

## PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
1.	Bezpiecznie z komputerem	Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi wymienić zasady bezpiecznej pracy z komputerem w szkolnej pracowni komputerowej i w domu.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi wymienić konsekwencje niestosowania programów antywirusowych.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wymienia podstawowe rodzaje wirusów komputerowych.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie, jak chronić dane i komputer przed wirusami komputerowymi.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi wymienić kilka przykładów wirusów komputerowych i omówić sposób ich działania.</li> </ul>
2.	Krzyżówki	Budowanie krzyżówki – edytor tekstu, np. Microsoft Word	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia edytor tekstu.</li> <li>Wypełnia tabelę treścią.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korzysta z programu <b>Microsoft Word</b> lub innego zaawansowanego edytora tekstu.</li> <li>Wstawia tabelę do tekstu oraz ją formatuje.</li> <li>Tworzy listę numerowaną.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli.</li> <li>Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prawidłowo rozmieszcza obiekty na stronie dokumentu.</li> <li>Dbą o estetykę przygotowywanego dokumentu.</li> <li>Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
3.	Historyjka obrazkowa	Tworzenie komiksu – edytor tekstu, np. Microsoft Word	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia edytor tekstu.</li> <li>Wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione przez nauczyciela.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korzysta z programu <b>Microsoft Word</b> lub innego zaawansowanego edytora tekstu.</li> <li>Wstawia do dokumentu rysunki.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wstawia do dokumentu pole tekstowe i objaśnienia.</li> <li>Modyfikuje osadzone obiekty.</li> <li>Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dbą o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie dokumentu.</li> <li>Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>
4.	Ruchome obrazki	Animacja postaci – Edytor postaci Logomocji	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia <b>Edytor postaci Logomocji</b>.</li> <li>Z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki w <b>Edytorze postaci Logomocji</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korzysta w podstawowym zakresie z <b>Edytora postaci Logomocji</b>.</li> <li>Rysuje postać według podanego wzoru.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Powielą i modyfikuje postać.</li> <li>Uruchamia animację.</li> <li>Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Koryguje czas wyświetlania poszczególnych klatek animacji.</li> <li>Tworzy estetyczną pracę z płynną animacją.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy.</li> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>
5.	Nie tylko pawie oczka...	Rysowanie okręgów i kół – język Logo	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi uruchomić środowisko <b>Logomocja</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korzysta z funkcji <b>jak los</b> da do wyboru koloru pisaka żółwia.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pisze bezparametrowe procedury rysowania prostych figur złożonych z kół lub okręgów.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pisze bezparametrowe procedury rysowania bardziej złożonych figur złożonych z kół lub okręgów.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych <i>miniLOGIA</i> i <i>Grafika z żółwiem</i>.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>
6.	Gwiazdy i gwiazdeczki	Rysowanie gwiazd na niebie – język Logo	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi uruchomić środowisko <b>Logomocja</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pisze procedury z parametrem.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi korzystać z suwaka do zmiany wartości parametru procedury.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wykorzystuje bezparametrowe procedury do realizacji wybranych zadań graficznych.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych <i>miniLOGIA</i> i <i>Grafika z żółwiem</i>.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
7.	<b>Połączenia</b>	Sieci komputerowe i telefonii komórkowej, animacja obiektów – program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi wyjaśnić zasadę działania sieci telefonii komórkowej.</li> <li>Samodzielnie modyfikuje prezentację w programie <b>Microsoft PowerPoint</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wskazuje wspólne cechy komputerów i telefonów komórkowych.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi wykazać podobieństwa i różnice telefonów komórkowych i komputerów.</li> <li>Potrafi stosować efekty animacji obiektów w prezentacji.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aktywnie uczestniczy w dyskusji.</li> <li>Sprawnie wyszukuje potrzebne dane w sieci (trafność dobierania słów kluczowych).</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Biegłe posługuje się programem <b>Microsoft PowerPoint</b> w zakresie wprowadzania efektów animacji obiektów i slajdów.</li> </ul>
8.	<b>Co kraj, to obyczaj</b>	Sieciowe prawa i obyczaje – netykieta	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dbą o estetyczny wygląd tekstu.</li> <li>Przygotowuje dokument do wydruku.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej.</li> <li>Wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień w sieci.</li> <li>Wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu.</li> <li>Umiejętnie wyszukuje określenia negatywnych i pozytywnych zjawisk związanych z działaniami w sieci.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uzasadnia konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego.</li> <li>Wymienia zalety korzystania z sieci w wybranych obszarach zagadnień.</li> <li>Aktywnie uczestniczy w dyskusji.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy.</li> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>
9.	<b>Kiedy do mnie piszesz...</b>	Zakładanie konta pocztowego, wysyłanie listu elektronicznego	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Z pomocą nauczyciela potrafi założyć konto pocztowe.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi wysłać i odebrać wiadomość e-mail.</li> <li>Opisuje budowę adresu poczty elektronicznej.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi wysłać i odebrać wiadomość e-mail z załącznikiem.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dodaje dane kontaktowe osób do książki adresowej.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Biegłe posługuje się pocztą elektroniczną.</li> <li>Potrafi scharakteryzować bezpieczne hasło chroniące dostęp do konta pocztowego.</li> </ul>
10.	<b>Rozmowy w sieci</b>	Czaty i komunikatory, akronimy i emotikony	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Umie odczytać znaczenie podstawowych emotikonów.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozumie zasadę działania komunikatorów sieciowych.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zna zasady bezpieczeństwa stosowane podczas prowadzenia rozmów sieciowych.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prowadzi rozmowy prywatne i konferencyjne z użyciem programu <b>LANcet Chat</b> lub innego komunikatora internetowego.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy.</li> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
11.	Graj melodie	Układanie nut i odtwarzanie melodii – moduł Melodia Logomocji	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uruchamia środowisko <b>Logomocja</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uruchamia moduł <b>Melodia</b> w środowisku <b>Logomocja</b>.</li> <li>Potrafi grać melodie bezpośrednio na klawiaturze.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Układa nuty melodii na pięciolinii modułu <b>Melodia Logomocji</b>, podane w postaci zapisu nutowego.</li> <li>Dobiera tempo grania melodii i odpowiedni instrument.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizuje zapis bardziej złożonych melodii w module <b>Melodia</b>.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji.</li> <li>Realizuje własne projekty muzyczne w edytorze melodii modułu <b>Melodia</b>.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>
12.	Mówiący komputer	Nagrywanie i odtwarzanie dźwięków – Logomocja, Rejestrator dźwięku	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera.</li> <li>Nagrywa i odtwarza zapisany dźwięk.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korzysta z nagranych przez siebie plików dźwiękowych w projekcie w programie <b>Logomocja</b>.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korzysta z nagranych przez siebie plików dźwiękowych w projekcie w programie <b>Logomocja</b>.</li> <li>Posługuje się programem <b>Logomocja</b> w zakresie wykorzystywania dźwięków.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Posługuje się programem <b>Logomocja</b> w zakresie wykorzystywania dźwięków i syntezy mowy</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wykorzystuje nagrane dźwięki i syntezę mowy w projektach w programie <b>Logomocja</b>.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
13.	Dźwięki wokół nas	Nagrywanie i modyfikowanie dźwięków – edytor dźwięku Audacity	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zna różne sposoby zapisu dźwięku.</li> <li>Uruchamia program <b>Audacity</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zapisuje melodie w programie <b>Logomocja</b>.</li> <li>Nagrywa i zapisuje dźwięk w programie <b>Audacity</b>.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Instaluje program <b>Audacity</b>.</li> <li>Nagrywa i zapisuje dźwięk w programie <b>Audacity</b>.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Umie posługiwać się modulem <b>Melodia</b> w programie <b>Logomocja</b>.</li> <li>Radzi sobie z nowym programem (<b>Audacity</b>).</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Samodzielnie wykonuje nowe zadania, wykorzystując moduł <b>Melodia</b> w programie <b>Logomocja</b> i program <b>Audacity</b>.</li> </ul>
14.	Dźwięki w plikach i internecie	Zapisywanie plików audio MP3, radio w komputerze – edytor dźwięku Audacity	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zapisuje dźwięk w formacie <b>MP3</b>.</li> <li>Rozumie konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modyfikuje i zapisuje dźwięk w formacie <b>MP3</b>.</li> <li>Przestrzega zasad prawa autorskiego.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozumie zasady, a zwłaszcza ograniczenia związane z prawem autorskim.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modyfikuje i zapisuje dźwięk w formacie <b>MP3</b>.</li> <li>Umie korzystać z podkastów.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sprawnie posługuje się programem <b>Audacity</b>, tworzy fragmenty podkastów.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
15.	Fotograficzne poprawki	Kadrowanie i korygowanie zdjęć – edytor grafiki, np. PhotoFiltre	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Koryguje podstawowe parametry zdjęcia, takie jak: jasność, kontrast, współczynnik gamma w edytorze grafiki <b>PhotoFiltre</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kadruje zdjęcia zgodnie z zasadami kompozycji obrazu.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuwa niepożądane fragmenty obrazu z zastosowaniem operacji klonowania.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stosuje odpowiednie narzędzia programu <b>PhotoFiltre</b> do wykonania określonej czynności.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Biegle posługuje się edytorem grafiki <b>PhotoFiltre</b> w zakresie retuszu obrazów (zdjęć).</li> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>
16.	Zabawy z obrazem	Przetwarzanie zdjęć w malowidła – edytor grafiki, np. PhotoFiltre	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi stosować niektóre filtry programu <b>PhotoFiltre</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi wykorzystywać możliwość nakładania masek do osiągnięcia ciekawego efektu na fotografii.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi stosować warstwy obrazu do osiągnięcia efektu specjalnego.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Z zaangażowaniem wykonuje ćwiczenia.</li> <li>Zwraca uwagę na stronę estetyczną wykonywanej pracy.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Biegle posługuje się programem <b>PhotoFiltre</b>.</li> <li>Poszukuje nowatorskich rozwiązań w dążeniu do uzyskania ciekawego efektu na fotografii.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski



Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
17.	Fotohistoria	Tworzenie filmu ze zdjęć – program do prezentacji zdjęć, np. Photo Story	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uruchamia program <b>Photo Story</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Odtwarza gotowy film w komputerze.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tworzy film ze zdjęć w programie <b>Photo Story 3</b> dla Windows.</li> <li>Zapisuje projekt filmu i gotowy film na dysku.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dodaje do filmu dodatkowe efekty, narrację lub muzykę w tle.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>
18.	Jak powstaje film?	Tworzenie filmu ze zdjęć, efekty specjalne – edytor filmów, np. Windows Live Movie Maker	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia program <b>Windows Live Movie Maker</b>.</li> <li>Z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korzysta w podstawowym zakresie z programu <b>Windows Live Movie Maker</b>.</li> <li>Przygotowuje scenariusz filmu.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tworzy płynne animacje, przejścia między zdjęciami.</li> <li>Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dodaje napisy do filmu zgodnie z zasadami edycji.</li> <li>Tworzy estetyczną i ciekawą pracę.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy.</li> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
19.	Trzy, dwa, jeden...	Nagrywanie audionarracji i wideonarracji – edytor filmów, np. Windows Live Movie Maker, edytor dźwięku, np. Audacity	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia program <b>Windows Live Movie Maker</b>.</li> <li>Z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie <b>Windows Live Movie Maker</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korzysta w podstawowym zakresie z programu <b>Windows Live Movie Maker</b>.</li> <li>Nagrywa prostą narrację.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modyfikuje projekt utworzony w programie <b>Windows Live Movie Maker</b>.</li> <li>Dodaje narrację do filmu.</li> <li>Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową.</li> <li>Zapisuje film na dysku, aby zajmował niewiele miejsca.</li> <li>Tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy.</li> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>
20.	Wirtualne wędrówki	Zwiedzanie miast i tłumaczenie obcojęzycznych słów w internecie – Google Street View	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi korzystać w podstawowym zakresie z usługi <b>Google Street View</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi korzystać w podstawowym zakresie ze słownika – tłumacza dostępnego w serwisie <b>Google</b>.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi wyszukiwać istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji na stronach WWW.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sprawnie posługuje się słownikiem – tłumaczem w serwisie <b>Google</b>.</li> <li>Potrafi napisać tekst w edytorze tekstu, stosując się do zasad edycji.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Biegłe posługuje się usługami <b>Google Street View</b> i słownika – tłumacza dostępnego w serwisie <b>Google</b>.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
21.	<b>Podróże z Google Earth</b>	Podróżowanie w internecie, nagrywanie wycieczki, wyznaczanie odległości na trójwymiarowej mapie – Google Earth	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu <b>Google Earth</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korzysta w podstawowym zakresie z programu <b>Google Earth</b>.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie.</li> <li>Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia opisane w podręczniku.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nagrywa wirtualne wycieczki.</li> <li>Wykorzystuje odpowiednie narzędzia do rozwiązywania zadań.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>
22.	<b>Poznaj Europę</b>	Szukanie i interpretowanie informacji w internecie, rozwiązywanie quizu	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej do znajdowania informacji.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi ocenić wartość informacji znalezionej w internecie.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sprawnie wyszukuje informacje w internecie i wykorzystuje je do tworzenia wykresu słupkowego w arkuszu kalkulacyjnym.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
23.	Perły Europy	Szukanie i interpretowanie informacji w internecie, rozwiązywanie quizu	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej do znajdowania informacji.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wymienia niektóre z obiektów wpisanych na Listę Światowego Dziedzictwa Kulturalnego i Przyrodniczego UNESCO w Europie.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sprawnie wyszukuje informacje w internecie, potrafi je ocenić.</li> <li>Tworzy na podstawie tych informacji prezentację według własnego pomysłu.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>
24.	Wykreślanie świata	Analiza danych i tworzenie wykresów – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korzysta w wymaganym zakresie z programu <b>Microsoft Excel</b> lub innego arkusza kalkulacyjnego.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wyszukuje dane w serwisach internetowych, kopiuje je w celu wykorzystania we własnych zestawieniach.</li> <li>Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tworzy proste wykresy (liniowy), opisuje je w arkuszu, analizuje dane na podstawie wykresu, formatuje wykresy.</li> <li>Przygotowuje dokument do wydruku, drukuje plik.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sortuje dane.</li> <li>Wykonuje wykres i go opisuje, formatuje, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
25.	Scratch – co to jest?	Instalacja programu Scratch, zakładanie konta użytkownika	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zakłada konto na stronie <b>Scratcha</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi korzystać ze swojego konta na stronie <b>Scratcha</b>.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korzysta z konta na stronie <b>Scratcha</b>, wybiera polską wersję językową.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korzysta z konta na stronie <b>Scratcha</b>, pracuje w polskiej wersji językowej, rozwiązuje zadania z podręcznika.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tworzy projekty wg własnych pomysłów i zapisuje je na stronie <b>Scratcha</b>.</li> </ul>
26.	Scratch – duszki i skrypty	Przeglądanie przykładowego projektu i korzystanie z edytora obrazów w Scratchu	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Otwiera gotowe przykłady projektów w środowisku <b>Scratch</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korzysta z zasobów programu <b>Scratch</b>.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizuje gotowe przykłady projektów w środowisku <b>Scratch</b>, odczytuje proste skrypty, tworzy tło sceny, korzystając z edytora obrazów.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zna podstawowe bloczki programu <b>Scratch</b> z grup: <b>Kontrola</b>, <b>Wyrażenia</b> i <b>Ruch</b>.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tworzy własne projekty na podstawie gotowych przykładów projektów w środowisku <b>Scratch</b>.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
27.	Scratch – teksty i dźwięki	Budowanie projektu z dźwiękiem w Scratchu	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tworzy skrypty zielonej flagi i używa bloczków z grup: <b>Dźwięk, Czujniki, Wygląd</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nagrywa za pomocą mikrofonu dźwięki wykorzystywane w projekcie utworzonym w <b>Scratchu</b>.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Udostępnia swój projekt na stronie <b>Scratcha</b>.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tworzy i udostępnia projekt wykorzystujący dźwięki nagrane za pomocą mikrofonu, stosuje bloczki z grup: <b>Dźwięk, Czujniki, Wygląd</b>, skrypty zielonej flagi.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizuje własne pomysły w środowisku <b>Scratch</b>.</li> </ul>
28.	Scratch – projektowanie gry	Projektowanie gry w Scratchu	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Korzysta z bloczków ruchu do sterowania ruchem duszka.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wstawia i powiela duszki.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buduje interaktywny projekt w <b>Scratchu</b>, wykorzystuje wykrywanie spotkań duszków.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tworzy licznik w projekcie.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizuje własne pomysły w <b>Scratchu</b>.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
29.	Scratch – poprawianie gry	Doskonalenie gry w Scratchu	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bada i analizuje działanie swojego projektu w <b>Scratchu</b>.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eliminuje usterki i poprawia projekt.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Doskonali i rozwija swój projekt, uruchamia w nim pomiar czasu.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Opisuje działanie gotowego projektu i udostępnia go na stronie <b>Scratcha</b>.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wprowadza własne pomysły w projekcie, opisuje jego działanie i udostępnia go na stronie <b>Scratcha</b>.</li> </ul>
30.	Projekt <i>Blaski i cienie internetu</i>	Całoroczny projekt uczniowski – program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi określić pożyteczne cechy internetu.</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dostrzega i rozumie zagrożenia, jakie niesie internet.</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sprawnie posługuje się programem prezentacyjnym.</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi prowadzić pokaz prezentacji.</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Biegłe posługuje się programem do tworzenia prezentacji.</li> <li>Sprawnie prowadzi pokaz.</li> </ul>

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

## OCENIANIE

Zajęcia z informatyki są w ogromnej większości ćwiczeniami praktycznymi. Ćwiczenia te powinny się kończyć pewnym rezultatem. I ten **rezultat pracy na lekcji jest oceniany**. Oceniana jest zgodność osiągniętego rezultatu z postawionym zadaniem, przykładowo: czy procedura utworzona przez ucznia daje właściwy wynik.

Mniejsze znaczenie ma sposób rozwiązania.

Jak będą sprawdzane wiadomości i umiejętności uczniów?

Forma aktywności	Jak często	Uwagi
ćwiczenia wykonywane w trakcie lekcji	w zasadzie na każdej lekcji	sprawdzamy wyniki pracy
praca na lekcji	na każdej lekcji	sprawdzamy: sposób pracy, aktywność, przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy
odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach	czasami	
prace domowe	czasami	
referaty, opracowania	głównie w ramach realizacji projektów (ciągów lekcji)	
przygotowanie do lekcji	wtedy, gdy potrzebne	zwracamy uwagę na pomysły i przygotowane materiały do pracy na lekcji
udział w konkursach	nieobowiązkowo	wpływa na podwyższenie oceny

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski



Opis wymagań, które trzeba spełnić, aby uzyskać ocenę:

### **Celującą**

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji i zadania dodatkowe. Jego wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które są zawarte w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Jest aktywny na lekcjach i pomaga innym uczniom. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny. Wykonuje dodatkowe prace informatyczne, takie jak przygotowanie pomocniczych materiałów na komputerze, pomoc innym nauczycielom w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

### **Bardzo dobrą**

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji. Opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi pomagać innym w pracy. Zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.

### **Dobłą**

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania. Opanował większość wiadomości i umiejętności, zawartych w programie przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy. Prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.

**W przypadku niższych stopni** istotne jest to, czy uczeń osiągnął podstawowe umiejętności wymienione w podstawie programowej, czyli:

- *Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem; świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.*
- *Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.*
- *Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.*
- *Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.*
- *Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.*

### **Dostateczną**

Uczeń potrafi wykonać na komputerze proste zadania, czasem z niewielką pomocą. Opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. W większości wypadków kończy wykonanie ćwiczeń na lekcji.

**AUTORZY:** Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

**Dopuszczająca**

Uczeń czasami potrafi wykonać na komputerze proste zadania, opanował część umiejętności zawartych w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy wykonania niektórych ćwiczeń. Braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności informatycznych w toku dalszej nauki.

**Niedostateczną**

Uczeń nie potrafi wykonać na komputerze prostych zadań. Nie opanował podstawowych umiejętności zawartych w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Nie wykazuje postępów w trakcie pracy na lekcji, nie pracuje na lekcji lub nie kończy wykonania ćwiczeń. Nie ma wiadomości i umiejętności niezbędnych dla kontynuowania nauki na wyższym poziomie.

Jak uczeń może poprawić ocenę?

Wykonując powtórnie najgorzej ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w trakcie dodatkowych zajęć poza lekcją (np. w godzinach, kiedy pracownia jest otwarta) lub w domu, jeśli jest taka możliwość i można wierzyć, że będzie pracować samodzielnie.

Ile razy w semestrze uczeń może być nieprzygotowany do lekcji?

Dwa razy w semestrze. Nieprzygotowanie należy zgłosić przed lekcją, nie zwalnia to jednak z udziału ucznia w lekcji (jeśli to konieczne, na lekcji powinni pomagać mu koledzy i nauczyciel).

Co powinien zrobić uczeń, gdy był dłużej nieobecny?

W miarę możliwości powinien nadrobić istotne ćwiczenia i zadania wykonywane na opuszczonych lekcjach.