

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI

I. Postanowienia ogólne

Przedmiotowy System Oceniania (PSO) został opracowany z uwzględnieniem:

1. *Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku* w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356);
2. *Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 28 marca 2017 r.* w sprawie ramowych planów nauczania dla publicznych szkół (Dz.U. z 2017, poz. 703);
3. *Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 1 marca 2017 r.* w sprawie dopuszczenia do użytku szkolnego podręczników (Dz.U. z 2017, poz. 481);
4. *Programu nauczania informatyki: Informatyka Europejska. Program nauczania informatyki w szkole podstawowej. Klasy 4 – 8* autorstwa Danuty Kiałki i Jolanty Pańczyk;
5. Podręcznika: *Informatyka Europejska. Podręcznik do informatyki dla szkoły podstawowej. Klasa 4.* (Nr dopuszczenia **MEN876/2/2018**) autorstwa Danuty Kiałki, Katarzyny Kiałki;
6. Podstawy programowej kształcenia ogólnego z informatyki.

II. Przedmiotem oceny są:

- wiedza i umiejętności oraz wykorzystywanie własnych możliwości;
- wiadomości i umiejętności ucznia wynikające z podstawy programowej nauczania informatyki oraz wymagań programu nauczania;
- wysiłek wkładany przez ucznia;
- zrozumienie treści zadania i wykonanie wszystkich poleceń;
- świadomość wykonywanej pracy (działania planowe);
- sprawność działania i umiejętność optymalizacji metod pracy;
- umiejętność samodzielnego korzystania z różnych pomocy;
- umiejętność realizacji własnych pomysłów;
- umiejętność rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji z wykorzystaniem komputera;
- aktywność i systematyczność.

Ocena pracy ucznia, oprócz zagadnień merytorycznych, powinna uwzględniać także aspekty wychowawcze, takie jak:

- umiejętność tworzenia właściwej atmosfery podczas pracy w zespole,
- umiejętność pracy w grupie,
- aktywność na lekcji,
- przestrzeganie norm etycznych dotyczących poszanowania cudzej pracy i własności,
- kreowanie postawy przeciwdziałania wandalizmowi przejawiającemu się w postaci niszczenia sprzętu i oprogramowania,
- przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej,
- organizacji pracy z komputerem zgodnej z zasadami ergonomii,
- poszanowania prywatności i pracy innych osób,
- przestrzegania wartości, np. uczciwości, szacunku dla innych ludzi, odpowiedzialności,
- przestrzegania zasad właściwego zachowania oraz netykiety,
- mądrego i krytycznego odbioru informacji ze środków masowego przekazu,
- przestrzegania zasad bezpiecznego korzystania z internetu i szkolnej sieci komputerowej,
- przestrzegania zasad właściwego korzystania z dodatkowych źródeł informacji (prawa autorskie, sprawdzone źródła informacji).
- współdziałania w zespole.

- dociekliwości poznawczej bazującej na rzetelnej informacji.

Narzędzia pomiaru osiągnięć:

1. Pisemne prace sprawdzające.
2. Praktyczne prace sprawdzające.
3. Odpowiedzi ustne.
4. Prace praktyczne na lekcji.
5. Prace domowe.
6. Obserwacja:
 - a. aktywność na zajęciach,
 - b. aktywność twórcza,
 - c. systematyczność,
 - d. postępy,
 - e. praca w grupie,
 - f. umiejętność współpracy,
 - g. prezentacja pracy,
 - h. przygotowanie do lekcji.

W przypadku nieobecności ucznia ma obowiązek zaliczenia sprawdzianu w terminie nieprzekraczającym dwa tygodnie od momentu przyjścia do szkoły. W przypadku stwierdzenia, że uczeń unika zajęć (wagaruje) nauczyciel może wstawić za brak zaliczenia danego działu programowego ocenę niedostateczną. Uczeń ma jednokrotną możliwość poprawy oceny ze sprawdzianu w terminie ustalonym z nauczycielem.

III. Kryteria i sposoby oceniania

Oceny ustala się w stopniach według tradycyjnej skali:

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

Oznaczenia występujące poniżej:

(P) — wymagania podstawowe

[oceny: **dopuszczająca** (2), **dostateczna** (3)],

(PP) — wymagania ponadpodstawowe

[oceny: **dobra** (4), **bardzo dobra** (5), **celująca** (6)].

1. Stopień **celujący** otrzymuje uczeń, który:

- Wyróżnia się wiedzą i umiejętnościami określonymi w programie nauczania przedmiotu obowiązującym w danej klasie.
- Samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia.
- Zdobytą wiedzę stosuje w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych.
- Samodzielnie i twórczo znajduje stosowne rozwiązanie w nowych, nietypowych sytuacjach problemowych.
- Bierze udział w konkursach i olimpiadach przedmiotowych.
- Chętnie wykonuje prace dodatkowe, służy pomocą innym, uczestniczy w pracach związanych z prawidłowym funkcjonowaniem pracowni.

Kryterium: *Zakres wiedzy i umiejętności*

- Wykazuje szczególne zainteresowanie przedmiotem.
- Zawsze pracuje samodzielnie.
- Wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań i rozwiązywania problemów.
- Sprawnie posługuje się językiem informatycznym.
- Prezentuje w swoich wypowiedziach własne przemyślenia.
- W sposób twórczy wykorzystuje wiadomości i umiejętności w nowych sytuacjach.

- W pełni korzysta z dostępnych opcji programu.
- Bierze udział w konkursach i olimpiadach przedmiotowych i przechodzi w nich do kolejnych etapów (poza etap wstępny) [PP].
- Świadomie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

Kryterium: *Sprawność wykonywania zadań*

- Samodzielnie i sprawnie wykonuje zadania przewidziane programem [P, PP].
 - Jego tempo pracy umożliwi mu wykonywanie zadań wykraczających poza program [R].
 - Pisze wszystkimi palcami, sprawnie i szybko, metodą bezwzrokową.
 - Jest aktywny, zaangażowany, pomaga innym w pracy.
2. Stopień **bardzo dobry** otrzymuje uczeń, który:
- Opanował wiedzę i umiejętności określone w programie nauczania przedmiotu obowiązującym w danej klasie.
 - Potrafi zastosować zdobytą wiedzę w praktyce.
 - Samodzielnie stosuje właściwe algorytmy do rozwiązywania danych problemów i przewiduje ich następstwa.
 - Wie, jak poprawić ewentualne błędy.
 - Sprawnie posługuje się poznanymi programami użytkowymi.

Kryterium: *Zakres wiedzy i umiejętności*

- Posiada wiedzę przewidzianą przez program [P, PP].
- Wykazuje zainteresowanie przedmiotem.
- Zawsze pracuje samodzielnie.
- Wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań.
- Czyta tekst ze zrozumieniem.
- Zawsze poprawnie posługuje się słownictwem informatycznym.
- Udziela wyczerpujących wypowiedzi.
- Podczas wykonywania zadań wykazuje dużą staranność i sumienność.
- Korzysta z opcji programu w zakresie przewidzianym programem [P, PP].
- Przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

Kryterium: *Sprawność wykonywania zadań*

- Samodzielnie i sprawnie wykonuje zadania przewidziane programem [P, PP].
 - Jego tempo pracy umożliwi mu wykonywanie zadań przewidzianych programem [P, PP].
 - Pisze szybko i sprawnie, wszystkimi palcami, nie robi błędów (literówek).
3. Stopień **dobry** otrzymuje uczeń, który:
- Dobrze opanował wiadomości określone programem nauczania.
 - Korzystając ze wskazówek nauczyciela, rozwiązuje zadania i problemy.
 - Potrafi samodzielnie projektować algorytmy rozwiązań.
 - Zna podstawowe pojęcia i właściwą terminologię związane z przedmiotem.
 - Czasem popełnia błędy, ale potrafi je wskazać i poprawić.

Kryterium: *Zakres wiedzy i umiejętności*

- Opanował większość wiedzy przewidzianej przez program [P, PP].
- Wykazuje zainteresowanie przedmiotem.
- Zawsze pracuje samodzielnie.

- Wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań.
- Czyta tekst ze zrozumieniem.
- Zawsze poprawnie posługuje się słownictwem informatycznym.
- Udziela wypowiedzi niewyczerpujących tematu.
- Wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych umiejętności z niewielką pomocą nauczyciela.
- Pracuje z niewielką pomocą nauczyciela.
- Poprawnie posługuje się słownictwem informatycznym.
- Korzysta z opcji programu w zakresie przewidzianym przez program [P, PP].
- Przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

Kryterium: *Sprawność wykonywania zadań*

- Sprawnie wykonuje zadania z niewielką pomocą nauczyciela.
 - Jego tempo pracy umożliwia mu wykonywanie zadań przewidzianych programem [P, PP].
 - Pisze szybko, robi niewiele błędów (literówek).
4. Stopień **dostateczny** otrzymuje uczeń, który:
- Opanował podstawowe treści programowe określone programem nauczania dla danej klasy.
 - Posiadał typowe umiejętności i wykonuje zadania o średnim stopniu trudności.
 - Umie opisać przebieg realizacji zadania i rozumie sens jego rozwiązania.
 - Potrafi posługiwać się podstawowymi programami użytkowymi i wykonywać zadania o niewielkim stopniu trudności.

Kryterium: *Zakres wiedzy i umiejętności*

- Opanował podstawową wiedzę przewidzianą przez program [P].
- Wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem.
- Pracuje z niewielką pomocą nauczyciela.
- W niewielkim zakresie wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań.
- Udziela wypowiedzi niewyczerpujących tematu.
- Czyta tekst ze zrozumieniem z niewielką pomocą nauczyciela.
- Posługuje się słownictwem informatycznym, ale nie zawsze poprawnie; popełnia nieliczne błędy.
- Korzysta z opcji programu w zakresie umożliwiającym wykonanie podstawowych operacji [P].
- W wykonywanej pracy nie wykazuje inwencji twórczej.
- Przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

Kryterium: *Sprawność wykonywania zadań*

- Sprawnie wykonuje zadania z niewielką pomocą nauczyciela.
 - Jego tempo pracy umożliwia mu wykonywanie podstawowych zadań przewidzianych programem [P].
 - Dobrze posługuje się klawiaturą, popełnia nieliczne błędy.
5. Stopień **dopuszczający** otrzymuje uczeń, który:
- Niewystarczająco opanował wiadomości określone programem nauczania w danej klasie.
 - Rozumie pojęcia informatyczne.
 - Ma trudności z obsługą systemu operacyjnego i podstawowych programów użytkowych.
 - Stosuje posiadane wiadomości tylko z pomocą nauczyciela.
 - Ma trudności z zastosowaniem swojej wiedzy w praktyce.

Kryterium: *Zakres wiedzy i umiejętności*

- Opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia [P].
- Wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem.
- Pracuje z pomocą nauczyciela.
- W niewielkim zakresie wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań.
- Słownictwo informatyczne opanował w niewielkim zakresie.
- Korzysta z pomocy nauczyciela, by wykazać się swoją wiedzą.
- Korzysta z opcji programu w niewielkim zakresie.
- Nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

Kryterium: *Sprawność wykonywania zadań*

- Z pomocą nauczyciela wykonuje powierzone mu zadania.
 - Jego tempo pracy nie pozwala mu na wykonywanie większości zadań przewidzianych programem [P].
 - Poprawnie posługuje się klawiaturą, pisze wolno, popełnia liczne błędy.
6. Stopień **niedostateczny** otrzymuje uczeń, który:
- Nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem nauczania danej klasy.
 - Ma braki w wiadomościach i umiejętnościach, które uniemożliwiają mu kontynuację dalszej nauki z zakresu przedmiotu.
 - Nie potrafi wykonać zadań o podstawowym stopniu trudności, nawet z pomocą nauczyciela.

Kryterium: *Zakres wiedzy i umiejętności*

- Nie opanował podstawowej wiedzy [P].
- Nie wykazuje zainteresowania przedmiotem.
- Potrzebuje pomocy nauczyciela podczas wykonywania najprostszych zadań.
- Nie wykorzystuje posiadanej wiedzy do poszerzania własnych zainteresowań.
- Nie posługuje się językiem informatyki, nie rozumie podstawowych pojęć.
- Nie potrafi korzystać z opcji programu w zakresie umożliwiającym realizację zadań przewidzianych programem [P].
- Nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

Kryterium: *Sprawność wykonywania zadań*

- Nie wykonuje powierzonych zadań, nawet z pomocą nauczyciela.
- Jego tempo pracy nie pozwala mu na wykonywanie zadań przewidzianych programem [P].
- Posługuje się klawiaturą w stopniu uniemożliwiającym realizację programu [P].

Lekcje informatyki z uczniem ze **specjalnymi potrzebami edukacyjnymi** [1]:

- Najważniejszym działaniem wspierającym ucznia o specyficznych potrzebach edukacyjnych jest **indywidualizacja**.
- Formy i metody pracy z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi należy dostosować do jego możliwości percepcyjnych.
- Zakres wymagań edukacyjnych wynikających z programu nauczania należy dostosować do indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych ucznia.
- Treści kształcenia proponują realizować na poziomie wymagań podstawowych (P).
- Nauczyciel powinien umożliwić uczniowi osiągnięcie wyższego poziomu wymagań i wspomóc go w dążeniu do tego.
- Oceniając pracę ucznia, nauczyciel powinien przede wszystkim wziąć pod uwagę wysiłek włożony przez ucznia w pokonywanie trudności.

Pracując z uczniami z orzeczeniem z poradni psychologiczno-pedagogicznej, nauczyciel powinien zastosować ocenianie indywidualne uwzględniające zalecenia poradni.

Lekcje informatyki z **ucznem zdolnym** [1]:

- Rozpoczynając pracę z uczniem zdolnym, należy przede wszystkim dobrze poznać jego potrzeby i ustalić zgodny z nimi plan działania. Należy odpowiednio dobrać treści, metody nauczania, formy organizacyjne dydaktyki oraz oddziaływania wychowawcze.

- Najważniejszym działaniem wspierającym ucznia uzdolnionego jest motywowanie go do twórczego i kreatywnego myślenia oraz rozwijanie jego wyobraźni i wrażliwości.
- Ważnym elementem motywującym uczniów uzdolnionych jest publiczna prezentacja ich dokonań w formie wystaw szkolnych i pozaszkolnych, a także udział w konkursach.
- Nauczyciel powinien zachęcać uczniów do wykonywania zadań i ćwiczeń dodatkowych, a także zaangażować ich do pomocy słabszym uczniom.
- Jeśli chodzi o warunki wychowawcze, to należy dążyć do właściwej i bezstronnej postawy wobec dziecka zdolnego, tolerancji dla jego ewentualnej nietypowości w zachowaniu, doceniać samodzielność jego myślenia i działania, oryginalność w rozwiązywaniu zadań. Trzeba też wystrzegać się traktowania go jako „uciążliwego” członka zespołu klasowego, który albo „za dużo wie”, albo „za dużo chciałby wiedzieć”.
- Nauczyciel nie powinien wywierać presji na ucznia i nadmiernie go chwalić.

Postanowienia końcowe

1. Na zajęciach obowiązuje zawarta w danym roku szkolnym **umowa z uczniami**, w której szczegółowo określone są sposób oceniania oraz zagadnienia dotyczące obowiązków ucznia i nauczyciela związanych z przedmiotem.
2. Jeśli uczeń otrzyma ocenę niedostateczną za pierwszy semestr, ma obowiązek zaliczenia materiału. Termin uzgadnia z nauczycielem. Zaliczenie odbywa się w formie ćwiczeń praktycznych.

Umowa z uczniami

1. Umowa z uczniami jest ustalana na pierwszych zajęciach lekcyjnych z przedmiotu i uwzględnia *Przedmiotowe Zasady Oceniania* oraz obowiązki ucznia i nauczyciela związane z przedmiotem informatyka w danym roku szkolnym.
2. Każdy uczeń zobowiązany jest do przestrzegania *Regulaminu szkolnej pracowni komputerowej*.
3. Ocenianie uczniów zgodne jest z *Wewnątrzszkolnymi Zasadami Oceniania* i *Przedmiotowymi Zasadami Oceniania*.
4. Oceny są jawne i na bieżąco odnotowywane w dzienniku lekcyjnym
5. Ocenie podlegają:
 - wartość merytoryczna pracy,
 - stopień zaangażowania ucznia w wykonanie ćwiczenia,
 - dokładność wykonania polecenia,
 - staranność i estetyka,
 - samodzielność,
 - praca na lekcji:
 - ćwiczenia praktyczne,
 - odpowiedzi ustne (znajomość danych zagadnień, posługiwanie się terminami i pojęciami informatycznymi),
 - prezentowanie samodzielnie opracowanych zagadnień,
 - aktywność, systematyczność i jakość pracy,
 - współpraca w grupie,
 - stosowanie zasad bezpieczeństwa i właściwej organizacji pracy oraz higieny na stanowisku komputerowym,
 - sprawdziany, kartkówki oraz testy wiadomości i umiejętności,
 - prace domowe,
 - prace wykonywane z własnej inicjatywy, na przykład: referaty, prezentacje, plansze poglądowe, instrukcje itp.,
 - prace dodatkowe,
 - udział w konkursach, olimpiadach,
 - udział w kole przedmiotowym; pomoc w pracach związanych z prawidłowym funkcjonowaniem pracowni.
6. Sprawdziany z zakresu danego działu programowego są zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem. Sprawdziany z szerszego zakresu są zapowiadane co najmniej dwa tygodnie wcześniej.
7. W przypadku nieobecności na sprawdzianie uczeń ma obowiązek zaliczenia sprawdzianu w terminie nieprzekraczającym dwóch tygodni od momentu przyjscia do szkoły.
8. Uczeń ma jednokrotną możliwość poprawy oceny ze sprawdzianu w terminie ustalonym z nauczycielem.
9. Kartkówki lub sprawdziany umiejętności w formie praktycznej z ostatnich trzech lekcji nie są zapowiadane.
10. Uczeń ma jednokrotną możliwość poprawy każdej oceny w terminie uzgodnionym z nauczycielem przedmiotu (do 2 tygodni od momentu wpisania oceny do dziennika)..

11. Praca domowa wykonywana w formie elektronicznej jest nieobowiązkowa, ale jej brak zaznacza się kreską (-) w dzienniku lekcyjnym. Praca oddana po terminie nie będzie przyjmowana.
12. Kryteria na poszczególne oceny zawarte są w *Przedmiotowych Zasadach Oceniania*.
13. Uczeń ma prawo do zgłoszenia nieprzygotowania do zajęć. (2 razy w półroczu). Fakt nieprzygotowania zgłasza się podczas sprawdzania obecności na początku lekcji. Nieprzygotowania zgłaszane w trakcie lekcji (np. przed kartkówką) nie będą przyjmowane. Nieprzygotowanie nie będzie przyjmowane na lekcjach, na których ma się odbyć zapowiedziany sprawdzian.
14. W przypadku ucznia ze szczególnymi trudnościami w przyswajaniu wiadomości i opanowywaniu umiejętności praktycznych z przedmiotu obniża się poziom wymagań stosownie do jego możliwości.

Rozdział II.

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

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
		Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej / Zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem. Pojęcia: <i>informatyka, algorytmika.</i> Etapy rozwiązywania problemów. Jak radzić sobie z objawami uzależnienia od komputera i	1	I.3, II.4, III.1b, 2d, IV.2, 3, V.1 – 3	zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej i rozumie potrzebę jego przestrzegania, wymienia szczegółowo zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, zna i omawia objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić, zna i stosuje zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z	wymienia wszystkie zasady obowiązujące podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce, rozumie potrzebę przestrzegania obowiązujących zasad, zna objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić, wie, na czym	zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej, wymienia większość poznanych zasad bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, zna kilka objawów zmęczenia organizmu spowodowanych zbyt długim	zna podstawowe założenia regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, wymienia przynajmniej dwie zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, zna przynajmniej dwa objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić, zna pojęcie uzależnienia i wie z kim należy porozmawiać, by	wymienia przynajmniej dwie najważniejsze zasady regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, dba o porządek na stanowisku pracy, zna przynajmniej jedną zasadę bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego, wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem, rozumie pojęcie uzależnienia i wie z kim należy	nie wypowiada się na zajęciach. nie podejmuje żadnych prac. lekceważy regulamin szkolnej pracowni komputerowej, nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	internetu.			komputerem, zna i wymienia etapy rozwiązywania problemów, wie, na czym polega uzależnienie od komputera, zna objawy i wie jak radzić sobie z objawami uzależnienia od komputera, telewizji, smartfona i internetu, opisuje, jak zapobiegać skutkom zbyt długiej pracy przy komputerze (tablecie lub ze smartfonem w ręku), zna i rozumie pojęcia informatyka i algorytmika;	polega uzależnienie od komputera, wyjaśnia na czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego, zna pojęcia informatyka i algorytmika;	siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić, wie, na czym polega uzależnienie od komputera, telewizora lub smartfonu i wie z kim należy porozmawiać, by uzyskać pomoc w takiej sytuacji, wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem, wymienia na czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego,	uzyskać pomoc w takiej sytuacji, wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem, rozumie na czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego, prezentuje prawidłową postawę ciała, siedząc przy komputerze, wie, czym zajmuje się informatyka, zna etapy rozwiązywania problemów, wymienia różne sposoby spędzania wolnego czasu z wykorzystaniem komputera, oprócz grania w gry;	porozmawiać, by uzyskać pomoc w takiej sytuacji, nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, wymienia przynajmniej dwa sposoby spędzania wolnego czasu z wykorzystaniem komputera, oprócz grania w gry, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
						zna pojęcia informatyka i algorytmik;			
2.	Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze / Funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych. Budowa zestawu komputerowego, praca w sieci, podstawowe terminy i pojęcia używane w pracy z komputerem. Organizacja plików w katalogach umieszczonych lokalnie lub w sieci.	1	II.3a, 3b, 4, III.1b, 2d, IV.2, 3, V.1, 2	prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemami windows, linux i MAC OS X, zna i opisuje budowę zestawu komputerowego, klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie, zna i opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych. zna i opisuje budowę zestawu komputerowego,	opisuje funkcję jaką pełnią poszczególne elementy zestawu komputerowego, opisuje funkcję jaką pełnią urządzenia podłączone do komputera, zna i wyjaśnia pojęcie: sieć komputerowa, wie i opisuje, co umożliwia sieć komputerowa, zna i wyjaśnia pojęcie: pulpit, ikona, plik, katalog (folder), podkatalog, zna i objaśnia pojęcia: bit i bajt,	wymienia skład podstawowego zestawu komputerowego, zna pojęcie sieć komputerowa, wie, że rozpoczynając pracę z komputerem podłączonym do sieci należy podać login i hasło, zna i rozumie pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog (folder), podkatalog, zna i objaśnia pojęcia: bit i bajt. umie tworzyć	wymienia urządzenia zewnętrzne, które można podłączyć do dowolnego komputera, wie o czym należy pamiętać przed rozpoczęciem pracy z komputerem podłączonym do sieci, wie kogo można nazwać użytkownikiem sieci oraz kto określa prawa użytkownika sieci: inny użytkownik czy administrator, tworzy pliki, katalogi i podkatalogi, podaje przykłady różnych typów plików, wie dlaczego należy utrzymywać porządek na dysku;	wymienia przynajmniej dwa urządzenia zewnętrzne (peryferyjne) komputera, wie, ile najmniej komputerów pozwala utworzyć sieć komputerową, wymienia typy plików reprezentowane przez wskazane ikony, rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony, wie jaki rozmiar ma pusty katalog, wymienia nazwy podstawowych elementów zestawu komputerowego, rozumie pojęcia:	nie wypowiada się na zajęciach, nie nazywa elementów zestawu komputerowego, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				zna zasady pracy w sieci. zna podstawowe terminy i pojęcia używane w pracy z komputerem, zna i wyjaśnia znaczenie pojęć: pulpit, ikona, plik i katalog oraz bit i bajt, zna sposoby organizacji plików w katalogach umieszczonych lokalnie lub w sieci. samodzielnie tworzy strukturę folderów;	wyjaśnia jak tworzy się pliki, katalogi i podkatalogi, wymienia zalety połączenia komputerów w sieć, zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku,	pliki, katalogi i podkatalogi, wyjaśnia, dlaczego niezbędne jest zarządzanie plikami i folderami, rozumie i wypowiada się na temat celowości utrzymania porządku na dysku;		katalog (folder), podkatalog (podfolder), tworzy pliki, katalogi i podkatalogi, rozumie celowość utrzymania porządku na dysku, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
3.	Poznajemy nasze miejsce pracy / Programy komputerowe i systemy operacyjne. Pojęcia: <i>program</i> ,	1	I.1a, 3, II.3a, 3b, 4, III.1b, 2c, 2d, IV.2, 3, V.1, 2	zna i wyjaśnia pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja, system operacyjny. nazywa i opisuje działania jakie można wykonać za pomocą myszy,	zna i rozumie pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja, system operacyjny, zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i	zna pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja, system operacyjny, rozdziela wygląd pulpitu	podaje przykłady programów komputerowych i wie do czego służą, zna zasady nadawania nazw plikom i katalogom, prawidłowo uruchamia program wskazany przez	potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni, uruchamia grę lub program edukacyjny wskazany przez nauczyciela,	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	<i>algorytm.</i>			wyjaśnia zasady nadawania nazw plikom i katalogom oraz ograniczenia obowiązujące w nazwach, zmienia konfigurację ekranu, na przykład tło, kolory, wygaszacz, wyjaśnia sposoby pracy z wieloma oknami jednego programu oraz pracy z oknami wielu uruchomionych programów, podaje przykład algorytmu;	katalogom oraz wie, jakie ograniczenia obowiązują w nazwach, wie, w jakich jednostkach mierzy się pojemność pamięci, pisze instrukcję rysowania koperty bez odrywania ręki, wyjaśnia pojęcia takie, jak: pulpit, program, algorytm, systemoperacyjny, ikona, przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, katalog (folder);	różnych systemów operacyjnych, zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom. omawia budowę okna uruchomionego programu, rozróżnia ikony programów, dokumentów i katalogów, omawia sposób rysowania koperty bez odrywania ręki;	nauczyciela i prawidłowo kończy z nim pracę., wykonuje ćwiczenia zgodnie z instrukcją, czyta tekst ze zrozumieniem, umie narysować kopertę bez odrywania ręki, odróżnia pojęcia: wskazanie, przeciąganie, jedno- i dwukrotne kliknięcie myszą, zna przeznaczenie <i>Kosza</i> , potrafi odzyskać z <i>Kosza</i> usunięte pliki i katalogi (foldery), umie opróżnić <i>Kosz</i> , potrafi prawidłowo posługiwać się myszą i klawiaturą komputera; stosuje metodę <i>przeciągnij i upuść</i> .	zna i rozwija skróty: LPM, PPM, nazywa elementy składowe pulpitu swojego szkolnego komputera, prawidłowo uruchamia programy wskazane przez nauczyciela i prawidłowo kończy z nimi pracę, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
4.	Okna, pliki i	1	I.1.a, 3, II.3.a,	odróżnia i opisuje	nazywa elementy	omawia budowę	zna budowę okna	zna sposoby pracy z	nie wypowiedzi się

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	katalogi / Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Organizacja plików wkatalogach umieszczonych lokalnie lub w sieci. Tworzenie drzewa katalogów.		3b, 4, III.1b, 2c, 2d, IV.2, 3, 4, V.1, 2	elementy budowy okna katalogu i okna programu, zna i omawia sposoby pracy z oknami, zna przynajmniej jednego twórcę komputerów, umie przygotować krzyżówkę do podanych haseł informatycznych;	budowy okna katalogu i okna programu, tworzy w miejscu wskazanym przez nauczyciela podaną strukturę katalogów, czyta tekst ze zrozumieniem, wykonuje ćwiczenie krok po kroku, wie, kto zajmuje się tworzeniem programów komputerowych, umie obsługiwać okna dialogowe i menu, proponuje sposób rozwiązania podanego problemu;	okna programu oraz otwartego katalogu, umie tworzyć drzewo katalogów, rozróżnia pliki i katalogi, wie, jakich znaków nie należy używać w nazwach plików i katalogów, dostrzega i opisuje różnice w wyglądzie okien katalogów systemów Windows i Linux, umie sprawdzić zawartość dysku, umie opracować sposób	programu oraz otwartego katalogu, obsługuje okna dialogowe i menu, zna i omawia sposoby pracy z oknami, zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem, prawidłowo uruchamia programy wskazane przez nauczyciela, rozmiesza okna uruchamianych programów według wskazówek, prawidłowo kończy pracę z uruchomionymi programami, czyta tekst ze zrozumieniem, wykonuje ćwiczenie krok po kroku z pomocą nauczyciela, umie tworzyć proste	oknami, umie tworzyć proste drzewo katalogów, zakłada katalogi (foldery) i tworzy nowe pliki według opisu, wie, że zawsze należy zwracać uwagę na miejsce zapisania pliku, rozróżnia pliki i katalogi, umie usuwać pliki i katalogi, umie obsługiwać okna dialogowe i menu z pomocą nauczyciela, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
						rozwiązania podanego problemu;	drzewo katalogów, umie pracować w grupie nad rozwiązaniem podanego problemu,		

Rozdział 2.

Internet i programowanie

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5.	Przeglądanie stron internetowych / Przeglądanie zasobów	1	II.3a, 3b, 4, III.1b, 2, IV.1 – 3, V.1, 2	omawia znaczenie internetu, uzasadnia najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z	zna i rozumie pojęcia: <i>internet</i> , <i>przeglądarka internetowa</i> , <i>sieć komputerowa</i> , wyjaśnia, co to jest	zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu,	rozumie pojęcia: <i>internet</i> , <i>przeglądarka internetowa</i> , zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego	nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji, zna zasady bezpiecznego	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	<p>internetu — przeglądarka.</p> <p>Bezpieczne strony WWW dla dzieci.</p> <p>Bezpieczeństwo w sieci.</p> <p>Edukacyjne zasoby internetu.</p>			<p>internetu,</p> <p>wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,</p> <p>wie, kiedy polska została podłączona do światowej sieci komputerowej,</p>	<p>internet,</p> <p>zna i rozumie najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</p> <p>przegląda strony www w trybie offline,</p> <p>korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę,</p> <p>wyjaśnia znaczenie domeny,</p> <p>omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki,</p> <p>opisuje charakterystyczne elementy strony WWW,</p> <p>opisuje zawartość stron internetowych</p>	<p>wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW,</p> <p>opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,</p> <p>wyjaśnia budowę adresu internetowego,</p> <p>podaje przykłady domen określających właściciela,</p> <p>przegląda otwartą stronę www i omawia jej zawartość,</p> <p>omawia rolę przycisków <i>Wstecz</i> i <i>Dalej</i> na pasku narzędzi przeglądarki</p>	<p>korzystania z internetu,</p> <p>wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek,</p> <p>zna i rozpoznaje ikony przeglądarek internetowych poznanych na lekcji,</p> <p>omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki,</p> <p>nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,</p> <p>wskazuje elementy okna uruchomionego programu,</p> <p>wymienia poznane wyszukiwarki,</p> <p>prawidłowo rozpoczyna i kończy</p>	<p>korzystania z internetu,</p> <p>wie, kiedy polska została podłączona do światowej sieci komputerowej,</p> <p>zna adresy stron WWW bezpiecznych dla dzieci,</p> <p>wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę,</p> <p>uruchamia wybraną przeglądarkę internetową,</p> <p>umie połączyć w pary ikony z nazwami poznanych przeglądarek internetowych,</p> <p>otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez</p>	

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
					przydatnych w nauce;	internetowej, potrafi nazwać elementy składowe adresu internetowego;	pracę z programem, poprawnie posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, przegląda i opisuje zawartość podanej strony internetowej;	nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
6.	Wyszukiwanie informacji w internecie / Wyszukiwanie danych w internecie — wyszukiwarka. Słowa kluczowe, odnośniki.	1	II.3a, 3b, 4, III.1b, 2a, IV. 1 – 3, V.1, 2, 3	omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej, wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac;	korzysta z odnośnika do katalogu stron WWW we wskazanym portalu internetowym, wymienia rodzaje wyszukiwarek internetowych, kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin, potrafi wyszukać, stosując słowa	otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe, wyjaśnia pojęcia: przeglądarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe, podaje przykłady stron internetowych przydatnych w nauce; umie wymienić skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi.	rozumie pojęcia: <i>przeglądarka, wyszukiwarka internetowa, słowakluczowe, odnośniki</i> , na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat, rozróżnia charakterystyczne elementy strony WWW, wybiera sposób wyszukiwania informacji	otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową, wymienia adresy stron internetowych przydatnych w nauce, wie, dlaczego bezkrytyczne korzystanie z gier komputerowych może być niebezpieczne, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
					kluczowe, adresy stron internetowych zawierających gry dla dzieci, umie sprawdzić we wskazanym portalu internetowym, jakie rodzaje gier można w nim znaleźć;		w internecie, rozumie, dlaczego bezkrytyczne korzystanie z gier komputerowych może być niebezpieczne;		
7.	Komunikowanie się za pomocą komputera Poczta elektroniczna, zakładanie konta pocztowego, wysyłanie listu elektronicznego z załącznikiem i bez niego. Reguły netykiety.	1	II.3a, 3b, 4, III.1b, 2, IV. 1 – 3, V.1, 2	omawia zalety i wady poczty elektronicznej, uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią, porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną;	omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego, opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu poczty elektronicznej, przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail, zna i przestrzega zasady dobrego	wyjaśnia pojęcie <i>pocztyelektronicznej</i> , zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji, redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne, opisuje przeznaczenie elementów okna programu pocztowego, swobodnie komunikuje się z	rozumie pojęcie <i>pocztyelektronicznej</i> , nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji, przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego, zna i stosuje zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników	zna i stosuje zasady netykietyobowiązujące użytkowników internetu, wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości, odpowiada na zadane pytania z zakresu netykiety, korzystając ze zdobytych informacji, zna zagrożenia wynikające z komunikowania się	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe						
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe			
				Oceny:			Oceny:			
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)	
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
					zachowania w życiu codziennym i zasady netykiety w internecie, wyjaśnia pojęcie netykiety, omawia elementy okna redagowania wiadomości;	innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej, świadomie stosuje zasady netykiety;	internetu, przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną, wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji, opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznajomymi osobami;	przez internet z nieznajomymi osobami, loguje się na własne konto pocztowe, nie zapomina o wylogowaniu się z sieci; poczty po zakończeniu pracy; opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;		
8., 9.	Projekt grupowy „Z życia szkoły” — część I Projekt grupowy „Z życia szkoły” — część II / Praca nad wspólnym	2	I.1a, 1b, 2b, 3, II.3a, 3b, 4, III. 1a, 1b, 2, IV. 1 – 3, V.1, 2	omawia zasady pracy w trakcie realizacji projektu grupowego, korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej, opisuje	sprawnie korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych, tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem	omawia <i>etapy</i> pracy nad projektem, omawia <i>zasady</i> pracy w grupie, opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,	wymienia <i>etapy</i> pracy nad projektem, zna <i>zasady</i> pracy w grupie, opracowuje własny dokument z niewielką pomocą nauczyciela, potrafi współpracować w grupie i stara się	zna etapy pracy nad projektem, potrafi współpracować w grupie, odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji, wie, do kogo zwrócić się w przypadku	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;	

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:				Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	dokumentem, poznanie etapów pracy, zasad pracy nad projektem, zasad pracy w grupie. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów. Bezpieczeństwo w sieci.			charakterystyczne elementy okna poznanego komunikatora internetowego, zna opcje dostępne w poznanym komunikatorze internetowym, wyjaśnij zasady, na jakich udostępniona była grafika na wybranej stronie WWW, korzysta z urządzeń mobilnych do fotografowania życia szkoły, wymienia źródła informacji, z których korzystał(a), przygotowując projekt;	zgrupowanych informacji. tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, zawsze zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej, przeprowadza samoocenę.	zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej oraz komunikatora internetowego, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy oraz z nauczycielem, dokonuje prezentacji opracowanego dokumentu;	ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie, zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku, przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela; wie kiedy i na jakich zasadach funkcjonuje Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży,	pojawienia się zagrożenia z sieci, wymienia nazwy programów, które zostały użyte do tworzenia wybranych dokumentów; wie, jakich danych nie należy podawać nieznanym osobom w internecie (imienia i nazwiska, adresu zamieszkania, numery telefonu, adresu) i nie podaje ich, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
10.	Edukacja w internecie. Programowanie	1	I.1, 2, 3, II.1, 2, 4, III.1b, 2, IV.1 – 3, V.1, 2	projektując program eksperymentuje, wyjaśnia, czym jest	wyjaśnia, czym jest algorytm, umie przeglądać	otwiera i analizuje gotowe przykłady projektów w	wie czym jest algorytm, z pomocą nauczyciela	uruchamia program Scratch, zakłada konto	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	w środowisku Scratch Programowanie w Scratchu. Przeglądanie i modyfikowanie przykładowego projektu, analiza skryptów. Algorytmiczne rozwiązywanie problemów.			program komputerowy, algorytm, język programowania, omawia etapy tworzenia aplikacji (algorytm, pisanie kodu, testy)	i modyfikować przykładowe projekty oraz analizować skrypty, projektuje program, stosując scenę z własnym tłem i zdarzeniem opisanym dla postaci prowadzących ze sobą rozmowę, rysuje na ekranie, używając bloków z grupy Pisak.	środowisku Scratch, korzysta z zasobów programu, pisze bardzo prosty algorytm zaproponowanej czynności (przy niedużej pomocy nauczyciela)	formułuje problemy i określa plan działania, zna nazwę przynajmniej jednego programu do nauki programowania proponuje i pisze prosty algorytm, odczytuje proste skrypty zbudowane z bloków, znajduje podstawowe bloki z grup: Kontrola, Wyrażenia i Ruch, tworzy tło sceny – korzysta z Edytora obrazów, wprawia duszka w ruch, układając bloczki zgodnie z opisem, zapisuje stworzony projekt;	użytkownika na stronie internetowej tego programu, umie wybrać polską wersję językową programu, sprawdza, jakie umiejętności ma duszek wypróbując podane przykłady; opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	żadnych prac;
11.	Edukacja w internecie.	1	I.1, 2, 3, II.1, 2, 4,	projektując program eksperymentuje,	wie, jakie są etapy rozwiązywania	opracowuje plan projektu,	pisze bardzo prosty algorytm	uruchamia pokaz projektu,	nie wypowiada się na zajęciach,

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:				Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	<p>Tworzenie programu w środowisku Scratch — projekt „Zabawa na łące”</p> <p>Programowanie w Scratchu.</p> <p>Projektowanie zdarzenia.</p> <p>Nauka samodzielnego rozwiązywania problemów.</p> <p>Algorytmiczne rozwiązywanie problemów.</p>		III.1b, 2, IV.1 – 3, V.1, 2	<p>realizuje własne pomysły w Scratchu,</p> <p>formułuje problemy i określa plan działania,</p> <p>umie sterować obiektem graficznym na ekranie,</p> <p>zna etapy rozwiązywania problemów i rozumie ich cel;</p> <p>umie określić problem i cel do osiągnięcia,</p> <p>potrafi samodzielnie modyfikować prosty program;</p> <p>umie wykonać prostą animację, proponuje fabułę i zasady prostej gry, a następnie pisze jej algorytm.</p>	<p>problemów,</p> <p>projektuje program, stosując scenę z własnym tłem i zdarzeniem opisanym dla postaci prowadzących ze sobą rozmowę,</p> <p>rysuje na ekranie, używając bloków z grupy <i>Pisak</i>,</p> <p>umie pisać prosty program przy użyciu edukacyjnego języka programowania;</p> <p>z niewielką pomocą umie modyfikować prosty program,</p>	<p>korzysta z zasobów programu,</p> <p>przygotowuje tło, modyfikuje kostiumy duszków według własnego pomysłu,</p> <p>rozumie co to jest algorytm,</p> <p>wie, że problemy rozwiązuje się etapami;</p> <p>umie zapisać polecenia składające się na sterowanie obiektem na ekranie,</p> <p>umie testować na komputerze program pod względem zgodności z przyjętymi założeniami,</p> <p>umie objaśnić przebieg działania programu;</p>	<p>zapropionowanej czynności,</p> <p>znajduje podstawowe bloki z grup: <i>Kontrola, Wyrażenia i Ruch</i>,</p> <p>tworzy tło sceny – korzysta z <i>Edytora obrazów</i>,</p> <p>wprawia duszka w ruch, układając bloczki zgodnie z opisem,</p> <p>modyfikuje kostiumy duszków według opisu,</p> <p>wie co oznacza algorytmiczne rozwiązywanie problemów,</p> <p>zapisuje stworzony projekt;</p> <p>umie modyfikować program z pomocą nauczyciela,</p> <p>umie wykonać prostą</p>	<p>pisze bardzo prosty algorytm</p> <p>zapropionowanej czynności (przy dużej pomocy nauczyciela)</p> <p>z pomocą nauczyciela określa etapy rozwiązywania problemów;</p> <p>umie wykonać bardzo prostą animację według wzoru,</p> <p>pisze bardzo prosty algorytm</p> <p>zapropionowanej czynności (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;</p>	<p>nie podejmuje żadnych prac.</p>

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							animację według wzoru – pisze algorytm bardzo prostej gry (przy pomocy nauczyciela lub według opisu w podręczniku), umie testować na komputerze programu pod względem zgodności z przyjętymi założeniami według wskazówek nauczyciela;		

Rozdział 3.

Nauka pisania na klawiaturze komputera

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12.	Pisanie na klawiaturze komputera / Szybkie pisanie na klawiaturze komputera. Budowa klawiatury. Prawidłowy układ rąk na klawiaturze. Prawidłowa pozycja ciała w trakcie pisania.	1	II.4, III.5b, 2c, 2d	opisuje prawidłową pozycję ciała w trakcie pisania, prezentuje prawidłowy układ obu rąk na klawiaturze; umie nazwać bloki klawiszy bez wskazywania ich na klawiaturze;	wie, jak zachowywać prawidłową pozycję ciała w trakcie pisania, sprawnie posługuje się klawiaturą, omawia działanie klawiszy: Enter, Esc, Tab, Caps Lock, Shift, prawy Alt, Page Up, Page Down, End, Home, popołnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury, wie na ile bloków dzielimy klawisze, nazywa poszczególne	nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje, w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki; wie na ile bloków dzielimy klawisze, omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy;	zna budowę klawiatury, nazywa podstawowe klawisze, zna przeznaczenie poszczególnych klawiszy, prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze, wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki, zna przeznaczenie klawiszy: Page Up, Page Down, Home, End oraz klawiszy sterowania kursorem, w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki – popołnia nieliczne błędy;	wie, między którymi klawiszami przebiega granica obszarów działania lewej i prawej ręki, stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
					bloki, wskazując je jednocześnie na klawiaturze;				
13.	Ćwiczenia do nauki pisania / Szybkie pisanie na klawiaturze komputera z użyciem odpowiedniego programu. Ćwiczenia do nauki pisania.	1	I.1a, 3, II.4, III.1b, 2c, 2d, IV.1, V.1, 2	samodzielnie pobiera, instaluje i uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji,	świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera; stara się samodzielnie rozwiązywać problemy,	sprawnie posługuje się klawiaturą, według wskazówek nauczyciela uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera, samodzielnie korzysta z programu do nauki pisania na klawiaturze komputera, popełnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury;	w sposób prawidłowy wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki, stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury, przy pomocy nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem; z niewielką pomocą nauczyciela rozwiązuje problemy;	korzystając z zawartości strony http://kurspisanie.pl/ wykonuje test szybkości pisania, wykonuje ćwiczenia, umie odszukać w internecie strony poświęcone nauce pisania na klawiaturze komputera, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Rozdział 4.

Grafika komputerowa

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:				Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
14.	Edytory graficzne — wprowadzenie / Rysowanie w edytorze grafiki. Poznanie podstaw rysunku. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera, tworzenie prostych historyjek obrazkowych. Projektowanie ilustracji w edytorze grafiki.	1	I.2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	samodzielnie drukuje dokument, rozwiązuje problemy z wykorzystaniem komputera, tworzy proste historyjki obrazkowe projektuje ilustracje w edytorze grafiki, opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach;	samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki,	wyjaśnia pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i> , porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach;	rozumie pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i> , według wskazówek nauczyciela uruchamia edytory grafiki wykorzystywane na lekcji, sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera;	wskazuje elementy okna edytora grafiki, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem narzędzi uruchomionego programu, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;
15.	Uczymy się rysować proste	1	I.2b, II.3a, 4, III.1b, 2a,	samodzielnie drukuje dokument,	przygotowuje i prezentuje	omawia sposoby	przekształca elementy rysunku,	według wskazówek nauczyciela uruchamia	nie wypowiada się na zajęciach,

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	elementy / Rysowanie w edytorze grafiki. Przygotowanie i prezentacja rozwiązania problemów w edytorze grafiki. Gromadzenie, porządkowanie i selekcjonowanie efektów własnej pracy. Algorytmiczne podejście do rozwiązywania problemów.		2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach;	rozwiązania problemów w edytorze grafiki, umie gromadzić, porządkować i selekcjonować efekty własnej pracy;	uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji, tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, prezentuje algorytmiczne podejście do rozwiązywania problemów;	objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki; wskazuje elementy okna edytora grafiki, wykonuje rysunek według instrukcji, zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor;	edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie podejmuje żadnych prac;
16.	Otwieranie pliku, modyfikacja, wstawianie tekstu / Rysowanie w edytorze	1	I.2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	wskazuje podobieństwa i różnice występujące podczas pracy w różnych programach	sprawnie rysuje w edytorze grafiki, umie tworzyć ilustracje w edytorze grafiki,	tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych	wykonuje rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, operuje kolorem	według wskazówek nauczyciela uruchamia edytory grafiki wykorzystywane na lekcji,	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe						
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe			
				Oceny:			Oceny:			
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)	
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	grafiki. Tworzenie ilustracji w edytorze grafiki, rysowanie za pomocą wybranych narzędzi, przekształcanie obrazu, uzupełnianie grafiki tekstem.			graficznych;	umie rysować za pomocą wybranych narzędzi, umie przekształcać obraz, umie uzupełniać grafiki tekstem;	narzędzi i funkcji programu graficznego, świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich, samodzielnie zapisuje plik we właściwym katalogu (folderze);	rysowania i tła, dokonuje poprawek w pracach graficznych, zmienia rozmiary elementów rysunku, prawidłowo zapisuje i otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji;	rysuje proste elementy graficzne, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;		
17.	Rysowanie — kompozycja tematyczna „Na łące” / Rysowanie w edytorze grafiki. Tworzenie ilustracji w	1	I.1a, 2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	tworzy ilustracje własnego pomysłu w edytorze grafiki, projektując grafikę eksperymentuje z poznanymi narzędziami, twórczo podchodzi do wykonywanego zadania,	objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki, dokonuje prezentacji, przeprowadza samoocenę; rysuje	przekształca elementy rysunku, dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory	rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, wskazuje elementy okna edytora grafiki, wykonuje rysunek według instrukcji, zmienia grubość linii	według wskazówek nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, wykonuje prosty rysunek według instrukcji, posługuje się	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;	

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	edytorze grafiki, rysowanie za pomocą wybranych narzędzi, przekształcanie obrazu, uzupełnianie grafiki tekstem. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów			prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej;	w edytorze grafiki na dowolny temat, tworzy ilustracje w edytorze grafiki, rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obraz, uzupełniania grafiki tekstem, Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów	artystyczne tworzonego obrazu, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy,	rysowania oraz jej rozmiar i kolor, wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela, zapisuje utworzony plik i otwiera plik wcześniej zapisany;	poleceniem <i>Cofnij</i> , aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
18.	Edytor graficzny Paint / Rysowanie w edytorze grafiki. Rysowanie za pomocą	1	I.2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	porównuje możliwości poznanych edytorów grafiki, wymienia ich podobieństwa i różnice; potrafi ocenić, który z	omawia sposoby uruchamiania programu Paint, samodzielnie ustala atrybuty obrazu, porównuje	tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu	wskazuje elementy okna edytora grafiki, korzysta z narzędzi malarskich dostępnych w programie, rozpoznaje i nazywa narzędzia malarskie	według wskazówek nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, rysuje proste elementy graficzne z	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	wybranych narzędzi, przekształcanie obrazu, uzupełnianie grafiki tekstem.			<p>poznanych programów daje większe możliwości,</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>mapa bitowa, piksel</i>,</p> <p>rozdziela typy zapisanych plików,</p> <p>dostosowuje atrybuty obrazu do wykonywanej pracy graficznej;</p>	rozmiary plików w zależności od ich typu;	<p>graficznego, przekształca elementy rysunku,</p> <p>objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki,</p> <p>wykorzystuje klawisz <i>Shift</i> podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, a także kwadratów i kół,</p> <p>korzysta ze schowka podczas kopiowania elementów rysunku;</p>	<p>programu, według opisu ustala atrybuty obrazu,</p> <p>zapisuje utworzony plik i otwiera plik wcześniej zapisany,</p> <p>zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku,</p> <p>przekształca elementy rysunku,</p> <p>dokonyuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu;</p>	<p>wykorzystaniem przybornika, wykonuje rysunek według instrukcji,</p> <p>posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i>, aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany,</p> <p>rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika,</p> <p>wykonuje rysunek według instrukcji,</p> <p>opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;</p>	
19.	Otwieranie pliku, modyfikowanie,	1	I.2b, II.3a, 4, III.1b, 2a,	samodzielnie otwiera i modyfikuje	otwiera i modyfikuje	korzysta ze schowka,	wykonuje rysunki zgodnie ze schematem	wykonuje proste rysunki zgodnie	nie wypowiada się na zajęciach,

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	kopiowanie, wklejanie rysunku Rysowanie w edytorze grafiki. Tworzenie ilustracji w edytorze grafiki, rysowanie za pomocą wybranych narzędzi, przekształcanie obrazu, uzupełnianie grafiki tekstem. Otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie, wklejanie rysunku.		2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	zapisany wcześniej dokument, sprawnie rysuje w edytorze grafiki, w sposób twórczy tworzy ilustracje w edytorze grafiki, otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie, wklejanie rysunku;	zapisany wcześniej dokument, korzysta z funkcji Powiększenie do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku; tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego; rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obraz, uzupełnianie	zna i stosuje polecenie <i>Kopiuj/Wklej</i> , dołącza do rysunku napisy wykonane w edytorze grafiki, świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich, samodzielnie zapisuje plik we właściwym katalogu (folderze), ustala atrybuty rysunku, zna polecenie <i>Obraz/Atrybuty</i> , świadomie	lub według wskazówek nauczyciela, operuje kolorem rysowania i tła, dokonuje poprawek w pracach graficznych, zmienia rozmiary elementów rysunku, prawidłowo zapisuje i otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji, przenosi fragment rysunku w inne miejsce, zmienia rozmiary elementów rysunku. zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go;	ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
					grafiki tekstem.	korzysta z narzędzi tekstowych;			
20.	Ustawienia wydruku, wydruk pliku. Pomoc w programie / Rysowanie w edytorze grafiki, ustawienia wydruku, drukowanie rysunków. Korzystanie z wbudowanej pomocy do programu. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów.	1	I.2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat, samodzielnie korzysta z wbudowanej pomocy do programu, sprawnie zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;	samodzielnie korzysta z poleceń: <i>Plik/Podgląd wydruku, Plik/Ustawienie strony, Plik/Drukuj,</i> samodzielnie przygotowuje dokument do druku i drukuje go, samodzielnie dobiera parametry wydruku odpowiednio do rodzaju drukowanej pracy,	przy pomocy nauczyciela korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie; według wskazówek nauczyciela przygotowuje dokument do druku i ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron) oraz drukuje dokument; zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;	korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje rysunek na dowolny temat, zna polecenia: <i>Plik/Podgląd wydruku, Plik/Ustawienie strony, Plik/Drukuj,</i> wskazuje miejsce <i>Pomocy</i> w programie, zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty z niewielką pomocą nauczyciela;	korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje prosty rysunek na dowolny temat, zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty z pomocą nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Rozdział 5.

Edytory tekstu

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
21.	Edytory tekstu — wprowadzenie / Praca w edytorze tekstu.	1	I.2b, II.3b, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	omawia możliwości edytora tekstu, poprawnie dzieli tekst na akapity; sprawnie wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki;	objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków, pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, poprawnie zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), wyjaśnia, na czym polega czynność <i>redagowania tekstu</i> w edytorze	samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi, rozdziela pojęcia: <i>kursor tekstowy</i> i <i>wskaźnik myszy</i> , wyjaśnia pojęcie <i>edytora tekstu</i> i omawia zastosowanie edytora, zapisuje dokument w ustalonym miejscu na dysku,	zna pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>redagowanie tekstu</i> , <i>kursor tekstowy</i> , <i>akapit</i> , objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu, zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu, wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków, wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki,	wskazuje elementy okna edytora tekstu, rozdziela klawisze edycyjne i klawisz <i>Enter</i> na klawiaturze oraz kursor tekstowy i wskaźnik myszy, posługuje się poleceniami <i>Cofnij</i> i <i>Powtórz</i> do zmiany wykonanej operacji, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe						
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe			
				Oceny:			Oceny:			
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)	
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
					tekstu, wyjaśnia pojęcia: <i>edytor tekstu, akapit</i> ;					
22.	Pliki i katalogi — najważniejsze czynności / Gromadzenie, porządkowanie i selekcjonowanie efektów swojej pracy w komputerze lub w innych urządzeniach. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów.	1	II a,.2b, 3, II.3b, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2		sprawnie stosuje polecenie <i>Plik/Nowy</i> , zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom, wyjaśnia zasady korzystania z <i>Kosza</i> , opróżnia <i>Kosz</i> i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery), sprawnie wykonuje podstawowe operacje na plikach;	nadaje plikowi nazwę odpowiednią do jego zawartości,	zapisuje i otwiera pliki tekstowe, postępując zgodnie z instrukcją, zapisuje plik we wskazanym katalogu (folderze), pisze dowolny tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, zmienia nazwę pliku zgodnie z opisem, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z edytorem tekstu, zna przeznaczenie <i>Kosza</i> , odzyskuje z <i>Kosza</i> usunięte pliki i katalogi	nadaje plikowi nazwę odpowiednią do jego zawartości, korzystając z pomocy nauczyciela, pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;	

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							(foldery), opróżnia <i>Kosz</i> ;		
23.	Blok tekstu — podstawowe operacje / Praca w edytorze tekstu, blok tekstu — podstawowe operacje.	1	I.2b, II.3b, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	samodzielnie uruchamia różne edytory tekstu wykorzystywane na lekcji i tworzy dokumenty tekstowe przy ich użyciu; sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, samodzielnie zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;	wyjaśnia pojęcia: <i>blok, wiersz, akapit</i> , dba o utrzymanie porządku na dysku, sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuj, Wklej, Cofnij</i> , wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu, we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu,	redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru, samodzielnie odnajduje na dysku właściwy plik potrzebny do wykonania zadania, wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,	wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu, rozumie pojęcia: <i>blok, wiersz, akapit</i> , posługuje się poleceniami <i>Kopiuj i Wklej</i> , posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> do zmiany wykonanej operacji, z pomocą nauczyciela wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, z pomocą nauczyciela zapisuje plik na dysku zewnętrznym bez zmiany nazwy;	odnajduje na dysku właściwy plik według wskazówek nauczyciela, zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu, postępując według instrukcji zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
					<p>prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;</p>				
24.	<p>Formatowanie i modyfikacja dokumentu tekstowego</p> <p>/</p> <p>Praca w edytorze tekstu, formatowanie i modyfikacja dokumentu tekstowego.</p> <p>Projektowanie</p>	1	I.2b, II.3b, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	<p>rozumie wyrażenie „poprawne używanie znaków interpunkcyjnych”,</p> <p>redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu;</p>	<p>wyjaśnia pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i>,</p> <p>pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p> <p>redaguje i</p>	<p>redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu z niewielką pomocą nauczyciela, umie projektować</p>	<p>rozumie pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i>,</p> <p>dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku, zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu, wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed</p>	<p>wie, że stosowanie w jednym zdaniu różnych rodzajów, rozmiarów i kolorów czcionek powoduje, iż tekst staje się nieczytelny i osoba, która go czyta, gubi jego treść;</p> <p>formatuje i modyfikuje dokument tekstowy</p>	<p>nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;</p>

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	zaproszenia.				formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu, formatuje akapit według podanego wzoru;	zaproszenia;	napisaniem tekstu, wykonuje operacje na blokach tekstu — usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, opracowuje dokumenty użytkowe zgodnie z opisem;	według wskazówek lub z pomocą nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
25.	Akapit, wyrównanie tekstu / Praca w edytorze tekstu, akapit, wyrównanie tekstu.		I.2b, II.3b, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	wyjaśnia zastosowanie <i>kodówsterujących</i> ; ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce;	dzieli tekst na akapity, wyjaśnia pojęcie <i>akapitu</i> , wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi, zgodnie z opisem ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych	redaguje i formatuje tekst według wzoru, prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), zna pojęcie <i>kodów sterujących</i> ;	dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów, zapisuje dokument we wskazanym katalogu (folderze), rozumie pojęcie <i>akapitu</i> , wyrównuje akapit według instrukcji;	redaguje i formatuje tekst z pomocą nauczyciela, wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
					suwaków na linijce;				
26.	Realizacja projektu grupowego „Kronika klasy” / Praca w edytorze tekstu i edytorze grafiki. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. Wspólne opracowanie projektu. Samodzielne rozwiązywanie problemów. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych		I.1a, 2b, II.3a, 3b, 4, III.1a, 1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość, prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej; prezentuje opracowany dokument, przeprowadza samoocenę, umie samodzielnie rozwiązywać problemy; sprawnie zapisuje, przechowuje i	samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), zna etapy pracy nad projektem i stosuje się do nich, zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;	Z niewielką pomocą nauczyciela łączy treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), dba o porządek na dysku w trakcie zapisywania prac; pracuje w edytorze tekstu i edytorze grafiki, potrafi rozwiązywać problemy z wykorzystaniem komputera;	redaguje treść zgodną z tematem projektu, stosuje poznane zasady poprawnego wprowadzania tekstu, zna etapy pracy nad projektem, w pracy nad projektem stara się korzystać z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy; umie z niewielką pomocą nauczyciela zapisywać, przechowywać i edytować własne dokumenty;	umie wspólnie z kolegami i koleżankami z klasy pracować nad projektem, umie z pomocą nauczyciela zapisywać, przechowywać i edytować własne dokumenty, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	dokumentów.			edytuje własne dokumenty;					

Rozdział 6.

Komputer w naszym otoczeniu

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
27.	Komputery wokół nas / Komputery, urządzenia cyfrowe. Zawody i	1	I.1a, 2a, 2b, II.3a, 3b, 4, III.1a, 1b, 2, IV. 1 – 3, V.1 – 3	prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer, uzasadnia konieczność	omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych miejscach szkoły, uzasadnia	opisuje miejsca z najbliższego otoczenia, w których wykorzystuje się komputery, wymienia zawody i	opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują	wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, opanował wiedzę niezbędną w toku	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe						
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe			
				Oceny:			Oceny:			
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)	
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne. Obszary zastosowań komputerów. Urządzenia wykorzystujące technologię komputerową.			stosowania ich w danym miejscu;	konieczność ich stosowania w danym miejscu; zna obszary zastosowań komputerów, opisuje i wymienia urządzenia wykorzystujące technologię komputerową;	przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne, wymienia urządzenia wykorzystujące technologię komputerową;	zastosowanie, i wskazuje korzyści wynikające z ich używania, wskazuje w najbliższym otoczeniu urządzenia wykorzystujące technologię komputerową;	dalszego kształcenia;		
28.	Realizacja projektu grupowego „Komputer w naszym otoczeniu” / Praca w edytorze tekstu i edytorze grafiki. Wspólne opracowanie	1	I.1a, 2b, II.3a, 3b, 4, III.1a, 1b, 2a, 2c, 2d, IV, V.1 – 3	prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej, zawsze zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, prezentuje inne niż poznane na zajęciach dziedziny	tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, umie łączyć treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), przygotowuje do	Z niewielką pomocą nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, z niewielką pomocą nauczyciela umie łączyć treść z odpowiednią	umie redagować treść zgodną z tematem projektu, zna i stosuje zasady pracy w grupie. potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie, wskazuje zastosowania technologii komputerowej w szkole	zna zasady pracy w grupie, potrafi współpracować w grupie, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;	

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe						
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe			
				Oceny:			Oceny:			
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)	
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	projektu; plan pracy i jego realizacja. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów.			życia, w których stosuje się komputery, dokonuje prezentacji, przeprowadza samoocenę;	druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela, zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,	grafiką (zdjęcia, własne rysunki), prezentuje opracowany dokument, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;	— opracowuje dokument, w pracy nad projektem stara się korzystać z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;			

Rozdział 7.

Komputer w edukacji i rozrywce

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
29.	Multimedialne programy edukacyjne / Multimedia jako metoda prezentowania informacji za pomocą komputera, łącząca takie elementy jak: tekst, dźwięk lub muzykę, grafikę, film i animację.	1	I, II.1, 2, 4, III.1b, 2, IV.1 – 3, V.1, 2	potrafi opisać warunki, jakie musi spełnić komputer, aby dany program mógł sprawnie działać, analizuje wiadomości zdobyte za pomocą programu edukacyjnego i na ich podstawie formułuje odpowiedzi na zadane pytania, obsługuje dowolne programy multimedialne, korzysta z programów multimedialnych, przygotowując się do zajęć w szkole z innych przedmiotów,	samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, wyjaśnia pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> , opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów edukacyjnych, wyjaśnia pojęcia: <i>demo programu</i> , <i>pokaz multimedialny</i> , wymienia rodzaje	rozumie pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> , wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych, opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych, omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego, samodzielnie uruchamia	wyjaśnia, czym są multimedia, obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji, wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, gry. z niewielką pomocą nauczyciela uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej rozumie multimedia jako metodę prezentowania informacji za pomocą komputera, łącząca takie elementy jak:	korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, z pomocą nauczyciela uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych; opisuje multimedia jako metodę prezentowania informacji za pomocą komputera, łącząca takie elementy jak: tekst, dźwięk lub muzykę, grafikę, film i animację.	programów multimedialnych;	programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej;	tekst, dźwięk lub muzykę, grafikę, film i animację.		
30.	Rozrywka z komputerem — zabawy z fotografią Zaprojektowanie fotomontażu z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków. Modyfikowanie	1	I, II.1, 2, 4, III.1, 2, IV. 1 – 3, V.1, 2	importuje zdjęcia z aparatu fotograficznego lub telefonu komórkowego do programu poznanego na lekcji, wykorzystuje inne niż poznane na lekcji sposoby modyfikacji zdjęć, prezentuje inny niż	omawia zastosowanie programów użytkowych poznanych na lekcji, wyjaśnia pojęcie <i>program użytkowy</i> , wyjaśnia przeznaczenie dostępnych opcji	umie projektować i tworzyć fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków. umie modyfikować fotografie i rysunki;	rozumie pojęcie <i>program użytkowy</i> , opisuje okno poznanego programu, przy pomocy nauczyciela lub zgodnie z opisem projektuje fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków i nadaje mu nazwę,	wybiera zdjęcia do fotomontażu z katalogu wskazanego przez nauczyciela, wymienia nazwy programów użytkowych poznanych na lekcji, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	fotografii i rysunków; opis różnych postaci informacji elektronicznej (danych/treści). Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów.			poznane na lekcji program użytkowy;	w programie, samodzielnie projektuje fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków i nadaje mu nazwę, potrafi uzasadnić wybór zdjęć do fotomontażu, samodzielnie importuje zdjęcia z wskazanego nośnika danych; samodzielnie modyfikuje fotografie;	wymienia różne postaci informacji elektronicznej (danych/treści); zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty, według opisu projektuje fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków i nadaje mu nazwę, umie modyfikować fotografie,	przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z wskazanego nośnika danych; zna różne postaci informacji elektronicznej (danych/treści).		
31., 32.	To już umiem Moje prace z informatyki /	2	II.3a, 3b, 4, III.2d	omawia szczegółowo zasady zachowania w pracowni komputerowej	omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej	wymienia zasady zachowania w pracowni	wymienia przynajmniej pięć podstawowych zasad zachowania	przynajmniej dwie podstawowe zasady zachowania w pracowni	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:				Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	<p>Tworzenie dokumentu w edytorze tekstu.</p> <p>Wstawianie do dokumentu rysunków i fotografii.</p> <p>Wysyłanie i odbieranie poczty elektronicznej.</p> <p>Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów.</p>			<p>i przestrzega ich, podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych (np. Paint, Word), swobodnie porusza się po strukturze katalogów; rozróżnia pliki programów po ich rozszerzeniach, samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności; potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać;</p>	<p>i przestrzega ich, przegląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji, zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach; potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; potrafi wybrać program do otwierania pliku z danym rozszerzeniem,</p>	<p>komputerowej i przestrzega ich, otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze, modyfikuje dokument i samodzielnie zapisuje w pliku w wybranej lokalizacji, otwiera pliki umieszczone przez nauczyciela w wybranym katalogu, rozumie, czym jest struktura katalogów, rozróżnia katalog nadrzędny i podrzędny;</p>	<p>w pracowni komputerowej i przestrzega ich; tworzy dokument komputerowy – rysunek, tekst, pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji; wie, do czego służy folder <i>Kosz</i> i potrafi usuwać pliki; potrafi odpowiednio nazwać plik; odszukuje pliki w strukturze katalogów; potrafi tworzyć własne katalogi, tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie takie jak: <i>Olówek, Pędzel</i>,</p>	<p>komputerowej i przestrzega ich, m.in.: dba o porządek na stanowisku komputerowym; tworzy prosty dokument komputerowy – rysunek, tekst; pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w katalogu domyślnym, z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je, pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie takie jak: <i>Olówek,</i></p>	<p>nie opanował wiedzy niezbędnej w toku dalszego kształcenia.</p>

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				przygotowuje rysunki i programy na konkursy informatyczne, potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu; samodzielnie tworzy trudniejsze programy; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania postawionego problemu (zadania); projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania; bierze udział w konkursach informatycznych,	samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego rysunku; analizuje problem i przykład jego rozwiązania; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu; stosuje poznane metody komputerowego rysowania do tworzenia i modyfikowania rysunków, wie, jak ustawić odstęp po akapicie	tworzy własne katalogi, korzystając z odpowiedniej opcji menu, wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory niestandardowe; wprowadza napisy w obszarze rysunku; ustala parametry	<i>Aerograf, Linia, Gumka,</i> pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku, wie, jak się tworzy akapity w edytorze tekstu; usuwa znaki za pomocą klawisza <i>Backspacei Delete,</i> wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki,	<i>Pędzel, Aerograf, Linia, Gumka,</i> pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne; porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; zaznacza fragment tekstu; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; usuwa znaki za pomocą klawisza <i>Backspace,</i> wymienia przykłady różnych źródeł informacji; podaje przykłady niektórych usług internetowych;	

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				<p>samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu;</p> <p>potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać;</p> <p>pisze tekst, stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu;</p> <p>korzystając z Internetu i innych źródeł, wyszukuje informacje na podany temat,</p> <p>stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek</p>	<p>i interlinię; analizuje problem i przykład jego rozwiązania;</p> <p>samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu;</p> <p>samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie;</p> <p>zna i stosuje podane w podręczniku zasady poprawnego redagowania</p>	<p>czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie;</p> <p>wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku,</p> <p>wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania;</p> <p>rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; prawidłowo</p>	<p>otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce;</p> <p>potrafi korzystać z internetowych słowników, encyklopedii i poradników.</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej.</p>	<p>potrafi uruchomić przeglądarkę internetową,</p> <p>korzysta z pomocą nauczyciela z internetowych słowników, encyklopedii i poradników,</p> <p>wymienia niektóre zagrożenia ze strony internetu.</p>	

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				internetowych, posiada wiedzę i umiejętności wykraczające poza materiał programowy.	tekstu; stosuje kopiowanie formatu, wykorzystując odpowiednią opcję menu, samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach.	stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych; justuje akapity; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; wymienia zagrożenia ze strony internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania,			

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
						zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty).			