elementy okna przeglądarki internetowej, • z pomocą nauczyciela posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej, • wymienia przynajmniej jeden popularny portal internetowy, • z pomocą nauczyciela rozróżnia portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • z pomocą nauczyciela właściwie formułuje zapytanie w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci; 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • nie potrafi posługiwać się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej, • nie wymienia żadnych portali internetowych, • nie wie, co zawierają i nie wie do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • nie wie, jak właściwie formułować zapytanie w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci;
-------------------------------------	---	--	--	--	---	---	--

		skutecznie przeszukać określone zasoby sieci oraz objaśnia te czynności innym;					
2.6. O właściwym zachowaniu w sieci, czyli netykieta na co dzień	Temat 13. O właściwym zachowaniu w sieci, czyli netykieta na co dzień.	<ul style="list-style-type: none"> • szczegółowo omawia i podaje przykłady stosowania zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci, • zna i wyjaśnia na przykładach znaczenie pojęć: <i>netykieta, załącznik, emotikony, e-mail</i>, • rozumie i omawia na konkretnych przykładach, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, • wie, jakie symptomy wskazują, że ktoś jest uzależniony od internetu i podaje konkretne 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia i podaje przykłady stosowania zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci, • zna i wyjaśnia pojęcia: <i>netykieta, załącznik, emotikony, e-mail</i>, • rozumie i omawia, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, • wie, jak się ustrzec przed uzależnieniem od internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zasady dobrego zachowania obowiązujące w sieci, • zna pojęcia: <i>netykieta, załącznik, emotikony, e-mail</i>, • rozumie co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, • wie, jak rozpoznać uzależnienie od internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jakie zasady dobrego zachowania obowiązują w sieci, • wie, co oznaczają pojęcia: <i>netykieta, załącznik, emotikony, e-mail</i>, • wie, że podczas korzystania z sieci należy postępować zgodnie z zasadami netykiety, • wie, że można się uzależnić od internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wymienia kilka zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co oznaczają pojęcia: <i>netykieta, załącznik, emotikony, e-mail</i>, • z pomocą nauczyciela podaje przynajmniej jeden przykład, czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co to jest uzależnienie od internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie i nie umie podać przykładów dotyczących zasad dobrego zachowania w sieci, • nie rozumie i nie zna pojęć: <i>netykieta, załącznik, emotikony, e-mail</i>, • nie rozumie, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, • nie wie, jak rozpoznać uzależnienie od internetu oraz jak się przed nim ustrzec;

		przykłady, jak się przed tym ustrzec;					
2.7. Jak założyć własne konto e-mail i jak z niego korzystać	Temat 14. Jak założyć własne konto e-mail i jak z niego korzystać?	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, co to jest i do czego służy poczta elektroniczna oraz wyczerpująco omawia jej znaczenie, • wymienia i objaśnia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, • umie założyć własne konto e-mail i wyjaśnia innym, jak wykonać tę czynność, • potrafi napisać i przesłać e-mail, dobierać wiadomości i odpisywać na nie oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać te czynności, • zna i stosuje zasady netykiety dotyczące poczty e-mail oraz wyjaśnia innym, na czym one polegają; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, co to jest poczta elektroniczna i omawia znaczenie, • rozumie i wymienia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, • umie założyć własne konto e-mail, • potrafi napisać i wysłać e-mail, dobierać wiadomości i odpisywać na nie, • zna i stosuje zasady netykiety dotyczące poczty e-mail; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, co to jest i do czego służy poczta elektroniczna, • rozumie, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, • wie, jak można założyć własne konto e-mail, • potrafi odebrać i wysłać e-mail, • zna zasady netykiety dotyczące poczty e-mail; 	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcie: <i>poczta elektroniczna</i>, • wie, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, • umie z pomocą założyć własne konto e-mail, • potrafi odebrać e-mail, • wie, że należy przestrzegać netykiety dotyczącej poczty e-mail; 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy poczta elektroniczna, • z pomocą nauczyciela wymienia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, • z pomocą nauczyciela zakłada własne konto e-mail, • z pomocą nauczyciela potrafi dobierać i wysłać e-maile, • z pomocą nauczyciela wymienia kilka zasad netykiety dotyczących poczty e-mail; 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, co to jest i do czego służy poczta elektroniczna, • nie rozumie i nie wymienia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, • nie umie założyć własnego konta e-mail, • nie umie przysłać e-maili, odbierać wiadomości i odpisywać na nie, • nie zna zasad netykiety dotyczących poczty e-mail;
Podsumowanie działu 2.	Temat 15. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Rozrywka i praca na komputerze – zastosowanie techniki cyfrowej</i>						

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	niedostateczną
Dział 3. Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
3.1. Przygotowujemy własne obrazy, czyli praca z wykorzystaniem programów graficznych	Temat 16. Praca z wykorzystaniem programów graficznych.	<ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia, do czego służą programy graficzne i podaje przykłady programów o takim przeznaczeniu,• uruchamia program Paint i posługuje się podstawowymi narzędziami (rysuje kształty, wypełnia je kolorem, pisze, formatuje tekst, posługuje się kolorem pierwszego planu i kolorem tła) oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać te czynności,	<ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia, do czego służą programy graficzne,• uruchamia program Paint i posługuje się podstawowymi narzędziami (rysuje kształty, wypełnia je kolorem, pisze, formatuje tekst, posługuje się kolorem pierwszego planu i kolorem tła),• wie, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki Paint;	<ul style="list-style-type: none">• wie, do czego służą programy graficzne,• uruchamia program Paint i posługuje się podstawowymi narzędziami,• wie, że programy podczas zapisu nadają plikom rozszerzenia;	<ul style="list-style-type: none">• wie, że istnieją programy graficzne,• uruchamia program Paint i posługuje się kilkoma podstawowymi narzędziami,• z pomocą nauczyciela wskazuje format graficzny, który podczas zapisu nadaje plikom edytor grafiki Paint;	<ul style="list-style-type: none">• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służą programy graficzne,• uruchamia program Paint i z pomocą nauczyciela posługuje się podstawowymi narzędziami,• z pomocą nauczyciela zauważa, że podczas zapisu edytor grafiki Paint nadaje plikom określony format domyślny;	<ul style="list-style-type: none">• nie wie, do czego służą programy graficzne,• nie wie, jak uruchomić program Paint i jak posługiwać się podstawowymi narzędziami,• nie wie, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki Paint;

		<ul style="list-style-type: none"> • wie oraz wyjaśnia innym, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki Paint; 					
3.2. Rysowanie na ekranie – projekt logo szkoły	Temat 17. Rysowanie na ekranie – projekt logo szkoły.	<ul style="list-style-type: none"> • podczas wykonywania ćwiczeń sprawnie posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint oraz wyjaśnia innym, jak te czynności wykonać, • tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem oraz wyjaśnia innym, jak te czynności wykonać, • wie, jakie funkcje ma przeglądarka plików graficznych IrfanView, potrafi z niej korzystać i objaśnia te czynności innym; 	<ul style="list-style-type: none"> • podczas wykonywania ćwiczeń sprawnie posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint, • tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem, • wie, jakie funkcje ma przeglądarka plików graficznych IrfanView i potrafi z niej korzystać; 	<ul style="list-style-type: none"> • podczas wykonywania ćwiczeń posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint, • tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem, • wie, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView i potrafi z niej korzystać; 	<ul style="list-style-type: none"> • podczas wykonywania ćwiczeń posługuje się kilkoma narzędziami edytora grafiki Paint, • tworzy samodzielnie proste kompozycje graficzne, • wie, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView; 	<ul style="list-style-type: none"> • podczas wykonywania ćwiczeń z pomocą nauczyciela posługuje się kilkoma narzędziami edytora grafiki Paint, • z pomocą nauczyciela tworzy proste kompozycje graficzne, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView; 	<ul style="list-style-type: none"> • nie podejmuje ćwiczeń w edytorze grafiki Paint, • nie umie tworzyć nawet prostych kompozycji graficznych zgodnie z poleceniem, • nie zna przeglądarki plików graficznych IrfanView i nie potrafi z niej korzystać;
3.3. „Pędzlem i piórem” –	Temat 18. „Pędzlem i piórem” –	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy kompozycje graficzne zgodnie 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie 	<ul style="list-style-type: none"> • nie umie tworzyć kompozycji graficznych zgodnie

projekt karty z życzeniami	projekt karty z życzeniami.	<p>i objaśnia, jakich narzędzi należy użyć dla osiągnięcia danego efektu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • dobiera treść życzeń do kompozycji graficznej oraz wstawia dodatkowe elementy ozdobne, • sprawnie posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint i objaśnia te czynności innym; 	<p>z podanym tematem,</p> <ul style="list-style-type: none"> • dobiera treść życzeń do kompozycji graficznej, • sprawnie posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint; 	<p>z podanym tematem,</p> <ul style="list-style-type: none"> • układa treść życzeń i wpisuje je, dobierając ozdobną czcionkę, • posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint; 	<p>z podanym tematem,</p> <ul style="list-style-type: none"> • pisze treść życzeń w edytorze grafiki, • posługuje się kilkoma wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint; 	<p>z podanym tematem,</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela pisze treść życzeń w swojej kompozycji graficznej, • z pomocą nauczyciela posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint; 	<p>z podanym tematem,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie umie dobrać treści życzeń do kompozycji graficznej, • nie umie posługiwać się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint;
3.4. Na czym polega poprawne pisanie tekstów	Temat 19. Na czym polega poprawne pisanie tekstów?	<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służy edytor tekstu i szczegółowo wyjaśnia, co można w nim wykonywać, • wyjaśnia pojęcia: <i>redagowanie</i>, <i>formatowanie</i> oraz wymienia konkretne przykłady wyjaśniające znaczenie tych pojęć, • zna okno edytora tekstu, stosuje polecenia służące do formatowania tekstu oraz wyjaśnia, jak stosować różne 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służy edytor tekstu i wymienia, co można w nim wykonywać, • wyjaśnia, na czym polega redagowanie i formatowanie tekstu, • zna okno programu do edycji tekstu i stosuje polecenia służące do formatowania tekstu, • zna, omawia i stosuje zasady poprawnego pisanie tekstów, 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służy edytor tekstu, • wie, na czym polega redagowanie i formatowanie tekstu, • wie, jak wygląda okno programu do edycji tekstu i stosuje wybrane polecenia służące do formatowania tekstu, • stosuje zasady poprawnego pisanie tekstów, • podaje kilka różnic pomiędzy pismem 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, co to jest edytor tekstu, • podczas pracy redaguje i formatuje teksty, • stosuje niektóre polecenia służące do formatowania tekstu, • zna wybrane zasady poprawnego pisanie tekstów, • wie, że pismo oficjalne różni się od pisma do osoby zaprzyjaźnionej, • wskazuje w tekście akapit; 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu, • z pomocą nauczyciela stosuje redagowanie i formatowanie tekstu, • z pomocą nauczyciela stosuje polecenia służące do formatowania tekstu, • z pomocą nauczyciela stosuje wybrane zasady poprawnego pisanie tekstów, 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, do czego służy edytor tekstu, • nie wie, na czym polega redagowanie i formatowanie tekstu, • nie zna okna programu do edycji tekstu i nie stosuje poleceń do formatowania tekstu, • nie zna zasad poprawnego pisanie tekstów, • nie wymienia różnic pomiędzy pismem oficjalnym

		<p>narzędzia programu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna, szczegółowo omawia i stosuje zasady poprawnego pisanie tekstów, • szczegółowo omawia różnice pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, • wyjaśnia, co to jest akapit, i podaje przykłady akapitów; 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia różnice pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, • wyjaśnia, co to jest akapit; 	<p>oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, co to jest akapit; 		<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wymienia kilka różnic pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, • z pomocą nauczyciela wskazuje w tekście akapit; 	<p>a pismem do osoby zaprzyjaźnionej,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie wie, co to jest akapit i nie potrafi go wskazać w tekście;
3.5. Redagujemy ogłoszenia	Temat 20. Redagowanie ogłoszenia.	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak poprawnie zredagować i sformatować ogłoszenie oraz wyjaśnia to innym, • wymienia i szczegółowo omawia elementy, z których składa się ogłoszenie, oraz podaje przykłady, • wie, jak stosować ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak poprawnie zredagować i sformatować ogłoszenie, • wymienia i omawia elementy, z których składa się ogłoszenie, • wie, jak stosować ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak poprawnie zredagować ogłoszenie, • wymienia elementy, z których składa się ogłoszenie, • wie, że można stosować ozdobne teksty podczas pisania ogłoszeń; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak wygląda ogłoszenie, • wie, z jakich elementów składa się ogłoszenie, • wskazuje przykłady stosowania ozdobnych tekstów podczas pisania ogłoszeń. 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, jak wygląda ogłoszenie, • z pomocą nauczyciela wymienia elementy, z których składa się ogłoszenie, • z pomocą stosuje ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń; 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, jak wygląda ogłoszenie, oraz jak poprawnie je zredagować i sformatować • nie wie, z jakich elementów składa się ogłoszenie, • nie wie, jak stosować ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń;
3.6. Tworzymy elektroniczną kronikę klasową	Temat 21. Projektowanie elektronicznej kroniki klasowej.	<ul style="list-style-type: none"> • ustala plan pracy i etapy działań podczas prac nad kroniką klasową 	<ul style="list-style-type: none"> • ustala plan pracy i etapy działań podczas prac nad kroniką klasową 	<ul style="list-style-type: none"> • ustala plan pracy i etapy działań podczas prac nad kroniką klasową, 	<ul style="list-style-type: none"> • ustala plan pracy nad kroniką klasową, 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela ustala plan pracy nad kroniką klasową, 	<ul style="list-style-type: none"> • nie umie ustalić planu pracy i etapów działań

		oraz szczegółowo omawia kolejne zadania,	i omawia główne zadania,	• redaguje i formatuje teksty do gazetki,	• redaguje i z pomocą nauczyciela formatuje teksty do gazetki,	• z pomocą nauczyciela redaguje i formatuje teksty do gazetki,	podczas prac nad kroniką klasową,
	Temat 22. Redagowanie i formatowanie tekstów i obrazów w kronice klasowej.	• samodzielnie i twórczo redaguje i formatuje teksty do gazetki oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace,	• samodzielnie redaguje i formatuje teksty do gazetki,	• wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem,	• wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem,	• wykonuje operacje związane z określaniem parametrów czcionki,	• nie podejmuje prac nad redagowaniem i formatowaniem tekstów do gazetki,
		• samodzielnie wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace,	• samodzielnie wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem,	• wie, że należy zapisać dokument,	• wie, że należy zapisać dokument,	• z pomocą nauczyciela zapisuje dokument i dopisuje zmiany,	• nie podejmuje operacji związanych z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem,
		• wie, jak zapisać dokument i dopisywać zmiany, oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace,	• wie, jak zapisać dokument i dopisać zmiany,	• potrafi wstawić i formatować obrazy i zdjęcia,	• potrafi wstawić i formatować obrazy i zdjęcia,	• z pomocą nauczyciela potrafi wstawić do dokumentu tekstowego obrazy i zdjęcia,	• nie wie, jak zapisać dokument i dopisywać zmiany,
		• korzystając z różnych opcji programu potrafi formatować obrazy i zdjęcia,	• korzystając z różnych opcji programu potrafi formatować obrazy i zdjęcia,	• stosuje wybrane opcje zawijania tekstu,	• stosuje przynajmniej dwie opcje zawijania tekstu,	• z pomocą nauczyciela stosuje przynajmniej dwie opcje zawijania tekstu,	• nie potrafi wstawić i formatować obrazów i zdjęć,
		• zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym,	• zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym,	• zamieszcza w kronice kilka zasad właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym,	• zamieszcza w kronice kilka zasad właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym,	• z pomocą nauczyciela zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym,	• nie umie stosować opcji zawijania tekstu,
		• umie stosować numerowanie i wypunktowanie;	• umie stosować numerowanie i wypunktowanie;	• umie stosować numerowanie i wypunktowanie;	• umie stosować domyślne numerowanie i wypunktowanie;	• z pomocą nauczyciela stosuje	• nie umie zamieścić w kronice zasad właściwego postępowania

		<ul style="list-style-type: none"> • korzystając z różnych opcji programu, potrafi wstawiać i formatować obrazy i zdjęcia oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace, • stosuje różne opcje zawijania tekstu oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace, • zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym, przyozdabia je obrazkami oraz dopisuje własne komentarze, • umie stosować numerowanie i wypunktowanie, wykorzystując zaawansowane możliwości formatowania; 	klasowym i przyozdabia je obrazkami, <ul style="list-style-type: none"> • umie stosować i formatować numerowanie i wypunktowanie; 			numerowanie i wypunktowanie;	ujętych w kontrakcie klasowym, <ul style="list-style-type: none"> • nie wie, jak stosować numerowanie i wypunktowanie;
3.7. Poznajemy program PowerPoint	Temat 23. Poznanie funkcji programu PowerPoint.	<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służy program PowerPoint, zna budowę okna 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służy program PowerPoint i zna 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służy program PowerPoint i zna zastosowanie 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służy program PowerPoint, 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak wygląda okno programu PowerPoint, 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, do czego służy program PowerPoint i nie zna budowy

		i zastosowanie wielu opcji tego programu, • rozumie i wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd</i> , • umie korzystać z zaawansowanych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;	budowę okna tego programu, • wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd</i> , • umie korzystać z podstawowych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;	wybranych elementów tego programu, • rozumie znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd</i> , • umie korzystać z wybranych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;	• rozumie znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, slajd</i> , • umie korzystać z kilku narzędzi programu do tworzenia prezentacji;	• rozumie znaczenie pojęć: <i>prezentacja multimedialna, slajd</i> , • z pomocą nauczyciela korzysta z kilku podstawowych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;	okna tego programu, • nie rozumie znaczenia pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd</i> , • nie umie korzystać z podstawowych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;
3.8. Tworzymy prezentację „Z życia naszej klasy...”	Temat 24. Projektowanie prezentacji „Z życia naszej klasy...”	• umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji oraz szczegółowo omawia kolejne etapy prac, • wie, jak wybrać szablon, zmienić jego kolorystykę, ustawić tło (jednolite i gradientowe),	• umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji oraz omawia główne etapy prac, • potrafi zaprojektować slajd tytułowy, dodać nowe slajdy, rozplanować treści i obrazy, • wie, jak wybrać szablon, ustawić tło,	• umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji, • wie, jak wybrać szablon, ustawić tło, wstawiać nowe slajdy, • potrafi zaprojektować slajd tytułowy, dodać nowe slajdy, wpisać	• wie, że należy rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji, • wie, jak wybrać szablon i wstawiać nowe slajdy, • potrafi wpisywać nowe treści i wstawiać obrazy na slajdach, • wie, że należy zapisać efekty	• z pomocą nauczyciela planuje prace związane z przygotowaniem prezentacji, • z pomocą nauczyciela wybiera szablon, ustawia tło, wstawia nowe slajdy, • z pomocą nauczyciela potrafi wpisywać nowe	• nie umie rozplanować prac związanych z przygotowaniem prezentacji, • nie wie, jak wybrać szablon, ustawić tło, wstawiać nowe slajdy, • nie potrafi zaprojektować slajdu tytułowego, nie wie, jak dodać nowe slajdy,

<p>Temat 25. Dodawanie animacji i przejść w prezentacji „Z życia naszej klasy...”</p>		<p>wstawiać, kopiować i usuwać slajdy,</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi zaprojektować slajd tytułowy, wykorzystując przy tym swoje twórcze pomysły, dodać nowe slajdy, odpowiednio rozplanować treści i obrazy, • umie zapisać efekty pracy (nadając nazwę, której nazwa sugeruje, jaka jest zawartość dokumentu) i dopisać zmiany oraz wyjaśnia te czynności innym, • wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, podaje nazwę rozszerzenia, z jakim zapisywany jest plik i wyjaśnia to innym, • wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, ustawiać czas jej trwania, rozpoczęcia i zakończenia oraz 	<p>wstawiać, kopiować i usuwać slajdy,</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi zaprojektować slajd tytułowy, dodać nowe slajdy, odpowiednio rozplanować treści i obrazy, • umie zapisać efekty pracy (nadając nazwę, której nazwa sugeruje, jaka jest zawartość dokumentu) i dopisać zmiany, • wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku i podaje nazwę rozszerzenia, z jakim zapisywany jest plik, • wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, ustawiać czas jej trwania, rozpoczęcia i zakończenia, • umie określać sposób wyświetlania kolejnych slajdów oraz potrafi przeprowadzić 	<p>treści i wstawić obrazy,</p> <ul style="list-style-type: none"> • umie zapisać efekty pracy i dopisać zmiany, • wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, • wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, • umie przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów; 	<p>pracy i dopisać zmiany,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, że podczas zapisu pliku program sugeruje zapis typu pliku, • wie, że można stosować animację do wstawionych obiektów i czasem korzysta z takiej możliwości, • z pomocą nauczyciela przeprowadza pokaz przygotowanych slajdów; 	<p>treści i wstawiać obrazy na slajdach,</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela zapisuje efekty pracy i dopisuje zmiany, • z pomocą nauczyciela wskazuje sugerowany przez program zapis typu pliku, • z pomocą nauczyciela stosuje animację do wstawionych obiektów, • wie, że można przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów; 	<p>rozplanować treści i obrazy,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie umie zapisać efektów pracy i dopisać zmian, • nie wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, • nie wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, • nie umie określać sposobu wyświetlania kolejnych slajdów oraz nie potrafi przeprowadzić pokazu przygotowanych slajdów;
---	--	---	---	---	---	---	---

		wyjaśnia te czynności innym, • umie określać sposób prezentowania kolejnych slajdów, potrafi przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów oraz objaśnia te czynności innym;	pokaz przygotowanych slajdów;				
Podsumowanie działu 3.	Temat 26. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe</i>						

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	niedostateczną
Dział 4. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
4.1. Analizujemy sytuację problemową i opracowujemy rozwiązanie	Temat 27. Analiza sytuacji problemowej i opracowanie rozwiązania.	<ul style="list-style-type: none">• umie szczegółowo zdefiniować, co to jest problem oraz wyjaśnia to innym,• wie, jakie są etapy, które prowadzą do	<ul style="list-style-type: none">• umie zdefiniować, co to jest problem oraz wyjaśnia to innym,• wie, jakie są etapy, które prowadzą do	<ul style="list-style-type: none">• umie zdefiniować, co to jest problem,• wie, że dzięki realizacji kolejnych etapów można doprowadzić do	<ul style="list-style-type: none">• rozumie, co to jest problem,• wie, że rozwiązanie	<ul style="list-style-type: none">• z pomocą nauczyciela rozumie, co to jest problem,• z pomocą nauczyciela	<ul style="list-style-type: none">• nie rozumie, co to jest problem,• nie wie, jakie są etapy, które prowadzą do

		rozwiązania problemu, oraz szczegółowo je omawia, <ul style="list-style-type: none"> umie posługiwać się Kalkulatorem – zna jego funkcje, które wykorzystuje podczas obliczeń, oraz wyjaśnia te czynności innym, umie wykonywać różne obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora oraz wyjaśnia te czynności innym; 	rozwiązania problemu, <ul style="list-style-type: none"> umie posługiwać się Kalkulatorem – zna jego funkcje i je wykorzystuje podczas obliczeń, umie wykonywać różne obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora; 	rozwiązania problemu, <ul style="list-style-type: none"> umie posługiwać się Kalkulatorem do wykonania prostych obliczeń, umie wykonywać proste obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora; 	problemu można podzielić na etapy, <ul style="list-style-type: none"> umie posługiwać się Kalkulatorem – w wąskim zakresie, umie wykonywać obliczenia z wykorzystaniem Kalkulatora – w wąskim zakresie; 	wymienia etapy, które prowadzą do rozwiązania problemu, <ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela posługuje się Kalkulatorem, z pomocą nauczyciela wykonuje obliczenia z wykorzystaniem Kalkulatora; 	rozwiązania problemu, <ul style="list-style-type: none"> nie umie posługiwać się Kalkulatorem, nie umie wykonywać obliczeń z wykorzystaniem Kalkulatora;
4.2. W świecie programowania	Temat 28. W świecie programowania.	<ul style="list-style-type: none"> zna, rozumie i wyjaśnia pojęcia: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch</i>, zna stronę internetową środowiska Scratch, wyjaśnia, co zawierają opcje: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, oraz z nich korzysta; wyjaśnia 	<ul style="list-style-type: none"> zna i wyjaśnia pojęcia: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch</i>, zna stronę internetową środowiska Scratch, wyjaśnia, co zawierają opcje: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, oraz z nich korzysta, 	<ul style="list-style-type: none"> zna pojęcia: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch</i>, zna stronę internetową środowiska Scratch, korzysta z opcji: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, rejestruje się i loguje do Scratch, zna okno programu Scratch (układa 	<ul style="list-style-type: none"> zna pojęcia: <i>praca w chmurze, program Scratch</i>, przegląda opcje na stronie internetowej środowiska Scratch: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, korzystając z instrukcji nauczyciela rejestruje się i loguje do Scratch, zna okno programu Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> zna pojęcie: <i>program Scratch</i>, z pomocą nauczyciela przegląda opcje na stronie internetowej środowiska Scratch: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, z pomocą nauczyciela rejestruje się i loguje do Scratch, zna okno programu Scratch (z pomocą 	<ul style="list-style-type: none"> nie zna żadnego z pojęć: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch</i>, nie zna strony internetowej środowiska Scratch i nie przegląda opcji: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, nie podejmuje rejestracji i logowania

		<p>możliwości programu innym,</p> <ul style="list-style-type: none"> • rejestruje się i loguje do programu Scratch, wyjaśnia, jak wykonać te czynności oraz pomaga w nich innym, • zna okno programu Scratch (układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło), wyjaśnia, jak wykonać te czynności, oraz pomaga w ich wykonaniu innym, • twórczo realizuje pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu, wprowadza ewentualne poprawki; 	<ul style="list-style-type: none"> • rejestruje się i loguje do programu Scratch i wyjaśnia, jak wykonać te czynności, • zna okno programu Scratch (układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło), • tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu, wprowadza ewentualne poprawki; 	<p>bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu),</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu. 	<p>(próbuję układać bloczki z instrukcjami),</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy pierwszy projekt - układa bloczki z instrukcjami i uruchamia program. 	<p>nauczyciela układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło),</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela tworzy pierwszy projekt - układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu. 	<p>do Scratch nawet z pomocą nauczyciela,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie zna okna programu Scratch (nawet z pomocą nauczyciela nie podejmuje pracy w programie).
--	--	--	--	--	---	--	---

4.3. Sterowanie na ekranie, czyli proste animacje w Scratch	Temat 29. Sterowanie na ekranie, czyli proste animacje w Scratch.	<ul style="list-style-type: none"> realizuje twórcze projekty i tworzy złożone animacje w Scratch – steruje duszkiem na ekranie, wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu i wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności, samodzielnie potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności, umie przeglądać wykonane przez siebie programy oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności. 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy złożone animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie, wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu, samodzielnie potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru, umie przeglądać wykonane przez siebie programy; 	<ul style="list-style-type: none"> umie tworzyć animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie, wie, jak wybrać nowe tło, korzystając z instrukcji nauczyciela, dodaje muzykę do projektu, ma niewielkie trudności w samodzielnym układaniu bloczków z instrukcjami według podanego wzoru, umie przeglądać wykonane przez siebie programy i w razie potrzeby korzysta z instrukcji nauczyciela; 	<ul style="list-style-type: none"> umie tworzyć proste animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie, korzystając z instrukcji nauczyciela, wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu, z pomocą nauczyciela potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru, korzystając z instrukcji nauczyciela, przegląda wykonane przez siebie programy; 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela umie tworzyć animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie, z pomocą nauczyciela wybiera nowe tło i dodaje muzykę do projektu, z pomocą nauczyciela układa bloczki z instrukcjami według podanego wzoru, z pomocą nauczyciela przegląda wykonane przez siebie programy; 	<ul style="list-style-type: none"> nie umie tworzyć animacji w programie Scratch – nie podejmuje pracy w programie, nie wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu, nawet z pomocą nauczyciela nie układa bloczków według podanego wzoru, nie wie, jak przeglądać przykłady innych;
4.4. Programowanie – zadania	Temat 30. Programowanie – zadania.	<ul style="list-style-type: none"> zna, rozumie i wyjaśnia pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, umie wykonać w programie Scratch, wykorzystując twórcze pomysły, 	<ul style="list-style-type: none"> zna i wyjaśnia pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające na zaprogramowaniu 	<ul style="list-style-type: none"> zna i rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające na zaprogramowaniu 	<ul style="list-style-type: none"> rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, korzystając z instrukcji nauczyciela, umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, z pomocą nauczyciela umie wykonać ćwiczenia w programie 	<ul style="list-style-type: none"> nie zna pojęć: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, nie umie wykonać ćwiczeń w programie Scratch polegających na zaprogramowaniu
	Temat 31. Tworzenie ciekawych projektów w Scratch.						

		<p>ćwiczenia polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami, oraz objaśnia innym, jak wykonać te czynności,</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi wykonać ciekawe projekty w programie Scratch, wykorzystując własne twórcze pomysły, i objaśnia innym, jak osiągnięto efekt końcowy. 	<p>quizu i kartki z pozdrowieniami,</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi wykonać ciekawe projekty w programie Scratch według własnego pomysłu. 	<p>quizu i kartki z pozdrowieniami – czasem korzystając z instrukcji nauczyciela,</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi wykonać proste projekty w programie Scratch według własnego pomysłu. 	<p>na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami,</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi wykonać proste projekty w programie Scratch według własnego pomysłu, czasem korzystając z instrukcji nauczyciela. 	<p>Scratch polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami,</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela potrafi wykonać proste projekty w programie Scratch według własnego pomysłu. 	<p>quizu i kartki z pozdrowieniami,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie potrafi wykonać prostych projektów w programie Scratch według własnego pomysłu.
Podsumowanie działu 4.	<p>Temat 32. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</i></p>						