

**PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI  
OPRACOWANY DLA PODRĘCZNIKA  
INFORMATYKA. PODRĘCZNIK DLA UCZNIÓW GIMNAZJUM**

Przedmiotowy system oceniania został skonstruowany w oparciu o następujące dokumenty:

- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 19 kwietnia 1999 roku (z późniejszymi zmianami) w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania egzaminów w szkołach publicznych.
- Podstawę programową z informatyki.

**Ocenianie ma na celu:**

- poinformowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych i postępach w tym zakresie,
- pomoc uczniowi w samodzielnym planowaniu własnego rozwoju,
- motywowanie ucznia do dalszej pracy,
- dostarczenie rodzicom (prawnym opiekunom) i nauczycielom informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia,
- umożliwienie nauczycielom doskonalenia organizacji i metod pracy dydaktyczno - wychowawczej.

Ocenianie ucznia w procesie kształcenia informatycznego powinno w głównej mierze być ukierunkowane na odnalezienie odpowiedzi na pytania, w jakim stopniu uczeń:

1. Bezpiecznie posługuje się komputerem i jego oprogramowaniem, korzysta z sieci komputerowej.
2. Wyszukuje i wykorzystuje (gromadzi, selekcjonuje, przetwarza) informacje z różnych źródeł; współtworzy zasoby w sieci.
3. Komunikuje się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.
4. Opracowuje za pomocą komputera rysunki, teksty, dane liczbowe, motywy, animacje, prezentacje multimedialne.
5. Rozwiązuje problemy i podejmuje decyzje z wykorzystaniem komputera, stosuje podejście algorytmiczne.
6. Wykorzystuje komputer oraz programy i gry edukacyjne do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin.
7. Wykorzystuje komputer i technologie informacyjno-komunikacyjne do rozwijania zainteresowań; opisuje inne zastosowania informatyki; ocenia zagrożenia i ograniczenia, aspekty społeczne rozwoju i zastosowań informatyki.

Ogólne składniki stanowiące przedmiot oceny to:

- zakres wiadomości i umiejętności,
- rozumienie materiału naukowego,
- umiejętność stosowania wiedzy,
- kultura przekazywania wiadomości.

Oceny są jednocześnie informacją dla rodziców, wychowawcy klasy, dyrektora szkoły i nadzoru pedagogicznego o:

- efektywności procesu nauczania i uczenia się,
- wkładzie uczniów w pracę nad własnym rozwojem,

- postępach uczniów

**Ocenianiu podlegają:**

1. Praca ucznia na lekcji:

- ćwiczenia praktyczne, wykonywane podczas zajęć i analizowane pod kątem osiągnięcia celów operacyjnych lekcji,
- odpowiedzi ustne (znajomość pojęć i terminów informatycznych),
- aktywność na lekcji,
- przestrzeganie zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy stanowisku komputerowym,
- praca w grupie.

2. Sprawdziany wiadomości oraz umiejętności realizowane po każdym dziale.

3. Prace podejmowane z własnej inicjatywy, np. gazetki tematyczne, referaty, prezentacje, plansze poglądowe.

4. Zadania domowe:

- Bieżące,
- Długoterminowe – projekty tematyczne.

5. Dodatkowe osiągnięcia ucznia – udział w konkursach.

**Strony WWW konkursów informatycznych:**

- ✓ Olimpiada Informatyczna Gimnazjalistów – <http://www.oi.edu.pl>
- ✓ Młodzieżowa Akademia Informatyczna – <http://www.main.edu.pl>
- ✓ Konkurs Informatyczny dla gimnazjalistów **LOGIA** – <http://logia.oeiizk.waw.pl/>
- ✓ Ogólnopolski Konkurs Informatyczny dla gimnazjalistów **POLLOGIA** – <http://www.partnerstwodlaprzyszlosci.edu.pl/logo>
- ✓ Międzynarodowy Konkurs Informatyczny **Bóbr** – <http://www.bobr.edu.pl/>

**Kryteria i sposoby oceniania:**

Uczeń oceniany jest według tradycyjnej skali ocen:

- ocena <b>celująca</b>	<b>6</b>
- ocena <b>bardzo dobra</b>	<b>5</b>
- ocena <b>dobra</b>	<b>4</b>
- ocena <b>dostateczna</b>	<b>3</b>
- ocena <b>dopuszczająca</b>	<b>2</b>
- ocena <b>niedostateczna</b>	<b>1</b>

**Ocenę celującą** otrzymuje uczeń, który:

1. Opanował wiedzę i umiejętności na poziomie wykraczającym poza program nauczania na danym poziomie.
2. Samodzielnie i twórczo rozwija swoje uzdolnienia.
3. Bierze udział w konkursach i olimpiadach przedmiotowych.
4. Samodzielnie rozwiązuje nietypowe sytuacje problemowe.
5. Z własnej inicjatywy pomaga innym uczniom.
6. Podejmuje prace związane z funkcjonowaniem pracowni.

**Ocenę bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który:

1. Opanował wiedzę i umiejętności przewidziane programem nauczania.
2. Sprawnie posługuje się poznanymi programami użytkowymi.
3. Wykorzystuje zdobytą wiedzę w praktyce.
4. Potrafi poprawić błędy.

**Ocenę dobrą** otrzymuje uczeń, który:

1. Opanował wiedzę i umiejętności przewidziane programem nauczania na dobrym poziomie.
2. Sporadycznie popełnia błędy jednak potrafi je poprawić.
3. Posługuje się prawidłową terminologią.
4. Rozwiązuje zadania i problemy sporadycznie korzystając z pomocy nauczyciela.

**Ocenę dostateczną** otrzymuje uczeń, który:

1. Opanował wiedzę i umiejętności przewidziane programem nauczania na poziomie podstawowym.
2. Potrafi rozwiązywać proste zadania w poznanych programach użytkowych.
3. Rozumie sens rozwiązywanych zadań.
4. Opisuje przebieg rozwiązania zadania.

**Ocenę dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który:

1. Niewystarczająco opanował wiedzę umiejętności przewidziane programem nauczania na poziomie podstawowym.
2. Ma trudności w posługiwaniu się poznanymi programami użytkowymi.
3. Ma trudności w obsłudze systemu operacyjnego.
4. Rozwiązuje proste zadania tylko z pomocą nauczyciela.

**Ocenę niedostateczną** otrzymuje uczeń, który:

1. Nie opanował wiedzy i umiejętności przewidzianych programem nauczania na poziomie podstawowym.
2. Nie wykonuje prostych zadań nawet z pomocą nauczyciela.
3. Nie potrafi wykorzystać programów użytkowych do rozwiązywania nawet prostych zadań.
4. Braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają mu dalszą naukę z przedmiot

## Wymagania na poszczególne oceny

Obszar zagadnień dydaktycznych	Ocena				
	Dopuszczająca	Dostateczna	Dobra	Bardzo dobra	celująca
<b>Rozpoczęcie pracy z komputerem. Pomoc i Leksykon</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wykonuje podstawowe operacje za pomocą myszy.</li> <li>Uruchamia pomoc wbudowaną do programu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uruchamia wskazane programy.</li> <li>Wyszukuje opisy haseł za pomocą indeksu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zmienia położenia i rozmiary okien.</li> <li>Wyszukuje opisy haseł na podstawie słów kluczowych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korzysta sprawnie z menu rozwijalnego.</li> <li>Odszukuje znaczenia haseł w słowniku komputerowym.</li> <li>Porusza się po hipertekście.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wykracza poza program</li> </ul>
<b>Poszukiwanie informacji – sieć Internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uruchamia dowolną przeglądarkę internetową.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uruchamia dowolną wyszukiwarkę internetową.</li> <li>Wyszukuje informacje na zadany temat w sieci Internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gromadzi adresy stron WWW.</li> <li>Zapisuje informacje pobrane ze stron WWW.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Opracowuje strategię poszukiwania informacji w sieci Internet.</li> <li>Porządkuje informacje pozyskane z sieci.</li> <li>Oceni wiarygodność znalezionych informacji.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wykracza poza program</li> </ul>
<b>Komputerowe pisanie tekstów</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uruchamia wskazany edytor tekstu.</li> <li>Zapisuje wielkie i małe litery oraz dowolne znaki w wybranym edytorze tekstu.</li> <li>Przestrzega zasad bhp przy komputerze.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uruchamia dowolny edytor tekstu.</li> <li>Pisze wielkie i małe litery, polskie litery oraz znaki specjalne.</li> <li>Przestrzega zasad umieszczania znaków interpunkcyjnych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>W miarę sprawnie pisze na klawiaturze palcami obu rąk.</li> <li>Zaznacza akapity w tekście.</li> <li>Zaznacza myszką lub skrótami klawiaturowymi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Biegłe pisze na klawiaturze palcami obu rąk.</li> <li>Formatuje akapity w tekście.</li> <li>Sprawdza pisownię i gramatykę podczas pisania.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wykracza poza program</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Zaznacza myszką wskazany fragment tekstu.</li> <li>•Zmienia rodzaj i rozmiar czcionki w tekście.</li> <li>•Uruchamia przeglądarkę klipartów.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Zaznacza myszką dowolny fragment tekstu.</li> <li>•Zmienia rodzaj, rozmiar i kolor czcionki w tekście.</li> <li>•Odnajduje hiperłącza w tekście.</li> <li>•Wstawia klipy do tekstu.</li> <li>•Uruchamia podgląd wydruku.</li> </ul>	<p>dowolny fragment tekstu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Stosuje wyczenia i wypunktowania.</li> <li>•Wstawia hiperłącza w dokumencie tekstowym.</li> <li>•Kopiuje ilustracje przez schowek.</li> <li>•Wstawia ilustracje z pliku graficznego.</li> <li>•Ustawia wielkość marginesów.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Kopiuje i wkleja bloki tekstu.</li> <li>•Kopiuje informacje za pomocą schowka między aplikacjami i przełącza się między nimi.</li> <li>•Formatuje wyczenia i wypunktowania.</li> <li>•Uaktywnia hiperłącza w dokumencie tekstowym.</li> <li>•Przekształca ilustracje w dokumencie tekstowym.</li> <li>•Cytuje informacje z podawaniem ich źródła.</li> </ul>	
<b>Komunikowanie się za pomocą poczty elektronicznej</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Odróżnia adres poczty elektronicznej od adresu strony WWW.</li> <li>•Wyszukuje z pomocą nauczyciela opisy komunikatorów.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Potrafi założyć konto pocztowe na wskazanym serwerze.</li> <li>•Uruchamia zainstalowany komunikator.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Odbiera i wysyła listy elektroniczne z własnego konta.</li> <li>•Stosuje netykietę w korespondencji elektronicznej.</li> <li>•Odbiera i wysyła posty tekstowe w wybranym komunikatorze.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Przekazuje otrzymaną pocztę innym adresatom.</li> <li>•Wysyła listy elektroniczne, zawierające załączniki.</li> <li>•Dodaje nowych użytkowników do wybranego komunikatora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wykracza poza program</li> </ul>
<b>Tworzenie prostych prezentacji</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Uruchamia program do tworzenia prezentacji multimedialnych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Zna zasady tworzenia prezentacji multimedialnych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Korzysta z szablonu projektu slajdu.</li> <li>•Dobiera schemat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wybiera układ slajdu do rozmieszczenia na nim tekstu i grafiki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wykracza poza program</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Z pomocą nauczyciela tworzy plan prezentacji.</li> <li>•Uruchamia program FrontPage.</li> <li>•Z pomocą nauczyciela tworzy plan strony WWW.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wstawia nowy slajd.</li> <li>•Formatuje tło slajdu.</li> <li>•Planuje prace związane z tworzeniem strony WWW.</li> <li>•Uruchamia nową stronę WWW w programie FrontPage.</li> </ul>	<p>kolorów tła slajdu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Wypełnia projekt slajdu tekstem.</li> <li>•Wstawia i formatuje tekst na tworzonej stronie WWW w programie FrontPage.</li> <li>•Zgodnie z netykietą korzysta z zapożyczonych elementów do wypełnienia strony WWW.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Stosuje szablon i schemat kolorów do własnego projektu.</li> <li>•Wypełnia projekt slajdu elementami graficznymi.</li> <li>•Postępuje się siatką i prowadnicami przy rozmieszczaniu elementów na slajdzie.</li> <li>•Wstawia i formatuje grafikę i odnośniki na stronie WWW w programie FrontPage.</li> <li>•Otwiera wykonaną stronę WWW w podglądzie HTML.</li> </ul>	
<p><b>Porządkowanie własnych prac</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wie, co to jest wirus komputerowy.</li> <li>•Rozróżnia foldery i pliki.</li> <li>•Tworzy własny folder.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Rozumie znaczenie ochrony plików przed wirusami komputerowymi.</li> <li>•Uruchamia Eksplorator Windows.</li> <li>•Tworzy podfoldery.</li> <li>•Kopiuje i przenosi pliki i foldery.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Zna zasady działania programu antywirusowego.</li> <li>•Rozróżnia rozszerzenia nazw plików.</li> <li>•Wyświetla drzewo folderów w Eksploratorze Windows.</li> <li>•Wyszukuje pliki i foldery</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Uruchamia skaner antywirusowy on-line.</li> <li>•Wywołuje pokazywanie rozszerzeń nazw plików w Eksploratorze Windows.</li> <li>•Tworzy drzewiastą strukturę folderów.</li> <li>•Pakuje i rozpakowuje pliki i foldery za pomocą wskazanego programu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wykracza poza program</li> </ul>

<p><b>Tworzenie grafiki</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Uruchamia wskazany przez nauczyciela program graficzny.</li> <li>•Rysuje gotowe figury geometryczne w wybranym programie graficznym.</li> <li>•Uruchamia wskazaną przez nauczyciela przeglądarkę plików graficznych.</li> <li>•Uruchamia Edytor postaci programu Logomocja.</li> <li>•Uruchamia wskazaną przez nauczyciela animację.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Powiększa i pomniejsza gotowe elementy graficzne w edytorze grafiki</li> <li>•Uruchamia podgląd rysunku w powiększeniu.</li> <li>•Wczytuje we wskazanej przeglądarce pliki graficzne.</li> <li>•Otwiera Przybornik programu Edytor postaci.</li> <li>•Otwiera podgląd klatek animacji w programie Edytor postaci.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wypełnia kolorem narysowane figury geometryczne.</li> <li>•Przekształca (skaluje) pojedyncze elementy graficzne.</li> <li>•Przegląda pliki graficzne w dowolnej przeglądarce grafiki.</li> <li>•Zmienia format pliku graficznego</li> <li>•Ustawia atrybuty obrazu w programie Edytor postaci.</li> <li>•Reguluje prędkość animacji we wczytanym pliku w programie Edytor postaci.</li> <li>•Zmienia kolory w obrazku wykonanym w Edytorze postaci.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Kopiuje i wkleja fragmenty rysunku w edytorze grafiki.</li> <li>•Przekształca kompozycje graficzne.</li> <li>•Odczytuje własności plików graficznych.</li> <li>•Dokonuje jednoczesnej zmiany formatu wielu plików graficznych.</li> <li>•Tworzy ikony w programie Edytor postaci.</li> <li>•Tworzy prostą animację w programie Edytor postaci.</li> <li>•Dokonuje zmiany rozmiaru i położenia obiektów w Edytorze postaci.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wykracza poza program</li> </ul>
<p><b>Redagowanie tekstów</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Otwiera wskazany przez nauczyciela plik wykonany w edytorze tekstu.</li> <li>•Zna zasady pisania listów.</li> <li>•Uruchamia galerię klipartów.</li> <li>•Wywołuje z opcji Widok pasek narzędzi Rysowanie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Samodzielnie pisze krótki tekst w wybranym edytorze tekstu.</li> <li>•Sporządza na papierze schemat układu treści listu.</li> <li>•Wstawia obrazek z galerii klipartów do tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Formatuje tekst według szablonu.</li> <li>•Korzystając ze wskazanego wzoru pisze swój życiorys.</li> <li>•Modyfikuje wpisy w nagłówku i stopce we wskazanym wzorcu.</li> <li>•Formatuje obrazek umieszczony w tekście.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Samodzielnie formatuje tekst.</li> <li>•Samodzielnie konstruuje dokument życiorysu stosując prawidłowy układ tekstu.</li> <li>•Umieszcza w tekście nagłówek i stopkę.</li> <li>•Umieszcza w tekście i</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wykracza poza program</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Otwiera edytor WordArt.</li> <li>•Uruchamia menu wstawiania tabeli do tekstu.</li> <li>•Uruchamia program MS Publisher.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wstawia do tekstu wybrany obiekt grafiki wektorowej z paska narzędzi Rysowanie.</li> <li>•Wybiera styl tekstu w edytorze WordArt.</li> <li>•Wstawia do tekstu tabelę o określonej ilości kolumn i wierszy.</li> <li>•Wybiera wzór dokumentu w programie MS Publisher.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Otocza ilustrację tekstem.</li> <li>•Wstawia kanwę rysunku do tekstu.</li> <li>•Umieszcza objaśnienia w dymkach.</li> <li>•Wstawia do tekstu obiekt WordArt.</li> <li>•Zmienia rozmiar kolumny i wiersza w tabeli.</li> <li>•Ustawia tabelę względem marginesów strony.</li> <li>•Tworzy indeks górny i dolny za pomocą myszy.</li> <li>•Umieszcza tekst w kolumnach.</li> <li>•Tworzy dokument w programie MS Publisher według gotowych wzorców.</li> </ul>	<p>formatuje dowolny obiekt multimedialny.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Umieszcza obiekty graficzne na kanwie rysunku lub poza kanwą.</li> <li>•Grupuje obiekty graficzne umieszczone w tekście.</li> <li>•Przekształca obiekt WordArt.</li> <li>•Scala komórki tabeli.</li> <li>•Formatuje tekst w komórkach tabeli.</li> <li>•Korzysta z paska narzędzi Tabele i krawędzie.</li> <li>•Tworzy indeks górny i dolny za pomocą skrótów klawiaturowych.</li> <li>•Formatuje tekst umieszczony w kolumnach.</li> <li>•Przystosowuje wzór dokumentu programu MS Publisher do własnych potrzeb.</li> </ul>	
<p><b>Informacja, komunikacja, technologia informacyjna</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Uruchamia Szkolny Leksykon Informatyczny znajdujący się na płycie CD.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wyszukuje w SLI wskazane przez nauczyciela hasła.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wskazuje różnice między informacjami a danymi.</li> <li>•Zapisuje liczbę dziesiętną w postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Rozpoznaje podstawowe sposoby zapisywania informacji i reprezentowania jej w</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wykracza poza program</li> </ul>

			<p>binarnej.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Postępuje się kalkulatorem komputerowym w wersji standardowej.</li> </ul>	<p>komputerze.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Dokonuje zamiany postaci binarnej liczby na dziesiętną.</li> <li>•Postępuje się kalkulatorem komputerowym w wersji naukowej.</li> </ul>	
<p><b>Jak zbudowany jest komputer i sieć komputerowa</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Potrafi wskazać i nazwać podstawowe elementy zestawu komputerowego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Rozróżnia elementy budowy zewnętrznej i wewnętrznej komputera.</li> <li>•Rozumie pojęcie netykiety.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Samodzielnie wymienia elementy budowy zewnętrznej i wewnętrznej komputera.</li> <li>•Opisuje funkcje najważniejszych części komputera.</li> <li>•Opisuje ogólne zasady budowy sieci komputerowej.</li> <li>•Opisuje krótko historię komputerów.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Opisuje funkcjonalny schemat budowy komputera.</li> <li>•Opisuje ogólne zasady funkcjonowania sieci komputerowej.</li> <li>•Opisuje najważniejsze funkcje sieci komputerowej.</li> <li>•Opisuje historię informatyki.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wykracza poza program</li> </ul>
<p><b>Przygotowanie prezentacji multimedialnej</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Uruchamia program Windows Media Player.</li> <li>•Uruchamia prezentację wykonaną w programie Power Point.</li> <li>•Uruchamia pokaz slajdów z pomocą nauczyciela.</li> <li>•Uruchamia program Rejestrator dźwięku z pomocą nauczyciela.</li> <li>•Uruchamia program Windows Movie Maker z</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Odtwarza wskazany przez nauczyciela plik audio.</li> <li>•Odnajduje w programie Power Point miejsce wstawiania dźwięku oraz filmu.</li> <li>•Ustala sposób przejścia slajdu w programie Power Point.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Zmienia wizualizację w programie Windows Media Player.</li> <li>•Wstawia dźwięk do slajdu w programie Power Point.</li> <li>•Wstawia film do slajdu w programie Power Point.</li> <li>•Animuje slajdy w programie Power Point z użyciem schematu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Odtwarza pliki video w programie Windows Media Player.</li> <li>•Edytuje i formatuje obiekt dźwiękowy w programie Power Point.</li> <li>•Animuje pojedyncze elementy slajdu w programie Power Point z użyciem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wykracza poza program</li> </ul>

	pomocą nauczyciela.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Odtwarza wskazany przez nauczyciela plik dźwiękowy w programie Rejestrator dźwięku.</li> <li>•Odtwarza plik video w programie Windows Movie Maker.</li> </ul>	<p>animacji.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Nagrywa własny plik audio w programie Rejestrator dźwięku.</li> <li>•Importuje klipy do kolekcji Windows Movie Maker.</li> <li>•Wstawia przejścia video w programie Widnows Movie Maker.</li> <li>•Zapisuje film w programie Widnows Movie Maker.</li> <li>•</li> </ul>	<p>polecenie Animacja niestandardowa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Modyfikuje pliki audio w programie Rejestrator dźwięku.</li> <li>•Przenosi klipy do projektu w programie Widnows Movie Maker.</li> <li>•Dodaje tytuły i napisy końcowe do projektu w programie Widnows Movie Maker.</li> <li>•Dodaje napisy na klipie video w programie Widnows Movie Maker.</li> <li>•Zmienia miejsce i czas trwania klipu w projekcie w programie Widnows Movie Maker.</li> </ul>	
<b>Zbieranie i opracowywanie danych – arkusz kalkulacyjny</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Uruchamia wskazany przez nauczyciela arkusz kalkulacyjny.</li> <li>•Wskazuje podstawowe elementy budowy arkusza kalkulacyjnego: kolumna, wiersz, komórka.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wypełnia komórki arkusza kalkulacyjnego liczbami i tekstem.</li> <li>•Zaznacza myszką blok komórek w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Uruchamia narzędzie do tworzenia wykresów w arkuszu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Zapisuje proste formuły w komórkach arkusza kalkulacyjnego</li> <li>•Zaznacza i scala blok komórek w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Tworzy wykres kolumnowy dla danych w arkuszu kalkulacyjnym.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Nanosi zmiany w komórkach arkusza kalkulacyjnego.</li> <li>•Formatuje komórki w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Tworzy obramowania komórek w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Postępuje się</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wykracza poza program</li> </ul>

		<p>kalkulacyjnym.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Sumuje zawartość komórek w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Wypełnia komórki arkusza kalkulacyjnego seriami danych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Tworzy wykres kołowy dla danych w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Stosuje funkcje standardowe w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Tworzy wykres funkcji liniowej w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Umie wykonać kosztorys wycieczki klasowej w arkuszu kalkulacyjnym.</li> </ul>	<p>kreatorem przy tworzeniu wykresu dla danych w arkuszu kalkulacyjnym.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Formatuje wykres w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Kopiuje za pomocą schowka tabeli i wykresu z arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego.</li> <li>•Nanosi zmiany w tabeli i na wykresie w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Postępuje się adresami bezwzględnymi i względnymi w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Tworzy wykres dwóch prostych w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Wykonuje obliczenia warunkowe z zastosowaniem funkcji logicznej JEŻELI w arkuszu kalkulacyjnym.</li> </ul>	
<b>Kronika wycieczki – projekt zespołowy</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Identyfikuje się jako członek klasowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Przegląda zagadnienia proponowane do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Opracowuje plan pracy do realizacji projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Przydziela role do realizacji projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wykracza poza program</li> </ul>

	<p>zespołu projektowego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Wyszukuje informacje na zadany temat do realizacji projektu zespołowego.</li> </ul>	<p>realizacji projektu zespołowego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Selekcjonuje zebrane informacje do realizacji projektu zespołowego.</li> </ul>	<p>zespołowego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Opracowuje przygotowane informacje do realizacji projektu zespołowego.</li> </ul>	<p>zespołowego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Łączy różne obiekty w jednym dokumencie do realizacji projektu zespołowego.</li> <li>•Łączy indywidualne dokumenty w jeden wspólny dokument do realizacji projektu zespołowego.</li> </ul>	
<p><b>Gromadzenie i wyszukiwanie informacji – bazy danych</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Rozumie pojęcie bazy danych.</li> <li>•Loguje się na swoje konto poczty elektronicznej.</li> <li>•Uruchamia wskazany przez nauczyciela plik wykonany w edytorze tekstu oraz arkusza kalkulacyjnym.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Potrafi podać przykłady baz danych.</li> <li>•Otwiera książkę adresową w swoim programie pocztowym.</li> <li>•Wprowadza dane do gotowej tabeli w edytorze tekstu oraz arkusza kalkulacyjnym.</li> <li>•Przygotowuje tekst zaproszenia według podanego szablonu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wyszukuje w przeglądarce internetowej przykłady internetowych baz danych.</li> <li>•Wprowadza dane do książki adresowej w swoim programie pocztowym.</li> <li>•Wstawia dodatkowe kolumny do tabeli w edytorze tekstu oraz arkusza kalkulacyjnym.</li> <li>•Sortuje wiersze tabeli w edytorze tekstu oraz arkusza kalkulacyjnym.</li> <li>•Określa kryteria wyboru w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Przygotowuje samodzielnie dokument do wykonania korespondencji seryjnej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Formułuje zapytania w internetowych bazach danych.</li> <li>•Korzysta z książki adresowej w swoim programie pocztowym.</li> <li>•Wstawia hiperłącza w edytorze tekstu oraz arkusza kalkulacyjnym.</li> <li>•Ustawia Autofiltr w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Ustawia filtr niestandardowy w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>•Wykorzystuje przygotowaną wcześniej bazę adresową do wykonania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wykracza poza program</li> </ul>

			w edytorze tekstu.	korespondencji seryjnej.	
<b>Uczeń nauczycielem komputera – języki Logo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Uruchamia program Logomocja.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Uruchamia postać żółwia stosując pojedyncze instrukcje wpisywane w wierszu poleceń w programie Logomocja.</li> <li>•Uruchamia Okno pamięci.</li> <li>•Ustala tło w programie Logomocja</li> <li>•Zmienia postać żółwia w programie Logomocja.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Pisze instrukcje rysujące na ekranie proste kształty geometryczne.</li> <li>•Definiuje nową procedurę w programie Logomocja.</li> <li>•Ustala kolory pisaka i wypełnienie w programie Logomocja</li> <li>•Dodaje parametry do definicji procedury w programie Logomocja.</li> <li>•Dobiera wartości parametrów procedur w programie Logomocja.</li> <li>•Zapisuje projekt jako stronę WWW w programie Logomocja.</li> <li>•Dodaje nowe żółwie do projektu w programie Logomocja.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Kreśli powtarzające się fragmenty rysunków w programie Logomocja.</li> <li>•Zapisuje projekt do pliku w programie Logomocja</li> <li>•Korzysta z procedury wielokąt do pisania procedur w programie Logomocja</li> <li>• Wykorzystuje zdefiniowaną procedurę do tworzenia nowej procedury w programie Logomocja</li> <li>•Dodaje przyciski do projektu utworzonego w programie Logomocja.</li> <li>•Stosuje instrukcję warunkową w programie Logomocja.</li> <li>•Kieruje polecenia do wybranych żółwi w programie Logomocja.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wykracza poza program</li> </ul>
<b>Strona WWW – pierwsze kroki w języku HTML</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Otwiera wskazaną przez nauczyciela stronę WWW w przeglądarce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Otwiera źródło strony wyświetlone w przeglądarce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Zapisuje w programie Notatnik kod źródłowy własnej strony WWW w</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Odświeża widok strony WWW w przeglądarce.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wykracza poza program</li> </ul>

	internetowej.	internetowej. <ul style="list-style-type: none"> <li>•Formatuje elementy strony w dokumencie HTML.</li> </ul>	języku HTML. <ul style="list-style-type: none"> <li>•Umieszcza ilustracje na stronie WWW.</li> <li>•Tworzy wycięcia na stronie WWW.</li> <li>•Umieszcza tabelę na stronie WWW.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Tworzy odnośniki na stronie WWW.</li> <li>•Umieszcza animacje i dźwięk na stronie WWW.</li> <li>•Formatuje tabelę na stronie WWW.</li> <li>•Wprowadza skrypt zapisany w języku JavaScript na stronie WWW.</li> </ul>	
<b>Rozwiązywanie problemów - algorytmy</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wyszukuje w przeglądarce internetowej wskazany przez nauczyciela przepis kulinarny.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Podaje przykłady różnych przepisów kulinarnych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Podaje przykłady różnych instrukcji obsługi.</li> <li>•Formułuje instrukcje obsługi w postaci listy kroków.</li> <li>•Stosuje podstawową konstrukcję algorytmiczną w postaci listy poleceń.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Formułuje sytuację problemową wymagającą rozwiązania.</li> <li>•Zapisuje rozwiązania w postaci listy kroków.</li> <li>•Stosuje podstawową konstrukcję algorytmiczną w postaci iteracji i działania warunkowego.</li> <li>•Wykorzystuje podstawowe techniki algorytmiczne do rozwiązywania prostych zadań.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wykracza poza program</li> </ul>

