

Przedmiotowy System Oceniania z Informatyki

dla Szkoły Podstawowej w Pęperzynie

kryteria oceny i metod sprawdzania osiągnięć ucznia

Ocena celująca

Uczeń:

- zna wymagane pojęcia i terminologię komputerową;
- posiada wymaganą na tym etapie nauczania przedmiotu wiedzę teoretyczną;
- perfekcyjnie i z dużą swobodą posługuje się oprogramowaniem komputerowym, wykorzystując opcje o wysokim stopniu trudności;
- perfekcyjnie i z dużą swobodą posługuje się usługami internetowymi;
- samodzielnie rozwiązuje przedstawione na zajęciach problemy informatyczne;
- wykonuje ćwiczenia, prace i projekty z dużym stopniem samodzielności i własnej inwencji, złożonością oraz bogactwem użytych efektów i opcji, pomysłowością, oryginalnością, a także wysokimi walorami estetycznymi;
- do swoich prac pozyskuje materiał z bardzo różnych źródeł wiedzy;
- wyróżnia się starannością i solidnością podczas wykonywania powierzonych zadań oraz aktywnością na lekcjach;
- przestrzega norm obowiązujących w pracowni komputerowej, internetowej netykiety, a także zasad związanych z przestrzeganiem praw autorskich;
- wykazuje ponadprzeciętne zainteresowanie przedmiotem, mogące objawiać się poszerzoną wiedzą i umiejętnościami zdobywanymi na kółku informatycznym i we własnym zakresie;
- zdobywa co najmniej wyróżnienia w międzyszkolnych konkursach informatycznych.

Ocena bardzo dobra

Uczeń:

- zna wymagane pojęcia i terminologię komputerową;
- posiada wymaganą na tym etapie nauczania przedmiotu wiedzę teoretyczną;
- posługuje się oprogramowaniem komputerowym, również większością opcji o wysokim stopniu trudności;
- posługuje się usługami internetowymi;
- samodzielnie rozwiązuje prostsze problemy informatyczne;
- wykonuje ćwiczenia, prace i projekty z dużą starannością i dokładnością w odtworzeniu zaprezentowanego przez nauczyciela wzoru, przykładu;
- uczestniczy w konkursach informatycznych.

Ocena dobra

Uczeń:

- zna w dużym zakresie wymagane pojęcia i terminologię komputerową;
- posiada niewielkie braki w wiedzy teoretycznej przedmiotu;
- z niewielkimi potknięciami posługuje się oprogramowaniem komputerowym, zna dużą ilość opcji w nich zawartych, również częściowo tych o dużym stopniu trudności;
- z niewielkimi potknięciami posługuje się usługami internetowymi;
- wykonuje ćwiczenia, prace i projekty z niewielkimi brakami w stosunku do przedstawionego przez nauczyciela wzoru czy przykładu.

Ocena dostateczna

Uczeń:

- nie wykazuje zbytniego zainteresowania przedmiotem, niemniej zadane ćwiczenia i prace stara się, mimo trudności, wykonać jak najlepiej;
- w posiadanej wiedzy teoretycznej prezentuje duże braki, niemniej większość materiału ma opanowaną;
- z niewielką pomocą nauczyciela posługuje się oprogramowaniem komputerowym;
- z niewielką pomocą nauczyciela posługuje się usługami internetowymi;

- wykonuje ćwiczenia, prace i projekty z niedbałością, prostotą, brakiem zastosowania wielu opcji i efektów.

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- nie wykazuje zainteresowania przedmiotem;
- posiada minimalny wymagany zasób wiedzy teoretycznej;
- z pomocą nauczyciela, często niezbyt chętnie, posługuje się oprogramowaniem komputerowym, wykorzystując tylko najbardziej podstawowe, wybrane opcje i efekty;
- z dużą pomocą nauczyciela posługuje się usługami internetowymi;
- ćwiczenia, prace i projekty wykonuje niestarannie, z dużymi brakami w stosunku do zaprezentowanego przez nauczyciela wzoru lub przykładu, z wykorzystaniem najprostszych opcji i narzędzi.

Ocena uczniów ze SPE

Ocena postępów uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi wymaga dużego stopnia zindywidualizowania. Jak to już było wspomniane, dostosowania wymogów i sposobu oceny osiągnięć dla każdego ucznia ze SPE dokonuje powołany do tego celu zespół nauczycieli, który działa w oparciu o zalecenia poradni psychologiczno-pedagogicznej. Niniejszy program w bardzo ogólny sposób dotyka tego bardzo złożonego problemu.

Należy:

- w przypadku wszystkich dysfunkcji dostrzegać u uczniów częściowy sukces, progresję w przełamywaniu trudności;
- brać pod uwagę włożony wysiłek i chęć pokonania trudności, a nie tylko uzyskane efekty;
- nagradzać za aktywność podczas lekcji, nawet jeżeli nie owocuje zawsze dobrymi odpowiedziami, a także punktować za chęć uczestniczenia w zajęciach i zadaniach dodatkowych;
- uczniom z różnego typu dysfunkcjami (dysleksją, afazją, zespołem Aspergera, zaburzeniami zachowania) udzielać pochwał za prawidłowe wypowiedzi, natomiast unikać stawiania ocen za wypowiedzi słabe i nie na temat;
- w przypadku uczniów z dysleksją, dysortografią, dysgrafią oceniać wiadomości teoretyczne głównie na podstawie ustnych wypowiedzi, nie dyskwalifikować prac pisemnych napisanych nieczytelnie, nie obniżać ocen za niestaranny zeszyt;
- brać głównie pod uwagę merytoryczną stronę wykonanej pracy, a nie jej walory estetyczne;
- w przypadku uczniów z dysortografią nie obniżać oceny za dużą ilość popełnionych błędów;
- w przypadku uczniów z afazją oceniać raczej na podstawie prac pisemnych, a z kolei dzieci z zespołem Aspergera najlepiej na podstawie pisemnych testów wyboru;
- w przypadku ucznia bardzo zdolnego próbować włączać go w proces oceniania wykonanej przez niego pracy, wyciągać wspólnie z nim wnioski stymulujące dalszy jego rozwój;
- ucznia zdolnego oceniać w stosunku do podstawy programowej, ale też w stosunku do założonych, ambitnych celów, warto również stosować oceną opisową pokazującą słabe i mocne strony wykonanych prac.

II zasady oceniania

Obszary aktywności oceniane na lekcjach zajęć komputerowych:

- aktywność na lekcjach,
- prace praktyczne wykonywane na lekcjach przy komputerach,
- zadania dodatkowe,
- odpowiedzi ustne,
- testy,
- zadania domowe,
- przygotowanie uczniów do zajęć.

Zasady oceniania:

- na lekcjach informatyki oceniane są wyżej wymienione obszary;
- ocena zależy od poziomu wymagań na dany stopień, sposobu rozwiązania, prezentacji rozwiązania, estetyki, systematyczności (wywiązanie się w terminie);
- uczeń ma obowiązek systematycznego i estetycznego prowadzenia zeszytu przedmiotowego;

- po dłuższej usprawiedliwionej nieobecności uczeń może być nieprzygotowany do lekcji, **gdy uczeń nie był obecny na poprzednich zajęciach, a uczęszczał w następane – poprzedzające zajęcia dni do szkoły ta reguła nie obowiązuje;**
- za zgłoszony przed lekcją brak zeszytu lub materiałów uczeń otrzymuje zadanie dodatkowe do zrealizowania
- za niezgłoszony przed lekcją brak zeszytu lub materiałów uczeń otrzymuje ocenę zadanie dodatkowe i informowany jest o tym fakcie rodzic (opiekun)
- sprawdziany (testy) będą zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem i oceniane do dwóch tygodni;
- czas trwania sprawdzianu (testu) wynosi od 10-40 min;
- sprawdziany oceniane są na podstawie liczby uzyskanych punktów, według następujących zasad przeliczania:
 - 100% + zad. dodatkowe ocena celująca
 - 100% – 91% ocena bardzo dobra
 - 90% – 75% ocena dobra
 - 74% – 51% ocena dostateczna
 - 50% – 35% ocena dopuszczająca
 - mniej niż 35% ocena niedostateczna.
- prace pisemne z materiału bieżącego, obejmującego trzy ostatnie tematy lekcyjne, nie będą zapowiadane we wcześniejszym terminie;
- przy realizacji zadań oceniane będą:
 - przedstawianie rozwiązań problemów w postaci planu działania, schematu,
 - umiejętność zarządzania informacją,
 - umiejętność korzystania z różnych źródeł informacji,
 - przestrzeganie praw i zasad współżycia,
 - umiejętność współpracy w grupie, dyscyplina pracy;
- każdy uczeń ma prawo do otrzymania dodatkowych ocen, które może uzyskać, biorąc udział w konkursach, wykonując i przygotowując referat na temat określony przez nauczyciela lub stworzy własny projekt pracy (po uzgodnieniu z nauczycielem);
- nieobecność na lekcji nie zwalnia ucznia od obowiązku sporządzenia zadania domowego oraz opanowania wiadomości i umiejętności.

Aktywność na lekcjach oraz jej brak zostaną ocenione następująco:

- uczeń otrzymuje pochwałę, ocenę pozytywną, lub podwyższoną ocenę z aktywności na lekcji za:
 - właściwe i szybkie rozwiązanie bieżącego problemu,
 - gotowość do wykonywania ćwiczeń i zadań zaleconych do wykonania w trakcie zajęć,
 - podejmowanie merytorycznej dyskusji,
 - szybkość i trafność spostrzeżeń trudnych do wykrycia,
 - dodatkowe przygotowanie materiałów do lekcji,
 - wykazanie się szczególnymi wiadomościami lub umiejętnościami,
 - pomoc kolegom w przyswajaniu wiedzy i umiejętności informatycznych,
 - wykonanie pomocy do pracowni,
 - inne,
- uczeń otrzymuje uwagę negatywną lub ocenę za brak aktywności na lekcji, gdy:
 - zajmuje się na lekcji czynnościami nie związanymi z realizowanym tematem,
 - wykazuje brak oczywistych umiejętności,
 - niszczy prace kolegów i sprzęt szkolny,

- nie przestrzega regulaminu pracowni,
- inne,

Ocena uczniów z zaleceniami PPP

– nauczyciel obniża wymagania w zakresie wiedzy i umiejętności w stosunku do ucznia, u którego stwierdzono deficyty rozwojowe i choroby uniemożliwiające sprostanie wymaganiom programowym, potwierdzone orzeczeniem Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej lub opinią lekarza – specjalisty.

– w ocenianiu uczniów z dysfunkcjami uwzględnione zostają zalecenia poradni:

- wydłużenie czasu wykonywania ćwiczeń praktycznych,
- możliwość rozbicia ćwiczeń złożonych na prostsze i ocenienie ich wykonania etapami,
- konieczność odczytania poleceń otrzymywanych przez innych uczniów w formie pisemnej,
- branie pod uwagę poprawności merytorycznej wykonanego ćwiczenia, a nie jego walorów estetycznych,
- możliwość (za zgodą ucznia) zamiany pracy pisemnej na odpowiedź ustną (praca klasowa lub sprawdzian),
- podczas odpowiedzi ustnych zadawanie większej ilości prostych pytań zamiast jednego złożonego,
- obniżenie wymagań dotyczących estetyki zeszytu przedmiotowego,
- możliwość udzielenia pomocy w przygotowaniu pracy dodatkowej.

Ocenianie kształtujące:

Od 1 września 2015 roku podczas zajęć każda ocena będzie oceniana kształtująco, czyli uczeń otrzyma informację ustną co z danego zakresu opanował, a nad czym jeszcze musi popracować.

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi z przedmiotu „Zajęcia komputerowe” w zakresie edukacji komputerowej dla klas V–VI szkoły podstawowej

Temat lekcji	Ocena dopuszczająca. Uczeń:	Ocena dostateczna. Uczeń:	Ocena dobra. Uczeń:	Ocena bardzo dobra. Uczeń:	Ocena celująca. Uczeń:
Dział 1. Co w blaszanej skrzynce piszczy					
2. Zasady bezpiecznej pracy na komputerze. (1.1. Uważaj! Komputer czasem gryzie.)	– dba o porządek na stanowisku pracy	– dba o porządek na stanowisku pracy – wymienia przynajmniej dwie zasady obowiązujące podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce	– dba o porządek na stanowisku pracy – wymienia większość poznanych zasad obowiązujących podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce	– dba o porządek na stanowisku pracy – wymienia wszystkie zasady obowiązujące podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce	– dba o porządek na stanowisku pracy – wymienia szczegółowo zasady obowiązujące podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce – na podstawie nabytej wiedzy potrafi samodzielnie opracować regulamin szkolnej pracowni komputerowej

<p>3. Komputery małe i duże, czyli o rodzajach komputerów oraz o współpracujących z nimi urządzeniach.</p> <p>(1.2. Co do komputera wpływa, a co z niego wypływa.)</p>	<p>– podaje jeden przykład zastosowania komputera</p> <p>– rozróżnia komputer stacjonarny i laptopa</p> <p>– rozpoznaje i nazywa urządzenia peryferyjne: myszkę, klawiaturę, monitor, głośniki</p>	<p>– podaje dwa przykłady zastosowania komputerów</p> <p>– rozróżnia komputer stacjonarny i laptopa</p> <p>– określa ich przeznaczenie i wymienia podstawowe różnice między nimi</p> <p>– rozpoznaje i nazywa urządzenia peryferyjne: myszkę, klawiaturę, monitor, głośniki, drukarkę</p>	<p>– podaje trzy przykłady zastosowania komputerów</p> <p>– rozróżnia komputer stacjonarny, laptopa, palmtopa oraz smartfona</p> <p>– określa ich przeznaczenie i wymienia podstawowe różnice między nimi</p> <p>– rozpoznaje i nazywa urządzenia peryferyjne: myszkę, klawiaturę, monitor, głośniki, drukarkę i modem</p>	<p>– podaje przykłady zastosowania komputerów</p> <p>– rozróżnia różne typy komputerów</p> <p>– określa przeznaczenie większości z nich i wymienia podstawowe różnice między nimi</p> <p>– rozpoznaje i nazywa różne urządzenia peryferyjne</p>	<p>– podaje przykłady zastosowania komputerów</p> <p>– rozróżnia różne typy komputerów</p> <p>– określa przeznaczenie każdego z nich i wymienia podstawowe różnice między nimi</p> <p>– podaje przykłady zastosowania poszczególnych typów komputerów</p> <p>– rozpoznaje i nazywa różne urządzenia peryferyjne</p>
<p>4, 5. Urządzenia zewnętrzne (peryferyjne).</p> <p>(1.2. Co do komputera wpływa, a co z niego wypływa.)</p>	<p>– na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje (z maksymalnie 5–6 błędami) rysunek urządzeń peryferyjnych wejściowych i wyjściowych z kierunkami przepływu sygnału lub bez zaznaczenia tych kierunków</p>	<p>– przy pomocy nauczyciela określa przynależność sprzętów peryferyjnych do grupy urządzeń wejścia bądź wyjścia</p> <p>– na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje (z maksymalnie 3–4 błędami) rysunek urządzeń peryferyjnych wejściowych i wyjściowych z kierunkami przepływu sygnału</p>	<p>– określa i uzasadnia przynależność sprzętów peryferyjnych do grupy urządzeń wejścia bądź wyjścia</p> <p>– na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje (z maksymalnie 2 błędami) rysunek urządzeń peryferyjnych wejściowych i wyjściowych z kierunkami przepływu sygnału</p>	<p>– określa i uzasadnia przynależność sprzętów peryferyjnych do grupy urządzeń wejścia bądź wyjścia</p> <p>– na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje (z maksymalnie 1 błędem) rysunek urządzeń peryferyjnych wejściowych i wyjściowych z kierunkami przepływu sygnału</p>	<p>– określa i uzasadnia przynależność sprzętów peryferyjnych do grupy urządzeń wejścia bądź wyjścia</p> <p>– na podstawie tablicy edukacyjnej bezbłędnie wykonuje rysunek urządzeń peryferyjnych wejściowych i wyjściowych z kierunkami przepływu sygnału</p>
<p>6. Komputerowe gniazda i wtyczki.</p> <p>(1.2. Co do komputera wpływa, a co z niego wypływa.)</p>	<p>– podłącza myszkę, klawiaturę oraz monitor</p> <p>– posługuje się myszką i klawiaturą</p>	<p>– nazywa i wskazuje gniazda USB</p> <p>– podłącza myszkę, klawiaturę oraz monitor</p> <p>– posługuje się myszką i klawiaturą</p>	<p>– nazywa gniazda USB, PS/2, gniazdo podłączenia głośników i monitora</p> <p>– podłącza myszkę, klawiaturę oraz monitor</p> <p>– posługuje się myszką i klawiaturą</p>	<p>– nazywa gniazda komputera (z maksymalnie 1 błędem)</p> <p>– podłącza myszkę, klawiaturę, monitor, głośniki i drukarkę USB do komputera</p> <p>– posługuje się myszką i klawiaturą</p>	<p>– nazywa gniazda komputera</p> <p>– podłącza myszkę, klawiaturę, monitor, głośniki, drukarkę USB oraz kilka innych urządzeń do komputera (na przykład skaner, inny komputer, kasę fiskalną lub dekodery)</p> <p>– posługuje się myszką i klawiaturą</p>

7. Jak zbudowany jest komputer i w jaki sposób pracuje. (1.3. Moc pod maską. Serce i mózg komputera.)	– rozpoznaje przynajmniej trzy części jednostki centralnej	– rozpoznaje ponad połowę wszystkich części jednostki centralnej i zna przeznaczenie karty graficznej oraz dźwiękowej	– rozpoznaje prawie wszystkie części jednostki centralnej i zna ich przeznaczenie	– rozpoznaje poszczególne części jednostki centralnej i zna ich przeznaczenie	– rozpoznaje poszczególne części jednostki centralnej i zna ich przeznaczenie – wie, dlaczego komputer hałasuje i do czego służą hałasujące wiatraczki – wymienia nazwisko najwybitniejszego polskiego Informatyka
8. Rysunek jednostki centralnej komputera. (1.3. Moc pod maską.)	– na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje bardzo schematyczny rysunek jednej części wewnętrznej jednostki centralnej	– na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje bardzo schematyczny rysunek dwóch części wewnętrznych jednostki centralnej	– na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje bardzo schematyczny rysunek trzech części wewnętrznych jednostki centralnej	– na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje bardzo schematyczny rysunek wnętrza jednostki centralnej komputera (dopuszczalne jest błędnie rozmieszczenie poszczególnych części)	– na podstawie tablicy edukacyjnej bezbłędnie wykonuje bardzo schematyczny rysunek wnętrza jednostki centralnej komputera – opisuje procesy, jakie się dzieją podczas uruchamiania komputera
9, 10. Rodzaje pamięci komputera. (1.3. Moc pod maską.)	– wymienia jeden typ pamięci komputera	– wymienia dwa typy pamięci komputera.	– rozróżnia typy pamięci komputera (RAM, pamięć masowa) – podaje przykłady różnych rodzajów pamięci masowej (dysk twardy, pendrive, płyta CD i DVD) – wie, dlaczego należy zapisywać dane w pamięci masowej	– rozróżnia typy pamięci komputera (RAM, pamięć masowa) oraz zna ich podstawowe właściwości – podaje przykłady różnych rodzajów pamięci masowej (dysk twardy, pendrive, płyta CD i DVD) – wie, dlaczego należy zapisywać dane w pamięci masowej	– rozróżnia typy pamięci komputera (ROM, RAM, pamięć masowa) oraz zna ich podstawowe właściwości – podaje przykłady różnych rodzajów pamięci masowej (dysk twardy, pendrive, płyta CD i DVD) – wie, dlaczego należy zapisywać dane w pamięci masowej
Dział 2. Czy komputer ma duszę?					
12. Czym jest i do czego służy system operacyjny. (2.1. System operacyjny – pierwsze kroki.)	– wymienia jeden przykład systemu operacyjnego (na przykład Windows)	– wie, co to jest program – wie, do czego służy OS – wymienia jeden przykład systemu operacyjnego	– wie, co to jest program – wie, do czego służy OS – wymienia dwa przykłady systemów operacyjnych	– wie, co to jest program – wie, do czego służy OS – wymienia trzy przykłady systemów operacyjnych	– wie, co to jest program – wie, co to jest BIOS, w jakiej pamięci jest umiejscowiony oraz do czego służy – wie, do czego służy OS – wymienia trzy przykłady systemów operacyjnych – wymienia co najmniej dwie wersje systemu

					operacyjnego MS Windows
<p>13. Ćwiczenia – pierwszy kontakt z systemami operacyjnymi.</p> <p>(2.1. System operacyjny – pierwsze kroki.)</p>	<p>– wie, czym jest piractwo komputerowe i wyjaśnia, dlaczego jest ono nielegalne i szkodliwe</p> <p>– potrafi prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer</p>	<p>– rozpoznaje pulpit systemu operacyjnego Windows</p> <p>– odróżnia system operacyjny Windows od programów w nim zainstalowanych</p> <p>– wie, czym jest piractwo komputerowe i wyjaśnia, dlaczego jest ono nielegalne i szkodliwe</p> <p>– potrafi prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer</p>	<p>– rozpoznaje pulpit systemu operacyjnego Windows</p> <p>– odróżnia system operacyjny Windows od programów w nim zainstalowanych</p> <p>– w instalowanym programie rozpoznaje okno z umową licencyjną</p> <p>– na obudowie komputera znajduje nalepkę licencyjną</p> <p>– wie, czym jest piractwo komputerowe i wyjaśnia, dlaczego jest ono nielegalne i szkodliwe</p> <p>– potrafi prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer</p>	<p>– odróżnia pulpity systemów operacyjnych Microsoft i Linux</p> <p>– odróżnia system operacyjny Windows od programów w nim zainstalowanych</p> <p>– w instalowanym programie rozpoznaje okno z umową licencyjną</p> <p>– na obudowie komputera znajduje nalepkę licencyjną</p> <p>– wyjaśnia, czym jest Otwarte Oprogramowanie</p> <p>– wie, czym jest piractwo komputerowe i wyjaśnia, dlaczego jest ono nielegalne i szkodliwe</p> <p>– potrafi prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer</p>	<p>– rozpoznaje ekran startowy programu BIOS</p> <p>– patrząc na monitor startującego komputera, rozpoznaje moment, w którym kończą się procedury startowe programu BIOS i zaczyna się uruchamiać system operacyjny</p> <p>– odróżnia pulpity systemów operacyjnych Microsoft, Apple i Linux</p> <p>– w instalowanym programie rozpoznaje okno z umową licencyjną</p> <p>– na obudowie komputera znajduje nalepkę licencyjną</p> <p>– wyjaśnia, na czym jest Otwarte Oprogramowanie</p> <p>– zna nazwisko twórcy Linuxa</p> <p>– rozpoznaje logo Linuxa</p> <p>– wie, czym jest piractwo komputerowe i wyjaśnia, dlaczego jest ono nielegalne i szkodliwe</p> <p>– potrafi prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer</p>

<p>14. Elementy systemu operacyjnego. (2.2. System operacyjny – jak się w to gra.)</p>	<p>– wie, czym jest pulpit systemu operacyjnego – wymienia jeden program wbudowany w system Windows – wie, do czego służy pomoc systemu Windows</p>	<p>– wie, czym jest pulpit systemu operacyjnego – wymienia dwa programy wbudowane w system Windows – wie, czym jest ikona i plik w systemie operacyjnym – wie, o czym mówi rozszerzenie w nazwie pliku – zna jedno rozszerzenie – wie, do czego służy pomoc systemu Windows</p>	<p>– wie, czym jest pulpit systemu operacyjnego – wymienia trzy lub cztery programy wbudowane w system Windows – wie, czym jest ikona, folder oraz plik w systemie operacyjnym – wie, o czym mówi rozszerzenie w nazwie pliku – zna dwa lub trzy rozszerzenia – wie, do czego służy pomoc systemu Windows</p>	<p>– wie, czym jest pulpit systemu operacyjnego – wymienia pięć lub sześć programów wbudowanych w system Windows – wie, czym jest ikona, folder oraz plik w systemie operacyjnym – wie, o czym mówi rozszerzenie w nazwie pliku – zna cztery rozszerzenia – wie, do czego służy pomoc systemu Windows – zna przeznaczenie i programów Narzędzie Wycinanie i Sitcky Notes</p>	<p>– wie, czym jest pulpit systemu operacyjnego – wymienia siedem programów wbudowanych w system Windows – wie, czym jest ikona, folder oraz plik w systemie operacyjnym – wie, o czym mówi rozszerzenie w nazwie pliku – zna pięć rozszerzeń – wie, do czego służy pomoc systemu Windows – zna przeznaczenie i programów Narzędzie Wycinanie i Sitcky Notes</p>
<p>15. Ćwiczenia – poruszanie się w systemie operacyjnym. (2.2. System operacyjny – jak się w to gra.)</p>	<p>– rozpoznaje pulpit systemu operacyjnego – rozpoznaje przynajmniej jeden program po jego ikonach (MSPaint, WMP, IE, kalkulator, dokument Notatnika lub WordPada) – przegląda foldery, posługując się myszką – przegląda, uruchamia i zamyka programy widoczne w menu systemu operacyjnego (przy pomocy nauczyciela) – posługuje się pomocą Windows (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– rozpoznaje pulpit systemu operacyjnego – rozpoznaje przynajmniej dwa podstawowe programy po ich ikonach (MSPaint, WMP, IE, kalkulator, dokument Notatnika i WordPada) – przegląda foldery, posługując się myszką – rozpoznaje przynajmniej jedno podstawowe rozszerzenie plików – przegląda, uruchamia i zamyka programy widoczne w menu systemu operacyjnego – posługuje się pomocą Windows (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– rozpoznaje pulpit systemu operacyjnego – zmienia tapety pulpitu – rozpoznaje przynajmniej trzy podstawowe programy po ich ikonach (MSPaint, WMP, IE, kalkulator, dokument Notatnika i WordPada) – przegląda foldery, posługując się myszką – rozpoznaje przynajmniej dwa podstawowe rozszerzenia plików i kojarzy je z typem oraz zawartością pliku (EXE, JPG, TXT, MP3, WMV) – przegląda, uruchamia i zamyka programy widoczne w menu systemu operacyjnego – posługuje się pomocą Windows, przeważnie odnajdując rozwiązanie problemu</p>	<p>– rozpoznaje pulpit systemu operacyjnego – zmienia tapety pulpitu – rozpoznaje pięć lub sześć podstawowych programów po ich ikonach (MSPaint, WMP, IE, kalkulator, dokument Notatnika i WordPada) – przegląda foldery, posługując się myszką – rozpoznaje cztery podstawowe rozszerzenia plików i kojarzy je z typem oraz zawartością pliku (na przykład EXE, JPG, TXT, MP3, WMV) – przegląda, uruchamia i zamyka programy widoczne w menu systemu operacyjnego – posługuje się pomocą Windows – potrafi posługiwać się programami Narzędzie</p>	<p>– rozpoznaje pulpit systemu operacyjnego – zamienia tapety pulpitu – rozpoznaje siedem programów po ich ikonach (MSPaint, WMP, IE, kalkulator, dokument Notatnika, WordPada, Sticky Notes, Narzędzie Wycinanie, Rejestrator dźwięku) – przegląda foldery, posługując się myszką – rozpoznaje pięć rozszerzeń plików i kojarzy je z typem oraz zawartością pliku (EXE, JPG, TXT, MP3, WMV) – konfiguruje system operacyjny w taki sposób, aby były widoczne rozszerzenia plików – przegląda, uruchamia i zamyka programy widoczne w menu systemu operacyjnego – posługuje się</p>

				Wycinanie i Sitcky Notes i zna ich przeznaczenie	pomocą Windows – potrafi posługiwać się programami Narzędzie Wycinanie i Sitcky Notes i zna ich przeznaczenie
16. Dane uporządkowane. (2.3. Porządek w wirtualnym świecie.)	– wie, czym jest drzewo folderów – wie, czym jest skrót do folderu, pliku lub programu	– wie, czym jest drzewo folderów – wyjaśnia zagrożenia związane z nieumiejętnym naruszeniem struktury plików i folderów systemu operacyjnego – wie, czym jest skrót do folderu, pliku lub programu	– wie, czym jest drzewo folderów i wyjaśnia potrzebę jego zakładania – wyjaśnia zagrożenia związane z nieumiejętnym naruszeniem struktury plików i folderów systemu operacyjnego – wie, czym jest skrót do folderu, pliku lub programu – wie, czym jest kopia zapasowa i po co się ją tworzy	– wie, czym jest drzewo folderów i wyjaśnia potrzebę jego zakładania – wie, czym jest korzeń drzewa folderów w systemie operacyjnym – wyjaśnia zagrożenia związane z nieumiejętnym naruszeniem struktury plików i folderów systemu operacyjnego – wie, czym jest skrót do folderu, pliku lub programu – wie, że na pulpicie powinno się umieszczać tylko skróty, a nie foldery i pliki – wie, czym jest kopia zapasowa i po co się ją tworzy	– wie, czym jest drzewo folderów i wyjaśnia potrzebę jego zakładania – wie, czym jest korzeń drzewa folderów w systemie operacyjnym i wymienia niektóre jego elementy – wyjaśnia zagrożenia związane z nieumiejętnym naruszeniem struktury plików i folderów systemu operacyjnego – wie, czym jest skrót do folderu, pliku lub programu oraz rozumie jego działanie i potrzebę stosowania – wie, że na pulpicie powinno się umieszczać tylko skróty, a nie foldery i pliki – wie, czym jest kopia zapasowa i po co się ją tworzy – wymienia nazwę przynajmniej jednego programu do tworzenia kopii zapasowej
17. Zakładanie drzewa katalogów. (2.3. Porządek w wirtualnym świecie.)	– zakłada drzewo folderów o bardzo prostej strukturze w przeznaczonym do tego celu miejscu systemu operacyjnego (przy pomocy nauczyciela)	– zakłada drzewo folderów o nieskomplikowanej strukturze z niewielką pomocą nauczyciela w przeznaczonym do tego celu miejscu systemu operacyjnego i w wyznaczonych katalogach umieszcza pliki	– zakłada drzewo folderów o nieskomplikowanej strukturze w przeznaczonym do tego celu miejscu systemu operacyjnego i w wyznaczonych katalogach umieszcza pliki	– zakłada drzewo folderów o rozbudowanej strukturze w przeznaczonym do tego celu miejscu systemu operacyjnego, nadaje nazwy nowo utworzonym katalogom i umieszcza w nich pliki – przenosi pliki pomiędzy katalogami lub kopiuje je i umieszcza w różnych folderach	– zakłada drzewo folderów o dowolnej strukturze w przeznaczonym do tego celu miejscu systemu operacyjnego, nadaje nazwy nowo utworzonym katalogom i umieszcza w nich pliki – przenosi podfoldery i pliki pomiędzy katalogami lub kopiuje je i umieszcza w

					różnych folderach – łączy drzewa folderów w większą strukturę
18. Skróty i kopie – ćwiczenia. (2.3. Porządek w wirtualnym świecie)	– tworzy skrót do wskazanego folderu i umieszcza go na pulpicie (przy pomocy nauczyciela)	– tworzy skrót do dowolnego folderu i umieszcza go na pulpicie – wykonuje kopię ważnych danych na pendrivie	– tworzy skrót do dowolnego folderu, pliku lub programu i umieszcza go na pulpicie – wykonuje kopię ważnych danych na pendrivie	– tworzy skrót do dowolnego folderu, pliku lub programu i umieszcza go w dowolnym miejscu, na przykład na pulpicie – wykonuje kopię ważnych danych na pendrivie lub płycie DVD za pomocą dowolnego, wybranego przez siebie programu	– na dwa sposoby tworzy skrót do dowolnego folderu, pliku lub programu i umieszcza go w dowolnym miejscu, na przykład na pulpicie – wykonuje kopię ważnych danych na pendrivie, przenośnym dysku twardym lub płycie DVD za pomocą dowolnego, wybranego przez siebie programu

Dział 3. Sztuka grafiki

20. Programy graficzne. (3.1. Pędzlem czy myszką?)	– wymienia nazwę jednego programu graficznego – omawia przeznaczenie niektórych narzędzi i przycisków programu Paint oraz wie, do czego służą – w programie Paint potrafi: * narysować dowolną figurę geometryczną zawartą w programie * używać narzędzia Gumka	– wymienia nazwę jednego programu graficznego – omawia przeznaczenie połowy narzędzi i przycisków programu Paint – w programie Paint potrafi: * narysować kilka figur geometrycznych zawartych w programie * cofać i ponawiać wykonane czynności * używać narzędzia Gumka * używać narzędzia Krzywa (przy pomocy nauczyciela)	– wymienia nazwy dwóch prostych programów graficznych – omawia większość narzędzi i przycisków programu Paint – wie, jakimi narzędziami posługują się profesjonalni graficy – w programie Paint potrafi: * narysować figury geometryczne zawarte w programie o różnej grubości konturu, puste w środku lub wypełnione barwą * cofać i ponawiać wykonane czynności * powiększać i pomniejszać narzędzie Gumka w zakresie oferowanym przez przyciski programu * używać narzędzia Krzywa do namalowania prostego elementu	– wymienia nazwy trzech prostych i profesjonalnych, zaawansowanych, programów graficznych – omawia narzędzia i przyciski programu Paint – wie, jakimi narzędziami posługują się profesjonalni graficy – w programie Paint potrafi: * narysować figury geometryczne zawarte w programie o różnej grubości konturu, puste w środku lub wypełnione barwą * cofać i ponawiać wykonane czynności * powiększać i pomniejszać narzędzie Gumka w zakresie oferowanym przez przyciski programu * używać narzędzia Krzywa do namalowania prostego elementu	– wymienia nazwy trzech prostych i profesjonalnych, zaawansowanych, programów graficznych – omawia narzędzia i przyciski programu Paint – wie, jakimi narzędziami posługują się profesjonalni graficy – w programie Paint potrafi: * narysować figury geometryczne zawarte w programie o różnej grubości konturu, puste w środku lub wypełnione barwą * cofać i ponawiać wykonane czynności * powiększać i pomniejszać narzędzie Gumka do dowolnych rozmiarów * używać narzędzia Krzywa do namalowania prostego elementu * łączyć ze sobą kilka linii krzywych, aby narysować złożony element * rysować okręgi i
---	---	---	---	---	---

					koła narzędziem Owal lub Elipsa (w starszej wersji programu) *rysować kwadraty narzędziem Prostokąt
21. Rysunek w programie graficznym „Małpa i Pecet”. (3.1. Pędzlem czy myszką?)	– przy użyciu dowolnego jednego lub dwóch narzędzi i przy pomocy nauczyciela wykonuje bardzo prosty rysunek w wybranym przez siebie programie graficznym	– w programie Paint potrafi: * używać kolorów niestandardowych (przy pomocy nauczyciela) * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa * zaznaczać, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment (przy pomocy nauczyciela) * wprowadzać tekst do programu (przy pomocy nauczyciela) * używać odpowiednich narzędzi Pędzle – z niewielką pomocą nauczyciela wykonuje bardzo prosty rysunek w dowolnym programie graficznym	– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment z niewielką pomocą nauczyciela * wprowadzać tekst do programu i formatować go (przy pomocy nauczyciela) * używać odpowiednich narzędzi Pędzle – samodzielnie i według wzoru wykonuje prosty rysunek w programie Paint lub TuxPAint z użyciem pieczętek	– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * samodzielnie zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment * wprowadzać tekst do programu i samodzielnie go formatować * używać odpowiednich narzędzi Pędzle – samodzielnie i według wzoru wykonuje prosty rysunek w programie Paint i TuxPAint z użyciem pieczętek	– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * samodzielnie zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać i pochylać cały rysunek lub dowolny jego fragment * wprowadzać tekst do programu i samodzielnie go formatować * używać odpowiednich narzędzi Pędzle – samodzielnie wykonuje atrakcyjny rysunek (na konkurs graficzny) według własnego pomysłu w programie Paint, TuxPAint z użyciem pieczętek oraz w programie ArtRage, wykorzystując różne narzędzia malarskie programu – posługuje się narzędziem Szpatułka w programie ArtRage
22, 23. Rysunek według podanego wzoru w programie	– przy użyciu dowolnego jednego lub dwóch narzędzi i przy pomocy	– w programie Paint potrafi: * używać kolorów niestandardowych	– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych	– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych	– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych

<p>graficznym. (3.1. Pędzlem czy myszką?)</p>	<p>nauczyciela wykonuje bardzo prosty rysunek w wybranym przez siebie programie graficznym</p>	<p>(przy pomocy nauczyciela) * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa * zaznaczać, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment (przy pomocy nauczyciela) * wprowadzać tekst do programu (przy pomocy nauczyciela) * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek – z niewielką pomocą nauczyciela wykonuje bardzo prosty rysunek w dowolnym programie graficznym</p>	<p>kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment z niewielką pomocą nauczyciela * wprowadzać tekst do programu i formatować go (przy pomocy nauczyciela) * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek * używać narzędzia aerograf – samodzielnie i według wzoru wykonuje prosty rysunek w programie Paint .</p>	<p>kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * samodzielnie zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment * wprowadzać tekst do programu i samodzielnie go formatować * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek * używać narzędzia aerograf – samodzielnie i według wzoru wykonuje prosty rysunek w programie Paint</p>	<p>kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * samodzielnie zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wycinając, wklejać i obracać i pochylać cały rysunek lub dowolny jego fragment * wprowadzać tekst do programu i samodzielnie go formatować * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek * używać narzędzia aerograf – samodzielnie i perfekcyjnie wykonuje w programie Paint rysunek według wzoru, dodając interesujące elementy własnego pomysłu.</p>
<p>24,25. Projekt szkolny, (dekoracje na szkolną tablicę, akademię). (3.1. Pędzlem czy myszką?)</p>	<p>– przy użyciu dowolnego jednego lub dwóch narzędzi i przy pomocy nauczyciela wykonuje bardzo prosty rysunek w wybranym przez siebie programie graficznym</p>	<p>– w programie Paint potrafi: * używać kolorów niestandardowych (przy pomocy nauczyciela) * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa * zaznaczać, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment (przy pomocy nauczyciela) * wprowadzać tekst do programu (przy</p>	<p>– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub</p>	<p>– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * samodzielnie zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały</p>	<p>– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * samodzielnie zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wycinając, wklejać i</p>

		<p>pomocy nauczyciela)</p> <ul style="list-style-type: none"> * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek <p>– z niewielką pomocą nauczyciela wykonuje bardzo prosty rysunek w dowolnym programie graficznym</p>	<p>dowolny jego fragment z niewielką pomocą nauczyciela</p> <ul style="list-style-type: none"> * wprowadzać tekst do programu i formatować go (przy pomocy nauczyciela) * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek * używać narzędzia aerograf <p>– samodzielnie i według wzoru wykonuje prosty rysunek w programie Paint lub TuxPAint z użyciem pieczętek.</p>	<p>rysunek lub dowolny jego fragment</p> <ul style="list-style-type: none"> * wprowadzać tekst do programu i samodzielnie go formatować * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek * używać narzędzia aerograf <p>– samodzielnie i według wzoru wykonuje prosty rysunek w programie Paint i TuxPAint z użyciem pieczętek</p>	<p>obracać i pochylać cały rysunek lub dowolny jego fragment</p> <ul style="list-style-type: none"> * wprowadzać tekst do programu i samodzielnie go formatować * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek * używać narzędzia aerograf <p>– samodzielnie wykonuje atrakcyjny rysunek według własnego pomysłu w programie Paint, TuxPaint z użyciem pieczętek oraz w programie ArtRage, wykorzystując różne narzędzia malarskie programu</p> <p>– posługuje się narzędziem Szpatułka w programie ArtRage</p>
<p>26, 27. Komputerowy kolaż. (3.2. Logo szkoły.)</p>	<p>– rozumie i wyjaśnia, na czym polegają prawa autorskie ciężące na zeskanowanych lub pobranych z internetu plikach</p> <p>– potrafi wklejać do programu Paint dowolny plik graficzny (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– rozumie i wyjaśnia, na czym polegają prawa autorskie ciężące na zeskanowanych lub pobranych z internetu plikach</p> <p>– w programie Paint potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * wkleić do programu dowolny plik graficzny * łączyć wprowadzoną do programu grafikę z własnoręcznie wykonanym rysunkiem (przy pomocy nauczyciela) 	<p>– rozumie i wyjaśnia, na czym polegają prawa autorskie ciężące na zeskanowanych lub pobranych z internetu plikach</p> <p>– w programie Paint potrafi :</p> <ul style="list-style-type: none"> * wkleić do programu dowolny plik graficzny * łączyć wprowadzoną do programu grafikę z własnoręcznie wykonanym rysunkiem * wykonać proste, graficzne logo na podstawie wzoru podanego w podręczniku 	<p>– rozumie i wyjaśnia, na czym polegają prawa autorskie ciężące na zeskanowanych lub pobranych z internetu plikach</p> <p>– wie, czym jest kolaż</p> <p>– w programie Paint potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * wkleić do programu dowolny plik graficzny * zmienić rozmiar pola roboczego – wirtualnej kartki * łączyć wprowadzoną do programu grafikę z własnoręcznie wykonanym rysunkiem i innymi grafikami * wykonać proste, graficzne logo na podstawie wzoru podanego w podręczniku 	<p>– rozumie i wyjaśnia, na czym polegają prawa autorskie ciężące na zeskanowanych lub pobranych z internetu plikach</p> <p>– wie, czym jest kolaż</p> <p>– wyjaśnia, czym jest graficzne logo</p> <p>– w programie Paint potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * wkleić do programu dowolny plik graficzny * zmienić rozmiar pola roboczego (wirtualnej kartki) * łączyć wprowadzoną do programu grafikę z własnoręcznie wykonanym rysunkiem i innymi grafikami * zaprojektować i wykonać proste graficzne logo

<p>28, 29. Wykonanie kolażu „Logo mojej szkoły” (3.2. Logo szkoły.)</p>	<p>– na podstawie sugestii nauczyciela oraz przy jego dużej pomocy potrafi stworzyć bardzo proste logo swojej szkoły (poprzez wklejenie do programu graficznego odpowiednio dobranych plików)</p>	<p>– na podstawie sugestii nauczyciela oraz przy jego dużej pomocy potrafi stworzyć bardzo proste logo swojej szkoły (poprzez wklejenie do programu graficznego odpowiednio dobranych plików i wykonanie własnego rysunku)</p>	<p>– częściowo na podstawie sugestii nauczyciela, a częściowo wykorzystując własne pomysły potrafi stworzyć bardzo proste logo swojej szkoły (poprzez wklejenie odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonanie własnego rysunku)</p>	<p>– wykorzystując własne, zaakceptowane przez nauczyciela pomysły potrafi stworzyć bardzo proste logo swojej szkoły (poprzez wklejenie odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonanie własnego rysunku)</p>	<p>– wykorzystując własne pomysły potrafi stworzyć ciekawe, oryginalne logo swojej szkoły (poprzez wklejenie odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonanie własnego rysunku z użyciem większości narzędzi zawartych w programie)</p>
<p>30. Projekt szkolny (dekoracje na szkolną tablicę, akademię). (3.2. Logo szkoły.)</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać – poprzez wklejenie do programu graficznego odpowiednio dobranych plików – zlecone przez zespół zadaniowy nieduże i bardzo proste zadanie, zwykle z pomocą koleżanek lub kolegów</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać, zwykle z pomocą koleżanek lub kolegów, zlecone przez zespół zadaniowy nieduże i bardzo proste zadanie, polegające na wklejeniu odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonaniu własnego rysunku</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać, częściowo zlecone przez zespół zadaniowy, a częściowo na podstawie własnych pomysłów proste zadanie, polegające na wklejeniu odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonaniu własnego rysunku</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać na podstawie własnych, zaakceptowanych przez nauczyciela pomysłów, dużą część zadania, polegającą na wklejeniu odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonaniu własnego rysunku</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu przedstawia grupie interesujące pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy; potrafi wykonać dużą część zadania w ciekawy i oryginalny sposób, poprzez wklejenie odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonanie własnego rysunku</p>
<p>31. Zasady dobrej fotografii. (3.3. Szkolna pracownia fotograficzna. Sztuka dobrej fotografii.)</p>	<p>– zna i stosuje w praktyce przynajmniej trzy z poznanych zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem cyfrowym w miarę poprawne technicznie zdjęcie z ewentualnymi usterkami (na przykład za małe, za duże naświetlenie lub niewielka nieostrość)</p>	<p>– zna i stosuje w praktyce przynajmniej pięć poznanych zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem cyfrowym w miarę poprawne technicznie zdjęcie z ewentualnymi usterkami (na przykład za małe, za duże naświetlenie lub niewielka nieostrość)</p>	<p>– zna i stosuje w praktyce przynajmniej siedem poznanych zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem cyfrowym w miarę poprawne technicznie zdjęcie z ewentualnymi drobnymi usterkami (na przykład za małe, za duże naświetlenie lub niewielka nieostrość)</p>	<p>– zna i stosuje w praktyce dziewięć zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem cyfrowym poprawne technicznie zdjęcie</p>	<p>– zna i stosuje w praktyce dziesięć zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem cyfrowym oryginalne, poprawne technicznie zdjęcie, nadające się na międzyszkolny konkurs fotograficzny</p>
<p>32. Katalogowanie zdjęć – albumy cyfrowe. (3.3. Szkolna pracownia)</p>	<p>– przy pomocy nauczyciela potrafi utworzyć w programie Picasa nieuporządkowany, cyfrowy album fotograficzny z</p>	<p>– potrafi samodzielnie utworzyć w programie Picasa nieuporządkowany, cyfrowy album fotograficzny z</p>	<p>– za pomocą kabla USB łączy aparat cyfrowy z komputerem i (jeśli Windows bez dodatkowego oprogramowania</p>	<p>– za pomocą kabla USB łączy aparat cyfrowy z komputerem i (jeśli Windows bez dodatkowego oprogramowania</p>	<p>– za pomocą kabla USB łączy aparat cyfrowy z komputerem, a jeśli to konieczne – instaluje oprogramowanie</p>

fotograficzna. Album cyfrowy)	dowolnych zdjęć, niekoniecznie dobrych tematycznie	dowolnych zdjęć, niekoniecznie dobrych tematycznie	zobaczy dołączone urządzenie) kopiuje na dysk twardy peceta cyfrowe zdjęcia z karty pamięci cyfrowki za pomocą Eksploratora Windows lub programu Picasa – w programie Picasa potrafi: * uporządkować zdjęcia tworząc cyfrowe, tematyczne albumy fotograficzne * uruchomić pokaz slajdów	zobaczy dołączone urządzenie) kopiuje na dysk twardy peceta cyfrowe zdjęcia z karty pamięci cyfrowki za pomocą Eksploratora Windows lub programu Picasa – w programie Picasa potrafi: * uporządkować zdjęcia tworząc cyfrowe, tematyczne albumy fotograficzne * posortować zdjęcia w według daty, nazwy i rozmiaru * uruchomić pokaz slajdów	dołączone do aparatu i kopiuje na dysk twardy peceta cyfrowe zdjęcia z karty pamięci cyfrowki za pomocą Eksploratora Windows lub oprogramowania aparatu oraz programu Picasa – w programie Picasa potrafi: * uporządkować zdjęcia tworząc cyfrowe, tematyczne albumy fotograficzne * posortować zdjęcia w według daty, nazwy i rozmiaru * uruchomić pokaz slajdów
33. Poprawianie zdjęć cyfrowych. (3.3. Szkolna pracownia fotograficzna. Laboratorium cyfrowe.)	– w programie Picasa potrafi wykonać przynajmniej jedną, dowolną korektę błędnie wykonanego zdjęcia (przy pomocy nauczyciela)	– w programie Picasa potrafi: * skorygować efekt czerwonych oczu * wykonać jeszcze jedną, dowolną korektę błędnie wykonanego zdjęcia (przy pomocy nauczyciela) * zastosować przynajmniej jedno narzędzie z zakładki Efekty (przy pomocy nauczyciela)	– w programie Picasa potrafi: * skorygować efekt czerwonych oczu * w miarę poprawnie, z drobnymi usterkami, skorygować zdjęcia zbyt ciemne lub zbyt jasne, uzyskać lepszy kontrast i ostrość * zastosować wybrane narzędzia z zakładki Efekty	– w programie Picasa potrafi: * skorygować efekt czerwonych oczu * skorygować zdjęcia zbyt ciemne lub zbyt jasne, uzyskać lepszy kontrast i ostrość, wyretuszować niedoskonałości widoczne na przykład na twarzy modela * zastosować wybrane narzędzia z zakładki Efekty	– w programie Picasa potrafi: * skorygować efekt czerwonych oczu * skorygować zdjęcia zbyt ciemne lub zbyt jasne , uzyskać lepszy kontrast i ostrość, wyretuszować niedoskonałości widoczne na przykład na twarzy modela * uzyskać ciekawe, oryginalne rezultaty przy pomocy zakładki Efekty * opracować zdjęcie na międzyszkolny konkurs fotograficzny
34. Kolaż w programie Picasa (3.3. Szkolna pracownia fotograficzna. Kolaż.)	– w programie Picasa potrafi wykonać bardzo prosty kolaż z kilku zdjęć (przy pomocy nauczyciela)	– w programie Picasa potrafi wykonać bardzo prosty kolaż z kilku zdjęć z tłem stworzonym z jednego z nich (przy pomocy nauczyciela)	– w programie Picasa potrafi wykonać kolaż o ustalonym formacie z kilku fotografii i z tłem stworzonym z jednej z nich	– w programie Picasa potrafi wykonać kolaż o ustalonym formacie z kilku fotografii, dodać do zdjęć ramki i stworzyć tło z jednego ze zdjęć	– w programie Picasa potrafi wykonać kolaż o ustalonym formacie z kilku fotografii, dodać do zdjęć ramki, stworzyć tło z jednego ze zdjęć oraz dobrać z odpowiedniej zakładki i opracować ciekawe efekty w tak stworzonej pracy

<p>35. Projekt szkolny, (dekoracje na szkolną tablicę, uświetnienie akademii). (3.3. Szkolna pracownia fotograficzna.)</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać zlecone przez zespół zadaniowy w miarę poprawne technicznie zdjęcie z wykorzystaniem przynajmniej trzech zasad dobrej fotografii – przy pomocy koleżanek lub kolegów potrafi dokonać przynajmniej jednej korekty wadliwie wykonanego zdjęcia</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać zlecone przez zespół zadaniowy w miarę poprawne technicznie zdjęcie z wykorzystaniem przynajmniej pięciu zasad dobrej fotografii – przy pomocy koleżanek lub kolegów potrafi skorygować efekt czerwonych oczu, a także wykorzystać przynajmniej jedno narzędzie z zakładki Efekty w programie Picasa</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać zleconą przez zespół zadaniowy, ale też według własnej inwencji, serię poprawnie technicznie zdjęć, z niewielkimi usterkami, wykorzystując przynajmniej siedem zasad dobrej fotografii – potrafi skorygować efekt czerwonych oczu, poprawić zbyt jasne lub zbyt ciemne zdjęcie, a także wykorzystać odpowiednio kilka wybranych narzędzi z zakładki Efekty w programie Picasa</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać według własnej inwencji i pomysłów serię poprawnie technicznie zdjęć, wykorzystując przynajmniej dziewięć zasad dobrej fotografii – potrafi skorygować efekt czerwonych oczu, poprawić zbyt jasne lub zbyt ciemne zdjęcie, uzyskać lepszy kontrast i ostrość, wyretuszować niedoskonałości widoczne na przykład na twarzy modela, a także wykorzystać odpowiednio kilka wybranych narzędzi z zakładki Efekty w programie Picasa</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu przedstawia grupie własne pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – potrafi wykonać według własnej inwencji i pomysłów serię poprawnych technicznie i interesujących, oryginalnych zdjęć, wykorzystując przynajmniej dziesięć zasad dobrej fotografii – potrafi skorygować efekt czerwonych oczu, poprawić zbyt jasne lub zbyt ciemne zdjęcie, uzyskać lepszy kontrast i ostrość, wyretuszować niedoskonałości widoczne na przykład na twarzy modela, a także uzyskać ciekawe, pomysłowe rezultaty przy pomocy narzędzi z zakładki Efekty w programie Picasa</p>
--	--	--	---	---	--

Dział 4. Biurowi pomocnicy

<p>36. Zasady pisania w komputerowych edytorach tekstu. (4.1. Komputerowe pisanie.)</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad) – zna przynajmniej dwie zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad) – uruchomia poznane programy bez użycia myszki, za pomocą narzędzia Wyszukaj w Windows Vista lub Windows 7 (przy pomocy nauczyciela) – zna przynajmniej trzy zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu – zna przynajmniej</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad) – zna zastosowanie plików readme.txt i czytajto.txt – uruchamia poznane programy bez użycia myszki, za pomocą narzędzia Wyszukaj w Windows Vista lub 7 – zna przynajmniej cztery zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad) – zna zastosowanie plików readme.txt i czytajto.txt – uruchamia poznane programy bez użycia myszki, za pomocą narzędzia Wyszukaj w Windows Vista lub 7 – zna zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu – zna przynajmniej</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad) – zna zastosowanie plików readme.txt i czytajto.txt i wskazuje je w programach – uruchamia poznane programy bez użycia myszki, za pomocą narzędzia Wyszukaj w Windows Vista lub 7 – zna zasady poprawnego pisania w edytorze</p>
---	---	---	--	---	--

		pięć skrótów klawiaturowych	– zna przynajmniej siedem skrótów klawiaturowych oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem – zna program do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze	dziesięć skrótów klawiaturowych i specjalnych kliknięć myszką ułatwiających pracę z tekstem – zna program do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze	tekstu – zna skróty klawiaturowe oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem – zna program do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze.
37, 38. Ulubione lektury – ćwiczenia w pisaniu w komputerowych edytorach tekstu. (4.1. Komputerowe pisanie.)	– stosuje przynajmniej dwie poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu – poprawnie wprowadza znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie pięć błędów) – poprawnie wprowadza akapity (przy pomocy nauczyciela) – zmienia wielkość czcionki (przy pomocy nauczyciela) – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera (przy pomocy nauczyciela)	– stosuje przynajmniej trzy poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu – poprawnie wprowadza znaki interpunkcyjne (przy pomocy nauczyciela), popołniając maksymalnie cztery błędy – poprawnie wprowadza akapity i justuje napisany tekst (przy pomocy nauczyciela) – stosuje przyciski cofania i ponawiania – stosuje prawidłowo przynajmniej pięć skrótów klawiaturowych (popołniając maksymalnie trzy pomyłki). – zmienia rodzaj i wielkość czcionki (przy pomocy nauczyciela) – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera	– stosuje przynajmniej cztery poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu – samodzielnie i poprawnie wprowadza znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie trzy drobne błędy) – samodzielnie i poprawnie wprowadza akapity i justuje napisany tekst (popołniając maksymalnie jeden bład) – stosuje przyciski cofania i ponawiania – poprawnie stosuje skróty klawiaturowe oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem (popołniając maksymalnie dwie pomyłki) – zmienia rodzaj i wielkość czcionki – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera	– bezbłędnie stosuje poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu – samodzielnie i poprawnie wprowadza znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie jeden drobny bład) – samodzielnie i poprawnie wprowadza akapity i justuje napisany tekst – stosuje przyciski cofania i ponawiania – poprawnie stosuje skróty klawiaturowe oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem (popołniając maksymalnie jedną pomyłkę) – zmienia rodzaj i wielkość czcionki – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera	– bezbłędnie stosuje poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu – samodzielnie i poprawnie wprowadza znaki interpunkcyjne – samodzielnie i poprawnie wprowadza akapity i justuje napisany tekst – stosuje przyciski cofania i ponawiania – stosuje skróty klawiaturowe oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem – dobiera odpowiednią czcionkę, adekwatną do formy pisanego tekstu, oraz zmienia jej wielkość – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera – potrafi wszystkimi palcami obu rąk, niezbyt szybko i jedynie z drobnymi błędami, pisać na klawiaturze
39. Projekt szkolny (teksty i opisy na szkolne tablice, artykuły do szkolnej gazetki) (4.1. Komputerowe pisanie.)	– podczas wykonywania wspólnego projektu przy pomocy koleżanek lub kolegów pisze zlecony przez zespół zadaniowy bardzo krótki tekst: * stosując	– podczas wykonywania wspólnego projektu przy pomocy koleżanek lub kolegów pisze zlecony przez zespół zadaniowy bardzo krótki tekst: * stosując	– podczas wykonywania wspólnego projektu pisze samodzielnie zasugerowany przez innych tekst: * stosując przynajmniej cztery poznane zasady poprawnego	– podczas wykonywania wspólnego projektu pisze samodzielnie i według własnego pomysłu przynajmniej dwa teksty: * stosując	– podczas wykonywania wspólnego projektu przedstawia grupie własne pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – pisze

	<p>przynajmniej dwie poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <ul style="list-style-type: none"> * poprawnie wprowadzając znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie pięć błędów) * wprowadzając akapity (przy pomocy innych) * zmieniając wielkość czcionki i zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera (przy pomocy kółezanek lub kolegów) 	<p>przynajmniej trzy poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <ul style="list-style-type: none"> * wprowadzając prawidłowo znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie cztery błędy) * wprowadzając akapity i justując napisany tekst (przy pomocy kółezanek lub kolegów) * zmieniając rodzaj i wielkość czcionki * zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera 	<p>pisania w edytorze tekstu</p> <ul style="list-style-type: none"> * poprawnie wprowadzając znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie trzy drobne błędy) * samodzielnie wprowadzając akapity i justując napisany tekst * zmieniając rodzaj i wielkość czcionki * zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera 	<p>bezbłędnie poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <ul style="list-style-type: none"> * wprowadzając prawidłowo znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie jeden drobny bład) * samodzielnie wprowadzając akapity i justując napisany tekst * zmieniając rodzaj i wielkość czcionki * zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera 	<p>samodzielnie i według własnego pomysłu przynajmniej dwa bardzo ciekawe teksty:</p> <ul style="list-style-type: none"> * stosując bezbłędnie poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu * poprawnie wprowadzając znaki interpunkcyjne * samodzielnie wprowadzając akapity i justując napisany tekst * zmieniając rodzaj i wielkość czcionki * zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera
<p>41. Cześć w szkole na sześć – reklama w WordPad.</p> <p>(4.2. Gdy edytor tekstu udaje program graficzny.)</p>	<p>– w edytorze WordPad:</p> <ul style="list-style-type: none"> * wie, czym jest formatowanie * po jego uruchomieniu stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki (przy pomocy nauczyciela) * pisze różnymi kolorami czcionek * wprowadza do dokumentu grafikę (przy pomocy nauczyciela) * potrafi według podanego wzoru wykonać bardzo prosty plakat z zastosowaniem wybranych, poznanych opcji formatowania (przy pomocy nauczyciela) 	<p>– w edytorze WordPad:</p> <ul style="list-style-type: none"> * wie, czym jest formatowanie * po jego uruchomieniu stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) * wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowuje (przy pomocy nauczyciela) * stosuje listę wypunktowaną (przy pomocy nauczyciela) * pisze różnymi kolorami czcionek * wprowadza do dokumentu grafikę * potrafi według podanego wzoru wykonać, z niewielkimi usterkami, prosty plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania (przy pomocy 	<p>– potrafi uruchomić edytor tekstu WordPad – w edytorze WordPad:</p> <ul style="list-style-type: none"> * wie, czym jest formatowanie * stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowuje * stosuje listę wypunktowaną oraz wyróżnienie * pisze różnymi kolorami czcionek * wprowadza do dokumentu grafikę * wykonuje według podanego wzoru, z niewielkimi usterkami, prosty plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania 	<p>– potrafi uruchomić edytor tekstu WordPad – w edytorze WordPad:</p> <ul style="list-style-type: none"> * wie, czym jest formatowanie * stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowuje * stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny * pisze różnymi kolorami czcionek * zmienia wielkość interlinii * wprowadza do dokumentu grafikę * wykonuje według podanego wzoru dość skomplikowany plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania 	<p>– potrafi uruchomić edytor tekstu WordPad – w edytorze WordPad:</p> <ul style="list-style-type: none"> * wie, czym jest formatowanie * stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowuje * stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny * pisze różnymi kolorami czcionek * zmienia wielkość interlinii * wprowadza do dokumentu grafikę * wykonuje w edytorze tekstu samodzielnie zaprojektowany, interesujący plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania

		nauczyciela)			
42, 43. Cześć w szkole na sześć – reklama w Word lub Writer. (4.2. Gdy edytor tekstu udaje program graficzny.)	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer – wymienia co najmniej jeden edytor tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny) – potrafi uruchomić edytor tekstu, ale myli edytor Word z edytorem WordPad podczas otwierania żadanego programu – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela) – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program (przy dużej pomocy nauczyciela) – sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program (przy pomocy nauczyciela) – drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument – potrafi według podanego wzoru wykonać w edytorze tekstu Word lub Writer bardzo prosty plakat z zastosowaniem wybranych poznanych opcji 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer – wymienia co najmniej jeden edytor tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny) – potrafi uruchomić edytor tekstu, ale myli edytor Word z edytorem WordPad podczas otwierania żadanego programu – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela) – stosuje listę wypunktowaną w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela) – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program – sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) – drukuje stworzony w 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer – wymienia co najmniej dwa edytory tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny), w tym chociaż jeden darmowy (na przykład MS Word, Writer pakietu Open Office lub Writer pakietu Libre Office), – nieomylnie otwiera na żądanie edytor tekstu Word lub WordPad – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną oraz wyróżnienie w edytorze Word lub Writer – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – formatuje tekst czcionką WordArt w edytorze Word – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer – wymienia co najmniej dwa edytory tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny), w tym chociaż jeden darmowy (na przykład MS Word, Writer pakietu Open Office lub Writer pakietu Libre Office), – nieomylnie otwiera na żądanie edytor tekstu Word lub WordPad – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny w edytorze Word lub Writer – zmienia wielkość interlinii w dokumencie Worda lub Writera – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – formatuje tekst czcionką WordArt w edytorze tekstu Word – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer – wymienia co najmniej trzy edytory tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny), w tym edytory darmowe (na przykład MS Word, Writer pakietu Open Office i Writer pakietu Libre Office) – nieomylnie otwiera na żądanie edytor tekstu Word, WordPad lub Writer – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny w edytorze Word lub Writer – zmienia wielkość interlinii w dokumencie Worda lub Writera – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – formatuje tekst czcionką WordArt w edytorze tekstu Word – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program

	formatowania (przy bardzo dużej pomocy nauczyciela) – wyjaśnia szkodliwość piractwa komputerowego	edytorze tekstu dokument – potrafi według podanego wzoru wykonać w edytorze tekstu Word lub Writer z niewielkimi usterkami prosty plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania (przy pomocy nauczyciela) – wyjaśnia szkodliwość piractwa komputerowego	kształtów) w edytorze Word – dodaje obramowanie strony w dokumencie Worda – zmienia kolor strony dokumentu Worda – sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program Word lub Writer – drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument – według podanego wzoru wykonuje w edytorze tekstu Word lub Writer, z niewielkimi usterkami, prosty plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania – wyjaśnia szkodliwość piractwa komputerowego	– dodaje co najmniej dwa z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) w edytorze Word – dodaje obramowanie strony w dokumencie Worda – zmienia kolor strony dokumentu Worda – sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program Word lub Writer – drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument – według podanego wzoru wykonuje w edytorze tekstu Word lub Writer dość skomplikowany plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania – wyjaśnia szkodliwość piractwa komputerowego	– dodaje co najmniej trzy z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) w edytorze Word – dodaje obramowanie strony w dokumencie Worda – zmienia kolor strony dokumentu Worda – sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program Word lub Writer – drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument – w edytorze tekstu Word lub Writer wykonuje samodzielnie zaprojektowany interesujący plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania – wyjaśnia szkodliwość piractwa komputerowego
44. Ćwiczenia z formatowania tekstu w edytorach tekstu. (4.2. Gdy edytor tekstu udaje program graficzny.)	– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela) – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program (przy dużej pomocy nauczyciela) – sprawdza poprawność	– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) – wyrównuje tekst do lewego, do prawego marginesu lub wyśrodkowuje w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela) – stosuje listę wypunktowaną w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela)	– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną oraz wyróżnienie w edytorze Word lub Writer – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – formatuje tekst	– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny w edytorze Word lub Writer – zmienia wielkość interlinii w dokumencie Worda	– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny w edytorze Word lub Writer – zmienia wielkość interlinii w dokumencie Worda

	<p>ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument</p> <p>– potrafi według podanego wzoru wykonać w edytorze tekstu Word lub Writer ulotkę lub wizytówkę z zastosowaniem wybranych poznanych opcji formatowania (przy bardzo dużej pomocy nauczyciela)</p> <p>– wyjaśnia szkodliwość piractwa komputerowego</p>	<p>– pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera</p> <p>– wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program</p> <p>– sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)</p> <p>– drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument</p> <p>– potrafi według podanego wzoru wykonać w edytorze tekstu Word lub Writer z niewielkimi usterkami ulotkę lub wizytówkę z zastosowaniem poznanych opcji formatowania (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>czcionką WordArt w edytorze Word</p> <p>– wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program</p> <p>– dodaje co najmniej jeden z pięciu rodzajów podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) w edytorze Word</p> <p>– dodaje obramowanie strony w dokumencie Worda</p> <p>– zmienia kolor strony dokumentu Worda</p> <p>– sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program Word lub Writer</p> <p>– drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument</p> <p>– według podanego wzoru wykonuje w edytorze tekstu Word lub Writer, z niewielkimi usterkami, ulotkę lub wizytówkę z zastosowaniem poznanych opcji formatowania</p>	<p>lub Writera</p> <p>– pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera</p> <p>– formatuje tekst czcionką WordArt w edytorze tekstu Word</p> <p>– wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program</p> <p>– dodaje co najmniej dwa z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) w edytorze Word</p> <p>– dodaje obramowanie strony w dokumencie Worda</p> <p>– zmienia kolor strony dokumentu Worda</p> <p>– sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program Word lub Writer</p> <p>– drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument</p> <p>– według podanego wzoru w edytorze tekstu Word lub Writer wykonuje dość skomplikowaną ulotkę lub wizytówkę z zastosowaniem poznanych opcji formatowania</p>	<p>lub Writera</p> <p>– pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera</p> <p>– formatuje tekst czcionką WordArt w edytorze tekstu Word</p> <p>– wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program</p> <p>– dodaje co najmniej trzy z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) w edytorze Word</p> <p>– dodaje obramowanie strony w dokumencie Worda</p> <p>– zmienia kolor strony dokumentu Worda</p> <p>– sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program Word lub Writer</p> <p>– drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument</p> <p>– w edytorze tekstu Word lub Writer wykonuje samodzielnie zaprojektowaną, interesującą ulotkę i wizytówkę z zastosowaniem poznanych opcji formatowania</p>
<p>45. Projekt szkolny (dekoracje na szkolną tablicę, akademię).</p> <p>(4.2. Gdy edytor tekstu udaje program graficzny.)</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy niewielką jego część w programie Word lub Writer:</p> <p>* stosując pogrubienie,</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy wydzieloną jego część w programie Word lub Writer:</p> <p>* stosując pogrubienie,</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą wydzieloną jego część w programie Word lub Writer (częściowo na podstawie własnych pomysłów):</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje dużą jego część w programie Word lub Writer (na podstawie własnych pomysłów):</p> <p>* samodzielnie</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem przedstawia grupie własne, ciekawe pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy</p> <p>– na podstawie własnych, oryginalnych</p>

	<p>podkreślenie i pochylenie czcionki (przy pomocy koleżanek lub kolegów)</p> <p>* pisząc różnymi kolorami czcionek</p> <p>* wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program (przy dużej pomocy innych)</p> <p>* sprawdzając poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program (przy dużej pomocy innych)</p>	<p>podkreślenie i pochylenie czcionki (przy niewielkiej pomocy koleżanek lub kolegów)</p> <p>* wyrównując tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowując</p> <p>* stosując listę wypunktowaną</p> <p>* pisząc różnymi kolorami czcionek</p> <p>* wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program</p> <p>* sprawdzając poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program</p>	<p>* samodzielnie stosując pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki</p> <p>* wyrównując tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowując</p> <p>* stosując listę wypunktowaną oraz wyróżnienie</p> <p>* pisząc różnymi kolorami czcionek</p> <p>* formatując tekst czcionką WordArt</p> <p>* wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program</p> <p>* dodając w dokumencie Worda co najmniej jeden z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów)</p> <p>* dodając obramowanie i zmieniając kolor strony dokumentu</p> <p>* sprawdzając poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program</p>	<p>stosując pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki</p> <p>* wyrównując tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowując</p> <p>* stosując listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny</p> <p>* zmieniając wielkość interlinii</p> <p>* pisząc różnymi kolorami czcionek</p> <p>* formatując tekst czcionką WordArt, wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program</p> <p>* dodając w dokumencie Worda co najmniej dwa z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów)</p> <p>* dodając obramowanie i zmieniając kolor strony dokumentu</p> <p>* sprawdzając poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program</p>	<p>pomysłów w interesujący sposób wykonuje dużą część całej pracy w programie Word lub Writer:</p> <p>* samodzielnie stosując pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki</p> <p>* wyrównując tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowując</p> <p>* stosując listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny</p> <p>* zmieniając wielkość interlinii</p> <p>* pisząc różnymi kolorami czcionek</p> <p>* formatując tekst czcionką WordArt</p> <p>* wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program</p> <p>* dodając w dokumencie Worda co najmniej trzy z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów)</p> <p>* dodając obramowanie i zmieniając kolor strony dokumentu</p> <p>* sprawdzając poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program</p>
<p>46, 47.</p> <p>Wstawianie gotowych grafik do edytora tekstu.</p> <p>(4.3. Ogłoszenie o szkolnej dyskotece.)</p>	<p>– wprowadza grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu Worda (przy dużej pomocy nauczyciela)</p> <p>– zmienia rozmiar tekstu WordArt (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wprowadza grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu Worda (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– formatuje grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz</p>	<p>– wprowadza grafiki, zdjęcia i cliparty do dokumentu Worda</p> <p>– formatuje grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu</p>	<p>– wprowadza grafiki, zdjęcia i cliparty do dokumentu Worda</p> <p>– formatuje grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle, oraz umieszcza ją w dowolnym miejscu</p>	<p>– wprowadza grafikę, zdjęcia i cliparty do dokumentu Worda</p> <p>– formatuje grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle, oraz umieszcza ją w dowolnym miejscu</p>

	– według podanego wzoru potrafi (z niewielkimi błędami) wykonać bardzo prosty plakat reklamowy z wykorzystaniem niektórych z poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik (przy bardzo dużej pomocy nauczyciela)	umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie (przy pomocy nauczyciela) – zmienia kształt i rozmiar tekstu WordArt oraz wypełnia kolorami jego wnętrza (przy pomocy nauczyciela) – według podanego wzoru potrafi (z niewielkimi błędami) wykonać prosty plakat reklamowy z wykorzystaniem poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik (przy pomocy nauczyciela)	na stronie – zmienia kształt i rozmiar tekstu WordArt, wypełnia kolorami jego wnętrza, dodaje jeden z podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W) lub zmienia deseń konturu – według podanego wzoru potrafi (z niewielkimi błędami) wykonać prosty plakat reklamowy z wykorzystaniem poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik	na stronie – zmienia kształt i rozmiar tekstu WordArt, wypełnia kolorami jego wnętrza i kontur, dodaje dwa z podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W), a także zmienia deseń konturu – według podanego wzoru potrafi wykonać dość skomplikowany plakat reklamowy z wykorzystaniem poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik	na stronie – zmienia kształt i rozmiar tekstu WordArt, wypełnia kolorami jego wnętrza i kontur, dodaje cień, odbicie, poświatę i efekt 3-W, a także zmienia deseń konturu – projektuje i wykonuje pomysły plakat reklamowy z wykorzystaniem poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik
48. Projekt szkolny (dekoracje na szkolną tablicę, uświetnienie akademii, ilustracje i opisy do gazetki szkolnej).	– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy niewielką jego część w programie Word, wprowadzając grafiki, zdjęcia lub cliparty do dokumentu oraz zmieniając rozmiar tekstu WordArt (przy niewielkiej pomocy innych)	– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy wydzieloną jego część w programie Word: * wprowadzając grafiki, zdjęcia lub cliparty do dokumentu (przy pomocy innych) * formatując grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie (przy pomocy innych) * zmieniając rozmiar tekstu WordArt oraz wypełniając kolorami jego wnętrza	– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje wydzieloną jego część w programie Word (częściowo na podstawie własnych pomysłów): * samodzielnie wprowadzając grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu * formatując grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie * zmieniając rozmiar tekstu WordArt oraz wypełniając kolorami jego wnętrza * dodając jeden z podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W) lub zmieniając deseń konturu	– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje dużą jego część w programie Word (na podstawie własnych pomysłów): * samodzielnie wprowadzając grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu * formatując grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie * zmieniając rozmiar tekstu WordArt oraz wypełniając kolorami jego wnętrza i kontur * dodając dwa z podanych efektów (cień, odbicie, poświata i efekt 3-W) lub zmieniając deseń konturu	– podczas pracy nad wspólnym projektem przedstawia grupie własne, oryginalne pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – wykonuje, na podstawie własnych, ciekawych pomysłów, dużą jego część w programie Word: * samodzielnie wprowadzając grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu * formatując grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie * zmieniając rozmiar tekstu WordArt oraz wypełniając kolorami jego wnętrza i kontur, dodając cień, odbicie, poświatę i efekt 3-W, a także zmieniając deseń konturu
49. Tabela i	– przy dużej	– zmienia	– zmienia	– zmienia	– zmienia

<p>symbole w edytorze tekstu</p> <p>(4.4. Klub Dociekliwych Informatyków.)</p>	<p>pomocy nauczyciela wstawia tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10)</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu (przy dużej pomocy nauczyciela)</p>	<p>orientację strony z pionowej na poziomą (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– wstawia tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>orientację strony z pionowej na poziomą</p> <p>– wstawia tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10)</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu</p>	<p>orientację strony z pionowej na poziomą</p> <p>– wstawia tabelę do dokumentu o dowolnej liczbie kolumn i wierszy</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu</p>	<p>orientację strony z pionowej na poziomą</p> <p>– wstawia tabelę do dokumentu o dowolnej liczbie kolumn</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu</p> <p>– rysuje i usuwa fragmenty tabeli, aby stworzyć na przykład krzyżówkę</p>
<p>50. Formatowanie tabeli i symboli.</p> <p>(4.4. Klub Dociekliwych Informatyków.)</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu</p> <p>– steruje położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu</p> <p>– steruje położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu</p> <p>– steruje położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli</p> <p>– zmienia kolor tabeli</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu</p> <p>– steruje położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli</p> <p>– zmienia kolor tabeli</p> <p>– zmienia obramowanie tabeli</p>
<p>51. Projekt szkolny (opisy i dekoracje na szkolną tablicę lub do gazetki szkolnej).</p> <p>(4.4. Klub Dociekliwych Informatyków.)</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy niewielką jego część w programie Word (przy dużej pomocy koleżanek i kolegów):</p> <p>* wstawiając tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10)</p> <p>* wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu,</p> <p>* zmieniając wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy wydzieloną jego część w programie Word (przy niedużej pomocy koleżanek i kolegów):</p> <p>* zmieniając orientację strony z pionowej na poziomą</p> <p>* wstawiając tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10)</p> <p>* wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu</p> <p>* zmieniając wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu</p> <p>* sterując położeniem tekstu</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje wydzieloną jego część w programie Word (częściowo na podstawie własnych pomysłów):</p> <p>* samodzielnie zmieniając orientację strony z pionowej na poziomą</p> <p>* wstawiając tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10)</p> <p>* wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu</p> <p>* zmieniając wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu</p> <p>* sterując położeniem tekstu wewnątrz komórki</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje dużą jego część w programie Word (na podstawie własnych pomysłów):</p> <p>* samodzielnie zmieniając orientację strony z pionowej na poziomą</p> <p>* wstawiając tabelę do dokumentu o dowolnej liczbie kolumn i wierszy</p> <p>* wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu</p> <p>* zmieniając wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu</p> <p>* sterując położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli</p> <p>* zmieniając kolor</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem przedstawia grupie własne, ciekawe pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy</p> <p>– wykonuje, na podstawie własnych, interesujących pomysłów, dużą jego część w programie Word:</p> <p>* samodzielnie zmieniając orientację strony z pionowej na poziomą</p> <p>* wstawiając tabelę do dokumentu o dowolnej liczbie kolumn i wierszy</p> <p>* wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu</p> <p>* rysując i usuwając fragmenty tabeli</p> <p>* zmieniając wielkość i kolor</p>

		wewnątrz komórki tabeli	tabeli	tabeli	czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu * sterując położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli * zmieniając kolor tabeli * zmieniając obramowanie tabeli
Dział 5. Multimedialne zamieszanie					
53. Multimedia. (5.1. Zaprezentujmy się.)	– podaje przynajmniej jeden przykład zastosowania prezentacji multimedialnej – wymienia jeden program do tworzenia prezentacji (Power Point lub Impress z pakietu Open Office lub Impress z pakietu Libre Office)	– wie, czym jest prezentacja multimedialna i podaje przynajmniej jeden przykład jej zastosowania – wymienia jeden program do tworzenia prezentacji (Power Point lub Impress z pakietu Open Office lub Impress z pakietu Libre Office) – wie, czym jest slajd w programie do tworzenia prezentacji – korzysta z pomocy programu do tworzenia prezentacji z pomocą nauczyciela	– rozumie i wyjaśnia pojęcie „multimedialny” – wie, czym jest prezentacja multimedialna i podaje przynajmniej dwa przykłady jej zastosowania – wymienia dwa programy do tworzenia prezentacji (Power Point, Impress z pakietu Open Office lub Impress z pakietu Libre Office) oraz wie, które z nich są programami bezpłatnymi – wie, czym jest slajd w programie do tworzenia prezentacji – korzysta z pomocy programu do tworzenia prezentacji	– rozumie i wyjaśnia pojęcie „multimedialny” – wie, czym jest prezentacja multimedialna i podaje kilka przykładów jej zastosowania – wymienia trzy programy do tworzenia prezentacji (Power Point, Impress z pakietu Open Office i Impress z pakietu Libre Office) oraz wie, które z nich są programami bezpłatnymi i potrafi znaleźć w internecie strony tych programów – wie, czym jest slajd w programie do tworzenia prezentacji – planuje prezentację multimedialną – korzysta z pomocy programu do tworzenia prezentacji	– rozumie i wyjaśnia pojęcie „multimedialny” – wie, czym jest prezentacja multimedialna i podaje kilka przykładów jej zastosowania – wymienia trzy programy do tworzenia prezentacji (Power Point, Impress z pakietu Open Office i Impress z pakietu Libre Office) oraz wie, które z nich są programami bezpłatnymi i potrafi ściągnąć je z internetu, a także zainstalować na komputerze – wie, czym jest slajd w programie do tworzenia prezentacji – korzysta z pomocy programu do tworzenia prezentacji
54. Temat i plan prezentacji multimedialnej. (5.1. Zaprezentujmy się.)	– planuje bardzo prostą prezentację multimedialną (przy pomocy nauczyciela)	– podaje jeden przykład zastosowania prezentacji multimedialnej – planuje bardzo prostą prezentację multimedialną (przy pomocy nauczyciela)	– podaje dwa lub trzy przykłady zastosowania prezentacji multimedialnej – samodzielnie planuje prostą prezentację multimedialną	– podaje kilka przykładów zastosowania prezentacji multimedialnej – samodzielnie planuje rozbudowaną prezentację multimedialną	– podaje kilka przykładów zastosowania prezentacji multimedialnej – samodzielnie planuje bardzo rozbudowaną prezentację multimedialną
55. Sprawdzone źródła informacji (5.2. Na tropach ciekawego materiału.)	– wymienia przynajmniej cztery sprawdzone źródła informacji – przy pomocy nauczyciela	– wymienia przynajmniej sześć sprawdzonych źródeł informacji – odnajduje w internecie	– wymienia przynajmniej siedem sprawdzonych źródeł informacji – odnajduje w	– wymienia przynajmniej osiem sprawdzonych źródeł informacji – odnajduje w internecie	– wymienia wszystkie poznane, sprawdzone źródła informacji – odnajduje w Internecie strony

	odnajduje w internecie przynajmniej jedną stronę encyklopedii multimedialnej (na przykład Wikipedii)	przynajmniej jedną stronę encyklopedii multimedialnej (na przykład Wikipedii) – wyszukuje w internecie co najmniej jedną stronę ze sprawdzonymi informacjami na różne tematy	internecie przynajmniej dwie strony encyklopedii multimedialnych – wyszukuje w internecie co najmniej dwie strony ze sprawdzonymi informacjami na różne tematy	przynajmniej dwie strony encyklopedii multimedialnych – wyszukuje w internecie co najmniej trzy strony ze sprawdzonymi informacjami na różne tematy	kilku encyklopedii multimedialnych; – wyszukuje w internecie kilka stron ze sprawdzonymi informacjami na różne tematy
56. Materiał do prezentacji. (5.2. Na tropach ciekawego materiału.)	– posługując się różnymi źródłami wiedzy, potrafi zgromadzić jakiegokolwiek, niezbyt obszerne informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej (przy pomocy nauczyciela)	– posługując się różnymi źródłami wiedzy, potrafi zgromadzić informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej i dokonać ich selekcji (przy pomocy nauczyciela) – planuje wykonanie prostej prezentacji na podstawie zebranego przez siebie materiału (przy pomocy nauczyciela)	– posługując się różnymi źródłami wiedzy, w tym elektronicznymi, potrafi zgromadzić informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej i dokonać ich selekcji (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) – planuje wykonanie prostej prezentacji na podstawie zebranego przez siebie materiału	– posługując się różnymi źródłami wiedzy, w tym elektronicznymi, potrafi zgromadzić informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej i dokonać ich samodzielnej selekcji – planuje wykonanie rozbudowanej prezentacji na podstawie zebranego przez siebie materiału	– posługując się różnymi źródłami wiedzy, w tym elektronicznymi, potrafi zgromadzić obszerne, ważne oraz intrygujące informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej i dokonać ich selekcji – planuje wykonanie interesującej, rozbudowanej prezentacji na podstawie zebranego przez siebie materiału
57, 58. Projektowanie slajdów w programie do tworzenia prezentacji. (5.3. Slajd za slajdem.)	– wprowadza tekst, grafikę i zdjęcia na slajdy programu do tworzenia prezentacji (przy pomocy nauczyciela) – dodaje kolejne slajdy (przy pomocy nauczyciela)	– wprowadza tekst, grafikę, zdjęcia i cliparty na slajdy programu do tworzenia prezentacji – dodaje kolejne slajdy – steruje położeniem tekstu, grafiki, zdjęcia i clipartu na slajdzie (przy pomocy nauczyciela)	– wprowadza tekst, grafikę, zdjęcia i cliparty na slajdy programu do tworzenia prezentacji – dodaje kolejne slajdy – steruje położeniem tekstu, grafiki, zdjęcia i clipartu na slajdzie i obraca nimi	– wprowadza tekst, grafikę, zdjęcia i cliparty na slajdy programu do tworzenia prezentacji – dodaje kolejne slajdy i wstawia je w dowolne miejsce prezentacji – steruje położeniem tekstu, grafiki, zdjęcia i clipartu na slajdzie i obraca nimi	– wprowadza tekst, grafikę, zdjęcia i cliparty na slajdy programu do tworzenia prezentacji – dodaje kolejne slajdy i wstawia je w dowolne miejsce prezentacji – zmienia kolejność slajdów – steruje położeniem tekstu, grafiki, zdjęcia i clipartu na slajdzie, obraca nimi, powiększa je i pomniejsza
59, 60. Formatowanie wprowadzonych do slajdów tekstów, grafik i zdjęć. (5.3. Slajd za slajdem.)	– wykonuje bardzo prosty pokaz bez formatowania poszczególnych elementów w dowolnym programie do tworzenia prezentacji (przy pomocy nauczyciela)	– stosuje wybrane, najprostsze opcje formatowania obrazu i tekstu zawarte w programie do tworzenia prezentacji (przy pomocy nauczyciela) – stosuje wybrany motyw dla całej	– formatuje tekst lub elementy graficzne, stosując większość opcji zawartych w programie do tworzenia prezentacji – stosuje wybrany motyw dla całej prezentacji – wykonuje pokaz	– formatuje tekst lub elementy graficzne, stosując różnorodne opcje zawarte w programie do tworzenia prezentacji – stosuje wybrany motyw dla całej prezentacji – według wzoru	– formatuje tekst lub elementy graficzne, stosując różnorodne opcje zawarte w programie do tworzenia prezentacji (zna wszystkie opcje formatowania) – stosuje wybrany motyw dla całej

		prezentacji (przy pomocy nauczyciela) – wykonuje bardzo prosty pokaz dowolnym programie do tworzenia prezentacji według wzoru	z poznanymi, niezbyt skomplikowanymi opcjami formatowania w dowolnym programie do tworzenia prezentacji według wzoru	wykonuje rozbudowany pokaz z poznanymi opcjami w dowolnym programie do tworzenia prezentacji	prezentacji – projektuje i wykonuje ciekawy, bogaty w informacje, grafiki i zdjęcia pokaz w dowolnym programie do tworzenia prezentacji
61, 62. Projekt szkolny (uświetnienie szkolnych akademii prezentacją wykonaną na lekcjach informatyki) (5.3. Slajd za slajdem.)	– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje (przy dużej pomocy koleżanek lub kolegów) zlecony przez zespół zadaniowy bardzo prosty slajd bez formatowania poszczególnych elementów, wyszukując uprzednio w różnych źródłach niezbyt obszerny materiał niezbędny do jego stworzenia	– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje (przy niewielkiej pomocy koleżanek lub kolegów) zlecony przez zespół zadaniowy dość prosty slajd, z zastosowaniem wybranych, najprostszych opcji formatowania obrazu i tekstu oraz stosując wybrany motyw, wyszukując uprzednio w różnych źródłach materiał niezbędny do jego stworzenia, a następnie dokonując jego selekcji	– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje samodzielnie poprawny slajd (częściowo na podstawie własnych pomysłów) z zastosowaniem większości opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie oraz stosując wybrany motyw, wyszukując uprzednio w różnych źródłach wiedzy (w tym elektronicznych) materiał niezbędny do jego stworzenia, a następnie przy niewielkiej pomocy innych członków zespołu dokonując jego selekcji	– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną wykonuje samodzielnie, w dowolnym programie do tworzenia pokazów, na podstawie własnych pomysłów, poprawny slajd, z zastosowaniem różnorodnych opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie oraz stosując wybrany motyw, wyszukując uprzednio w różnych źródłach wiedzy (w tym elektronicznych) materiał niezbędny do jego stworzenia, a następnie samodzielnie dokonując jego selekcji	– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną przedstawia grupie szereg ciekawych pomysłów jej wykonania i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – w dowolnym programie do tworzenia pokazów samodzielnie wykonuje na podstawie własnych pomysłów interesujące, oryginalne dwa lub trzy slajdy z zastosowaniem różnorodnych opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie (zna wszystkie opcje formatowania) oraz stosując wybrany motyw, wyszukując uprzednio w różnych źródłach wiedzy (w tym elektronicznych) obszerny, intrygujący i ciekawy materiał niezbędny do ich stworzenia, a następnie samodzielnie dokonując jego selekcji
63, 64. Animacje w programie do tworzenia prezentacji. (5.4. Ruchome obrazki.)	– stosuje efekty przejścia pomiędzy slajdami – uruchamia prezentację przyciskiem programu – wykonuje według	– wie i wyjaśnia, czym jest animacja w programie do tworzenia prezentacji – zna efekty wejścia i potrafi posługiwać się nimi	– wie i wyjaśnia, czym jest animacja w programie do tworzenia prezentacji – rozróżnia efekty wejścia, wyjścia i wyróżnienia,	– wie i wyjaśnia, czym jest animacja w programie do tworzenia prezentacji – rozróżnia efekty wejścia, wyjścia, wyróżnienia oraz	– wie i wyjaśnia, czym jest animacja w programie do tworzenia prezentacji – rozróżnia efekty wejścia, wyjścia, wyróżnienia oraz

	wzoru i przy pomocy nauczyciela pokaz z poznanymi, prostymi opcjami formatowania i przejściami pomiędzy slajdami bez animacji w dowolnym programie do tworzenia prezentacji	przy pomocy nauczyciela – stosuje efekty przejścia pomiędzy slajdami – uruchamia prezentację przyciskiem programu – wykonuje według wzoru i przy pomocy nauczyciela w dowolnym programie do tworzenia prezentacji pokaz z poznanymi, prostymi opcjami formatowania i tworzenia animacji, na przykład tylko z efektami wejścia	potrafi się nimi posługiwać, choć nie zawsze udaje mu się poprawnie je zastosować (na przykład omyłkowo ustawia wpierw animację wyjścia, później dopiero wejścia dla tego samego elementu itp.) – stosuje efekty przejścia pomiędzy slajdami – uruchamia w dowolny sposób prezentację (w zależności od potrzeby jednym z dwóch przycisków programu lub przyciskiem F5 na klawiaturze) – wykonuje według wzoru pokaz z poznanymi, niezbyt skomplikowanymi opcjami formatowania i tworzenia animacji w dowolnym programie do tworzenia prezentacji	ścieżki ruchu i potrafi się nimi poprawnie posługiwać – stosuje efekty przejścia pomiędzy slajdami – uruchamia w dowolny sposób prezentację (w zależności od potrzeby jednym z dwóch przycisków programu lub przyciskiem F5 na klawiaturze) – wykonuje według wzoru pokaz z poznanymi opcjami formatowania i tworzenia animacji w dowolnym programie do tworzenia prezentacji	ścieżki ruchu i potrafi się nimi swobodnie posługiwać oraz stosuje je poprawnie, w sposób przemyślany i adekwatny do przekazu, który chce uzyskać (w podobny sposób stosuje efekty przejścia pomiędzy slajdami) – uruchamia w dowolny sposób prezentację (w zależności od potrzeby jednym z dwóch przycisków programu lub przyciskiem F5 na klawiaturze) – projektuje i wykonuje ciekawy, bogaty w informacje, grafiki i zdjęcia pokaz w dowolnym programie do tworzenia prezentacji, z pomysłowymi animacjami z wykorzystaniem poznanych, opcji
65, 66. Atrakcyjne prezentacje. (5.4. Ruchome obrazki.)	Nie dotyczy, ponieważ w trakcie lekcji omawiane są opcje na ocenę bardzo dobrą i celującą	Nie dotyczy, ponieważ w trakcie lekcji omawiane są opcje na ocenę bardzo dobrą i celującą	Nie dotyczy, ponieważ w trakcie lekcji omawiane są opcje na ocenę bardzo dobrą i celującą	– uruchamia pokaz od dowolnego miejsca – nakłada grafiki lub zdjęcia jedno na drugie na slajdzie – steruje czasem animacji	– uruchamia pokaz od dowolnego miejsca prezentacji – nakłada grafiki lub zdjęcia jedno na drugie na slajdzie – steruje czasem animacji – dodaje dźwięk do pokazu – ustala czas trwania poszczególnych slajdów
67, 68. Projekt szkolny (uświetnienie szkolnej akademii, pokazy edukacyjne i okolicznościowe) (5.4. Ruchome obrazki.)	– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje (przy dużej pomocy koleżanek lub kolegów) zlecony przez zespół zadaniowy bardzo	– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje (przy niewielkiej pomocy koleżanek lub kolegów) zlecony przez zespół zadaniowy dość	– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów samodzielnie wykonuje poprawny, niezbyt skomplikowany slajd (częściowo na podstawie	– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów samodzielnie wykonuje poprawny, rozbudowany slajd (na podstawie własnych	– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną przedstawia grupie szereg ciekawych pomysłów jej wykonania i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – w dowolnym programie do

	prosty slajd bez formatowania poszczególnych elementów, bez animacji, stosując efekty przejścia pomiędzy slajdami	prosty slajd z zastosowaniem wybranych, najprostszycy opcji formatowania obrazu i tekstu, animacyjnych efektów wejścia oraz wprowadzając wybrany motyw, a także przejścia pomiędzy slajdami	własnych pomysłów) z zastosowaniem większości opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie, animacyjnych efektów wejścia, wyjścia i wyróżnienia, które czasem nieprawidłowo wprowadza, a także wykorzystując efekty przejścia pomiędzy slajdami oraz wybrany motyw	pomysłów) z zastosowaniem różnorodnych opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie, prawidłowo wprowadzonych animacyjnych efektów wejścia, wyjścia, wyróżnienia i ścieżek ruchu, a także wykorzystując efekty przejścia pomiędzy slajdami oraz wybrany motyw Uwaga. Dodatkowo (drugą oceną) premiowana jest umiejętność nakładanie grafik lub zdjęć jedno na drugie na slajdzie oraz sterowanie czasem animacji.	tworzenia pokazów samodzielnie wykonuje interesujące, oryginalne dwa lub trzy slajdy (na podstawie własnych pomysłów) z zastosowaniem różnorodnych opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie (zna wszystkie opcje formatowania), animacyjnych efektów wejścia, wyjścia, wyróżnienia i ścieżek ruchu, które wprowadza w sposób przemyślany i adekwatny do przekazu, a także wykorzystując w podobny sposób efekty przejścia pomiędzy slajdami oraz wybrany motyw. Uwaga. Dodatkowo (drugą oceną) premiowana jest umiejętność nakładania grafik lub zdjęć jedno na drugie na slajdzie, sterowania czasem animacji, dodawania dźwięku do pokazu, ustalania czasu trwania poszczególnych slajdów
--	---	---	--	--	--

Dział 6. Złapani w sieć

69. Sieć komputerowa i urządzenia używane do budowy sieci. (6.1. Jeden komputer to za mało.)	– wie, co to jest lokalna sieć komputerowa – rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi) – wie, do czego służy przynajmniej jedno z wymienionych urządzeń (przełącznik <i>switch</i> , ruter oraz modem)	– wie, co to jest lokalna sieć komputerowa – rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi) – wie, do czego służą przynajmniej dwa z wymienionych urządzeń (przełącznik <i>switch</i> , ruter oraz modem) – wie, jakie	– wie, po co łączy się komputery w sieć – wyjaśnia, co to jest lokalna sieć komputerowa – rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi) – wie, do czego służą przynajmniej dwa z wymienionych urządzeń (przełącznik	– wie, po co łączy się komputery w sieć – wyjaśnia, co to jest lokalna sieć komputerowa – rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi) – wie, do czego służy przełącznik <i>switch</i> , ruter oraz modem – wie, jakie urządzenie	– wie, po co łączy się komputery w sieć – wyjaśnia, co to jest lokalna sieć komputerowa – rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi) – wie, do czego służy przełącznik <i>switch</i> , ruter, modem oraz urządzenia mieszczące w
---	---	---	---	---	---

		urządzenie wewnątrz jednostki centralnej komputera służy do połączenia sieciowego	switch, ruter oraz modem) – wie, jakie urządzenie wewnątrz jednostki centralnej komputera służy do połączenia sieciowego – rozróżnia sieci lokalne z serwerem i bez serwera	wewnątrz jednostki centralnej komputera służy do połączenia sieciowego – wie, co to jest i jakie funkcje pełni serwer – rozróżnia sieci lokalne z serwerem i bez serwera – łączy skrętką komputer z przełącznikiem	jednej obudowie kilka z wymienionych wyżej sprzętów (na przykład modemoruter wifi) – wie, jakie urządzenie wewnątrz jednostki centralnej komputera służy do połączenia sieciowego – wie, co to jest i jakie funkcje pełni serwer – rozróżnia sieci lokalne z serwerem i bez serwera – wie, czym różni się kabel sieciowy zwany skrętką od światłowodu – łączy skrętką komputer z przełącznikiem
70. Schemat sieci komputerowej. (6.2. Tajemnice szkolnej pracowni.)	– rysuje schemat prostej sieci lokalnej bez serwera z dużą pomocą nauczyciela – wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość – ma duże problemy z zapisywaniem danych na komputerze (na przykład zapisuje plik kliknięciem myszy i później nie potrafi znaleźć miejsca w komputerze, gdzie został on zapisany)	– rysuje schemat prostej sieci lokalnej bez serwera i z serwerem, podłączonej do internetu (przy pomocy nauczyciela) – wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość – zapisuje swoje prace lokalnie na swojej stacji roboczej i na serwerze w szkolnej pracowni (przy pomocy nauczyciela)	– wie, kim jest administrator sieci i jakie zadania realizuje – rysuje (z drobnymi usterkami) schemat prostej sieci lokalnej bez serwera i z serwerem, podłączonej do internetu – wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość – zapisuje swoje prace lokalnie na swojej stacji roboczej i na serwerze szkolnej pracowni (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)	– wie, kim jest administrator sieci i jakie zadania realizuje – zna i wyjaśnia pojęcie „stacja robocza” – rysuje schemat prostej sieci lokalnej bez serwera i z serwerem, podłączonej do internetu – wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość – zapisuje swoje prace lokalnie na swojej stacji roboczej i na serwerze szkolnej pracowni	– wie, kim jest administrator sieci i jakie zadania realizuje – zna i wyjaśnia pojęcie „stacja robocza” – rysuje schemat prostej sieci lokalnej bez serwera i z serwerem, podłączonej do internetu – wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość – zapisuje swoje prace lokalnie na swojej stacji roboczej i na serwerze szkolnej pracowni – opracowuje prezentację multimedialną przedstawiającą różne rodzaje sieci lokalnych i urządzenia sieciowe w nich pracujące
71. Internet i internetowa usługa WWW.	– wyjaśnia przynajmniej dwa z wymienionych	– wyjaśnia przynajmniej trzy z wymienionych	– wie i wyjaśnia, czym jest internet, WWW,	– wie i wyjaśnia, czym jest internet, WWW,	– wie i wyjaśnia, czym jest internet, WWW,

<p>(6.3. Internet – sieć jak ocean.)</p>	<p>pojęć: internet, WWW, przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik); – posługuje się co najmniej jedną przeglądarką internetową – wpisuje w oknie przeglądarki internetowej adres przynajmniej jednej popularnej strony internetowej (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>pojęć: internet, WWW, przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik) – odróżnia internet od usług w nim działających – posługuje się co najmniej jedną przeglądarką internetową – wpisuje w oknie przeglądarki internetowej adres co najmniej dwóch popularnych stron WWW</p>	<p>przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik) – odróżnia internet od usług w nim działających – posługuje się co najmniej jedną przeglądarką internetową – wpisuje w oknie przeglądarki internetowej adres kilku bardzo popularnych stron WWW</p>	<p>przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik) – wie, w jaki sposób komputery odnajdują inny komputer w sieci (wystarczy, gdy uczeń odpowie, że każdy komputer w sieci ma swój adres) – odróżnia internet od usług w nim działających – posługuje się co najmniej dwiema przeglądarkami internetowymi – wpisuje w oknie przeglądarki internetowej adres kilku bardzo popularnych stron WWW – wyjaśnia, co oznaczają końcówki adresów internetowych: .pl i .com</p>	<p>przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik) – przedstawia skróconą historię powstania internetu – wie, w jaki sposób komputery odnajdują inny komputer w sieci (wystarczy, gdy uczeń odpowie, że każdy komputer w sieci ma swój adres) – odróżnia internet od usług w nim działających – posługuje się co najmniej czterema przeglądarkami internetowymi – zmienia stronę domową w dowolnej przeglądarce internetowej – wpisuje w oknie przeglądarki internetowej adres kilku bardzo popularnych stron WWW – wyjaśnia, co oznaczają końcówki adresów internetowych: .pl, .de, .uk i .com</p>
<p>73. Przydatne usługi internetowe. (6.4. Czego szukasz? Co chcesz wiedzieć?)</p>	<p>– wymienia co najmniej jedną wyszukiwarkę internetową i potrafi wyszukać dzięki niej (przy pomocy nauczyciela) przydatne informacje na lekcję z wybranego przez siebie przedmiotu</p>	<p>– wymienia co najmniej jedną wyszukiwarkę internetową i potrafi wyszukać dzięki niej (przy pomocy nauczyciela) przydatne informacje na lekcję z wybranego przez siebie przedmiotu – ustawia wyszukiwarkę w taki sposób, aby wyszukała informacje, grafiki lub filmy (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wie i wyjaśnia, czym jest i jak działa wyszukiwarka internetowa, zna co najmniej jedną wyszukiwarkę internetową i w internecie wyszukuje dzięki niej jakiegokolwiek informacji przydatne na lekcje różnych przedmiotów – ustawia wyszukiwarkę w taki sposób, aby wyszukała informacje, grafiki lub filmy – w wyszukiwarce Google wykonuje jedną z trzech</p>	<p>– wie i wyjaśnia, czym jest i jak działa wyszukiwarka internetowa, zna co najmniej jedną wyszukiwarkę internetową i w internecie wyszukuje dzięki niej informacje przydatne na lekcje różnych przedmiotów – wymawia prawidłowo słowo Google (czyt. gogl) – ustawia wyszukiwarkę w ten sposób, aby wyszukała informacje, grafiki lub filmy – z drobnymi</p>	<p>– wie i wyjaśnia, czym jest i jak działa wyszukiwarka internetowa, zna co najmniej dwie wyszukiwarki internetowe i w internecie wyszukuje dzięki nim informacje przydatne na lekcje różnych przedmiotów interesujące – wymawia prawidłowo słowo Google (czyt. gogl) – ustawia wyszukiwarkę w ten sposób, aby wyszukała informacje, grafiki lub filmy</p>

			operacji: obliczenia matematyczne, zamiana jednostek miar i wag lub sprawdzenie ortograficznej poprawności wpisanego w nią słowa	potknięciami wykonuje w wyszukiwarce Google obliczenia matematyczne, zamienia jednostki miar i wag, sprawdza ortograficzną poprawność wpisanego w nią słowa	– z dużą swobodą w wyszukiwarce Google wykonuje obliczenia matematyczne, zamienia jednostki miar i wag, sprawdza ortograficzną poprawność wpisanego w nią słowa
74. Lokalizatory internetowe, wirtualny globus. (6.4. Czego szukasz? Co chcesz wiedzieć?)	– wie, co to jest lokalizator internetowy i do czego służy – ma duże problemy z posługiwaniem się lokalizatorem internetowym (korzysta z niego jedynie przy pomocy nauczyciela)	– zna przynajmniej jeden lokalizator internetowy, dzięki któremu potrafi opracować trasę przejazdu pomiędzy różnymi miastami w Polsce (przy pomocy nauczyciela)	– zna przynajmniej jeden lokalizator internetowy, którym potrafi opracować trasę przejazdu pomiędzy różnymi miastami w Polsce ze wskazaniem miejsc noclegowych i punktów gastronomicznych – w internecie znajduje rozkład jazdy pociągów lub rozkład jazdy autobusów – znajduje stolicę Polski w programie Google Earth	– zna przynajmniej jeden lokalizator internetowy, którym potrafi opracować trasę przejazdu pomiędzy różnymi miastami w Polsce ze wskazaniem miejsc noclegowych i punktów gastronomicznych – przy pomocy dowolnego lokalizatora znajduje muzeum, kino oraz teatr najbliższe swojego miejsca zamieszkania – w internecie znajduje rozkład jazdy pociągów i autobusów, a także prognozę pogody dla wybranej miejscowości w Polsce – w internecie znajduje i instaluje na komputerze program Google Earth, w którym potrafi odnaleźć jedno miejsce na ziemi z wizualizacjami 3D oraz panoramicznymi zdjęciami	– zna przynajmniej jeden lokalizator internetowy, którym potrafi opracować trasę przejazdu pomiędzy różnymi miastami w Polsce ze wskazaniem miejsc noclegowych i punktów gastronomicznych – przy pomocy dowolnego lokalizatora znajduje muzeum, kino oraz teatr najbliższe swojego miejsca zamieszkania – w internecie znajduje rozkład jazdy pociągów i autobusów, a także prognozę pogody dla wybranej miejscowości w Polsce – w internecie znajduje i instaluje na komputerze program Google Earth, w którym potrafi odnaleźć trzy różne miejsca na ziemi z wizualizacjami 3D oraz panoramicznymi zdjęciami, a także dotrzeć do zdjęć z sond kosmicznych oraz z teleskopu Hubble’a – w programie Google Earth dociera do zdjęć i filmów, które przydadzą się na lekcję historii i przyrody

<p>75. Poczta e-mail. Zakładanie konta pocztowego.</p> <p>(6.5. Poczta z małąpą.)</p>	<p>– zakłada bezpłatne konto pocztowe na wskazanym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła zabezpieczające (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego</p>	<p>– wymienia co najmniej jedną zaletę poczty elektronicznej</p> <p>– zna co najmniej jeden serwer internetowy, na którym można założyć bezpłatne konto pocztowe</p> <p>– zakłada bezpłatne konto pocztowe na dowolnym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła zabezpieczające (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego</p>	<p>– zna i wyjaśnia pojęcia: „poczta e-mail”, „adres e-mail”</p> <p>– wymienia co najmniej dwie zalety poczty elektronicznej</p> <p>– rozróżnia płatne i bezpłatne konta e-mail i podaje co najmniej jeden serwer internetowy, na którym można założyć bezpłatne konto pocztowe</p> <p>– proponuje poprawny adres e-mail</p> <p>– zakłada bezpłatne konto pocztowe na dowolnym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła zabezpieczające (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)</p> <p>– loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego</p>	<p>– zna i wyjaśnia pojęcia: „poczta e-mail”, „konto pocztowe”, „adres e-mail”</p> <p>– wymienia co najmniej dwie zalety poczty elektronicznej</p> <p>– rozróżnia płatne i bezpłatne konta e-mail i podaje co najmniej dwa serwery internetowe, na których można założyć bezpłatne konto pocztowe</p> <p>– proponuje poprawny adres e-mail oraz wyjaśnia poszczególne jego człony</p> <p>– zakłada bezpłatne konto pocztowe na dowolnym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła zabezpieczające</p> <p>– loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego</p>	<p>– zna i wyjaśnia pojęcia: „poczta e-mail”, „konto pocztowe”, „adres e-mail”, „klient poczty elektronicznej”</p> <p>– wymienia trzy zalety poczty elektronicznej</p> <p>– rozróżnia płatne i bezpłatne konta e-mail i podaje kilka serwerów internetowych, na których założyć bezpłatne konto pocztowe</p> <p>– proponuje poprawny adres e-mail oraz wyjaśnia poszczególne jego człony</p> <p>– zakłada bezpłatne konto pocztowe na dowolnym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła zabezpieczające</p> <p>– loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego</p>
<p>76. Wysyłanie e-maili. Netykieta.</p> <p>(6.5. Poczta z małąpą.)</p>	<p>– wysyła i odbiera e-maile</p>	<p>– wysyła i odbiera e-maile</p> <p>– zna co najmniej cztery zasady netykiety i stosuje ją podczas pracy i zabawy w sieci</p>	<p>– wysyła i odbiera e-maile, również z dołączonymi załącznikami</p> <p>– wymienia co najmniej pięć zasad netykiety i stosuje ją podczas pracy i zabawy w sieci</p> <p>– wie, czym są emotikony i stosuje je w sposób umiarkowany</p>	<p>– wysyła i odbiera e-maile, również z dołączonymi załącznikami</p> <p>– wymienia co najmniej sześć zasad netykiety i stosuje ją podczas pracy i zabawy w sieci</p> <p>– wie, czym są emotikony i stosuje je w sposób umiarkowany</p>	<p>– wysyła i odbiera e-maile, również z dołączonymi załącznikami</p> <p>– wymienia siedem zasad netykiety i stosuje ją podczas pracy i zabawy w sieci</p> <p>– wie, czym są emotikony i stosuje je w sposób umiarkowany</p>
<p>77. Usługi internetowe pomagające w pracy zespołowej nad wspólnym projektem.</p> <p>(6.6. Transport e-mailem.)</p>	<p>– wymienia co najmniej jeden sposób komunikacji za pomocą sieci internet</p> <p>– zna i znajduje w internecie co najmniej jeden portal społecznościowy</p>	<p>– wymienia co najmniej dwa sposoby komunikacji za pomocą sieci internet</p> <p>– wyjaśnia przynajmniej jedno z pojęć: blog, czat, komunikator</p> <p>– zna i znajduje w internecie co</p>	<p>– wymienia co najmniej trzy sposoby komunikacji za pomocą sieci internet</p> <p>– wyjaśnia pojęcia: blog, czat, komunikator</p> <p>– zna i znajduje w internecie co najmniej jeden</p>	<p>– wymienia co najmniej cztery sposoby komunikacji za pomocą sieci internet</p> <p>– wyjaśnia pojęcia: dane, blog, czat, komunikator</p> <p>– zna i znajduje w Internecie co najmniej dwa</p>	<p>– wymienia pięć sposobów komunikacji za pomocą sieci internet</p> <p>– wyjaśnia pojęcia: dane, praca zdalna, e-learning, blog, czat, komunikator</p> <p>– zna i znajduje w internecie co najmniej dwa</p>

		najmniej jeden portal społecznościowy	portal społecznościowy – znajduje w sieci internet co najmniej jedno forum specjalistyczne	portale społecznościowe oraz jedną stronę, na której można założyć bloga – znajduje w sieci internet co najmniej dwa fora specjalistyczne	portale społecznościowe oraz jedną stronę, na której można założyć bloga – znajduje w sieci internet co najmniej trzy fora specjalistyczne
78, 79. Wielcy Polacy – wspólny projekt. (6.6. Transport e-mailem.)	– przy dużej pomocy nauczyciela posługuje się jednym dowolnym komunikatorem (na przykład gadu-gadu lub skype) – ma problemy z wykonaniem powierzonej mu części zadania we wspólnym, klasowym projekcie – wykonuje je przy dużej pomocy nauczyciela	– posługuje się jednym dowolnym komunikatorem (na przykład gadu-gadu lub skype) – znajduje w internecie stronę z czatem i porozumiewa się z innymi osobami za jego pomocą – wykonuje powierzoną mu część zadania we wspólnym, klasowym projekcie przy niedużej pomocy nauczyciela	– posługuje się jednym dowolnym komunikatorem (na przykład gadu-gadu lub skype) – znajduje w internecie stronę z czatem i porozumiewa się z innymi osobami za jego pomocą – wykonuje dobrze (z drobnymi usterkami) powierzoną mu część zadania we wspólnym, klasowym projekcie	– ściąga z internetu, instaluje i posługuje się dwoma dowolnymi komunikatorami (na przykład gadu-gadu i skype) – znajduje w internecie stronę z czatem i porozumiewa się z innymi osobami za jego pomocą – bardzo dobrze wykonuje powierzoną mu część zadania we wspólnym, klasowym projekcie	– ściąga z internetu, instaluje i posługuje się dwoma dowolnymi komunikatorami (na przykład gadu-gadu i skype) – znajduje w internecie stronę z czatem i porozumiewa się z innymi osobami za jego pomocą – wykonuje wzorowo, w sposób wyróżniający się, powierzoną mu część zadania we wspólnym, klasowym projekcie
80. Jak chronić siebie i swoje dane w Internecie. (6.7. Bądź ostrożny w sieci.)	– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy” – wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamania na konto pocztowe itp.	– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy” – wymienia sposoby zabezpieczania ważnych danych na wypadek awarii komputera – wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamania na konto pocztowe itp.	– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy”, „zapora sieciowa” (<i>firewall</i>) – wymienia przynajmniej jeden program antywirusowy – wymienia sposoby zabezpieczania ważnych danych na wypadek awarii komputera – zna przynajmniej jedną stronę WWW zajmującą się problemami bezpieczeństwa w sieci – wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamania na konto pocztowe itp.	– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy”, „zapora sieciowa” (<i>firewall</i>) – wymienia przynajmniej jeden program antywirusowy – wymienia sposoby zabezpieczania ważnych danych na wypadek awarii komputera – zna strony WWW zajmujące się problemami bezpieczeństwa w sieci – wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamania na konto pocztowe itp.	– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy”, „zapora sieciowa” (<i>firewall</i>) – wymienia dwa programy antywirusowe – wymienia sposoby zabezpieczania danych na wypadek awarii komputera – zna strony WWW zajmujące się problemami bezpieczeństwa w sieci – wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamania na konto pocztowe itp. – pisze ciekawe opowiadanie pod tytułem „Mój dzień

					bez komputera”
81. Zalety i wady internetu – debata i mapa myśli. (6.7. Bądź ostrożny w sieci.)	– wymienia dwa zagrożenia związane z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać – wymienia co najmniej jedną zaletę internetu	– omawia trzy zagrożenia związane z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać – wymienia co najmniej dwie zalety internetu	– omawia cztery zagrożenia związane z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać – wymienia co najmniej trzy zalety internetu	– omawia pięć zagrożeń związanych z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać – wymienia co najmniej cztery zalety internetu	– omawia sześć zagrożeń związanych z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać – wymienia co najmniej pięć zalet internetu
82. Gry edukacyjne. 6.8. (Czas na grę!)	– wymienia co najmniej jedną grę edukacyjną	– wymienia co najmniej dwie gry edukacyjne – znajduje w internecie jedną grę edukacyjną	– wymienia co najmniej trzy gry edukacyjne – znajduje w internecie jeden portal z grami edukacyjnymi	– wymienia co najmniej cztery gry edukacyjne – znajduje w internecie dwa portale z grami edukacyjnymi	– wymienia co najmniej pięć gier edukacyjnych – znajduje w internecie kilka portali z grami edukacyjnymi
Dział 7. W obliczaniu liczb na mnie					
83. Arkusz kalkulacyjny. (7.1. Cyfrowe liczydło.)	– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwę jednego programu tego typu – wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce (przy dużej pomocy nauczyciela)	– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwę jednego programu tego typu – zna i wyjaśnia przynajmniej dwa z następujących pojęć: „arkusz”, „skoroszyt”, „adres komórki” – wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce, używa automatycznego sumowania, otwiera różne arkusze skoroszytu (przy pomocy nauczyciela)	– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwę jednego programu tego typu – otwiera jeden wybrany arkusz kalkulacyjny bez użycia myszki, wpisując w pole Wyszukaj Windows Vista i 7 właściwe słowo – zna i wyjaśnia przynajmniej trzy z następujących pojęć: „arkusz”, „skoroszyt”, „adres komórki”, „zakres komórek” – z drobnymi potknięciami wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce, używa automatycznego sumowania, otwiera różne arkusze skoroszytu, reguluje szerokość kolumny i wysokość wiersza, w sposób automatyczny wprowadza dane do arkusza (liczby)	– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwy dwóch programów tego typu, w tym jednego bezpłatnego – otwiera jeden wybrany arkusz kalkulacyjny bez użycia myszki, wpisując w pole Wyszukaj Windows Vista i 7 właściwe słowo – zna i wyjaśnia pojęcia: „arkusz”, „skoroszyt”, „adres komórki”, „zakres komórek” – wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce, używa automatycznego sumowania, otwiera różne arkusze skoroszytu, wstawia nowe arkusze do skoroszytu, reguluje szerokość kolumny i wysokość wiersza, w sposób automatyczny wprowadza dane do arkusza (przynajmniej dwa rodzaje z trzech: kolejne liczby, dni tygodnia i miesiące)	– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwy dwóch programów tego typu, w tym jednego bezpłatnego – otwiera jeden wybrany arkusz kalkulacyjny bez użycia myszki, wpisując w pole Wyszukaj Windows Vista i 7 właściwe słowo – zna i wyjaśnia pojęcia: „arkusz”, „skoroszyt”, „adres komórki”, „zakres komórek” – wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce, używa automatycznego sumowania, otwiera różne arkusze skoroszytu, wstawia nowe arkusze do skoroszytu, reguluje szerokość kolumny i wysokość wiersza, w sposób automatyczny wprowadza dane do arkusza (kolejne liczby, dni tygodnia i miesiące), formatuje utworzone tabele
84. Obliczenie kosztów	– tworzy działanie matematyczne,	– tworzy działanie matematyczne,	– tworzy działanie matematyczne,	– tworzy działanie matematyczne,	– tworzy działanie matematyczne,

wycieczki w arkusza kalkulacyjnym. (7.2. Na wycieczkę z arkuszem kalkulacyjnym.)	posługując się dwoma adresami komórek (przy bardzo dużej pomocy nauczyciela) – przy pomocy nauczyciela zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy)	posługując się trzema adresami komórek (przy pomocy nauczyciela) – zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy)	posługując się kilkoma adresami komórek (przy pomocy nauczyciela) – zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy) – przenosi automatycznie zapisane formuły do innych komórek arkusza – zapisuje bardzo proste tekstowe zadanie matematyczne w postaci formuły w arkuszu kalkulacyjnym (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)	posługując się kilkoma adresami komórek – zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy) – przenosi automatycznie zapisane formuły do innych komórek arkusza – zapisuje bardzo proste tekstowe zadanie matematyczne w postaci formuły w arkuszu kalkulacyjnym	posługując się kilkoma adresami komórek – zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy) – przenosi automatycznie zapisane formuły do innych komórek arkusza – zapisuje tekstowe zadanie matematyczne w postaci co najmniej dwóch formuł w arkuszu kalkulacyjnym – rozwiązuje wszystkie zadania domowe z podręcznika (ze str. 193)
---	--	--	--	--	--

Dział 8. Zaklinacze komputerów

86. Zasady programowania komputerów. (8.1. Powiedz mi, co mam zrobić.)	– wyjaśnia, czym jest program komputerowy i algorytm – wymienia nazwę co najmniej jednego programu edukacyjnego do nauki programowania – pisze bardzo prosty algorytm zaproponowanej czynności (przy dużej pomocy nauczyciela)	– wyjaśnia, czym jest program komputerowy i algorytm – wymienia trzy etapy tworzenia aplikacji (algorytm, pisanie kodu, testy) – zna nazwę co najmniej jednego programu edukacyjnego do nauki programowania – pisze bardzo prosty algorytm zaproponowanej czynności (przy dużej pomocy nauczyciela)	– wyjaśnia, czym jest program komputerowy, algorytm, język programowania wysokiego poziomu – omawia trzy etapy tworzenia aplikacji (algorytm, pisanie kodu, testy) – zna nazwę co najmniej jednego programu edukacyjnego do nauki programowania – pisze bardzo prosty algorytm zaproponowanej czynności (przy niedużej pomocy nauczyciela)	– wyjaśnia, czym jest program komputerowy, algorytm, kod źródłowy, język programowania wysokiego poziomu, program tłumaczący i kod maszynowy – omawia trzy etapy tworzenia aplikacji (algorytm, pisanie kodu, testy) i dwa szczegółowe etapy samego pisania programu (kod źródłowy i kompilacja na kod maszynowy) – zna nazwy co najmniej dwóch programów edukacyjnych do nauki programowania – pisze bardzo prosty algorytm zaproponowanej czynności	– wyjaśnia, czym jest program komputerowy, algorytm, kod źródłowy, język programowania wysokiego poziomu, program tłumaczący i kod maszynowy – omawia trzy etapy tworzenia aplikacji (algorytm, pisanie kodu, testy) i dwa szczegółowe etapy samego pisania programu (kod źródłowy i kompilacja na kod maszynowy) – zna nazwy trzech programów edukacyjnych do nauki programowania – proponuje i pisze prosty algorytm
87, 88. Programowanie w środowisku edukacyjnym Scratch. (8.2. Program z klocków.)	– w programie Scratch potrafi (przy pomocy nauczyciela): * dodawać, usuwać obiekty (duszki) oraz importować kostiumy wprowadzonego na scenę duszka	– w programie Scratch potrafi (przy pomocy nauczyciela): * dodawać, usuwać, modyfikować obiekty (duszki) oraz importować kostiumy	– w programie Scratch potrafi: * dodawać, usuwać obiekty (duszki), importować kostiumy wprowadzonego na scenę duszka * zmieniać tło tak	– zna i wyjaśnia informatyczny sens słowa „importowanie” – w programie Scratch potrafi: * dodawać, usuwać oraz modyfikować obiekty (duszki), importować	– zna i wyjaśnia informatyczny sens słowa „importowanie” – wie, jakie zadania mają do wykonania grafiki i programista przy tworzeniu i programowaniu gry

	<ul style="list-style-type: none"> * zmieniać tło tak zwanej sceny * zapisywać i otwierać tworzony w programie projekt * wykonać bardzo prostą animację według wzoru 	<p>wprowadzonego na scenę duszka</p> <ul style="list-style-type: none"> * zmieniać tło tak zwanej sceny * zapisywać i otwierać tworzony w programie projekt * wykonać prostą animację według wzoru <p>– pisze algorytm bardzo prostej gry (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>zwanej sceny</p> <ul style="list-style-type: none"> * z niewielką pomocą nauczyciela tworzyć zmienne (na przykład zmieniający się wynik gry) * zapisywać i otwierać projekt tworzony w programie * wykonać według wzoru prostą animację <p>– pisze algorytm bardzo prostej gry (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)</p>	<p>kostiumy wprowadzonego na scenę duszka</p> <ul style="list-style-type: none"> * zmieniać tło tak zwanej sceny * tworzyć zmienne (na przykład zmieniający się wynik gry) * zapisywać i otwierać projekt tworzony w programie * wykonać prostą animację według wzoru <p>– z drobnymi usterkami pisze algorytm prostej gry</p>	<p>komputerowej – w programie Scratch potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * dodawać, usuwać oraz modyfikować obiekty (duszki), importować kostiumy wprowadzonego na scenę duszka * zmieniać tło tak zwanej sceny * tworzyć zmienne (na przykład zmieniający się wynik gry) * zapisywać i otwierać projekt tworzony w programie * wykonać prostą animację <p>– proponuje fabułę i zasady prostej gry, a następnie pisze jej algorytm</p>
<p>89, 90. Programowanie ruchu, animacji oraz zależności między obiektami w edukacyjnym środowisku Scratch. (8.3. Program z pętelką)</p>	<p>– wie i wyjaśnia, za co odpowiadają polecenia z wybranych trzech grup programu Scratch</p> <p>– programuje bardzo prostą animację według podanego wzoru w programie Scratch (przy dużej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wie i wyjaśnia za co odpowiadają polecenia z wybranych pięciu grup programu Scratch</p> <p>– potrafi w programie Scratch:</p> <ul style="list-style-type: none"> * zaprogramować z pomocą nauczyciela prostą animację według podanego wzoru * opatrzyć z niewielką pomocą nauczyciela prawidłowym komentarzem skrypt stworzonej przez siebie animacji 	<p>– wie i wyjaśnia, za co odpowiadają polecenia z wybranych sześciu grup programu Scratch</p> <p>– w programie Scratch potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * zaprogramować prostą animację według podanego wzoru * według wzoru zaprogramować bardzo prostą grę z wykorzystaniem poleceń ruchu, wyglądu, kontroli, czujników, wyrażeń i zmiennych (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) * poszczególne skrypty stworzonej przez siebie gry opatrzyć prawidłowymi komentarzami (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) * przetestować grę i wprowadzić drobne poprawki eliminujące ewentualne błędy (przy pomocy nauczyciela) 	<p>– wie i wyjaśnia, za co odpowiadają polecenia w poszczególnych grupach programu Scratch;</p> <p>– w programie Scratch potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * zaprogramować prostą animację według podanego wzoru * według podanego wzoru zaprogramować prostą grę z wykorzystaniem poleceń ruchu, wyglądu, kontroli, czujników, wyrażeń, zmiennych i dźwięków * poszczególne skrypty stworzonej przez siebie gry opatrzyć prawidłowymi komentarzami * przetestować grę i wprowadzić drobne poprawki eliminujące ewentualne błędy 	<p>– wie i wyjaśnia, za co odpowiadają polecenia w poszczególnych grupach programu Scratch</p> <p>– w programie Scratch potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * zaprogramować bardziej zaawansowaną wersję gry <i>Smok</i>, wprowadzając stopniowanie prędkości piłki w zależności od liczby zdobytych punktów * zaprojektować prostą grę, określając jej fabułę i zasady, napisać algorytm jej działania, a następnie zaprogramować z wykorzystaniem poleceń ruchu, wyglądu, kontroli, czujników, wyrażeń, zmiennych i dźwięków * poszczególne skrypty stworzonej przez siebie gry opatrzyć prawidłowymi komentarzami

					* przetestować grę i wprowadzić poprawki eliminujące ewentualne błędy
--	--	--	--	--	---

**opracowane na podstawie programu wydawnictwa Operon*