

IIINFORMATYKA KL. 4

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych, sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych, warunki i tryb otrzymania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z informatyki.

Rozdział 1.

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

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
I PÓLROCZE								
1.	Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej / Zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem. Pojęcia: <i>informatyka, algorytmika.</i> Etapy rozwiązywania problemów. Jak radzić sobie z	1	I.3, II.4, III.1b, 2d, IV.2, 3, V.1 – 3	zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej i rozumie potrzebę jego przestrzegania, wymienia szczególnie zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, zna i omawia objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i	wymienia wszystkie zasady obowiązujące podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce, rozumie potrzebę przestrzegania obowiązujących zasad, zna objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed	zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej, wymienia większość poznanych zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, zna kilka objawów zmęczenia	zna podstawowe założenia regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, wymienia przynajmniej dwie zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, zna przynajmniej dwa objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im	wymienia przynajmniej dwie najważniejsze zasady regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, dba o porządek na stanowisku pracy, zna przynajmniej jedną zasadę bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego, wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z

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

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

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
	sieci.			komputerowego, zna zasady pracy w sieci. zna podstawowe terminy i pojęcia używane w pracy z komputerem, zna i wyjaśnia znaczenie pojęć: pulpit, ikona, plik i katalog oraz bit i bajt, zna sposoby organizacji plików w katalogach umieszczonych lokalnie lub w sieci. samodzielnie tworzy strukturę folderów;	pojęcia: bit i bajt, wyjaśnia jak tworzy się pliki, katalogi i podkatalogi, wymienia zalety połączenia komputerów w sieć, zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku,	umie tworzyć pliki, katalogi i podkatalogi, wyjaśnia, dlaczego niezbędne jest zarządzanie plikami i folderami, rozumie i wypowiada się na temat celowości utrzymania porządku na dysku;		rozumie pojęcia: katalog (folder), podkatalog (podfolder), tworzy pliki, katalogi i podkatalogi, rozumie celowość utrzymania porządku na dysku, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
3.	Poznajemy nasze miejsce pracy /	1	I.1a, 3, II.3a, 3b, 4, III.1b, 2c, 2d, IV.2, 3, V.1, 2	zna i wyjaśnia pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja,	zna i rozumie pojęcia: program komputerowy, algorytm,	zna pojęcia: program komputerowy, algorytm,	podaje przykłady programów komputerowych i wie do czego służą,	potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
	Programy komputerowe i systemy operacyjne. Pojęcia: <i>program, algorytm.</i>			system operacyjny. nazywa i opisuje działania jakie można wykonać za pomocą myszy, wyjaśnia zasady nadawania nazw plikom i katalogom oraz ograniczenia obowiązujące w	instrukcja, system operacyjny, zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom oraz wie, jakie ograniczenia obowiązują w nazwach,	instrukcja, system operacyjny, rozróżnia wygląd pulpitów różnych systemów operacyjnych, zna i stosuje zasady		

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

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
4.	Okna, pliki i katalogi / Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Organizacja plików w katalogach umieszczonych lokalnie lub w sieci. Tworzenie drzewa katalogów.	1	I.1a, 3, II.3a, 3b, 4, III.1b, 2c, 2d, IV.2, 3, 4, V.1, 2	odróżnia i opisuje elementy budowy okna katalogu i okna programu, zna i omawia sposoby pracy z oknami, zna przynajmniej jednego twórcę komputerów, umie przygotować krzyżówkę do podanych haseł informatycznych;	nazywa elementy budowy okna katalogu i okna programu, tworzy w miejscu wskazanym przez nauczyciela podaną strukturę katalogów, czyta tekst ze zrozumieniem, wykonuje ćwiczenie krok po kroku, wie, kto zajmuje się tworzeniem programów komputerowych, umie obsługiwać okna dialogowe i menu, proponuje sposób rozwiązania podanego problemu;			zna sposoby pracy z oknami, umie tworzyć proste drzewo katalogów, zakłada katalogi (foldery) i tworzy nowe pliki według opisu, wie, że zawsze należy zwracać uwagę na miejsce zapisania pliku, rozdziela pliki i katalogi, umie usuwać pliki i katalogi, umie obsługiwać okna dialogowe i menu z pomocą nauczyciela, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;

Rozdział 2.

Internet i programowanie

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
5.	Przeglądanie stron internetowych / Przeglądanie zasobów internetu — przeglądarka. Bezpieczne strony WWW dla dzieci. Bezpieczeństwo w sieci. Edukacyjne zasoby internetu.	1	II.3a, 3b, 4, III.1b, 2, IV.1 – 3, V.1, 2	omawia znaczenie internetu, uzasadnia najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac, wie, kiedy polska została podłączona do światowej sieci komputerowej,	zna i rozumie pojęcia: <i>internet</i> , <i>przeglądarka internetowa</i> , <i>sieć komputerowa</i> , wyjaśnia, co to jest internet, zna i rozumie najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, przegląda strony www w trybie offline, korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę, wyjaśnia znaczenie domeny, omawia	zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW, opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej, wyjaśnia budowę adresu internetowego, podaje przykłady domen określających	rozumie pojęcia: internet, przeglądarka internetowa, zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek, zna i rozpoznaje ikony przeglądarek internetowych poznanych na lekcji, omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki, nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej	nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji, zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu, wie, kiedy polska została podłączona do światowej sieci komputerowej, zna adresy stron WWW bezpiecznych dla dzieci, wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę, uruchamia wybraną przeglądarkę

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
					charakterystyczne elementy okna przeglądarki, opisuje charakterystyczne elementy strony WWW, opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce;	właściciela, przegląda otwartą stronę www i omawia jej zawartość, omawia rolę przycisków <i>Wstecz</i> i <i>Dalej</i> na pasku narzędzi przeglądarki internetowej, potrafi nazwać elementy składowe adresu internetowego;	przeglądarki internetowej, wskazuje elementy okna uruchomionego programu, wymienia poznane wyszukiwarki, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem, poprawnie posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, przegląda i opisuje zawartość podanej strony internetowej;	internetową, umie połączyć w pary ikony z nazwami poznanych przeglądarek internetowych, otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
6.	Wyszukiwanie informacji w internecie / Wyszukiwanie danych w internecie — wyszukiwarka. Słowa kluczowe, odnośniki.	1	II.3a, 3b, 4, III.1b, 2a, IV. 1 – 3, V.1, 2, 3	omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej, wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich	korzysta z odnośnika do katalogu stron WWW we wskazanym portalu internetowym, wymienia rodzaje wyszukiwarek internetowych, kierując się	otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe, wyjaśnia pojęcia: przeglądarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe, podaje przykłady stron internetowych	rozumie pojęcia: <i>przeglądarka, wyszukiwarka internetowa, słowa kluczowe, odnośniki</i> , na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat,	otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową, wymienia adresy stron internetowych przydatnych w nauce, wie, dlaczego bezkrytyczne korzystanie z gier komputerowych może

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
				wiadomości oraz opracowywania własnych prac;	własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin, potrafi wyszukać, stosując słowa kluczowe, adresy stron internetowych zawierających gry dla dzieci, umie sprawdzić we wskazanym portalu internetowym, jakie rodzaje gier można w nim znaleźć;	przydatnych w nauce; umie wymienić skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi.	rozdziela charakterystyczne elementy strony WWW, wybiera sposób wyszukiwania informacji w internecie, rozumie, dlaczego bezkrytyczne korzystanie z gier komputerowych może być niebezpieczne;	być niebezpieczne, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
7.	Komunikowanie się za pomocą komputera / Poczta elektroniczna, zakładanie konta pocztowego, wysyłanie listu	1	II.3a, 3b, 4, III.1b, 2, IV.1 – 3, V.1, 2	omawia zalety i wady poczty elektronicznej, uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią, porównuje pocztę	omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego, opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu poczty elektronicznej, przesyła różnego	wyjaśnia pojęcie <i>poczty elektronicznej</i> , zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji, redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje	rozumie pojęcie <i>poczty elektronicznej</i> , nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji, przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem	zna i stosuje zasady netykiety obowiązujące użytkowników internetu, wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości, odpowiada na zadane

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
	elektronicznego z załącznikiem i bez niego. Reguły netykiety.			tradycyjną z elektroniczną;	rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail, zna i przestrzega zasady dobrego zachowania w życiu codziennym i zasady netykiety w internecie, wyjaśnia pojęcie netykiety, omawia elementy okna redagowania wiadomości;	listy elektroniczne, opisuje przeznaczenie elementów okna programu pocztowego, swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej, świadomie stosuje zasady netykiety;	wskazanego portalu internetowego, zna i stosuje zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu, przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną, wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji, opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami;	pytania z zakresu netykiety, korzystając ze zdobytych informacji, zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami, loguje się na własne konto pocztowe, nie zapomina o wylogowaniu się z sieci; poczty po zakończeniu pracy; opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
8., 9.	Projekt grupowy „Z życia szkoły” — część I Projekt grupowy	2	I.1a, 1b, 2b, 3, II.3a, 3b, 4, III. 1a, 1b, 2, IV. 1 – 3,	omawia zasady pracy w trakcie realizacji projektu grupowego,	sprawnie korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek	omawia <i>etapy</i> pracy nad projektem, omawia <i>zasady</i> pracy w grupie,	wymienia <i>etapy</i> pracy nad projektem, zna <i>zasady</i> pracy w grupie,	zna etapy pracy nad projektem, potrafi współpracować w grupie,

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
	„Z życia szkoły” — część II / Praca nad wspólnym dokumentem, poznanie etapów pracy, zasad pracy nad projektem, zasad pracy w grupie. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów. Bezpieczeństwo w sieci.		V.1, 2	korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej, opisuje charakterystyczne elementy okna poznanego komunikatora internetowego, zna opcje dostępne w poznanym komunikatorze internetowym, wyjaśnij zasady, na jakich udostępniona była grafika na wybranej stronie WWW, korzysta z urządzeń mobilnych do fotografowania życia szkoły, wymienia źródła informacji, z których korzystał(a), przygotowując	internetowych, tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji. tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, zawsze zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej, przeprowadza samoocenę.	opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania, zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej oraz komunikatora internetowego, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy oraz z nauczycielem, dokonuje prezentacji opracowanego dokumentu;	opracowuje własny dokument z niewielką pomocą nauczyciela, potrafi współpracować w grupie i stara się ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie, zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku, przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela; wie kiedy i na jakich zasadach funkcjonuje Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży,	odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji, wie, do kogo zwrócić się w przypadku pojawienia się zagrożenia z sieci, wymienia nazwy programów, które zostały użyte do tworzenia wybranych dokumentów; wie, jakich danych nie należy podawać nieznajomym osobom w internecie (imienia i nazwiska, adresu zamieszkania, numery telefonu, adresu) i nie podaje ich, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;

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

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

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

Rozdział 3.

Nauka pisania na klawiaturze komputera

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

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

Rozdział 4.

Grafika komputerowa

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

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

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

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

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
	uzupełnianie grafiki tekstem.			mapa bitowa, piksel, rozróżnia typy zapisanych plików, dostosowuje atrybuty obrazu do wykonywanej pracy graficznej;		objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki, wykorzystuje klawisz <i>Shift</i> podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, a także kwadratów i kół, korzysta ze schowka podczas kopiowania elementów rysunku;	otwiera plik wcześniej zapisany, zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku, przekształca elementy rysunku, dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu;	według instrukcji, posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> , aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, wykonuje rysunek według instrukcji, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
19.	Otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie, wklejanie rysunku / Rysowanie	1	I.2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	samodzielnie otwiera i modyfikuje zapisany wcześniej dokument, sprawnie rysuje w edytorze grafiki, w sposób twórczy	otwiera i modyfikuje zapisany wcześniej dokument, korzysta z funkcji	korzysta ze schowka, zna i stosuje polecenie <i>Kopiuj/Wklej</i> , dołącza do rysunku napisy	wykonuje rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, operuje kolorem rysowania i tła, dokonuje poprawek w	wykonuje proste rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
	w edytorze grafiki. Tworzenie ilustracji w edytorze grafiki, rysowanie za pomocą wybranych narzędzi, przekształcanie obrazu, uzupełnianie grafiki tekstem. Otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie, wklejanie rysunku.			tworzy ilustracje w edytorze grafiki, otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie, wklejanie rysunku;	<i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku; tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego; rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obraz, uzupełnianie grafiki tekstem.	wykonane w edytorze grafiki, świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich, samodzielnie zapisuje plik we właściwym katalogu (folderze), ustala atrybuty rysunku, zna polecenie <i>Obraz/Atrybuty</i> , świadomie korzysta z narzędzi tekstowych;	pracach graficznych, zmienia rozmiary elementów rysunku, prawidłowo zapisuje i otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji, przenosi fragment rysunku w inne miejsce, zmienia rozmiary elementów rysunku. zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go;	dalszego kształcenia;
20.	Ustawienia wydruku, wydruk pliku. Pomoc	1	I.2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1	korzystając z dostępnych narzędzi programu,	samodzielnie korzysta z poleceń:	przy pomocy nauczyciela korzysta z	korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje	korzystając z dostępnych narzędzi programu,

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
	w programie / Rysowanie w edytorze grafiki, ustawienia wydruku, drukowanie rysunków. Korzystanie z wbudowanej pomocy do programu. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów.		- 3, V.1, 2	opracowuje złożony rysunek na dowolny temat, samodzielnie korzysta z wbudowanej pomocy do programu, sprawnie zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;	<i>Plik/Podgląd wydruku,</i> <i>Plik/Ustawienie strony,</i> <i>Plik/Drukuj,</i> samodzielnie przygotowuje dokument do druku i drukuje go, samodzielnie dobiera parametry wydruku odpowiednio do rodzaju drukowanej pracy,	<i>Pomocy</i> dostępnej w programie; według wskazówek nauczyciela przygotowuje dokument do druku i ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron) oraz drukuje dokument; zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;	rysunek na dowolny temat, zna polecenia: <i>Plik/Podgląd wydruku,</i> <i>Plik/Ustawienie strony,</i> <i>Plik/Drukuj,</i> wskazuje miejsce <i>Pomocy</i> w programie, zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty z niewielką pomocą nauczyciela;	opracowuje prosty rysunek na dowolny temat, zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty z pomocą nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;

Rozdział 5.

Edytyry tekstu

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

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

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

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa						
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
					z niewielką pomocą nauczyciela zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;				
24.	Formatowanie i modyfikacja dokumentu tekstowego / Praca w edytorze tekstu, formatowanie i modyfikacja dokumentu tekstowego. Projektowanie zaproszenia.	1	I.2b, II.3b, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	rozumie wyrażenie „poprawne używanie znaków interpunkcyjnych”, redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu;	wyjaśnia pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> , pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego	redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego	redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu z niewielką pomocą nauczyciela, umie projektować zaproszenia;	rozumie pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> , dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku, zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu, wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu, wykonuje operacje na blokach tekstu — usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,	wie, że stosowanie w jednym zdaniu różnych rodzajów, rozmiarów i kolorów czcionek powoduje, iż tekst staje się nieczytelny i osoba, która go czyta, gubi jego treść; formatuje i modyfikuje dokument tekstowy według wskazówek lub z pomocą nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
					edytora tekstu, formatuje akapit według podanego wzoru;		opracowuje dokumenty użytkowe zgodnie z opisem;	kształcenia;
25.	Akapit, wyrównanie tekstu / Praca w edytorze tekstu, akapit, wyrównanie tekstu.		I.2b, II.3b, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	wyjaśnia zastosowanie <i>kodów sterujących</i> ; ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce;	dzieli tekst na akapity, wyjaśnia pojęcie <i>akapitu</i> , wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi, zgodnie z opisem ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce;	redaguje i formatuje tekst według wzoru, prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), zna pojęcie <i>kodów sterujących</i> ;	dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów, zapisuje dokument we wskazanym katalogu (folderze), rozumie pojęcie <i>akapitu</i> , wyrównuje akapit według instrukcji;	redaguje i formatuje tekst z pomocą nauczyciela, wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
26.	Realizacja projektu grupowego „Kronika klasy” /		I.1a, 2b, II.3a, 3b, 4, III.1a, 1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3,	dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli	samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki),	Z niewielką pomocą nauczyciela łączy treść z odpowiednią	redaguje treść zgodną z tematem projektu, stosuje poznane zasady poprawnego	umie wspólnie z kolegami i koleżankami z klasy pracować nad projektem,

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
	Praca w edytorze tekstu i edytorze grafiki. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. Wspólne opracowanie projektu. Samodzielne rozwiązywanie problemów. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów.		V.1, 2	program daje taką możliwość, prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej; prezentuje opracowany dokument, przeprowadza samoocenę, umie samodzielnie rozwiązywać problemy; sprawnie zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;	zna etapy pracy nad projektem i stosuje się do nich, zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;	grafiką (zdjęcia, własne rysunki), dba o porządek na dysku w trakcie zapisywania prac; pracuje w edytorze tekstu i edytorze grafiki, potrafi rozwiązywać problemy z wykorzystaniem komputera;	wprowadzania tekstu, zna etapy pracy nad projektem, w pracy nad projektem stara się korzystać z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy; umie z niewielką pomocą nauczyciela zapisywać, przechowywać i edytować własne dokumenty;	umie z pomocą nauczyciela zapisywać, przechowywać i edytować własne dokumenty, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;

Rozdział 6.

Komputer w naszym otoczeniu

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
27.	Komputery wokół nas / Komputery, urządzenia cyfrowe. Zawody i przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne. Obszary zastosowań komputerów. Urządzenia wykorzystujące technologię komputerową.	1	I.1a, 2a, 2b, II.3a, 3b, 4, III.1a, 1b, 2, IV. 1 – 3, V.1 – 3	prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer, uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu;	omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych miejscach szkoły, uzasadnia konieczność ich stosowania w danym miejscu; zna obszary zastosowań komputerów, opisuje i wymienia urządzenia wykorzystujące technologię komputerową;	opisuje miejsca z najbliższego otoczenia, w których wykorzystuje się komputery, wymienia zawody i przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne, wymienia urządzenia wykorzystujące technologię komputerową;	opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie, i wskazuje korzyści wynikające z ich używania, wskazuje w najbliższym otoczeniu urządzenia wykorzystujące technologię komputerową;	wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
28.	Realizacja projektu grupowego	1	I.1a, 2b, II.3a, 3b, 4, III.1a, 1b,	prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora	tworzy dokument tekstowy	Z niewielką pomocą nauczyciela	umie redagować treść zgodną z tematem	zna zasady pracy w grupie,

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
	„Komputer w naszym otoczeniu” Praca w edytorze tekstu i edytorze grafiki. Wspólne opracowanie projektu; plan pracy i jego realizacja. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów.		2a, 2c, 2d, IV, V.1 – 3	lub tablicy interaktywnej, zawsze zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, prezentuje inne niż poznane na zajęciach dziedziny życia, w których stosuje się komputery, dokonuje prezentacji, przeprowadza samoocenę;	zawierający grafiki pozyskane z internetu, umie łączyć treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela, zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,	tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, z niewielką pomocą nauczyciela umie łączyć treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), prezentuje opracowany dokument, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;	projektu, zna i stosuje zasady pracy w grupie. potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie, wskazuje zastosowania technologii komputerowej w szkole — opracowuje dokument, w pracy nad projektem stara się korzystać z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;	potrafi współpracować w grupie, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;

Rozdział 7.

Komputer w edukacji i rozrywce

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

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

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

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

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

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
				innego dokumentu; potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; pisze tekst, stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu; korzystając z Internetu i innych źródeł, wyszukuje informacje na podany temat, stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych, posiada wiedzę i umiejętności wykraczające poza materiał programowy.	szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu; samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; zna i stosuje podane w podręczniku zasady poprawnego redagowania tekstu; stosuje kopiowanie formatu, wykorzystując odpowiednią opcję menu,	operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku, rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych; justuje akapity; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go	potrafi korzystać z internetowych słowników, encyklopedii i poradników. pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej.	z internetowych słowników, encyklopedii i poradników, wymienia niektóre zagrożenia ze strony internetu.

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa					
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9
					samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach.	w inne miejsce w tym samym dokumencie; wymienia zagrożenia ze strony internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty)		

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów:

1. Ocenianiu podlegają:

- wypowiedź ustna ucznia;
- praca na lekcji – indywidualna i zespołowa;
- projekty edukacyjne;
- sprawdzian pisemny;
- krótki sprawdzian pisemny obejmujący treści edukacyjne z trzech ostatnich lekcji;

- praca domowa;
- zeszyt przedmiotowy;
- udział w konkursach.

2. Warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z informatyki:

- 1) Nie później niż tydzień przed klasyfikacyjnym rocznym zebraniem Rady Pedagogicznej nauczyciel poinformuje ucznia o przewidywanych dla niego rocznych ocenach klasyfikacyjnych z informatyki.
- 2) Jeżeli uczeń lub jego rodzice uważają, że przewidywana roczna ocena klasyfikacyjna jest zaniżona, mogą wystąpić z pisemnym wnioskiem o ustalenie wyższej niż przewidywana roczna ocena klasyfikacyjna, określając wysokość wnioskowanej oceny.
- 3) Z wnioskiem, o którym mowa w ust. 2, można wystąpić w terminie do 2 dni roboczych od daty powiadomienia o przewidywanej rocznej ocenie klasyfikacyjnej.
- 4) Warunkiem ubiegania się o ustalenie wyższej niż przewidywana roczna ocena klasyfikacyjna są:
 - przedłożenie poprawnie prowadzonych zeszytów;
 - frekwencja na zajęciach z informatyki nie niższa niż 90% (z wyjątkiem długotrwałej choroby);
 - usprawiedliwienie wszystkich nieobecności na zajęciach;
 - przystąpienie do wszystkich przewidzianych przez nauczyciela form prac kontrolnych;
 - skorzystanie ze wszystkich oferowanych przez nauczyciela form pomocy.
- 5) Nauczyciel zajęć edukacyjnych, z których uczeń ubiega się o uzyskanie wyższej niż przewidywana roczna ocena klasyfikacyjna, przeprowadza egzamin w formie pisemnej i ustnej. Zestaw zadań i pytań musi odpowiadać wymaganiom oceny, o którą ubiega się uczeń.
- 6) Z przeprowadzonego egzaminu sporządza się protokół zawierający imię i nazwisko nauczyciela przeprowadzającego egzamin, termin egzaminu, zadania sprawdzające, ustaloną ocenę i podpisy komisji. Do protokołu załącza się wypracowanie ucznia, zwięzłą ocenę odpowiedzi ustnej oraz wnioski ucznia lub jego rodziców, o którym mowa w ust. 2.
- 7) Ustalona w tym trybie roczna ocena klasyfikacyjna z zajęć edukacyjnych jest ostateczna. Ustalona ocena niedostateczna może być zmieniona tylko w drodze egzaminu poprawkowego.

Ryszard Tylecki