

Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych i informatyki

Zajęcia komputerowe klasa II

Ocena: dopuszczający dop (2)

Uczeń:

- podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela,
- sporadycznie potrzebuje pomocy nauczyciela podczas korzystania z myszy i klawiatury,
- z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat w programie graficznym, nie kończy pracy,
- ma duże trudności w posługiwaniu się klawiaturą.

Ocena: dostateczny dost (3)

Uczeń:

- pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela
- potrzebuje pomocy, aby uruchomić wybrany program (również multimedialny),
- zna niektóre elementy zestawu komputerowego,
- z pomocą nauczyciela otwiera pole tekstowe programu graficznego i umieszcza w nim kilka wyrazów
- ma trudności z zapisywaniem zmian wprowadzonych w rysunku,
- w edytorze tekstowym pracuje z pomocą nauczyciela
- ma trudności w posługiwaniu się klawiaturą do napisania krótkiego tekstu.

Ocena: dobry db (4)

Uczeń:

- pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej,
- wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu,
- samodzielnie uruchamia zestaw komputerowy i program komputerowy,
- posługuje się przyciskami programu graficznego i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku
- zna i wykorzystuje podczas pracy jeden z poznanych sposobów kopiowania i wklejania
- pisze i formatuje tekst po wyjaśnieniu i pokazie nauczyciela.

Ocena: bardzo dobry bdb (5)

Uczeń:

- wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej,
- sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury,
- prawidłowo uruchamia i obsługuje programy multimedialne,
- samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym,
- zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania rysunku i tekstu,

- samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek,
- zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik.

Ocena: celujący cel (6)

Uczeń:

- dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem,
- sprawnie wykonuje zadania zgodnie ze scenariuszem programów multimedialnych,
- świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy,
- bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.

Zajęcia komputerowe klasa III

Ocena: dopuszczający dop (2)

Uczeń:

- podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela,
- uruchamia zestaw komputerowy korzystając ze wskazówek nauczyciela,
- potrzebuje mobilizacji do zakończenia pracy graficznej i tekstowej,
- nie zapisuje tekstu, myli przyciski na klawiaturze.

Ocena: dostateczny dost (3)

Uczeń:

- pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela
- uruchamia program multimedialny kierując się wskazówkami nauczyciela,
- tworzy schematyczne rysunki w programie graficznym
- z pomocą nauczyciela zaznacza i przesuwają wybrane elementy rysunku,
- z trudnością zapisuje tekst, myli przyciski na klawiaturze,
- kopiuje, wkleja tekst i rysunek według wskazówek nauczyciela.

Ocena: dobry db (4)

Uczeń:

- prawidłowo zachowuje się w pracowni komputerowej,
- tworzy proste kompozycje w programie graficznym
- pisze i formatuje tekst według wskazówek nauczyciela, wstawia niektóre Autokształty,

- po wyjaśnieniu kopiuje, wkleja tekst i rysunek,
- posługuje się klawiaturą,
- tworzy, przy objaśnieniu nauczyciela, prostą prezentację w programie PowerPoint,
- zna kalkulator,
- tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.

Ocena: bardzo dobry bdb (5)

Uczeń:

- wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej,
- dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimedialnych,
- samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne,
- samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym
- zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania tekstu i rysunku,
- samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek,
- zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik.

Ocena: celujący cel (6)

Uczeń:

- dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem,
- sprawnie wykonuje zadania zgodnie ze scenariuszem programów multimedialnych,
- świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania
- bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.

Zajęcia komputerowe klasa IV

Wymagania na poszczególne oceny

•Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których uczeń nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń:

- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni i stosuje je w codziennej pracy przy komputerze,
- wymienia nazwę pierwszego cyfrowego komputera,
- podaje definicje komputera i zestawu komputerowego,
- podaje definicje folderu/katalogu i pliku,

- rozpoznaje systemy operacyjne znajdujące się na szkolnym i domowym komputerze,
- tworzy foldery we wskazanym przez nauczyciela miejscu na dysku,
- przenosi pliki do wskazanych przez nauczyciela folderów,
- kopiuje foldery i pliki,
- wyjaśnia, do czego służy internet,
- wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z internetu,
- zna i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- wyjaśnia, do czego służy przeglądarka internetowa,
- tworzy (przy pomocy nauczyciela) prostą notatkę z wykorzystaniem treści znalezionych w internecie,
- tworzy w programie graficznym proste rysunki, korzystając z pędzli i kolorów,
- tworzy w programie graficznym rysunki, korzystając z opcji odbicia i obrotu wybranego fragmentu obrazu,
- korzysta z narzędzia Tekst w programie graficznym,
- zapisuje prace wykonane w programie graficznym w formacie png,
- wyjaśnia pojęcie poczta elektroniczna,
- loguje się (z pomocą nauczyciela) na swoje konto poczty elektronicznej,
- odczytuje e-maile i odpowiada na nie,
- podaje definicję netykiety,
- zna przynajmniej trzy zasady netykiety i stosuje je w praktyce,
- podaje przykłady wykorzystania kalendarza online dostępnego na koncie poczty elektronicznej.

2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki. Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych):

- wymienia najważniejsze wydarzenia z historii powstania komputera,
- wymienia elementy zestawu komputerowego,
- wymienia trzy dowolne elementy budowy komputera,
- wymienia po jednym przykładzie urządzeń wejścia i wyjścia,
- wyjaśnia pojęcie system operacyjny,
- rozróżnia pliki i foldery,
- porządkuje (z pomocą nauczyciela) swój folder na szkolnym komputerze,
- podaje przykłady zastosowania internetu w życiu codziennym,
- odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej,
- znajduje proste hasła i strony wskazane w podręczniku za pomocą wyszukiwarki

google.pl,

- wymienia ogólne zasady korzystania z materiałów z internetu,
- wyszukuje zdjęcia w internecie,
- tworzy prostą notatkę z wykorzystaniem treści znalezionych w internecie,
- korzysta z serwisu maps.google.pl w celu rozwiązania danego zadania,
- tworzy rysunki w programie graficznym, korzystając z podstawowych narzędzi tego programu,
- tworzy rysunki w programie graficznym, korzystając z narzędzia Krzywa,
- kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je do innego obrazu programu graficznym,
- tworzy tekst w programie graficznym z zastosowaniem efektu cienia,
- pracując w grupie, tworzy w programie graficznym elementy obrazu,
- wyjaśnia, z jakich elementów składa się adres e-mail,
- dodaje kontakty na swoim koncie poczty elektronicznej,
- pisze e-maile i wysyła je,
- podaje kilka przykładów emotikonów,
- stosuje zasady netykiety w komunikacji elektronicznej,
- zna procedurę wstawiania załączników do e-maili,
- wymienia zagrożenia płynące z rozmowy na czacie i stosuje się do zasad bezpieczeństwa,
- kontaktuje się z innymi uczniami za pomocą czatu,
- tworzy wpisy w kalendarzu online dostępnym na jego koncie pocztowym,
- importuje do swojego konta kalendarz klasowy.

3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych):

- wymienia (z uwzględnieniem przedziałów czasowych) najważniejsze wydarzenia z historii powstania komputera,
- wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,
- wyjaśnia zastosowanie trzech dowolnych elementów budowy komputera,
- wymienia po trzy przykłady urządzeń wejścia i wyjścia,
- podaje po trzy przykłady systemów operacyjnych komputerów i urządzeń mobilnych,
- wyjaśnia różnicę między komercyjnym a niekomercyjnym programem komputerowym,
- wyjaśnia różnicę między plikiem a folderem,
- samodzielnie porządkuje swój folder na szkolnym komputerze,

- wyjaśnia (w prosty sposób) pojęcie internet,
- wymienia podstawowe fakty z historii powstania internetu,
- podaje przykłady co najmniej dwóch przeglądarek internetowych i dwóch wyszukiwarek internetowych,
- wyszukuje konkretne informacje, korzystając z wyszukiwarek internetowych,
- korzysta (krytycznie) z usługi Tłumacza Google w celu przetłumaczenia podanych słów,
- korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwania zdjęć przez wyszukiwarke google.pl,
- wyjaśnia, co jest legalne, a co nielegalne podczas korzystania z plików pobranych z internetu,
- tworzy w edytorze tekstu notatkę wzbogaconą o materiały znalezione w internecie,
- kopiuje fragmenty stron internetowych do dokumentu MS Word 2010,
- sprawnie korzysta z wielu narzędzi programu Paint w celu stworzenia rysunku,
- edytuje i dodaje własne kolory w programie Paint,
- sprawnie wykorzystuje narzędzie Krzywa w celu stworzenia rysunku w programie Paint,
- kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do nowego dokumentu programu Paint z zastosowaniem obrotu obiektów,
- tworzy w programie Paint tekst i wzbogaca go o efekt cienia oraz dodaje do niego tło,
- wyjaśnia pojęcia: użytkownik konta pocztowego, serwer poczty elektronicznej,
- wymienia zasady tworzenia bezpiecznego hasła konta poczty elektronicznej,
- komunikuje się z innymi osobami za pomocą poczty elektronicznej,
- grupuje kontakty na swoim koncie poczty elektronicznej,
- dodaje nowe kontakty do grup kontaktów na koncie poczty elektronicznej,
- załącza pliki do e-maili, • dodaje do e-maili emotikony,
- wysyła i akceptuje zaproszenia do swoich kontaktów poczty elektronicznej,
- tworzy cykliczne wpisy w kalendarzu online na swoim koncie poczty elektronicznej.

4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających):

- wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera oraz zna ich zastosowanie,

- wyjaśnia zastosowanie pięciu wybranych elementów budowy komputera,
- wymienia po minimum pięć przykładów urządzeń wejścia i wyjścia,
- wyjaśnia pojęcie programowanie,
- wymienia po kilka przykładów systemów operacyjnych komputerów i urządzeń mobilnych,
- podaje przykłady kilku programów komercyjnych i ich niekomercyjnych odpowiedników, wyjaśnia ogólnie, czym się różnią,
- opisuje korzyści płynące z korzystania z internetu,
- opisuje historię powstania internetu,
- trafnie formułuje zapytania w przeglądarce internetowej oraz wybiera odpowiednie treści z wyników wyszukiwania,
- podaje przykłady legalnego korzystania z zasobów internetowych w życiu codziennym,
- wyjaśnia pojęcie licencja Creative Commons,
- tworzy notatkę w edytorze tekstu wzbogaconą o zdjęcia z odnośnikami do materiałów multimedialnych w internecie,
- korzysta z funkcji zaawansowanych, przenoszenia i kopiowania elementów do obrazu w programie graficznym,
- tworzy staranne prace w programie graficznym, dbając o szczegóły rysunku,
- samodzielnie wykonuje rysunki w programie graficznym, korzystając z opcji zwielokrotniania i przekształcania obiektów,
- tworzy w programie graficznym tekst z efektem 3D i starannie rysuje efektowne tło tekstu,
- zakłada z pomocą nauczyciela konto pocztowe,
- opisuje interfejs konta pocztowego,
- swobodnie komunikuje się za pomocą e-maili, używając pojedynczych kontaktów oraz grup,
- formatuje e-maile,
- korzysta w bezpieczny sposób z czatu, szanując innych użytkowników,
- tworzy wpisy w kalendarzu klasowym online,
- z pomocą nauczyciela korzysta z aplikacji SkyDrive (lub innej usługi w chmurze).

5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach

Zajęcia komputerowe klasa V

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i

umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których uczeń nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń:

- wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe w programie Word: kopiuje, wkleja, zapisuje,
- sporządza w programie Word prostą notatkę np. o filmie,
- przygotowuje (z pomocą nauczyciela) w programie Word proste menu, np. na przyjęcie urodzinowe,
- tworzy (z pomocą nauczyciela) w programie Word prosty scenariusz bez zastosowania list numerowanych,
- tworzy (z pomocą nauczyciela) w programie Word prosty plan lekcji, używając opcji Utwórz tabelę,
- wykonuje w programie Word prosty prospekt oraz osadza obiekt WordArt, rysunek i wstawia kształt,
- zapisuje prace wykonane w edytorze tekstu,
- uruchamia program PowerPoint,
- wybiera motyw i wpisuje tytuł prezentacji programu PowerPoint,
- odtworza prostą prezentację programu PowerPoint,
- tworzy (z pomocą nauczyciela) album fotograficzny, korzystając z kreatora programu PowerPoint,
- wstawia efekty przejścia między slajdami prezentacji programu PowerPoint,
- wstawia (z pomocą nauczyciela) dźwięk z biblioteki clipart programu PowerPoint,
- włącza Okienko animacji w programie PowerPoint,
- zapisuje prezentację programu PowerPoint w miejscach wskazanych przez nauczyciela,
- uruchamia program Movie Maker,
- zmienia (z pomocą nauczyciela) położenie klipów w programie Movie Maker,
- importuje (z pomocą nauczyciela) materiał filmowy do programu Movie Maker,
- zapisuje projekt programu Movie Maker,
- uruchamia program Pivot,
- tworzy (z pomocą nauczyciela) „skokową” animację w programie Pivot,
- uruchamia okno tworzenia nowej postaci w programie Pivot,
- tworzy (z pomocą nauczyciela) postać i umieszcza ją w animacji programu Pivot,
- zapisuje animację jako projekt programu Pivot,
- zapisuje pracę stworzoną w programie Pivot jako animację z rozszerzeniem gif.

2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych):

- używa podstawowych skrótów klawiszowych w programie Word,
- pisze prostą notatkę o filmie, stosując proste formatowanie tekstu (pogrubienie, pochylenie) w programie Word,
- stosuje opcję „pokaż wszystko”, by sprawdzać poprawne formatowanie dokumentu programu Word,
- używa wyśrodkowania tekstu w dokumentach programu Word,
- wstawia obiekt WordArt do dokumentu programu Word,
- tworzy (w programie Word) scenariusz z zastosowaniem listy numerowanej, ale bez zastosowania stylów,
- samodzielnie tworzy w programie Word plan lekcji (praca może być niestaranna),
- formatuje (w dokumencie programu Word) zdjęcie, nadając mu obramowanie,
- dodaje obramowanie strony dokumentu programu Word,
- zmienia schemat kolorów motywu prezentacji programu PowerPoint,
- dodaje kolejne slajdy w prezentacji programu PowerPoint,
- wstawia obiekt WordArt jako tytuł albumu prezentacji programu PowerPoint,
- dodaje animację tekstu w prezentacji programu PowerPoint,
- osadza w prezentacji programu PowerPoint klip wideo,
- modyfikuje czas trwania klipów wideo w prezentacji programu PowerPoint,
- importuje pliki do projektu programu Movie Maker,
- dodaje efekty przejścia między klipami w programie Movie Maker,
- z pomocą nauczyciela przycina klipy (zdjęcia) w programie Movie Maker,
- tworzy w programie Pivot niedokładną animację przedstawiającą idącą postać,
- samodzielnie tworzy postać i umieszcza ją w projekcie programu Pivot,
- tworzy tło do animacji programu Pivot w programie Paint,
- tworzy w programie Pivot animację przedstawiającą pracę kucharki (wg opisu z podręcznika).

3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych):

- stosuje skróty klawiszowe związane z formatowaniem tekstu w programie Word,
- nie popełnia błędów typograficznych (np. podwójny odstęp między wyrazami) w

edytorze tekstu,

- wyjaśnia pojęcia „twarda spacja” oraz „miękki Enter”,
- zmienia opcje WordArt dla edytowanego tekstu w programie Word,
- tworzy scenariusz z zastosowaniem jednopoziomowej listy numerowanej z wykorzystaniem stylów w programie Word,
- tworzy w programie Word plan lekcji z wykorzystaniem formatowania komórek (m.in. zmiana krawędzi),
- formatuje obiekt WordArt wstawiony do dokumentu programu Word,
- formatuje kształt wstawiony do dokumentu programu Word,
- wstawia grafikę do prezentacji programu PowerPoint,
- formatuje zdjęcia wstawione do prezentacji programu PowerPoint,
- wyjaśnia różnice między animacjami wejścia, wyjścia i wyróżnienia programu PowerPoint,
- wstawia animacje obiektów w prezentacji programu PowerPoint,
- modyfikuje parametry odtwarzania osadzonych klipów wideo w prezentacji programu PowerPoint,
- dodaje tekst do projektu programu Movie Maker,
- eksperymentuje z filtrami i efektami specjalnymi programu Movie Maker,
- samodzielnie dzieli materiał i usuwa niepotrzebne fragmenty filmu w programie Movie Maker,
- dodaje efekty dźwiękowe do programu Movie Maker,
- tworzy w programie Pivot płynną animację przedstawiającą idącą postać,
- tworzy w programie Pivot dodatkowe elementy animacji, np. stół,
- zmienia kolory przedmiotów w trakcie animacji programu Pivot.

4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających):

sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe programu Word,

- przemieszcza się między otwartymi oknami programu Word za pomocą skrótu Alt + Tab,
- tworzy poprawnie sformatowane teksty w programie Word,
- używa wcięć do oddzielenia akapitów w dokumencie programu Word,
- korzysta ze skrótów klawiszowych, aby zastosować „twardą spację” oraz „miękki Enter” w dokumencie programu Word,
- tworzy w programie Word przejrzyste i ciekawe menu (np. na przyjęcie) z zastosowaniem formatowania tekstu,

- tworzy w programie Word przejrzysty i czytelny scenariusz z wykorzystaniem wielopoziomowych list numerowanych,
- tworzy w programie Word plan lekcji z wykorzystaniem „ręcznego” formatowania wybranych komórek (m.in. wyróżnienia kolorem wypełnienia),
- tworzy w programie Word estetyczny prospekt zawierający formatowanie wszystkich elementów,
- tworzy w programie PowerPoint przejrzystą prezentację z zastosowaniem grafiki,
- modyfikuje zdjęcia wstawione do prezentacji programu PowerPoint, używając opcji artystycznych (kolorowanie, efekty),
- usuwa tło zdjęcia wstawionego do prezentacji programu PowerPoint,
- modyfikuje animacje obiektów w prezentacji programu PowerPoint,
- wstawia efekty dźwiękowe podczas odtwarzania animacji w prezentacji programu PowerPoint,
- zapisuje przygotowaną prezentację programu PowerPoint jako plik wideo,
- modyfikuje czas trwania klipów w programie Movie Maker,
- tworzy w programie Movie Maker film w oparciu o projekt stworzony na poprzedniej lekcji,
- korzysta z animacji i filtrów w programie Movie Maker,
- samodzielnie tworzy film w programie Movie Maker z przygotowanych materiałów, z dołączonym tekstem oraz efektami specjalnymi,
- tworzy w programie Pivot płynną animację przedstawiającą idącą postać,
- wstawia tło do animacji programu Pvot,
- w sposób pomysłowy i twórczy, z dbałością o szczegóły przygotowuje animację w programie Pivot.

5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Zajęcia komputerowe klasa VI

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których uczeń nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń:

- uruchamia program Excel
- zna i stosuje pojęcia: arkusz kalkulacyjny, komórka, wiersz, kolumna, nagłówek, sortowanie,

- zna pojęcie formuły i funkcji
- z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania w programie Excel,
- z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza programu Excel,
- uruchamia program Baltie,
- wstawia w programie Baltie przedmiot z banku przedmiotów,
- tworzy prostą scenę w programie Baltie,
- uruchamia Tryb: Czarowanie w programie Baltie i kieruje postacią czarodzieja,
- zna i stosuje podstawowe polecenia w programie Baltie: idź, skręć,
- zna i stosuje w programie Baltie polecenia: wstaw scenę, tempo,
- przepisuje i uruchamia program pokazany w podręczniku,
- uruchamia program Audacity,
- z pomocą nauczyciela importuje materiał dźwiękowy do programu Audacity,
- potrafi odtworzyć dźwięk w programie Audacity,
- wie, do którego gniazda w komputerze podłączyć mikrofon i go podłącza,
- z pomocą nauczyciela nagrywa swój głos,
- z pomocą nauczyciela uczeń importuje nagranie lektora,
- z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP,
- wie, jak włączyć okno warstw w programie GIMP,
- z pomocą nauczyciela tworzy napis w programie GIMP,
- otwiera zdjęcie w programie GIMP,
- zaznacza obiekt w programie GIMP.

2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych):

- przełącza się między arkuszami programu Excel,
- zna zasadę adresowania komórki w programie Excel,
- formatuje nagłówek tabeli w programie Excel,
- sortuje tabelę w programie Excel,
- rozdziela funkcję od formuły w programie Excel,
- dobiera w programie Excel odpowiedni wykres dla określonych danych,
- wstawia w programie Baltie przedmioty co najmniej z trzech ekranów banku przedmiotów,
- tworzy prostą scenę w programie Baltie,
- zapisuje scenę w programie Baltie,
- tworzy w programie Baltie prosty program z zastosowaniem rozkazów (idź, skręć,

liczba powtórzeń),

- korzysta z pomocy w programie Baltie,
- wstawia scenę do programu w aplikacji Baltie,
- korzysta w programie Baltie z polecenia czarowanie bez chmurki,
- analizuje kod programu z podręcznika
- zna podstawowe narzędzia Audacity
- zna różnicę między projektem programu Audacity a wyeksportowanym plikiem
- nagrywa dźwięki za pomocą programu Audacity i odsłuchuje nagrany materiał
- przeprowadza prosty montaż dźwięku w programie Audacity (usuwa z nagrania niepotrzebne dźwięki),
- rozumie pojęcie warstwy w programie GIMP,
- tworzy nową warstwę w programie GIMP,
- zna niektóre narzędzia programu GIMP,
- korzysta z Pędzla i Wypełniania kolorem w programie GIMP,
- rozdziela warstwę tekstową od graficznej w programie GIMP,
- używa opcji Tekst na zaznaczenie w programie GIMP,
- z pomocą nauczyciela uczeń skaluje obraz w programie GIMP,
- reguluje jasność i kontrast obrazu w programie GIMP,
- zaznacza obiekt w programie GIMP.

3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych):

- nadaje arkuszowi programu Excel nazwę i kolor
- formatuje komórki o podanym adresie w programie Excel,
- na różnicę w znaczeniu i zapisie zakresu komórek, i pojedynczej komórki w programie Excel,
- sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania programu Excel,
- stosuje formuły oraz funkcję Suma do obliczeń w programie Excel,
- tworzy niepełny arkusz programu Excel do obliczenia budżetu domowego,
- formatuje wykres wstawiony w programie Excel,
- tworzy własne przedmioty w programie Baltie,
- tworzy i zapisuje rozbudowaną scenę w programie Baltie,
- rysuje scenę w programie Baltie, korzystając m.in. z powtórnego wstawiania przedmiotów,
- wykorzystuje pętlę dla bloku poleceń programu Baltie,
- dzieli linie kodu zapisane w programie Baltie,

- zmienia postać czarodzieja w programie Baltie,
- na podstawie programu w podręczniku programuje sterowanie Baltiem za pomocą klawiatury,
- rozumie pojęcie instrukcji warunkowych w programie Baltie,
- rozpoznaje ciszę i dźwięk na wykresie w programie Audacity,
- zaznacza fragmenty nagrania w programie Audacity,
- w programie Audacity montuje materiały na dwóch ścieżkach i dzieli materiał na części,
- korzysta z narzędzia Obwiedni dźwięku w programie Audacity,
- w programie GIMP rysuje na różnych warstwach,
- zmienia kolejność warstw w programie GIMP,
- zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną w programie GIMP,
- zmienia parametry wpisanego tekstu na obrazie utworzonym w programie GIMP,
- wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie GIMP,
- używa opcji Dodaj do zaznaczenia w programie GIMP,
- kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie GIMP.

4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych. Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających):

- używa różne opcje kopiowania i wklejania w programie Excel,
- stosuje formatowanie warunkowe w programie Excel,
- tworzy arkusz obliczający budżet kieszonkowy w programie Excel,
- stosuje w programie Excel funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn,
- formatuje tło i inne elementy wykresu w programie Excel,
- tworzy w programie Baltie szczegółową scenę z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych przedmiotów,
- tworzy w programie Baltie scenę zawierającą samodzielnie wykonane przedmioty (praca jest wykonana starannie i szczegółowo),
- tworzy w programie Baltie prosty program z wykorzystaniem Pętli, używa Komentarzy,
- wykorzystuje w programie Baltie „znikanie” (zasłonięcie elementu czarnym obiektem) w swoim programie,
- w programie Baltie tworzy program przedstawiający wyjście czarodzieja i Baltycjusza z labiryntu (na podstawie opisu w podręczniku),
- w programie Baltie tworzy podprogram (pomocnika) i korzysta z niego,

- w programie Baltie potrafi zaprogramować zdarzenie spotkania czarodzieja z przedmiotem (z wykorzystaniem instrukcji If),
- prawnie stosuje popularne skróty klawiszowe programu Word,
- przemieszcza się między otwartymi oknami programu Word za pomocą skrótu Alt + Tab,
- tworzy poprawnie sformatowane teksty w programie Word,
- używa wcięć do oddzielenia akapitów w dokumencie programu Word,
- w programie Audacity wycina niepotrzebne fragmenty nagrania i eksportuje zmontowany materiał,
- w programie Audacity łączy zmontowane materiały i eksportuje gotowy montaż,
- w programie Audacity łączy nagranie lektora z plikiem muzycznym i stosuje efekty specjalne,
- korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP,
- zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw w programie GIMP,
- w programie GIMP wylewa gradient do zaznaczenia,
- w programie GIMP używa filtrów: Światło i cień oraz Rzucanie cienia
- twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie GIMP,
- stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję.

5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Zajęcia komputerowe klasa VII

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których uczeń nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń:

- wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery
- identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego
- wyjaśnia, czym jest program komputerowy
- wyjaśnia, czym jest system operacyjny
- uruchamia programy komputerowe
- kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek
- wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie

- otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty
- wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych
- tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP
- stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP
- zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP
- tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP
- wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet
- przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu
- przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej
- tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną
- wyjaśnia, czym jest algorytm
- wyjaśnia, czym jest programowanie
- wyjaśnia, czym jest program komputerowy
- buduje proste skrypty w języku Scratch
- używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków
- wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy
- pisze tekst w edytorze tekstu
- włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu
- wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego
- wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu
- zna rodzaje słowników w edytorze tekstu.
- wstawia obraz do dokumentu tekstowego
- wykonuje operacje na fragmentach tekstu
- wstawia proste równania do dokumentu tekstowego
- wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego
- korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu
- drukuje dokument tekstowy
- wstawia do dokumentu tekstowego prostą

tabele

- wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną
- wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego
- wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym
- wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym
- dzieli cały tekst na kolumny
- odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu

2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych):

- wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery
- opisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon)
- nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze
- wymienia rodzaje programów komputerowych
- wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów
- kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść”
- wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych
- wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania
- wymienia rodzaje grafiki komputerowej
- opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego
- zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP
- wymienia etapy skanowania i drukowania

obrazu

- wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP
- zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP
- drukuje dokument komputerowy
- wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem
- omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP
- tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP
- umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP
- stosuje podstawowe narzędzia Selekcji
- tworzy proste animacje w programie GIMP
- używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży
- sprawnie posługuje się przeglądarką internetową
- wymienia rodzaje sieci komputerowych
- omawia budowę prostej sieci komputerowej
- wyszukuje informacje w internecie
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu
- pobiera różnego rodzaju pliki z internetu
- dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych
- przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu
- unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową
- wymienia etapy rozwiązywania problemów
- opisuje algorytm w postaci listy kroków
- omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym
- tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne
- tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach
- przedstawia algorytm w postaci schematu

blokowego

- omawia budowę okna programu Scratch
 - wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch
 - stosuje powtarzanie poleceń (iterację)
- w budowanych skryptach
- dodaje nowe duszki w programie Scratch
 - dodaje nowe tła w programie Scratch
 - omawia budowę okna programu Logomocja
 - tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz
 - wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie, margines
 - tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym
- stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu
 - korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu
- stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem
- korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego
 - przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym
 - osadza obraz w dokumencie tekstowym
 - modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym
 - wstawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym
 - stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym
 - wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności
 - wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu
 - stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu
 - stosuje style tabeli w edytorze tekstu
 - stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu

- wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego
- zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu
- dzieli fragmenty tekstu na kolumny
- przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu
- przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu

3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych):

- wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery,
- opisuje rodzaje pamięci masowej
- omawia jednostki pamięci masowej
- wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII
- przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii
- wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych
- przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem
- kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji
- kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego
- sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery
- zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy
- wymienia trzy formaty plików graficznych
- tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych
- ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu
- wykonuje w programie GIMP operacje

dotyczące koloru

- korzysta z podglądu wydruku dokumentu
- używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu
- wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym
- charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP
- używa narzędzi Selekcji dostępnych w programie GIMP
- zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP
- kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych
- zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki
- korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi
- wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu
- opisuje algorytm w postaci schematu blokowego
- wymienia przykładowe środowiska programistyczne
- stosuje podprogramy w budowanych algorytmach
- wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach
- używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch
- wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch
- konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch
- używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch
- korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch
- wykorzystuje pętle powtórzeniowe

(iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch

- wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku

Logo

- używa zmiennych w języku Logo
- otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu
- zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie
- kopiuje parametry formatowania tekstu
- wymienia kroje pisma
- wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego
- wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu
- wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE
- wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym
- wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego
- zna rodzaje tabulatorów specjalnych
- wymienia zalety stosowania tabulatorów
- formatuje komórki tabeli
- zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli
- modyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowego
- modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny
- opracowuje projekt graficzny e-gazetki
- łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych
- współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego

4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych. Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających):

- wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery

- wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce
- samodzielnie instaluje programy komputerowe
- wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie
- stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach
- zabezpiecza komputer przed zagrożeniami innymi niż wirusy
- charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej
- zapisuje obrazy w różnych formatach
- wyjaśnia, czym jest plik
- wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku
- wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu
- charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu
- poprawia jakość zdjęcia
- wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy
- wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek
- łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP
- wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP
- pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP
- korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP
- wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych
- dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb
- korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych
- samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów

- konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach
 - konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch
 - dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch
 - tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich
 - zmienia domyślną postać w programie Logomocja
- Logomocja
- ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami
 - wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego
 - wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu
 - rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym
 - zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu
 - grupuje obiekty w edytorze tekstu
 - wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki
 - wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe
 - formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego
 - wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności
 - zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających
 - stosuje tabulatory specjalne
 - tworzy listy wielopoziomowe
 - stosuje w listach ręczny podział wiersza
 - zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF

