

PLAN WYNIKOWY WYMAGANIA EDUKACYJNE

(podręcznik *Informatyka*, kl. IV, wydanie II zmienione)

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

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

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

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

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

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

Obowiązująca skala ocen:

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

¹ Według nowej podstawy programowej.

² Tamże.

Szczegółowe kryteria oceniania dla poszczególnych działów programowych oraz jednostek lekcyjnych

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					Ocena niedostateczna
		celującą	bardzo dobrą	dobłą	dostateczną	dopuszczającą	
Dział 1. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
1.1 Analizujemy sytuację problemową i opracowujemy rozwiązanie	Temat 1. Analiza sytuacji problemowej i opracowanie rozwiązania.	<ul style="list-style-type: none"> umie szczegółowo zdefiniować, co to jest problem oraz wyjaśnia to innym, wie, jakie są etapy, które prowadzą do rozwiązania problemu, oraz szczegółowo je omawia, umie posługiwać się Kalkulatorem – zna jego funkcje, które wykorzystuje podczas obliczeń, oraz wyjaśnia te czynności innym, umie wykonywać różne obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora oraz wyjaśnia te czynności innym; 	<ul style="list-style-type: none"> umie zdefiniować, co to jest problem oraz wyjaśnia to innym, wie, jakie są etapy, które prowadzą do rozwiązania problemu, umie posługiwać się Kalkulatorem – zna jego funkcje i je wykorzystuje podczas obliczeń, umie wykonywać różne obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora; 	<ul style="list-style-type: none"> umie zdefiniować, co to jest problem, wie, że dzięki realizacji kolejnych etapów można doprowadzić do rozwiązania problemu, umie posługiwać się Kalkulatorem do wykonania prostych obliczeń, umie wykonywać proste obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora; 	<ul style="list-style-type: none"> rozumie, co to jest problem, wie, że rozwiązanie problemu można podzielić na etapy, umie posługiwać się Kalkulatorem – w wąskim zakresie, umie wykonywać obliczenia z wykorzystaniem Kalkulatora – w wąskim zakresie; 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela rozumie, co to jest problem, z pomocą nauczyciela wymienia etapy, które prowadzą do rozwiązania problemu, z pomocą nauczyciela posługuje się Kalkulatorem, z pomocą nauczyciela wykonuje obliczenia z wykorzystaniem Kalkulatora; 	<ul style="list-style-type: none"> nie rozumie, co to jest problem, nie wie, jakie są etapy, które prowadzą do rozwiązania problemu, nie umie posługiwać się Kalkulatorem, nie umie wykonywać obliczeń z wykorzystaniem Kalkulatora;
1.2 W świecie	Temat 2. W świecie	<ul style="list-style-type: none"> zna, rozumie i wyjaśnia pojęcia: 	<ul style="list-style-type: none"> zna i wyjaśnia pojęcia: 	<ul style="list-style-type: none"> zna pojęcia: <i>programowanie</i>, 	<ul style="list-style-type: none"> zna pojęcia: <i>programowanie</i>, 	<ul style="list-style-type: none"> zna pojęcie: <i>programowanie</i>, 	<ul style="list-style-type: none"> nie zna żadnego z pojęć:

programowania	programowania – Scratch.	<p><i>programowanie, język programowania, praca w chmurze,</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • zna stronę internetową środowiska Scratch, wyjaśnia, co zawierają opcje: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i> oraz z nich korzysta; wyjaśnia możliwości programu innym, • rejestruje się i loguje do programu Scratch, wyjaśnia, jak wykonać te czynności oraz pomaga w nich innym, • zna okno programu Scratch (układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło), wyjaśnia, jak wykonać te czynności, oraz pomaga w ich wykonaniu innym, • twórczo realizuje 	<p><i>programowanie, język programowania, praca w chmurze,</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • zna stronę internetową środowiska Scratch, wyjaśnia, co zawierają opcje: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i> oraz z nich korzysta, • rejestruje się i loguje do programu Scratch, wyjaśnia, jak wykonać te czynności, • zna okno programu Scratch (układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło), • tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu, 	<p><i>język programowania, praca w chmurze,</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • zna stronę internetową środowiska Scratch, korzysta z opcji: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch,</i> • rejestruje się i loguje do programu Scratch, • zna okno programu Scratch (układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu), • tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu; 	<p><i>praca w chmurze,</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • przegląda opcje na stronie internetowej środowiska Scratch: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch,</i> • korzystając z instrukcji nauczyciela rejestruje się i loguje do programu Scratch, • zna okno programu Scratch (próbuje układać bloczki z instrukcjami), • tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami i uruchamia program; 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela przegląda opcje na stronie internetowej środowiska Scratch: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch,</i> • z pomocą nauczyciela rejestruje się i loguje do programu Scratch, • zna okno programu Scratch (z pomocą nauczyciela układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło), • z pomocą nauczyciela tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu; 	<p><i>programowanie, język programowania, praca w chmurze,</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • nie zna strony internetowej środowiska Scratch i nie przegląda opcji: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch,</i> • nie podejmuje rejestracji i logowania do programu Scratch nawet z pomocą nauczyciela, • nie zna okna programu Scratch (nawet z pomocą nauczyciela nie podejmuje pracy w programie);
---------------	--------------------------	---	--	--	--	---	--

		<p>pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu, wprowadza ewentualne poprawki;</p>	<p>wprowadza ewentualne poprawki;</p>				
<p>1.3 Sterowanie na ekranie, czyli programujemy proste animacje</p>	<p>Temat 3. Sterowanie na ekranie, czyli programujemy proste animacje w Scratchu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> realizuje twórcze projekty i tworzy złożone animacje w Scratch – steruje duszkiem na ekranie, wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu, wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności, samodzielnie potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności, umie przeglądać wykonane przez siebie programy oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności; 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy złożone animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie, wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu, samodzielnie potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru, umie przeglądać wykonane przez siebie programy; 	<ul style="list-style-type: none"> umie tworzyć animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie, wie, jak wybrać nowe tło, korzystając z instrukcji nauczyciela, dodaje muzykę do projektu, ma niewielkie trudności w samodzielnym układaniu bloczków z instrukcjami według podanego wzoru, umie przeglądać wykonane przez siebie programy i w razie potrzeby korzysta z instrukcji 	<ul style="list-style-type: none"> umie tworzyć proste animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie, korzystając z instrukcji nauczyciela, wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu, z pomocą nauczyciela potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru, korzystając z instrukcji nauczyciela, przegląda wykonane przez siebie 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela umie tworzyć animacje w programie Scratch – steruje duszkiem na ekranie, z pomocą nauczyciela wybiera nowe tło i dodaje muzykę do projektu, z pomocą nauczyciela układa bloczki z instrukcjami według podanego wzoru, z pomocą nauczyciela przegląda wykonane przez siebie programy; 	<ul style="list-style-type: none"> nie umie tworzyć animacji w programie Scratch – nie podejmuje pracy w programie, nie wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu, nawet z pomocą nauczyciela nie układa bloczków według podanego wzoru, nie wie, jak przeglądać przykłady innych;

				nauczyciela;	programy;		
1.4 Programowanie – zadania	Temat 4. Programowanie – zadania.	<ul style="list-style-type: none"> zna, rozumie i wyjaśnia pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, umie wykonać w programie Scratch, wykorzystując twórcze pomysły, ćwiczenia polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami, objaśnia innym, jak wykonać te czynności, potrafi wykonać ciekawe projekty w programie Scratch, wykorzystując własne twórcze pomysły, objaśnia innym, jak osiągnięto efekt końcowy. 	<ul style="list-style-type: none"> zna i wyjaśnia pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami, potrafi wykonać ciekawe projekty w programie Scratch według własnego pomysłu. 	<ul style="list-style-type: none"> zna i rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami – czasem korzystając z instrukcji nauczyciela, potrafi wykonać proste projekty w programie Scratch według własnego pomysłu. 	<ul style="list-style-type: none"> rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, korzystając z instrukcji nauczyciela, umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami, potrafi wykonać proste projekty w programie Scratch według własnego pomysłu, czasem korzystając z instrukcji nauczyciela. 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, z pomocą nauczyciela umie wykonać ćwiczenia w programie Scratch polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami, z pomocą nauczyciela potrafi wykonać proste projekty w programie Scratch według własnego pomysłu. 	<ul style="list-style-type: none"> nie zna pojęć: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, nie umie wykonać ćwiczeń w programie Scratch polegających na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami, nie potrafi wykonać prostych projektów w programie Scratch według własnego pomysłu.
	Temat 5. Tworzenie projektów w Scratchu.						
Podsumowanie działu 1	Temat 6. i 7. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera.</i>						

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					Ocena niedostateczna
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	

Dział 2. Posługiwanie się komputerem i urządzeniami cyfrowymi

Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:

<p>2.1 Czy komputery są potrzebne? Co nieco o używaniu komputerów na co dzień</p>	<p>Temat 8. Czy komputery są potrzebne? Co nieco o używaniu komputerów na co dzień.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • charakteryzuje działania i dziedziny, do których wykorzystuje się komputery, • wymienia i wypowiada się na temat urządzeń cyfrowych, m.in. tabletu, smartfona, • rozumie i wyjaśnia, dlaczego do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu oraz je charakteryzuje, • wymienia i wyjaśnia korzyści, które wynikają z powszechnego stosowania komputerów, • wymienia zawody i podaje wiele przykładów z życia codziennego, 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, w jakich dziedzinach i do jakich prac wykorzystuje się komputery, • wymienia urządzenia cyfrowe: tablet, smartfon, • rozumie i wyjaśnia, jakie programy o określonym przeznaczeniu są niezbędne do właściwego działania komputera, • wymienia korzyści, które wynikają z powszechnego stosowania komputerów, • wymienia zawody i podaje przykłady z życia codziennego, w których stosowane są komputery, • określa w czasie, 	<ul style="list-style-type: none"> • wie i wyjaśnia, do czego służy komputer, • wymienia urządzenia cyfrowe, np. tablet, smartfon, • rozumie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu, • wie, jakie korzyści wynikają z powszechnego stosowania komputerów, • wymienia zawody i podaje kilka przykładów z życia codziennego, w których niezbędne są komputery, • określa w czasie, kiedy powstały pierwsze 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służy komputer, • wie, do czego służą urządzenia cyfrowe, np. tablet, smartfon, • wie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu, • rozumie, że powszechne stosowanie komputerów przynosi korzyści, • wymienia kilka zawodów, w których wykorzystywane są umiejętności informatyczne, • wie, kiedy powstały pierwsze komputery; 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia kilka czynności, które można wykonać z wykorzystaniem komputera, • wie, co oznaczają pojęcia: <i>tablet</i>, <i>smartfon</i>, • wie, że na komputerze są zainstalowane programy o określonym przeznaczeniu, • wie, że powszechne stosowanie komputerów przynosi korzyści, • wymienia przykłady z życia codziennego, w których wykorzystywane są komputery, • niedokładnie określa, kiedy powstały komputery; 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, do czego służy komputer, • nie zna innych urządzeń cyfrowych, m.in. tabletu, smartfona, • nie rozumie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu, • nie wie, jakie korzyści wynikają z powszechnego stosowania komputerów, • nie zna zawodów i nie potrafi podać przykładów z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne, • nie wie, kiedy powstały
---	---	--	---	--	--	--	---

		<p>w których wykorzystywane są kompetencje informatyczne,</p> <ul style="list-style-type: none"> określa w czasie, kiedy powstały pierwsze komputery, i wypowiada się na temat, jakie było ich pierwotne przeznaczenie; 	<p>kiedy powstały pierwsze komputery i jakie było ich pierwotne przeznaczenie;</p>	<p>komputery;</p>			<p>komputery;</p>
<p>2.2 Jak bezpiecznie pracować przy komputerze</p>	<p>Temat 9. Jak bezpiecznie pracować przy komputerze?</p>	<ul style="list-style-type: none"> charakteryzuje, jak i dlaczego stanowisko komputerowe powinno być zorganizowane zgodnie z określonymi wymogami, uzasadnia, na czym polega higiena pracy przy komputerze, podaje wiele przykładów ćwiczeń relaksacyjnych, zna i stosuje wszystkie zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej oraz wyjaśnia, dlaczego 	<ul style="list-style-type: none"> charakteryzuje, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, wypowiada się na temat higieny pracy przy komputerze, wie, na czym ona polega, podaje kilka przykładów ćwiczeń relaksacyjnych, zna wszystkie zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej i je stosuje, wyjaśnia, dlaczego 	<ul style="list-style-type: none"> wypowiada się na temat, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, rozumie, na czym polega higiena pracy przy komputerze, podaje chociaż jeden przykład ćwiczenia relaksacyjnego, stosuje wszystkie zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej, rozumie, że długotrwała praca przy 	<ul style="list-style-type: none"> wie, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, wie, że należy zachowywać bezpieczeństwo podczas pracy przy komputerze, rozumie pojęcie: <i>ćwiczenia relaksacyjne</i>, stosuje zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej, wie, że długotrwała praca przy komputerze przynosi 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia kilka elementów dobrze zorganizowanego stanowiska komputerowego, podaje przynajmniej jeden przykład zachowania bezpieczeństwa podczas pracy przy komputerze, nie zawsze stosuje przerwy podczas pracy przy komputerze, stosuje wybrane zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej, wie, 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, nie rozumie i nie wypowiada się na temat higieny pracy przy komputerze, nie rozumie konieczności robienia przerw podczas pracy przy komputerze i nie wie, co to są ćwiczenia relaksacyjne, nie zna zasad obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej

		<p>jest to niezbędne,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia i uzasadnia, dlaczego długotrwała praca przy komputerze przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • wyjaśnia, na czym polega uzależnienie od komputera oraz podaje przykłady zachowań osoby uzależnionej od komputera i internetu; 	<p>długotrwała praca przy komputerze przynosi negatywne skutki dla zdrowia,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, na czym polega uzależnienie od komputera; 	<p>komputerze przynosi negatywne skutki dla zdrowia,</p> <ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady zachowań osoby uzależnionej od komputera i internetu; 	<p>negatywne skutki dla zdrowia,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, że długie przesiadywanie przed komputerem może prowadzić do uzależnienia; 	<p>że długotrwała praca przy komputerze ma negatywne skutki dla zdrowia,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, co to jest uzależnienie od komputera; 	<p>i ich nie stosuje,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie rozumie, że długotrwała praca przy komputerze przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • nie wie, na czym polega uzależnienie od komputera;
2.3 O prawie autorskim w praktyce	Temat 10. O prawie autorskim w praktyce.	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, kogo można nazwać autorem oraz podaje przykłady, • rozumie, wyjaśnia i uzasadnia konieczność przestrzegania prawa autorskiego, • zna i wyjaśnia pojęcia: <i>prawo autorskie, licencja na oprogramowanie (OEM, BOX)</i>, • wymienia wiele przykładów poszanowania prawa autorskiego; 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, kogo można nazwać autorem, • uzasadnia konieczność przestrzegania prawa autorskiego, • zna i wyjaśnia zasady licencji na oprogramowanie OEM i BOX, • wymienia przykłady poszanowania prawa autorskiego; 	<ul style="list-style-type: none"> • podaje kilka przykładów, kogo można nazwać autorem, • wypowiada się na temat konieczności przestrzegania prawa autorskiego, • zna i wyjaśnia licencje na oprogramowanie OEM i BOX, • podaje kilka przykładów poszanowania prawa autorskiego; 	<ul style="list-style-type: none"> • podaje chociaż jeden przykład, kogo można nazwać autorem, • wie, że należy przestrzegać prawa autorskiego, • zna i wyjaśnia, na czym polega przynajmniej jedna z licencji (OEM lub BOX), • podaje chociaż jeden przykład poszanowania prawa autorskiego; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, kogo można nazwać autorem, • wie, co to oznacza, że ktoś przestrzega prawa autorskiego, • wie, że istnieją licencje na oprogramowanie, • z pomocą nauczyciela podaje przykłady poszanowania prawa autorskiego; 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, kogo można nazwać autorem, • nie rozumie konieczności i potrzeby przestrzegania prawa autorskiego, • nie wie, co oznacza pojęcie licencji i nie wymienia żadnej, • nie zna i nie wypowiada się na temat przykładów poszanowania prawa

							autorskiego;
2.4 Co kryje wewnątrz komputera? Jakie urządzenia można podłączyć do komputera	Temat 11. Co kryje wewnątrz komputera? Jakie urządzenia można podłączyć do komputera?	<ul style="list-style-type: none"> wypowiada się na temat, co kryje wewnątrz komputera, i nazywa poszczególne jego części (podzespoły), wymienia i charakteryzuje urządzenia, które można podłączać do komputera, wyjaśnia i uzasadnia, w jakim celu podłącza się inne elementy (mysz, klawiaturę, monitor) oraz inne urządzenia (kamera cyfrowa, aparat cyfrowy, skaner); 	<ul style="list-style-type: none"> wypowiada się na temat, co kryje wewnątrz komputera, wypowiada się na temat urządzeń, które można podłączać do komputera, wypowiada się na temat, w jakim celu podłącza się inne elementy (mysz, klawiaturę, monitor) oraz inne urządzenia (kamera cyfrowa, aparat cyfrowy, skaner); 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia kilka najważniejszych elementów wnętrza komputera, wymienia nazwy kilku urządzeń, które można podłączać do komputera, rozumie, w jakim celu podłącza się inne elementy (mysz, klawiaturę, monitor) oraz inne urządzenia (kamera cyfrowa, aparat cyfrowy, skaner); 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia przynajmniej jeden ważny element wnętrza komputera, wymienia nazwę przynajmniej jednego urządzenia, które można podłączać do komputera, rozumie, w jakim celu podłącza się mysz, klawiaturę, monitor; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, że we wnętrzu komputera znajdują się elementy, które są niezbędne do właściwego działania komputera, wie, że są urządzenia, które można podłączać do komputera, wie, w jakim celu podłącza się mysz i klawiaturę; 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, co kryje wewnątrz komputera, i nie umie nazwać nawet jednego elementu wewnętrznego, nie potrafi podać nazwy żadnego urządzenia, które można podłączać do komputera, nie wie, w jakim celu podłącza się inne elementy, m.in. mysz i klawiaturę;
2.5 Środowisko pracy użytkownika komputera	Temat 12. Środowisko pracy użytkownika komputera.	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia i uzasadnia, co jest niezbędne do pracy przy komputerze, wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, potrafi tworzyć skróty i zmieniać tło 	<ul style="list-style-type: none"> wypowiada się na temat, co jest niezbędne do pracy przy komputerze, wypowiada się na temat pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, potrafi tworzyć 	<ul style="list-style-type: none"> podaje kilka przykładów, co jest niezbędne do pracy przy komputerze, rozumie znaczenie pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, potrafi tworzyć 	<ul style="list-style-type: none"> podaje przynajmniej jeden przykład, co jest niezbędne do pracy przy komputerze, zna pojęcia: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela podaje, co jest niezbędne do pracy przy komputerze, zna pojęcia: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, z pomocą nauczyciela potrafi 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, co jest niezbędne do pracy przy komputerze, nie zna i nie rozumie znaczenia pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty</i>, nie potrafi tworzyć

		<p>pulpitu oraz wyjaśnia innym, jakie czynności w tym celu należy wykonać,</p> <ul style="list-style-type: none"> wypowiada się i podaje wiele przykładów na temat możliwości, jakie daje system operacyjny; 	<p>skrótów, zmieniać tło pulpitu,</p> <ul style="list-style-type: none"> wypowiada się na temat możliwości, jakie daje system operacyjny; 	<p>skrótów i z pomocą nauczyciela zmieniać tło pulpitu,</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia najważniejsze możliwości, jakie daje system operacyjny; 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela potrafi tworzyć skrótów i zmieniać tło pulpitu, podaje kilka możliwości, jakie daje system operacyjny; 	<p>tworzyć skrótów,</p> <ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela podaje kilka możliwości, jakie daje system operacyjny; 	<p>skrótów i zmieniać tła pulpitu,</p> <ul style="list-style-type: none"> nie wypowiada się na temat możliwości, jakie daje system operacyjny;
<p>2.6 Jak zachować porządek na dysku i zabezpieczyć komputer przed wirusami</p>	<p>Temat 13. Jak zachować porządek na dysku i zabezpieczyć komputer przed wirusami?</p>	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia i podaje przykłady, na czym polega porządkowanie dysku, tworzy foldery i podfoldery, nadaje nazwy wskazujące na przechowywaną zawartość oraz zapisuje pliki we właściwych folderach, potrafi wykonywać operacje kopiowania, wklejania i przenoszenia plików i folderów oraz objaśnia, jak wykonywać te czynności, umie korzystać z kilku skrótów 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, na czym polega porządkowanie dysku, tworzy foldery i podfoldery oraz zapisuje w nich pliki i je porządkuje, potrafi wykonywać operacje kopiowania, wklejania i przenoszenia plików i folderów, umie korzystać z kilku skrótów klawiaturowych, wyjaśnia, co to są wirusy komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer, rozumie zagrożenia, na jakie narażone są 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia czynności, które wykonuje się podczas porządkowania dysku, tworzy foldery i podfoldery oraz zapisuje w nich pliki, potrafi wykonywać operacje kopiowania oraz wklejania plików i folderów, zna kilka skrótów klawiaturowych, wie, co to są wirusy komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer, wie, że komputery pracujące w sieci 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, dlaczego warto porządkować dysk, tworzy foldery i zapisuje w nich pliki, potrafi wykonywać operacje kopiowania i wklejania, a z pomocą nauczyciela również przenoszenia plików i folderów, umie korzystać z przynajmniej jednego skrótów klawiaturowego, wie, co to są wirusy komputerowe, z pomocą nauczyciela 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela wyjaśnia, w jakim celu należy porządkować dysk, z pomocą nauczyciela tworzy foldery i zapisuje w nich pliki, z pomocą nauczyciela potrafi wykonywać operacje kopiowania i wklejania plików oraz folderów, z pomocą nauczyciela korzysta z przynajmniej jednego skrótów klawiaturowego, wie, że należy chronić komputer 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, w jakim celu należy porządkować dysk, nie umie tworzyć folderów i zapisywać w nich plików, nawet z pomocą nauczyciela nie potrafi wykonywać operacji kopiowania, wklejania i przenoszenia plików i folderów, nie umie korzystać ze skrótów klawiaturowych, nie wie, co to są wirusy komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer, nie dostrzega

		<p>klawiaturowych i objaśnia innym, jak wykonywać te czynności,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, co to są wirusy komputerowe, jakie szkodliwe działanie mają dla komputera oraz jak chronić przed nimi komputer, • wyjaśnia zagrożenia, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci (np. kradzież danych), • wyjaśnia, dlaczego należy stosować <i>zaporę ogniową</i>, • potrafi tworzyć złożoną strukturę folderów i objaśnia innym, jak ją wykonać. 	<p>komputery pracujące w sieci (np. kradzież danych),</p> <ul style="list-style-type: none"> • dostrzega konieczność stosowania <i>zapory ogniowej</i>, • potrafi tworzyć złożoną strukturę folderów. 	<p>narażone są na zagrożenia,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, że należy stosować <i>zaporę ogniową</i>, • potrafi stworzyć strukturę folderów. 	<p>wymienia kilka zagrożeń, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci,</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcie: <i>zaporę ogniową</i>, • tworzy niezłożoną strukturę folderów. 	<p>przed wirusami komputerowymi,</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wymienia przynajmniej jedno zagrożenie, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci, • z pomocą nauczyciela rozumie, dlaczego stosuje się <i>zaporę ogniową</i>, • z pomocą nauczyciela tworzy strukturę folderów. 	<p>i nie rozumie zagrożeń, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie rozumie potrzeby stosowania <i>zapory ogniowej</i>, • nie potrafi stworzyć struktury folderów.
Podsumowanie działu 2	<p>Temat 14. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Posługiwanie się komputerem i urządzeniami cyfrowymi</i>.</p>						

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					Ocena niedostateczna
		celującą	bardzo dobrą	dobłą	dostateczną	dopuszczającą	
Dział 3. Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe							

Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
3.1 Przygotowujemy własne obrazy, czyli praca z wykorzystaniem programów graficznych	Temat 15. Praca z wykorzystaniem programów graficznych.	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, do czego służą programy graficzne i podaje przykłady programów o takim przeznaczeniu, • uruchamia program Paint i posługuje się podstawowymi narzędziami (rysuje kształty, wypełnia je kolorem, pisze, formatuje tekst, posługuje się kolorem pierwszego planu i kolorem tła) oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać te czynności, • wie oraz wyjaśnia innym, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki Paint; 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, do czego służą programy graficzne, • uruchamia program Paint i posługuje się podstawowymi narzędziami (rysuje kształty, wypełnia je kolorem, pisze, formatuje tekst, posługuje się kolorem pierwszego planu i kolorem tła), • wie, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki Paint; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służą programy graficzne, • uruchamia program Paint i posługuje się podstawowymi narzędziami, • wie, że programy podczas zapisu nadają plikom rozszerzenia; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, że istnieją programy graficzne, • uruchamia program Paint i posługuje się kilkoma podstawowymi narzędziami, • z pomocą nauczyciela wskazuje format graficzny, który podczas zapisu nadaje plikom edytor grafiki Paint; 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służą programy graficzne, • uruchamia program Paint i z pomocą nauczyciela posługuje się podstawowymi narzędziami, • z pomocą nauczyciela zauważa, że podczas zapisu edytor grafiki Paint nadaje plikom określony format domyślny; 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, do czego służą programy graficzne, • nie wie, jak uruchomić program Paint i jak posługiwać się podstawowymi narzędziami, • nie wie, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki Paint;
3.2 Rysowanie na ekranie – projekt logo szkoły	Temat 16. Rysowanie na ekranie – wykonujemy projekt logo szkoły.	<ul style="list-style-type: none"> • podczas wykonywania ćwiczeń sprawnie posługuje się wybranymi narzędziami 	<ul style="list-style-type: none"> • podczas wykonywania ćwiczeń sprawnie posługuje się wybranymi narzędziami 	<ul style="list-style-type: none"> • podczas wykonywania ćwiczeń posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki 	<ul style="list-style-type: none"> • podczas wykonywania ćwiczeń posługuje się kilkoma narzędziami 	<ul style="list-style-type: none"> • podczas wykonywania ćwiczeń z pomocą nauczyciela posługuje się kilkoma 	<ul style="list-style-type: none"> • nie podejmuje ćwiczeń w edytorze grafiki Paint, • nie umie tworzyć nawet prostych

		<p>edytora grafiki Paint oraz wyjaśnia innym, jak te czynności wykonać,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem oraz wyjaśnia innym, jak te czynności wykonać, • wie, jakie funkcje ma przeglądarka plików graficznych IrfanView, potrafi z niej korzystać i objaśnia te czynności innym; 	<p>edytora grafiki Paint,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem, • wie, jakie funkcje ma przeglądarka plików graficznych IrfanView i potrafi z niej korzystać; 	<p>Paint,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem, • wie, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView i potrafi z niej korzystać; 	<p>edytora grafiki Paint,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy samodzielnie proste kompozycje graficzne, • wie, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView; 	<p>narzędziami edytora grafiki Paint,</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela tworzy proste kompozycje graficzne, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView; 	<p>kompozycji graficznych zgodnie z poleceniem,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie zna przeglądarki plików graficznych IrfanView i nie potrafi z niej korzystać;
3.3 „Pędzlem i piórem” – projekt karty z życzeniami	Temat 17. „Pędzlem i piórem” – wykonujemy projekt karty z życzeniami.	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem i objaśnia, jakich narzędzi należy użyć dla osiągnięcia danego efektu, • dobiera treść życzeń do kompozycji graficznej oraz wstawia dodatkowe elementy ozdobne, • sprawnie posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint i objaśnia te 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem, • dobiera treść życzeń do kompozycji graficznej, • sprawnie posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint; 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem, • układa treść życzeń i wpisuje je, dobierając ozdobną czcionkę, • posługuje się narzędziami edytora grafiki Paint; 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem, • pisze treść życzeń w edytorze grafiki, • posługuje się kilkoma wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint; 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem, • z pomocą nauczyciela pisze treść życzeń w swojej kompozycji graficznej, • z pomocą nauczyciela posługuje się wybranymi narzędziami 	<ul style="list-style-type: none"> • nie umie tworzyć kompozycji graficznych zgodnie z podanym tematem, • nie umie dobrać treści życzeń do kompozycji graficznej, • nie umie posługiwać się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint;

		czynności innym;				edytora grafiki Paint;	
3.4 Na czym polega poprawne pisanie tekstów?	Temat 17. Na czym polega poprawne pisanie tekstów?	<ul style="list-style-type: none"> wie, do czego służy edytor tekstu i szczegółowo wyjaśnia, co można w nim wykonywać, wyjaśnia pojęcia: <i>redagowanie</i>, <i>formatowanie</i> oraz wymienia konkretne przykłady wyjaśniające znaczenie tych pojęć, zna okno edytora tekstu, stosuje polecenia służące do formatowania tekstu oraz wyjaśnia, jak stosować różne narzędzia programu, zna, szczegółowo omawia i stosuje zasady poprawnego pisania tekstów, szczegółowo omawia różnice pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, wyjaśnia, co to jest 	<ul style="list-style-type: none"> wie, do czego służy edytor tekstu i wymienia, co można w nim wykonywać, wyjaśnia, na czym polega redagowanie i formatowanie tekstu, zna okno programu do edycji tekstu i stosuje polecenia służące do formatowania tekstu, zna, omawia i stosuje zasady poprawnego pisania tekstów, wymienia różnice pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, wyjaśnia, co to jest akapit; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, do czego służy edytor tekstu, wie, na czym polega redagowanie i formatowanie tekstu, wie, jak wygląda okno programu do edycji tekstu i stosuje wybrane polecenia służące do formatowania tekstu, stosuje zasady poprawnego pisania tekstów, podaje kilka różnic pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, wie, co to jest akapit; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, co to jest edytor tekstu, podczas pracy redaguje i formatuje teksty, stosuje niektóre polecenia służące do formatowania tekstu, zna wybrane zasady poprawnego pisania tekstów, wie, że pismo oficjalne różni się od pisma do osoby zaprzyjaźnionej, wskazuje w tekście akapit; 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu, z pomocą nauczyciela stosuje redagowanie i formatowanie tekstu, z pomocą nauczyciela stosuje polecenia służące do formatowania tekstu, z pomocą nauczyciela stosuje wybrane zasady poprawnego pisania tekstów, z pomocą nauczyciela wymienia kilka różnic pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, z pomocą nauczyciela wskazuje w tekście akapit; 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, do czego służy edytor tekstu, nie wie, na czym polega redagowanie i formatowanie tekstu, nie zna okna programu do edycji tekstu i nie stosuje poleceń do formatowania tekstu, nie zna zasad poprawnego pisania tekstów, nie wymienia różnic pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, nie wie, co to jest akapit i nie potrafi go wskazać w tekście;

		akapit, i podaje przykłady akapitów;					
3.5 Redagujemy ogłoszenia	Temat 19. Redagowanie ogłoszenia.	<ul style="list-style-type: none"> wie, jak poprawnie zredagować i sformatować ogłoszenie oraz wyjaśnia to innym, wymienia i szczegółowo omawia elementy, z których składa się ogłoszenie, oraz podaje przykłady, wie, jak stosować ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, jak poprawnie zredagować i sformatować ogłoszenie, wymienia i omawia elementy, z których składa się ogłoszenie, wie, jak stosować ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, jak poprawnie zredagować ogłoszenie, wymienia elementy, z których składa się ogłoszenie, wie, że można stosować ozdobne teksty podczas pisania ogłoszeń; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, jak wygląda ogłoszenie, wie, z jakich elementów składa się ogłoszenie, wskazuje przykłady stosowania ozdobnych tekstów podczas pisania ogłoszeń; 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela wyjaśnia, jak wygląda ogłoszenie, z pomocą nauczyciela wymienia elementy, z których składa się ogłoszenie, z pomocą nauczyciela stosuje ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń; 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, jak wygląda ogłoszenie oraz jak poprawnie je zredagować i sformatować, nie wie, z jakich elementów składa się ogłoszenie, nie wie, jak stosować ozdobne teksty przy pisaniu ogłoszeń;
3.6 Tworzymy elektroniczną kronikę klasową	Temat 20. Projektowanie elektronicznej kroniki klasowej.	<ul style="list-style-type: none"> ustala plan pracy i etapy działań podczas prac nad kroniką klasową oraz szczegółowo omawia kolejne zadania, samodzielnie i twórczo redaguje i formatuje teksty do gazetki oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace, samodzielnie wykonuje operacje związane 	<ul style="list-style-type: none"> ustala plan pracy i etapy działań podczas prac nad kroniką klasową i omawia główne zadania, samodzielnie redaguje i formatuje teksty do gazetki, samodzielnie wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, 	<ul style="list-style-type: none"> ustala plan pracy i etapy działań podczas prac nad kroniką klasową, redaguje i formatuje teksty do gazetki, wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem 	<ul style="list-style-type: none"> ustala plan pracy nad kroniką klasową, redaguje i z pomocą nauczyciela formatuje teksty do gazetki, wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem, wie, że należy 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela ustala plan pracy nad kroniką klasową, z pomocą nauczyciela redaguje i formatuje teksty do gazetki, wykonuje operacje związane z określaniem parametrów czcionki, z pomocą nauczyciela zapisuje dokument 	<ul style="list-style-type: none"> nie umie ustalić planu pracy i etapów działań podczas prac nad kroniką klasową, nie podejmuje prac nad redagowaniem i formatowaniem tekstów do gazetki, nie podejmuje operacji związanych z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem
	Temat 21. Redagowanie i formatowanie tekstów i obrazów .						

		<p>z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem oraz wyjaśniam innym, jak wykonywać tego typu prace,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, jak zapisać dokument i dopisywać zmiany oraz wyjaśniam innym, jak wykonywać tego typu prace, • korzystając z różnych opcji programu, potrafi wstawiać i formatować obrazy i zdjęcia oraz wyjaśniam innym, jak wykonywać tego typu prace, • stosuje różne opcje zawijania tekstu oraz wyjaśniam innym, jak 	<p>korzystaniem z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, jak zapisać dokument i dopisać zmiany, • korzystając z różnych opcji programu, potrafi formatować obrazy i zdjęcia, • stosuje różne opcje zawijania tekstu, • zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym i przyozdabia je obrazkami, • umie stosować i formatować numerowanie i wypunktowanie; 	<p>parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, jak zapisać dokument, • potrafi wstawiać i formatować obrazy i zdjęcia, • stosuje wybrane opcje zawijania tekstu, • zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym, • umie stosować numerowanie i wypunktowanie; 	<p>zapisać dokument,</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi wstawiać do dokumentu tekstowego obrazy i zdjęcia, • stosuje przynajmniej dwie opcje zawijania tekstu, • zamieszcza w kronice kilka zasad właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym, • umie stosować domyślne numerowanie i wypunktowanie; 	<p>i dopisuje zmiany,</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela potrafi wstawiać do dokumentu tekstowego obrazy i zdjęcia, • z pomocą nauczyciela stosuje przynajmniej dwie opcje zawijania tekstu, • z pomocą nauczyciela zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym, • z pomocą nauczyciela stosuje numerowanie i wypunktowanie; 	<p>z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie wie, jak zapisać dokument i dopisywać zmiany, • nie potrafi wstawiać i formatować obrazów i zdjęć, • nie umie stosować opcji zawijania tekstu, • nie umie zamieścić w kronice zasad właściwego postępowania ujętych w kontrakcie klasowym, • nie wie, jak stosować numerowanie i wypunktowanie;
--	--	--	---	---	--	---	---

		<p>wykonywać tego typu prace,</p> <ul style="list-style-type: none"> zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym, przyozdabia je obrazkami oraz dopisuje własne komentarze, umie stosować numerowanie i wypunktowanie, wykorzystując zaawansowane możliwości formatowania; 					
3.7 Poznajemy program PowerPoint	Temat 22. Poznanie programu PowerPoint.	<ul style="list-style-type: none"> wie, do czego służy program PowerPoint, zna budowę okna i zastosowanie wielu opcji tego programu, rozumie i wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> wie, do czego służy program PowerPoint i zna budowę okna tego programu, wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,</i> umie korzystać z podstawowych 	<ul style="list-style-type: none"> wie, do czego służy program PowerPoint i zna zastosowanie wybranych elementów tego programu, rozumie znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> wie, do czego służy program PowerPoint, rozumie znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, slajd,</i> umie korzystać z kilku narzędzi programu do tworzenia prezentacji; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, jak wygląda okno programu PowerPoint, rozumie znaczenie pojęć: <i>prezentacja multimedialna, slajd,</i> z pomocą nauczyciela korzysta z kilku podstawowych narzędzi programu do tworzenia prezentacji; 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, do czego służy program PowerPoint i nie zna budowy okna tego programu, nie rozumie znaczenia pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,</i>

		<ul style="list-style-type: none"> • umie korzystać z zaawansowanych narzędzi programu do tworzenia prezentacji; 	<p>narzędzi programu do tworzenia prezentacji;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • umie korzystać z wybranych narzędzi programu do tworzenia prezentacji; 			<ul style="list-style-type: none"> • nie umie korzystać z podstawowych narzędzi programu do tworzenia prezentacji;
<p>3.8 Tworzymy prezentację „Z życia naszej klasy...”</p>	<p>Temat 23. Projektowanie prezentacji „Z życia naszej klasy...”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji oraz szczegółowo omawia kolejne etapy prac, • wie, jak wybrać szablon, zmienić jego kolorystykę, ustawić tło (jednolite i gradientowe), wstawiać, kopiować i usuwać slajdy, • potrafi zaprojektować slajd tytułowy, wykorzystując przy tym swoje twórcze pomysły, dodać nowe slajdy, odpowiednio rozplanować treści i obrazy, • umie zapisać efekty pracy (nadając nazwę, której nazwa sugeruje, jaka jest zawartość 	<ul style="list-style-type: none"> • umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji oraz omawia główne etapy prac, • potrafi zaprojektować slajd tytułowy, dodać nowe slajdy, rozplanować treści i obrazy, • wie, jak wybrać szablon, ustawić tło, wstawiać, kopiować i usuwać slajdy, • potrafi zaprojektować slajd tytułowy, dodać nowe slajdy, odpowiednio rozplanować treści i obrazy, • umie zapisać efekty pracy (nadając nazwę, której nazwa sugeruje, jaka jest zawartość dokumentu) i dopisać zmiany, 	<ul style="list-style-type: none"> • umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji, • wie, jak wybrać szablon, ustawić tło, wstawiać nowe slajdy, • potrafi zaprojektować slajd tytułowy, dodać nowe slajdy, wpisać treści i wstawić obrazy, • umie zapisać efekty pracy i dopisać zmiany, • wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, • wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, • umie przeprowadzić pokaz przygotowanych 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, że należy rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji, • wie, jak wybrać szablon i wstawiać nowe slajdy, • potrafi wpisywać nowe treści i wstawiać obrazy na slajdach, • wie, że należy zapisać efekty pracy i dopisać zmiany, • wie, że podczas zapisu pliku program sugeruje zapis typu pliku, • wie, że można stosować animację do wstawionych obiektów i czasem korzysta z takiej możliwości, • z pomocą nauczyciela przeprowadza 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela planuje prace związane z przygotowaniem prezentacji, • z pomocą nauczyciela wybiera szablon, ustawia tło, wstawia nowe slajdy, • z pomocą nauczyciela potrafi wpisywać nowe treści i wstawiać obrazy na slajdach, • z pomocą nauczyciela zapisuje efekty pracy i dopisuje zmiany, • z pomocą nauczyciela wskazuje sugerowany przez program zapis typu pliku, • z pomocą nauczyciela stosuje animację do 	<ul style="list-style-type: none"> • nie umie rozplanować prac związanych z przygotowaniem prezentacji, • nie wie, jak wybrać szablon, ustawić tło, wstawiać nowe slajdy, • nie potrafi zaprojektować slajdu tytułowego, nie wie, jak dodać nowe slajdy, rozplanować treści i obrazy, • nie umie zapisać efektów pracy i dopisać zmian, • nie wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, • nie wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, • nie umie określać sposobu
	<p>Temat 24. Zastosowanie animacji w prezentacji multimedialnej.</p>						

		<p>dokumentu) i dopisać zmiany oraz wyjaśnia te czynności innym,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, podaje nazwę rozszerzenia, z jakim zapisywany jest plik i wyjaśnia to innym, • wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, ustawiać czas jej trwania, rozpoczęcia i zakończenia oraz wyjaśnia te czynności innym, • umie określać sposób prezentowania kolejnych slajdów, potrafi przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów oraz objaśnia te czynności innym. 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku i podaje nazwę rozszerzenia, z jakim zapisywany jest plik, • wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, ustawiać czas jej trwania, rozpoczęcia i zakończenia, • umie określać sposób wyświetlania kolejnych slajdów oraz potrafi przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów. 	slajdów.	pokaz przygotowanych slajdów.	<p>wstawionych obiektów,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, że można przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów. 	<p>wyświetlania kolejnych slajdów oraz nie potrafi przeprowadzić pokazu przygotowanych slajdów.</p>
Podsumowanie działu 3	<p>Temat 24. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe.</i></p>						

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					Ocena niedostateczna
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	
Dział 4. Rozrywka i praca na komputerze, czyli zastosowanie techniki cyfrowej							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
4.1 Czy są gry, które uczą? Do czego służą platformy edukacyjne	Temat 26. Czy są gry, które uczą? Do czego służą platformy edukacyjne?	<ul style="list-style-type: none"> wypowiada się, jakie są rodzaje gier komputerowych i uzasadnia, jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą, rozumie, że wśród wartościowych gier można spotkać takie, których należy unikać, oraz uzasadnia dlaczego, wie, do czego służą platformy edukacyjne, podaje przykłady i wypowiada się na temat, co jest zamieszczane na platformach, uzasadnia, podając wiele przykładów, jakie są korzyści płynące 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia rodzaje gier komputerowych i rozumie, jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą, wypowiada się, jakich gier należy unikać, wie, do czego służą platformy edukacyjne i podaje przykłady, wypowiada się na temat korzyści płynących z korzystania z platform edukacyjnych; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, jakie są rodzaje gier komputerowych i jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą, rozumie, że wśród wartościowych gier można spotkać takie, których należy unikać, wie, do czego służą platformy edukacyjne, wymienia przynajmniej kilka korzyści płynących z korzystania z platform edukacyjnych; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, jakie są rodzaje gier komputerowych, wie, że są gry, których należy unikać, rozumie pojęcie: <i>platformy edukacyjne</i>, wie, że korzystanie z platform edukacyjnych przynosi korzyści; 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela wymienia rodzaje gier komputerowych, z pomocą nauczyciela wypowiada się na temat, jakich gier należy unikać, z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co to są platformy edukacyjne, z pomocą nauczyciela dostrzega korzyści płynące z korzystania z platform edukacyjnych; 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, jakie są rodzaje gier komputerowych i jakie umiejętności można wyćwiczyć za ich pomocą, nie rozumie, że wśród wartościowych gier są takie, których należy unikać, nie zna pojęcia: <i>platformy edukacyjne</i> i nie wie, do czego one służą, nie dostrzega korzyści płynących z korzystania z platform edukacyjnych;

		z korzystania z platform edukacyjnych;					
4.2 Odtwarzamy i nagrywamy muzykę, filmy i obrazy	Temat 27. Odtwarzanie i nagrywanie muzyki, filmów i obrazów.	<ul style="list-style-type: none"> wymienia wiele programów, które służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, umie nagrywać pliki z użyciem programu Windows Media Player i wyjaśnia innym, jak wykonać tę czynność, zna urządzenia, które posiadają aplikacje do odtwarzania plików muzycznych; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów i podaje kilka przykładów tego typu programów, umie nagrywać pliki z użyciem programu Windows Media Player, wymienia urządzenia, które posiadają aplikacje do odtwarzania plików muzycznych; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów i podaje przynajmniej po jednym przykładzie tego typu programów, z pomocą innych nagrywa pliki z użyciem programu Windows Media Player, wie, że są urządzenia, które posiadają aplikacje do odtwarzania plików muzycznych; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, z pomocą nauczyciela nagrywa pliki z użyciem programu Windows Media Player, wie, że są urządzenia, które posiadają aplikacje do odtwarzania plików muzycznych; 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela wskazuje programy, które służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, ma trudności z nagrywaniem plików z użyciem programu Windows Media Player, wie, że są urządzenia, które posiadają aplikacje do odtwarzania plików muzycznych; 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, nie podejmuje działań, aby nagrać pliki z użyciem programu Windows Media Player, nie wie, że są urządzenia, które posiadają aplikacje do odtwarzania plików muzycznych;
4.3 Na czym polega nagrywanie dźwięku	Temat 28. Na czym polega nagrywanie dźwięku?	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, co i dlaczego jest niezbędne do nagrywania dźwięku, wie, jak odnaleźć i jak uruchomić Rejestrator głosu oraz objaśnia innym 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, wie, jak odnaleźć i umie uruchomić Rejestrator głosu, wie, jak odnaleźć i jak używać 	<ul style="list-style-type: none"> wie, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, umie uruchomić Rejestrator głosu, wie, jak używać Rejestratora głosu, 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela wymienia, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, z pomocą innych uruchamia Rejestrator głosu, 	<ul style="list-style-type: none"> ma trudność z określeniem, nawet z pomocą nauczyciela, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, nawet z pomocą nauczyciela ma 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku, nie umie uruchomić Rejestratora głosu, nie wie, do czego służy Rejestrator

		<p>te czynności,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służy Rejestrator głosu oraz objaśnia innym jego obsługę, • rozróżnia, pokazuje i wyjaśnia innym porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego, • wyjaśnia, do czego służy program Audacity i potrafi z niego korzystać w podstawowym zakresie, pomaga innym podczas testowania programu; 	<p>Rejestratora głosu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozróżnia i pokazuje porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego, • wyjaśnia, do czego służy program Audacity i potrafi z niego korzystać w podstawowym zakresie; 	<ul style="list-style-type: none"> • rozróżnia porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego, • umie wyjaśnić, do czego służy program Audacity; 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służy Rejestrator głosu, • wie, że są w komputerze porty do podłączenia innych urządzeń, m.in. mikrofonu zewnętrznego, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy program Audacity; 	<p>trudność z uruchomieniem Rejestratora głosu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wypowiada się, do czego służy Rejestrator głosu, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, że są w komputerze porty, do których podłącza się inne urządzenia, • wie, do czego służy program Audacity; 	<p>głosu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nawet z pomocą nauczyciela nie wyjaśnia, że są w komputerze porty, do których podłącza się inne urządzenia, • nie zna programu Audacity i nie umie wyjaśnić, do czego on służy;
4.4 Czy internet to tylko rozrywka? Korzyści i zagrożenia	Temat 29. Czy internet to tylko rozrywka? Korzyści i zagrożenia w sieci.	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie i wyjaśnia pojęcie: <i>internet</i>, wie, do czego służy i omawia jego możliwości, • wymienia i wyjaśnia innym, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych oraz podaje przykłady przeglądarek internetowych, • omawia różne korzyści i podaje 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, co to jest i do czego służy internet, • wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych i podaje przykład przeglądarki internetowej, • podaje przykłady korzyści wynikających z dostępu do internetu, 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, co to jest i do czego służy internet, • wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych, • wymienia kilka korzyści, które wynikają z dostępu do internetu, • wie, jak zachować bezpieczeństwo 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, co to jest internet, • z pomocą nauczyciela wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych, • z pomocą nauczyciela wymienia kilka korzyści wynikających z dostępu 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak korzystać z internetu, • ma trudność ze zrozumieniem, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych, • z pomocą nauczyciela wymienia przynajmniej jedną korzyść wynikającą z dostępu do internetu, • z pomocą 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, co to jest i do czego służy internet i nie umie z niego korzystać, • nie umie wymienić, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych, • nie wymienia żadnych korzyści wynikających z dostępu do internetu, • nie wie, jak

		<p>wiele przykładów, które wynikają z dostępu do internetu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • omawia na konkretnych przykładach, jak zachować bezpieczeństwo w internecie, • zna strony WWW i podaje adresy takich stron, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich niebezpieczeństwa, i omawia treści tam zawarte; 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia, jak zachować bezpieczeństwo w internecie, • podaje adresy stron internetowych, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia; 	<p>w internecie,</p> <ul style="list-style-type: none"> • przegląda strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia, i potrafi omówić ich zawartość; 	<p>do internetu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozumie, że należy zachować bezpieczeństwo w internecie, • przegląda strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia; 	<p>nauczyciela poznaje sposoby zachowania bezpieczeństwa w internecie,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, że są strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające niebezpieczeństwa, i wyszukuje je z pomocą nauczyciela; 	<p>zachować bezpieczeństwo w internecie,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie zna stron internetowych, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia, i nie podejmuje żadnej aktywności, aby wyszukać tego typu strony;
4.5 Jak szukać, żeby znaleźć	Temat 30. Jak szukać, żeby znaleźć potrzebne informacje w internecie?	<ul style="list-style-type: none"> • omawia i objaśnia innym, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej oraz wymienia ich nazwy, • zna pojęcia: <i>portal, katalog tematyczny, wyszukiwarka internetowa</i>; 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • wskazuje i posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej, • zna pojęcia: <i>portal, katalog tematyczny, wyszukiwarka internetowa</i>; 	<ul style="list-style-type: none"> • wskazuje elementy okna przeglądarki internetowej, • świadomie używa przycisków nawigacyjnych w oknie przeglądarki internetowej, • wyszukuje popularne portale internetowe, • zna pojęcia: <i>portal, katalog tematyczny</i>, 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • intuicyjnie posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej, • wymienia kilka popularnych portali internetowych, • wie, do czego służą portale, 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wskazuje elementy okna przeglądarki internetowej, • z pomocą nauczyciela posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej, • wymienia przynajmniej jeden popularny portal 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • nie potrafi posługiwać się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej, • nie wymienia żadnych portali internetowych, • nie wie, co zawierają

		<p>wymienia i wyszukuje popularne portale internetowe oraz objaśnia innym, jak je wyszukać,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie i wyjaśnia na konkretnych przykładach, co zawierają i do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • potrafi właściwie sformułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci oraz objaśnia te czynności innym; 	<p>wymienia i wyszukuje popularne portale internetowe,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, co zawierają i do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • potrafi właściwie sformułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci; 	<p>wyszukiwarka internetowa,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, jak sformułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci; 	<p>katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, że należy właściwie sformułować zapytanie w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci; 	<p>internetowy,</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela rozróżnia portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • z pomocą nauczyciela właściwie formułuje zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci; 	<p>i nie wie, do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie wie, jak właściwie sformułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci;
<p>4.6 O właściwym zachowaniu w sieci, czyli netykieta na co dzień</p>	<p>Temat 31. O właściwym zachowaniu w sieci, czyli netykieta na co dzień.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • szczegółowo omawia i podaje przykłady stosowania zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci, • zna i wyjaśnia na przykładach znaczenie pojęć: 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia i podaje przykłady stosowania zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci, • zna i wyjaśnia pojęcia: <i>netykieta</i>, <i>załącznik</i>, <i>emotikony</i>, <i>e-mail</i>, 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zasady dobrego zachowania obowiązujące w sieci, • zna pojęcia: <i>netykieta</i>, <i>załącznik</i>, <i>emotikony</i>, <i>e-mail</i>, • rozumie, co wolno, a czego nie 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, jakie zasady dobrego zachowania obowiązują w sieci, • wie, co oznaczają pojęcia: <i>netykieta</i>, <i>załącznik</i>, <i>emotikony</i>, <i>e-mail</i>, • wie, że podczas korzystania z sieci 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wymienia kilka zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co oznaczają pojęcia: 	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie i nie umie podać przykładów dotyczących zasad dobrego zachowania w sieci, • nie rozumie i nie zna pojęć: <i>netykieta</i>, <i>załącznik</i>, <i>emotikony</i>, <i>e-mail</i>,

		<p><i>netykieta, załącznik, emotikony, e-mail,</i></p> <ul style="list-style-type: none"> rozumie i omawia na konkretnych przykładach, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, wie, jakie symptomy wskazują, że ktoś jest uzależniony od internetu i podaje konkretne przykłady, jak się przed tym ustrzec; 	<ul style="list-style-type: none"> rozumie i omawia, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, wie, jak się ustrzec przed uzależnieniem od internetu; 	<p>należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety,</p> <ul style="list-style-type: none"> wie, jak rozpoznać uzależnienie od internetu; 	<p>należy postępować zgodnie z zasadami netykiety,</p> <ul style="list-style-type: none"> wie, że można się uzależnić od internetu; 	<p><i>netykieta, załącznik, emotikony, e-mail,</i></p> <ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela podaje przynajmniej jeden przykład, czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co to jest uzależnienie od internetu; 	<ul style="list-style-type: none"> nie rozumie, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, nie wie, jak rozpoznać uzależnienie od internetu oraz jak się przed nim ustrzec;
4.7 Jak założyć własne konto e-mail i jak z niego korzystać	Temat 32. Jak założyć własne konto e-mail i jak z niego korzystać?	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, co to jest i do czego służy poczta elektroniczna oraz wyczerpująco omawia jej znaczenie, wymienia i objaśnia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, umie założyć własne konto e-mail i wyjaśnia innym, jak wykonać tę czynność, potrafi napisać 	<ul style="list-style-type: none"> wie, co to jest poczta elektroniczna i omawia jej znaczenie, rozumie i wymienia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, umie założyć własne konto e-mail, potrafi napisać i wysłać e-mail, odbierać wiadomości i odpisywać na nie, 	<ul style="list-style-type: none"> wie, co to jest i do czego służy poczta elektroniczna, rozumie, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, wie, jak można założyć własne konto e-mail, potrafi odebrać i wysłać e-mail, zna zasady netykiety 	<ul style="list-style-type: none"> rozumie pojęcie: <i>poczta elektroniczna,</i> wie, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, umie z pomocą założyć własne konto e-mail, potrafi odebrać e-mail, wie, że należy przestrzegać netykiety 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy poczta elektroniczna, z pomocą nauczyciela wymienia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, z pomocą nauczyciela zakłada własne konto e-mail, z pomocą 	<ul style="list-style-type: none"> nie wie, co to jest i do czego służy poczta elektroniczna, nie rozumie i nie wymienia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych, nie umie założyć własnego konta e-mail, nie umie przysłać e-maili, odbierać wiadomości i odpisywać na nie,

		<p>i przesłać e-mail, odbierać wiadomości i odpisywać na nie oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać te czynności,</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna i stosuje zasady netykiety dotyczące poczty e-mail oraz wyjaśnia innym, na czym one polegają. 	<ul style="list-style-type: none"> • zna i stosuje zasady netykiety dotyczące poczty e-mail. 	dotyczące poczty e-mail.	dotyczącej poczty e-mail.	<p>nauczyciela potrafi dobierać i wysłać e-maile,</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela wymienia kilka zasad netykiety dotyczących poczty e-mail. 	<ul style="list-style-type: none"> • nie zna zasad netykiety dotyczących poczty e-mail.
Podsumowanie działu 4	<p>Temat 33. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Rozrywka i praca przy komputerze.</i></p>						