

# **PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI**

## **DLA KLASY 4**

### **SZKOŁA PODSTAWOWA NR 1 W LĘBORKU**

#### **ROK SZKOLNY 2023/2024**

#### **I. Podstawa programowa do informatyki dla szkoły podstawowej – klasy IV**

W rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej określono m.in. podstawę programową do informatyki dla szkoły podstawowej.

Cele kształcenia (wymagania ogólne) są wspólne dla wszystkich klas. Natomiast treści nauczania (wymagania szczegółowe) określono w podstawie programowej oddzielnie: dla klas IV-VI i dla klas VII-VIII.

Przedstawiamy program nauczania do realizacji informatyki na poziomie klas IV-VI opracowany zgodnie z podstawą programową określoną w w/w rozporządzeniu dla klas IV-VI.

#### **Cele kształcenia – wymagania ogólne**

- I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji.
- II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych: układanie i programowanie algorytmów, organizowanie, wyszukiwanie i udostępnianie informacji, posługiwanie się aplikacjami komputerowymi.
- III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów.
- IV. Rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz zarządzanie projektami.
- V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Respektowanie prywatności informacji i ochrony danych, praw własności intelektualnej, etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego, ocena zagrożeń związanych z technologią i ich uwzględnienie dla bezpieczeństwa swojego i innych.

#### **Treści nauczania – wymagania szczegółowe**

- I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:
  - 1) tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak:
    - a) obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje,

- b) obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych;
  - 2) formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na:
    - a) rozwiązanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów, np. liczenie średniej, pisemne wykonanie działań arytmetycznych, takich jak dodawanie i odejmowanie,
    - b) osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu w zbiorze nieuporządkowanym lub uporządkowanym, znalezienie elementu najmniejszego i największego,
    - c) sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;
  - 3) w algorytmicznym rozwiązywaniu problemu wyróżnia podstawowe kroki: określenie problemu i celu do osiągnięcia, analiza sytuacji problemowej, opracowanie rozwiązania, sprawdzenie rozwiązania problemu dla przykładowych danych, zapisanie rozwiązania w postaci schematu lub programu.
- II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
- 1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:
    - a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,
    - b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;
  - 2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;
  - 3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:
    - a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,
    - b) tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,
    - c) korzystania z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami: wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki, definiuje proste formuły i dobiera wykresy do danych i celów obliczeń,
    - d) tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów;
    - e) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze).
- III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
- 1) opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz:
    - a) korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych,

- b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;
  - 2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):
    - a. do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami,
    - b. jako medium komunikacyjne,
    - c. do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku,
    - d. organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.
- IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:
- 1) uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny;
  - 2) identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów;
  - 3) respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;
  - 4) określa zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.
- V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:
- 1) posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;
  - 2) uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej;
  - 3) wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;
  - 4) stosuje profilaktykę antywirusową i potrafi zabezpieczyć przed zagrożeniem komputer wraz z zawartymi w nim informacjami.

## II SPRAWDZIANY

Po każdym rozdziale lub kilku tematów danego rozdziału są przeprowadzone zostaje ćwiczenia praktyczne na ocenę.

Możliwe jest przeprowadzenie testu pisemnego z informatyki.

Termin sprawdzianu podaje nauczyciel z minimum tygodniowym wyprzedzeniem.

Na sprawdzenie nauczyciel ma 2 tygodnie.

W przypadku nieobecności ucznia na **zadaniach sprawdzających** uczeń jest zobowiązany do wykonania w/w w **ciągu 2 tygodni od dnia powrotu do szkoły**. Termin i sposób uzupełnienia zaległości wyznacza nauczyciel w porozumieniu z uczniem. W szczególnym przypadku termin zaległej pracy może zostać przedłużony przez nauczyciela. Jeśli uczeń unika prac (nieusprawiedliwione nieobecności w wyznaczonych terminach), musi ją wykonać po powrocie do szkoły w najbliższym terminie. W przypadku nie uzupełnienia treści programowych uczeń otrzymuje ocenę **niedostateczną**.

### III SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENIANIA

Oceny ustala się w stopniach według tradycyjnej skali:

Stopień <b>celujący</b>	-	6
Stopień <b>bardzo dobry</b>	-	5
Stopień <b>dobry</b>	-	4
Stopień <b>dostateczny</b>	-	3
Stopień <b>dopuszczający</b>	-	2
Stopień <b>niedostateczny</b>	-	1

1. Stopień **celujący** otrzymuje uczeń, który:
  - ♦ wyróżnia się wiedzą i umiejętnościami określonymi w programie nauczania przedmiotu obowiązującymi w danej klasie,
  - ♦ samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
  - ♦ zdobytą wiedzę stosuje w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych,
  - ♦ samodzielnie i twórczo dobiera stosowne rozwiązanie w nowych, nietypowych sytuacjach problemowych,
  - ♦ bierze udział w konkursach i olimpiadach przedmiotowych,
  - ♦ chętnie podejmuje prace dodatkowe, służy pomocą innym, pomaga w pracach związanych z prawidłowym funkcjonowaniem pracowni.
2. Stopień **bardzo dobry** otrzymuje uczeń, który:
  - ♦ opanował wiedzę i umiejętności określone w programie nauczania przedmiotu obowiązującego w danej klasie,
  - ♦ potrafi zastosować zdobytą wiedzę w praktyce,
  - ♦ samodzielnie stosuje właściwe algorytmy dla rozwiązania danych problemów i przewiduje ich następstwa,
  - ♦ wie, jak poprawić ewentualne błędy,
  - ♦ sprawnie posługuje się poznanymi programami użytkowymi.
3. Stopień **dobry** otrzymuje uczeń, który:
  - ♦ dobrze opanował wiadomości określone programem nauczania,
  - ♦ korzystając ze wskazówek nauczyciela rozwiązuje zadania i problemy,
  - ♦ potrafi samodzielnie projektować algorytmy rozwiązań,
  - ♦ zna podstawowe pojęcia i właściwą terminologię z przedmiotu,
  - ♦ czasem popełnia błędy, ale potrafi je wskazać i poprawić.
4. Stopień **dostateczny** otrzymuje uczeń, który:
  - ♦ opanował podstawowe treści programowe określone programem nauczania danej klasy,
  - ♦ posiadał umiejętności typowe i wykonuje zadania o średnim stopniu trudności,
  - ♦ umie opisać przebieg wykonania zadania i rozumie sens jego rozwiązania,
  - ♦ potrafi posługiwać się podstawowymi programami użytkowymi i wykonywać zadania o niewielkim stopniu trudności,
5. Stopień **dopuszczający** otrzymuje uczeń, który:
  - ♦ niewystarczająco opanował wiadomości określone programem nauczania w danej klasie,
  - ♦ rozumie pojęcia informatyczne,
  - ♦ ma trudności z obsługą systemu operacyjnego i podstawowych programów użytkowych,
  - ♦ stosuje posiadane wiadomości tylko z pomocą nauczyciela,
  - ♦ ma trudności z zastosowaniem swojej wiedzy w praktyce.
6. Stopień **niedostateczny** otrzymuje uczeń, który:

- ♦ nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem nauczania danej klasy,
- ♦ braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają kontynuację dalszej nauki z zakresu przedmiotu,
- ♦ nie potrafi wykonać zadań o podstawowym stopniu trudności, nawet z pomocą nauczyciela,
- ♦ brak jakiegokolwiek pracy na zajęciach, pomimo pomocy nauczyciela i stworzonych warunków, brak oddanej pracy do sprawdzenia..

O zasadach przedmiotowego systemu oceniania uczniowie informowani są na pierwszych zajęciach lekcyjnych.

**Dla uczniów z opinią PPP nauczyciel może ustalić indywidualne wymagania związane z pracą na zajęciach.**

#### **IV ZASADY OCENIANIA PRAC PISEMNYCH**

Na zajęciach informatyki mogą być przeprowadzone prace pisemnie w np. w formie testów w zależności od potrzeb i specyfiki realizowanych zagadnień. Stosuje się zadania sprawdzające praktycznie z danego działu, programu użytkowego.

Bieżące oceny z prac pisemnych wystawiane są na podstawie progów procentowych:

- [ 0% - 25% ] - niedostateczny
- [ 26% - 45%]- dopuszczający
- [ 46% -70% ] - dostateczny
- [ 71% - 90%]- dobry
- [ 91% - 100%] - bardzo dobry
- [98% - 100%], zadanie dodatkowe – celujący

Oceny częściowe mają wagi :

- **praca klasowa lub sprawdzian** (ćwiczenia praktyczne na ocenę) – 5
- **kartkówka** - 4
- **odpowiedź ustna** – 3
- **aktywność na lekcji** – 2
- **zadanie domowe** – 1

**Oceny wystawiane przez nauczyciela są jawne.**

#### **V SPOSÓB WYSTAWIANIA OCENY KLASYFIKACYJNEJ**

Oceny częściowe - minimum 3 oceny, wystawiane są z:

1. Odpowiedzi ustnych
2. Wykonanych prac w formie elektronicznej
3. Testów praktycznych-ćwiczenia
4. Aktywności na lekcji
5. Prac długoterminowych, projektów
6. Prac dodatkowych
7. Udziału w konkursach
8. Odpowiedzi ustne (znajomość danych zagadnień, posługiwanie się terminami i pojęciami informatycznymi)
9. Prezentowanie samodzielnie opracowanych zagadnień
10. Aktywność, systematyczność oraz jakość pracy
11. Prace podejmowane z własnej inicjatywy na przykład: referaty, prezentacje, plansze poglądowe, instrukcje

**Średnia ocen w dzienniku elektronicznym jest pomocna przy wystawianiu oceny klasyfikacyjnej, ale nie decyduje o ocenie.**

**Uczniowie, którzy w półroczu mają ponad 50% godzin nieobecności, nie będą klasyfikowani.**

## **VI WARUNKI POPRAWIANIA OCEN**

Każdą ocenę z informatyki uczeń może poprawić w ciągu 2 tygodni (obecności w szkole) od chwili wystawienia oceny. Po upływie tego czasu uczeń traci możliwość poprawy oceny. Poprawiać ocenę można tylko jeden raz w semestrze.

## **VII ZASADY UDOSTĘPNIANIA DO WGLĄDU PRAC PISEMNYCH**

W dniu oddania przez nauczyciela sprawdzonej pracy pisemnej, uczeń na lekcji przy pomocy nauczyciela dokonuje jej analizy.

Rodzice (opiekunowie) mogą obejrzeć pracę pisemną swojego dziecka podczas wywiadówek lub dziecko może wykonać zdjęcie swojej pracy (za zgodą nauczyciela).

## **VIII TRYB UZYSKIWANIA WYŻSZEJ OCENY NIŻ PRZEWIDYWANA**

Nauczyciel może podnieść ocenę roczną o jeden stopień uczniowi, który:

- bierze udział w konkursach przedmiotowych,
- bardzo aktywnie uczestniczy w zajęciach,
- wykazuje inwencję twórczą w wykonywaniu prac,
- wspomaga nauczyciela w działaniach: przygotowanie komputerów, modyfikacja oprogramowania i systemów itd.

## **IX USTALENIA DODATKOWE**

- uczeń, który był przez dłuższy czas nieobecny na zajęciach informatycznych i usprawiedliwiony oraz nieposiadający min 3 ocen cząstkowych jest obowiązany do odrobienia zaległości,
- prace wykonane przez uczniów są przez nauczyciela archiwizowane i udostępniane na prośbę ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) do wglądu w szkole,
- nauczyciel jest zobowiązany do zapoznania się z **opinią PPP** dotyczącą dysfunkcji ucznia i stosowanie się do zaleceń PPP oraz indywidualizowanie wymagań edukacyjnych i kryteriów oceniania w stosunku do ucznia

# **Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa IV**

## **Opis założonych osiągnięć ucznia – przykłady wymagań na poszczególne oceny szkolne dla klasy IV**

### **Spis treści**

1. **Komputer i programy komputerowe**
2. **Tworzenie rysunków**
3. **Programowanie**
4. **Tworzenie dokumentów tekstowych**
5. **Wyszukiwanie informacji w Internecie**

# 1. Komputer i programy komputerowe

## Osiągnięcia wychowawcze Uczeń:

- przestrzega zasad bezpiecznej pracy przy komputerze,
- jest odpowiedzialny za ogólny porządek na stanowisku komputerowym,
- stosuje zasady zdrowej pracy przy komputerze, w tym planuje przerwy w pracy i rekreację na świeżym powietrzu,
- przestrzega zasad korzystania z licencjonowanego oprogramowania,
- potrafi uszanować pracę innych, m.in. nie usuwa plików i nie kopiuje ich bez zgody autora lub nauczyciela,
- potrafi z zaangażowaniem argumentować zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych, m.in. nie korzysta z gier zawierających elementy przemocy i okrucieństwa oraz nie nakłania kolegów do korzystania z takich gier.

Posługiwanie się komputerem i praca z programem komputerowym				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wymienia przynajmniej trzy podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, m.in.: dba o porządek na stanowisku komputerowym	wymienia przynajmniej sześć podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich	wymienia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich	omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich	omawia szczegółowo zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich
wymienia przynajmniej dwie podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i przestrzega	wymienia przynajmniej cztery podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w	wymienia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce	omawia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce	omawia szczegółowo zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce;
ich, m.in.: planuje przerwy w pracy i ogranicza czas spędzany przy komputerze	praktyce			wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zdrowej pracy przy komputerze i prezentuje je przed grupą



posługuje się myszą i klawiaturą; uruchamia programy korzystając z ikon na pulpicie; potrafi poprawnie zakończyć pracę programu; rozróżnia elementy okna programu; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu	uruchamia programy z wykazu programów w menu <b>Start</b> ; nazywa elementy okna programu; wykonuje niektóre operacje na oknie programu; według wskazówek nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu; wyjaśnia, co kryje się pod ikonami umieszczonymi na pulpicie	omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego; wykonuje operacje na oknie programu; omawia sposoby korzystania z menu programu komputerowego; pod kierunkiem nauczyciela pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; samodzielnie wykonuje operacje w oknie programu; zna wybrane skróty klawiaturowe	wie, czym jest system operacyjny; samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; wyjaśnia różnice w korzystaniu z różnych menu programów komputerowych; korzysta z menu kontekstowego; zna i stosuje podstawowe skróty klawiaturowe	omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; potrafi samodzielnie odszukać i uruchomić wybrany program komputerowy; potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów
--	--	---	--	---

#### Praca z dokumentem komputerowym

2	3	4	5	6
<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>

tworzy prosty dokument komputerowy – rysunek, tekst; pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym	tworzy dokument komputerowy – rysunek, tekst; pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji	otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; modyfikuje dokument i samodzielnie zapisuje w pliku w wybranej lokalizacji	samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; przegląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji	podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych (np. Paint, Word)
---	---	--	--	---

Pliki i foldery				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je	wie, do czego służy folder <b>Kosz</b> i potrafi usuwać pliki; potrafi odpowiednio nazwać plik;  odszukuje pliki w strukturze folderów;  potrafi tworzyć własne foldery	otwiera pliki umieszczone przez nauczyciela w wybranym folderze; rozumie, czym jest struktura folderów; rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu	zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach;  potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; potrafi wybrać program do otwierania pliku z danym rozszerzeniem	swobodnie porusza się po strukturze folderów; rozróżnia pliki programów po ich rozszerzeniach
Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
do obsługi programów posługuje się głównie myszą (klika wymienione przez nauczyciela elementy: przyciski, ikony, opcje menu)	pracując z wybranym programem komputerowym, posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem, korzystając z pomocy nauczyciela; pod kierunkiem nauczyciela korzysta ze <b>Schowka</b> do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku,	samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem; korzysta ze <b>Schowka</b> do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu; na polecenie nauczyciela	samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych; samodzielnie korzysta ze <b>Schowka</b> do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu;	omawia zasadę działania <b>Schowka</b> ;  potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych
	obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu	stosuje metodę <b>przeciągnij i upuść</b>	samodzielnie stosuje metodę <b>przeciągnij i upuść</b>	

## 2. Tworzenie rysunków

### Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze Uczeń:

- słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia,
- stara się samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych,
- rozwija indywidualne zdolności twórcze i wrażliwość estetyczną,
- potrafi stosować komputer do podniesienia efektywności uczenia się,
- potrafi odkrywać nowe obszary zastosowań komputera,
- potrafi współpracować w grupie,
- jest odpowiedzialny za powierzone zadania i zdyscyplinowany na lekcji.

Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie rysunków w edytorze grafiki				
2	3	4	5	6
<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>
omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego; pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie  ( <b>Ołówek, Pędzel, Aerograf, Linia, Gumka</b> )	wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki; tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie ( <b>Ołówek, Pędzel, Aerograf, Linia, Gumka</b> ); tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów);	tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów);  wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego	samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego rysunku; analizuje problem i przykład jego rozwiązania; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu; stosuje poznane metody	samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności; potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne

	pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku	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 operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku	komputerowego rysowania do tworzenia i modyfikowania rysunków	
--	---	--	---	--

### 3. Programowanie

**Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze** Uczeń:

- potrafi rozwiązywać proste zadania problemowe, wymagające logicznego myślenia,
- potrafi wynieść korzyści ze stosowania właściwego oprogramowania (tu programu edukacyjnego) dla własnego rozwoju.

Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:

pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; tworzy prosty program składający się z kilku poleceń; steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo)	podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera; korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; tworzy program sterujący obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo); zapisuje program w pliku	tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych; korzystając z oprogramowania edukacyjnego, pisze polecenia sterujące obiektem na ekranie w przód, w lewo, w prawo i zmienia położenie obiektu o dowolny kąt; stosuje odpowiednie polecenie do powtarzania wybranych czynności; zapisuje w wizualnym języku programowania	pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania; stosuje podstawowe polecenia danego języka; stosuje powtarzanie tych samych czynności; potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania; zapoznaje się z przykładowym problemem i analizuje sposób jego rozwiązania, korzystając z podręcznika;	potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu; samodzielnie tworzy trudniejsze programy; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania postawionego problemu (zadania); projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania; bierze udział w konkursach informatycznych
---	--	--	--	---

		<p>pomysły historyjek; modyfikuje programy;</p> <p>objaśnia przebieg działania programów</p>	<p>zapisuje w wizualnym języku programowania sytuacje warunkowe i zdarzenia; testuje na komputerze programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami; projektuje historyjki</p>	
--	--	--	--	--

## 4. Tworzenie dokumentów tekstowych

### Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze Uczeń:

- słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia,
- stara się samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych,
- potrafi stosować komputer do podniesienia efektywności uczenia się,
- potrafi odkrywać nowe obszary zastosowań komputera,
- potrafi współpracować w grupie,
- jest odpowiedzialny za powierzone zadania i zdyscyplinowany na lekcji.

Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne;</p> <p>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 <b>Backspace</b></p>	<p>wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu;</p> <p>porusza się po tekście za pomocą kursora myszy; wyjaśnia pojęcia: <i>wiersz tekstu, kursor tekstowy</i>; wie, jak się tworzy akapity w edytorze tekstu; usuwa znaki za pomocą klawisza <b>Backspace i Delete</b>; wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie w tekście, parametry czcionki</i>; wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania;</p> <p>prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych; wyjaśnia pojęcia: <i>strona</i></p>	<p>wie, jak ustawić odstęp po akapicie i interlinię; analizuje problem i przykład jego rozwiązania; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu; samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie;</p>	<p>samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu; potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; pisze tekst, stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu; korzystając z Internetu i innych źródeł, wyszukuje</p>

	<p>środka; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki</p>	<p><i>dokumentu tekstowego, margines, justowanie;</i> justuje akapity; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; stosuje listy wypunktowane i numerowane</p>	<p>zna i stosuje podane w podręczniku zasady poprawnego redagowania tekstu; stosuje kopiowanie formatu, wykorzystując odpowiednią opcję menu</p>	<p>informacje na temat ebooków</p>
--	---	---	--	------------------------------------

## 5. Wyszukiwanie informacji w Internecie

### Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze Uczni:

- potrafi świadomie korzystać z Internetu,
- jest odpowiedzialny za siebie i innych – potrafi z zaangażowaniem argumentować zagrożenia wynikające z niewłaściwego wyboru źródła informacji i samej informacji, m.in. nie wchodzi na strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc,
- unika nawiązywania poprzez Internet kontaktów z nieznanymi osobami,
- stosuje zasady taktowanego zachowania w Internecie, m.in. przestrzega podstawowych zasad netykiety,
- korzysta z cudzych materiałów w sposób zgodny z prawem.

Posługiwanie się komputerem i sieciami komputerowymi – wyszukiwanie informacji z wykorzystaniem Internetu				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wymienia przykłady różnych źródeł informacji; podaje przykłady niektórych usług internetowych; potrafi uruchomić przeglądarkę internetową; wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu	wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa; podaje i omawia przykłady usług internetowych; otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce; pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej	wyjaśnia, czym jest adres internetowy; wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające	wyjaśnia, czym jest hiperłącze; omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach	stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych; korzysta z portali internetowych
		obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty)		