

## Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy IV

### Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych:

1. **Sprawdziany są obowiązkowe. Sprawdziany** mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu, rozwiązania testu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika.  
Uczniowie mogą raz poprawiać ocenę ze sprawdzianu w terminie wspólnie uzgodnionym. Obie oceny są wpisywane do dziennika, a pod uwagę przy ustalaniu ocen śródrocznych i rocznych jest brana ocena z poprawy, nawet jeśli jest niższa od poprawianej.
2. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie pięciu). Kartkówki nie podlegają poprawie, uczeń, który zgłosił nieprzygotowanie przed lekcją nie pisze kartkówki.

Pisemne prace: sprawdziany, kartkówki są oceniane zgodnie ze skalą ustaloną dla przedmiotów matematyczno-przyrodniczych

Ocena	Sprawdzian Praktyczny	Kartkówka
celująca	100% +zad dodatkowe	-----
bardzo dobra	99 – 90 %	99 – 90 %
dobra	89 – 75%	89 – 75%
dostateczna	74 – 50%	74 – 50%
dopuszczająca	49 – 41%	49 – 41%
niedostateczna	40 – 0%	40 – 0%

3. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu (max 5 tematów). Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę: zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem, właściwe posługiwanie się pojęciami, zawartość merytoryczną wypowiedzi, sposób formułowania wypowiedzi. Przy wystawianiu oceny za odpowiedź ustną, nauczyciel jest zobowiązany do udzielenia uczniowi informacji zwrotnej. Uczeń ma prawo być nieprzygotowany do odpowiedzi ustnej bez usprawiedliwienia dwa raz w półroczu, nieprzygotowanie jest zobowiązany zgłosić nauczycielowi przed zajęciami.
4. Ćwiczenia praktyczne obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:

wartość merytoryczną, stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia, dokładność wykonania polecenia, staranność i estetykę.

Uczeń ma prawo do nie wykonania jednego zadania, raz w półroczu, bez podania przyczyny. Każdy kolejny brak oddania pracy skutkuje oceną niedostateczną.

5. Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.
  - Plus uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji. (5 plusów oznacza uzyskanie bardzo dobrej oceny bieżącej z przedmiotu)
  - Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji. (5 minusów oznacza uzyskanie niedostatecznej oceny bieżącej z przedmiotu)
6. Prace dodatkowe obejmują zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:  
wartość merytoryczną pracy, stopień zaangażowania w wykonanie pracy, estetykę wykonania, wkład pracy ucznia, sposób prezentacji, oryginalność i pomysłowość pracy.
7. Uczeń ma obowiązek nadrobienia wszystkich zaległości wynikających z nieobecności na lekcji. W razie trudności może zwrócić się do nauczyciela z prośbą o pomoc
8. **Praca niesamodzielna podczas sprawdzianów, testów rozdziałowych, kartkówek czy odpowiedzi ustnych może być automatycznie oceniona na ocenę niedostateczną, bez możliwości poprawy.**
9. **Skopiowanie cudzej własności, jej części (plagiat pracy) i przedstawienie jej jako własnej skutkuje otrzymaniem oceny niedostatecznej bez możliwości jej poprawy.**

#### **Ustalanie ocen śródrocznych i rocznych:**

1. Podsumowaniem edukacyjnych osiągnięć ucznia w danym roku szkolnym są ocena śródroczna i ocena roczna. Nauczyciel ustala je po uwzględnieniu wszystkich form aktywności ucznia.
2. Ustalając ocenę śródroczną (roczną) w pierwszej kolejności brane są pod uwagę wyniki sprawdzianów, oceny z wypowiedzi ustnych, oceny z ćwiczenia praktyczne, umiejętność pracy w zespole (oceniana jest ogólna postawa i wkład pracy ucznia),
3. Ocenę śródroczną (roczną) ustala się na podstawie ocen uzyskanych w ciągu całego półrocza (roku), przy czym nie jest to średnia ocen uzyskanych przez ucznia,
4. Przy ocenie rocznej uwzględniana jest ocena z pierwszego półrocza.
5. Nauczyciel informuje ucznia i jego rodziców o przewidywanych dla niego rocznych ocenach klasyfikacyjnych, w terminie i formie określonych w statucie szkoły.

6. Uczeń ma prawo do podwyższenia przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych i zachowania, zgodnie z warunkami i trybem określonymi w statucie szkoły

**W czasie nauki zdalnej :**

1. Ocenie podlegają :
  - zadania testowe, które uczeń rozwiązuje na platformie edukacyjnej wskazanej przez nauczyciela. Informacja na temat testów sprawdzających wiedzę, sposobów pobrania i odsyłania oraz czasu dostępności podana będzie zarówno na lekcjach powtórzeniowych, jak też na początku lekcji na spotkaniu online.(w uzasadnionych przypadkach uczniowie mogą przysyłać rozwiązane sprawdziany po terminie). Uczeń, który nie weźmie udziału w teście sprawdzającym wiedzę (kartkówka, sprawdzian) zobowiązany jest do napisania testu w dodatkowym, ustalonym wspólnie terminie. Uczeń może poprawić każdą ocenę z testów sprawdzających wiedzę na tych samych warunkach co podczas nauki stacjonarnej.
  - ćwiczenia praktyczne, wypełnione kart pracy, itp. które nauczyciel umieszcza na wskazanych platformach edukacyjnych. Prace powinny być przesłane w terminie wskazanym przez nauczyciela. W przypadku problemów z oddaniem pracy uczeń zgłasza problem, prowadzącemu zajęcia, ustala z nauczycielem nowy termin oraz formę przekazania zadania. Przy wystawianiu oceny za pracę ucznia , nauczyciel jest zobowiązany do udzielenia uczniowi informacji zwrotnej.
  - odpowiedzi ustne na spotkaniach online analogicznie jak w przypadku nauki stacjonarnej.
2. Oceny bieżące z prac pisemnych wystawiane są zgodnie z obowiązującym w szkole systemem procentowym dla przedmiotów matematyczno –przyrodniczych.
3. Ocenie podlega wiedza i umiejętności ujęte w Kryteriach sukcesy, a te każdorazowo przesyłane są w materiałach na poszczególne lekcje i są tożsame z wymaganiami ogólnymi i szczegółowymi podstawy programowej z przedmiotu

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca). Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna). Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra). Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra). Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca). Uczeń:
<b>Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej</li> <li>• stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze</li> <li>• określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer</li> <li>• wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery</li> <li>• wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów</li> <li>• charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego</li> <li>• omawia wkład polskich matematyków w odczytanie kodu maszyny szyfrującej Enigma</li> <li>• omawia historię rozwoju smartfona</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest komputer</li> <li>• wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego</li> <li>• podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia</li> <li>• wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia</li> <li>• podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li> <li>• wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li> <li>• klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze</li> <li>• odróżnia plik od folderu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny</li> <li>• rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych</li> <li>• wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość</li> </ul>	<p>komercyjnych i niekomercyjnych</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia różnice między plikiem i folderem</li> <li>rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń</li> <li>samodzielnie porządkuje zawartość folderu</li> </ul>		
<b>Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia wielkość obrazu</li> <li>tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu <b>Krzywa</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania pionowych i poziomych linii</li> <li>tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza <b>Ctrl</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu <b>Krzywa</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy proste tło obrazu</li> <li>z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rysuje obiekty z wykorzystaniem <b>Kształtów</b>, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia</li> <li>używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania koła</li> <li>pracuje w dwóch oknach programu Paint</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca</li> <li>sprawnie przełącza się między otwartymi oknami</li> <li>wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików</li> <li>dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji</li> <li>stosuje opcje obracania obiektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale</li> <li>tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje tytuł plakatu</li> <li>wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia <b>Wklej z</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu</li> <li>rozmieszcza elementy na plakacie</li> <li>wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>usuwa zdjęcia i tekst z obrazu</li> <li>stosuje narzędzie <b>Selektor kolorów</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje do tytułu efekt cienia liter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku</li> </ul>				

**Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z internetu**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia zastosowania internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia kolejne wydarzenia z historii internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci</li> <li>• podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu</li> <li>• wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa</li> <li>• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej</li> <li>• wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku</li> <li>• wyjaśnia, czym są prawa autorskie</li> <li>• przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych</li> <li>• formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników</li> <li>• korzysta z internetowego tłumacza</li> <li>• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons</li> <li>• tworzy prezentację na wybrany temat, wykorzystując materiały znalezione w internecie</li> </ul>
<b>Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie</li> <li>• uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia tło sceny</li> <li>• zmienia wygląd i nazwę postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń</li> <li>• określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku</li> <li>• stosuje bloki powodujące obrót duszka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje nowe duszki do projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury</li> <li>• usuwa duszki z projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia wielkość duszków</li> <li>• dostosowuje tło sceny do tematyki gry</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu</li> <li>• określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku</li> <li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka</li> <li>• ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa bloków określających styl obrotu duszka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa narzędzia <b>Tekst</b> do wykonania tła z instrukcją gry</li> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych</li> <li>• określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi</li> <li>• stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści</li> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika</li> </ul>
<b>Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa skrótów klawiszowych: kopiuje, wklej i zapisz</li> <li>• stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja</li> <li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu</li> </ul>

	podstawowych opcji edytora tekstu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje opcję <b>Pokaż wszystko</b>, aby sprawdzić poprawność formatowania</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje menu w dokumencie tekstowym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów</li> <li>• wstawia obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opracowuje plan przygotowań do podróży</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie <b>Numerowanie</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie</li> <li>• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy nowy styl do formatowania tekstu</li> <li>• modyfikuje istniejący styl</li> <li>• definiuje listy wielopoziomowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań</li> </ul>				

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobre) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
<b>Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia krój czcionki</li> <li>• zmienia wielkość czcionki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu</li> <li>• zmienia kolor tekstu</li> <li>• wyrównuje akapit na różne sposoby</li> <li>• umieszcza w dokumencie obiekt <b>WordArt</b> i formatuje go</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu</li> <li>• podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękką enter</li> <li>• sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych</li> <li>• używa opcji <b>Pokaż wszystko</b> do sprawdzenia formatowania tekstu</li> <li>• dodaje wcięcia na początku akapitów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki</li> <li>• przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia elementy, z których składa się tabela</li> <li>• wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do tabeli kolumny i wiersze</li> <li>• usuwa z tabeli kolumny i wiersze</li> <li>• wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania</li> <li>• formatuje tekst w komórkach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z narzędzia <b>Rysuj tabelę</b> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym</li> <li>• używa tabeli do przygotowania krzyżówki</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia tło strony dokumentu</li> <li>• dodaje do tekstu obraz z pliku</li> <li>• wstawia do dokumentu kształty</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje obramowanie strony</li> <li>• wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji <b>WordArt</b></li> <li>• zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu</li> <li>• formatuje obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa narzędzi z karty <b>Formatowanie</b> do podstawowej obróbki graficznej obrazów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu</li> <li>• wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu</li> <li>• wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty <b>WordArt</b> oraz zmienia ich wygląd</li> <li>• zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie</li> </ul>				
<b>Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje slajdy do prezentacji</li> <li>• wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wybiera motyw dla tworzonej prezentacji</li> <li>• zmienia wariant motywu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie</li> <li>• stosuje zasady tworzenia prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje czytelne slajdy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z opcji <b>Album fotograficzny</b> i dodaje do niego zdjęcia z dysku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje podpisy pod zdjęciami</li> <li>• zmienia układ obrazów w albumie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce <b>Formatowanie</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia do albumu pola tekstowe i kształty</li> <li>• usuwa tło ze zdjęć</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy</li> <li>• wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy prezentację ze zdjęciami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia do prezentacji obiekt <b>WordArt</b></li> <li>• dodaje przejścia między slajdami</li> <li>• dodaje animacje do elementów prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa czas trwania przejścia między slajdami</li> <li>• określa czas trwania animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje dźwięki do przejść i animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji</li> <li>• wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich <b>Ścieżki ruchu</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do prezentacji muzykę z pliku</li> <li>• dodaje do prezentacji film z pliku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach</li> <li>• ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli</li> <li>• zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na <b>Automatycznie</b> lub <b>Po kliknięciu</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje prezentację jako plik wideo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania</li> <li>• korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień</li> </ul>

Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch				
<ul style="list-style-type: none"> <li>ustala cel wyznaczonego zadania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy</li> <li>osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia</li> <li>wybiera najlepszą trasę</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu</li> <li> dodaje do projektu postać z biblioteki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rysuje tło gry np. w programie Paint</li> <li>ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje drugi poziom gry</li> <li>używa zmiennych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu</li> <li>przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie</li> <li>korzysta z bloków z kategorii <b>Pióro</b> do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia grubość, kolor i odcień pisaka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypt do rysowania kwadratów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do rysowania figur foremnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet</li> <li>korzysta z opcji <b>Tryb Turbo</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet</li> </ul>
Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator				
<ul style="list-style-type: none"> <li>omawia budowę okna programu Pivot Animator</li> <li>tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje tło do animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy płynne animacje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy animacje przedstawiające krótkie historie</li> <li>przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>uruchamia okno tworzenia postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>edytuje dodaną postać</li> <li>tworzy rekwizyty dla postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację</li> <li>wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu</li> <li>przygotowuje i zmienia tło animacji</li> <li>samodzielnie tworzy nową postać</li> <li>przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody</li> <li>zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze</li> </ul>				