

ZASADY OCENIANIA PRZEDMIOTOWEGO Z INFORMATYKI W GIMNAZJUM Nr 2 w Chełmku rok szk. 2014/15 kl. I i III

Przedmiotowy system oceniania został opracowany w oparciu o następujące dokumenty:

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

Ocenianie ma na celu:

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

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

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

Ogólne składniki stanowiące przedmiot oceny to:

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

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

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

Ocenianiu podlegają:

1. Praca ucznia na lekcji:
 - ćwiczenia praktyczne, wykonywane podczas zajęć i analizowane pod kątem osiągnięcia celów operacyjnych lekcji,
 - odpowiedzi ustne (znajomość pojęć i terminów informatycznych),
 - aktywność na lekcji,
 - przestrzeganie zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy stanowisku komputerowym,
 - praca w grupie.
2. Sprawdziany wiadomości oraz umiejętności realizowane po każdym dziale.
3. Prace podejmowane z własnej inicjatywy, np. gazetki tematyczne, referaty, prezentacje, plansze poglądowe.
4. Zadania domowe:
 - bieżące,
 - długoterminowe – projekty tematyczne.
5. Dodatkowe osiągnięcia ucznia – udział w konkursach przedmiotowych

Kryteria i sposoby oceniania:

Uczeń oceniany jest według tradycyjnej skali ocen:

- ocena celująca	6 za ćwiczenia i sprawdziany pkt.	100% - 95%
- ocena bardzo dobra	5	94% - 85%
- ocena dobra	4	84% - 70%
- ocena dostateczna	3	69% - 50%
- ocena dopuszczająca	2	49% - 30%
- ocena niedostateczna	1	29% i poniżej

Przy stopniach nie mogą występować żadne znaki : (+, -), dopuszcza się stosowanie skrótów.

Ocenę śródroczną i końcową ustala się według średniej ważonej przyjmując wskaźnik 0,75 jako odnośnik do oceny wyższej np. 4,75 ocena bardzo dobra, a poniżej 4,75 - dobra.

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

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

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:

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

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:

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

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:

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

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

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

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:

1. Nie opanował wiedzy i umiejętności przewidzianych programem nauczania na poziomie podstawowym.
2. Nie wykonuje prostych zadań nawet z pomocą nauczyciela.
3. Nie potrafi wykorzystać programów użytkowych do rozwiązywania nawet prostych zadań

Postanowienia końcowe:

1. Uczniowie informowani są o zasadach przedmiotowego systemu oceniania na pierwszych zajęciach lekcyjnych, natomiast zainteresowani rodzice na indywidualnych spotkaniach.
2. Przedmiotowy system oceniania z informatyki dostępny jest także w pracowni komputerowej.
3. W czasie pracy z uczniami uwzględnia się zawsze zalecenia Poradni Psychologiczno Pedagogicznej a uczniowie mający orzeczenia:

- * otrzymują ćwiczenia o niższym stopniu trudności,
- * mogą liczyć na szczególną pomoc nauczyciela,
- * mogą przeznaczyć na realizację zadań dłuższy odcinek czasu.

Kontrakt z uczniami:

1. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami sprawiedliwości.
2. Każda ocena powinna być uzasadniona.
3. Ocenie podlegają wszystkie wymienione formy aktywności ucznia.
4. Nauczyciel i uczeń respektują postanowienia Wewnątrzszkolnego Systemu Oceniania i Przedmiotowego Systemu Oceniania.
5. Każdy uczeń powinien otrzymać w ciągu semestru minimum 6 ocen.
6. Nie ocenia się uczniów do 7 dni po dłuższej usprawiedliwionej nieobecności w szkole.
7. Sprawdziany, testy sprawdzające i ćwiczenia są obowiązkowe.
8. Jeżeli uczeń opuścił sprawdzian lub test z przyczyn losowych, to powinien napisać go w ciągu tygodnia od dnia powrotu do szkoły.
9. Uczeń ma prawo poprawić ocenę w ciągu tygodnia od dnia oddania sprawdzonych prac.
10. Przy poprawianiu prac pisemnych I pisaniu w drugim terminie, kryteria ocen nie zmieniają się, a otrzymana ocena jest wpisywana do dziennika obok oceny pierwszej.
11. Uczeń, który nie poprawił oceny, traci prawo do następnych poprawek.
12. Krótkie sprawdziany (kartkówki 10-15 min.) są również obowiązkowe i mogą obejmować materiał z trzech ostatnich tematów lekcyjnych.
13. Kartkówki nie podlegają poprawie.
14. Uczeń jest zobowiązany do prowadzenia zeszytu przedmiotowego i folderu z wykonanymi ćwiczeniami praktycznymi.
15. Wszystkie prace z zajęć są obowiązkowe i wszystkie podlegają ocenie
16. Uczeń może poprawić ocenę z pracy praktycznej w ciągu 1 tygodnia, jeżeli praca nie miała charakteru sprawdzianu.
17. Uczeń, który nie oddał w terminie ćwiczeń praktycznych otrzymuje ocenę niedostateczną.
18. Uczeń, który nie oddał pracy z przyczyn losowych, winien ją dostarczyć w ciągu tygodnia. W przeciwnym wypadku otrzymuje ocenę niedostateczną, która może poprawić na najbliższej lekcji.
19. Każdy uczeń ma prawo do otrzymania dodatkowych ocen za wykonanie zadania lub pracy nadobowiązkowej.
20. Uczeń ma prawo raz w semestrze zgłosić brak zadania domowego.
21. Na koniec semestru nie przewiduje się dodatkowych sprawdzianów umożliwiających podniesienie proponowanej przez nauczyciela oceny.
22. Uczeń może być zwolniony z wykonania ćwiczeń praktycznych, jeżeli nieobecność ucznia na lekcjach była usprawiedliwiona.
23. Uczeń ma prawo do jednego (w ciągu semestru) zgłoszenia nieprzygotowanie do lekcji, co nie zwalnia go z pracy na zajęciach szkolnych.
24. Uczniowie wykonujące pracę inną niż wynikającą z planu lekcji, niszczący sprzęt oraz łamiące zasady regulaminu pracowni otrzymują ocenę niedostateczną z lekcji (na której nastąpiło przewinienie), gdyż ich postępowanie traktowane jest jako nieznanostwo postanowień regulaminu pracowni szkolnej.

Zbigniew Krawczyk

Wymagania szczegółowe na poszczególne oceny

Wymagania szczegółowe na poszczególne oceny

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

	<ul style="list-style-type: none"> •Zmienia rodzaj i rozmiar czcionki w tekście. •Uruchamia przeglądarkę klipartów. 	<ul style="list-style-type: none"> •Zmienia rodzaj, rozmiar i kolor czcionki w tekście. •Odnajduje hiperłącza w tekście. •Wstawia klipy do tekstu. •Uruchamia podgląd wydruku. 	<p>wypunktowania.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Wstawia hiperłącza w dokumencie tekstowym. •Kopiuje ilustracje przez schowek. •Wstawia ilustracje z pliku graficznego. •Ustawia wielkość marginesów. 	<p>pomocą schowka między aplikacjami i przełącza się między nimi.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Formatuje wyliczenia i wypunktowania. •Uaktywnia hiperłącza w dokumencie tekstowym. •Przekształca ilustracje w dokumencie tekstowym. •Cytuje informacje z podawaniem ich źródła. 	
Komunikowanie się za pomocą poczty elektronicznej	<ul style="list-style-type: none"> •Odróżnia adres poczty elektronicznej od adresu strony WWW. •Wyszukuje z pomocą nauczyciela opisy komunikatorów. 	<ul style="list-style-type: none"> •Potrafi założyć konto pocztowe na wskazanym serwerze. •Uruchamia zainstalowany komunikator. 	<ul style="list-style-type: none"> •Odbiera i wysyła listy elektroniczne z własnego konta. •Stosuje netykietę w korespondencji elektronicznej. •Odbiera i wysyła posty tekstowe w wybranym komunikatorze. 	<ul style="list-style-type: none"> •Przekazuje otrzymaną pocztę innym adresatom. •Wysyła listy elektroniczne, zawierające załączniki. •Dodaje nowych użytkowników do wybranego komunikatora. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program
Tworzenie prostych prezentacji	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia program do tworzenia prezentacji multimedialnych. •Z pomocą nauczyciela tworzy plan prezentacji. •Uruchamia program FrontPage. •Z pomocą nauczyciela tworzy plan strony 	<ul style="list-style-type: none"> •Zna zasady tworzenia prezentacji multimedialnych. •Wstawia nowy slajd. •Formatuje tło slajdu. •Planuje prace związane z tworzeniem strony WWW. •Uruchamia nową 	<ul style="list-style-type: none"> •Korzysta z szablonu projektu slajdu. •Dobiera schemat kolorów tła slajdu. •Wypełnia projekt slajdu tekstem. •Wstawia i formatuje tekst na tworzonej stronie WWW w programie FrontPage. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wybiera układ slajdu do rozmieszczenia na nim tekstu i grafiki •Stosuje szablon i schemat kolorów do własnego projektu. •Wypełnia projekt slajdu elementami graficznymi. •Postępuje się siatką i prowadnicami przy 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program

	WWW.	stronę WWW w programie FrontPage.	<ul style="list-style-type: none"> •Zgodnie z netykietą korzysta z zapożyczonych elementów do wypełnienia strony WWW. 	<p>rozmieszczaniu elementów na slajdzie.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Wstawia i formatuje grafikę i odnośniki na stronie WWW w programie FrontPage. •Otwiera wykonaną stronę WWW w podglądzie HTML. 	
Porządkowanie własnych prac	<ul style="list-style-type: none"> •Wie, co to jest wirus komputerowy. •Rozróżnia foldery i pliki. •Tworzy własny folder. 	<ul style="list-style-type: none"> •Rozumie znaczenie ochrony plików przed wirusami komputerowymi. •Uruchamia Eksplorator Windows. •Tworzy podfoldery. •Kopiuje i przenosi pliki i foldery. 	<ul style="list-style-type: none"> •Zna zasady działania programu antywirusowego. •Rozróżnia rozszerzenia nazw plików. •Wyświetla drzewo folderów w Eksploratorze Windows. •Wyszukuje pliki i foldery 	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia skaner antywirusowy on-line. •Wywołuje pokazywanie rozszerzeń nazw plików w Eksploratorze Windows. •Tworzy drzewiastą strukturę folderów. •Pakuje i rozpakowuje pliki i foldery za pomocą wskazanego programu. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program
Tworzenie grafiki	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia wskazany przez nauczyciela program graficzny. •Rysuje gotowe figury geometryczne w wybranym programie graficznym. •Uruchamia wskazaną przez nauczyciela przeglądarkę plików graficznych. •Uruchamia Edytor 	<ul style="list-style-type: none"> •Powiększa i pomniejsza gotowe elementy graficzne w edytorze grafiki •Uruchamia podgląd rysunku w powiększeniu. •Wczytuje we wskazanej przeglądarce pliki graficzne. •Otwiera Przybornik 	<ul style="list-style-type: none"> •Wypełnia kolorem narysowane figury geometryczne. •Przekształca (skaluje) pojedyncze elementy graficzne. •Przegląda pliki graficzne w dowolnej przeglądarce grafiki. •Zmienia format pliku graficznego •Ustawia atrybuty 	<ul style="list-style-type: none"> •Kopiuje i wkleja fragmenty rysunku w edytorze grafiki. •Przekształca kompozycje graficzne. •Odczytuje własności plików graficznych. •Dokonuje jednoczesnej zmiany formatu wielu plików graficznych. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program

	<p>postaci programu Logomocja.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia wskazaną przez nauczyciela animację. 	<p>programu Edytor postaci.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Otwiera podgląd klatek animacji w programie Edytor postaci. 	<p>obrazu w programie Edytor postaci.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Reguluje prędkość animacji we wczytanym pliku w programie Edytor postaci. •Zmienia kolory w obrazku wykonanym w Edytorze postaci. 	<ul style="list-style-type: none"> •Tworzy ikony w programie Edytor postaci. •Tworzy prostą animację w programie Edytor postaci. •Dokonuje zmiany rozmiaru i położenia obiektów w Edytorze postaci. 	
Redagowanie tekstów	<ul style="list-style-type: none"> •Otwiera wskazany przez nauczyciela plik wykonany w edytorze tekstu. •Zna zasady pisania listów. •Uruchamia galerię klipartów. •Wywołuje z opcji Widok pasek narzędzi Rysowanie. •Otwiera edytor WordArt. •Uruchamia menu wstawiania tabeli do tekstu. •Uruchamia program MS Publisher. 	<ul style="list-style-type: none"> •Samodzielnie pisze krótki tekst w wybranym edytorze tekstu. •Sporządza na papierze schemat układu treści listu. •Wstawia obrazek z galerii klipartów do tekstu. •Wstawia do tekstu wybrany obiekt grafiki wektorowej z paska narzędzi Rysowanie. •Wybiera styl tekstu w edytorze WordArt. •Wstawia do tekstu tabelę o określonej ilości kolumn i wierszy. •Wybiera wzór dokumentu w programie MS Publisher. 	<ul style="list-style-type: none"> •Formatuje tekst według szablonu. •Korzystając ze wskazanego wzoru pisze swój życiorys. •Modyfikuje wpisy w nagłówku i stopce we wskazanym wzorcu. •Formatuje obrazek umieszczony w tekście. •Otacza ilustrację tekstem. •Wstawia kanwę rysunku do tekstu. •Umieszcza objaśnienia w dymkach. •Wstawia do tekstu obiekt WordArt. •Zmienia rozmiar kolumny i wiersza w tabeli. •Ustawia tabelę względem marginesów strony. •Tworzy indeks górny i 	<ul style="list-style-type: none"> •Samodzielnie formatuje tekst. •Samodzielnie konstruuje dokument życiorysu stosując prawidłowy układ tekstu. •Umieszcza w tekście nagłówek i stopkę. •Umieszcza w tekście i formatuje dowolny obiekt multimedialny. •Umieszcza obiekty graficzne na kanwie rysunku lub poza kanwą. •Grupuje obiekty graficzne umieszczone w tekście. •Przekształca obiekt WordArt. •Scala komórki tabeli. •Formatuje tekst w komórkach tabeli. •Korzysta z paska 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program

			<p>dolny za pomocą myszy.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Umieszcza tekst w kolumnach. •Tworzy dokument w programie MS Publisher według gotowych wzorców. 	<p>narzędzi Tabele i krawędzie.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Tworzy indeks górny i dolny za pomocą skrótów klawiaturowych. •Formatuje tekst umieszczony w kolumnach. •Przystosowuje wzór dokumentu programu MS Publisher do własnych potrzeb. 	
Informacja, komunikacja, technologia informacyjna	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia Szkolny Leksykon Informacyjny znajdujący się na płycie CD. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wyszukuje w SLI wskazane przez nauczyciela hasła. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wskazuje różnice między informacjami a danymi. •Zapisuje liczbę dziesiętną w postaci binarnej. •Posługuje się kalkulatorem komputerowym w wersji standardowej. 	<ul style="list-style-type: none"> •Rozpoznaje podstawowe sposoby zapisywania informacji i reprezentowania jej w komputerze. •Dokonuje zamiany postaci binarnej liczby na dziesiętną. •Posługuje się kalkulatorem komputerowym w wersji naukowej. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program
Jak zbudowany jest komputer i sieć komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> •Potrafi wskazać i nazwać podstawowe elementy zestawu komputerowego. 	<ul style="list-style-type: none"> •Rozróżnia elementy budowy zewnętrznej i wewnętrznej komputera. •Rozumie pojęcie netykiety. 	<ul style="list-style-type: none"> •Samodzielnie wymienia elementy budowy zewnętrznej i wewnętrznej komputera. •Opisuje funkcje najważniejszych części komputera. •Opisuje ogólne zasady budowy sieci 	<ul style="list-style-type: none"> •Opisuje funkcjonalny schemat budowy komputera. •Opisuje ogólne zasady funkcjonowania sieci komputerowej. •Opisuje najważniejsze funkcje sieci komputerowej. •Opisuje historię 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program

			komputerowej. •Opisuje krótko historię komputerów.	informatyki.	
Przygotowanie prezentacji multimedialnej	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia program Windows Media Player. •Uruchamia prezentację wykonaną w programie Power Point. •Uruchamia pokaz slajdów z pomocą nauczyciela. •Uruchamia program Rejestrator dźwięku z pomocą nauczyciela. •Uruchamia program Windows Movie Maker z pomocą nauczyciela. 	<ul style="list-style-type: none"> •Odtwarza wskazany przez nauczyciela plik audio. •Odnajduje w programie Power Point miejsce wstawiania dźwięku oraz filmu. •Ustala sposób przejścia slajdu w programie Power Point. •Odtwarza wskazany przez nauczyciela plik dźwiękowy w programie Rejestrator dźwięku. •Odtwarza plik video w programie Windows Movie Maker. 	<ul style="list-style-type: none"> •Zmienia wizualizację w programie Windows Media Player. •Wstawia dźwięk do slajdu w programie Power Point. •Wstawia film do slajdu w programie Power Point. •Animuje slajdy w programie Power Point z użyciem schematu animacji. •Nagrywa własny plik audio w programie Rejestrator dźwięku. •Importuje klipy do kolekcji Windows Movie Maker. •Wstawia przejścia video w programie Windows Movie Maker. •Zapisuje film w programie Windows Movie Maker. • 	<ul style="list-style-type: none"> •Odtwarza pliki video w programie Windows Media Player. •Edytuje i formatuje obiekt dźwiękowy w programie Power Point. •Animuje pojedyncze elementy slajdu w programie Power Point z użyciem polecenia Animacja niestandardowa. •Modyfikuje pliki audio w programie Rejestrator dźwięku. •Przenosi klipy do projektu w programie Windows Movie Maker. •Dodaje tytuły i napisy końcowe do projektu w programie Windows Movie Maker. •Dodaje napisy na klipie video w programie Windows Movie Maker. •Zmienia miejsce i czas trwania klipu w projekcie w programie 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program

				Widnows Movie Maker.	
Zbieranie i opracowywanie danych – arkusz kalkulacyjny	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia wskazany przez nauczyciela arkusz kalkulacyjny. •Wskazuje podstawowe elementy budowy arkusza kalkulacyjnego: kolumna, wiersz, komórka. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wypełnia komórki arkusza kalkulacyjnego liczbami i tekstem. •Zaznacza myszką blok komórek w arkuszu kalkulacyjnym. •Uruchamia narzędzie do tworzenia wykresów w arkuszu kalkulacyjnym. •Sumuje zawartość komórek w arkuszu kalkulacyjnym. •Wypełnia komórki arkusza kalkulacyjnego seriami danych. 	<ul style="list-style-type: none"> •Zapisuje proste formuły w komórkach arkusza kalkulacyjnego •Zaznacza i scala blok komórek w arkuszu kalkulacyjnym. •Tworzy wykres kolumnowy dla danych w arkuszu kalkulacyjnym. •Tworzy wykres kołowy dla danych w arkuszu kalkulacyjnym. •Stosuje funkcje standardowe w arkuszu kalkulacyjnym. •Tworzy wykres funkcji liniowej w arkuszu kalkulacyjnym. •Umie wykonać kosztorys wycieczki klasowej w arkuszu kalkulacyjnym. 	<ul style="list-style-type: none"> •Nanosi zmiany w komórkach arkusza kalkulacyjnego. •Formatuje komórki w arkuszu kalkulacyjnym. •Tworzy obramowania komórek w arkuszu kalkulacyjnym. •Postępuje się kreatorem przy tworzeniu wykresu dla danych w arkuszu kalkulacyjnym. •Formatuje wykres w arkuszu kalkulacyjnym. •Kopiuje za pomocą schowka tabeli i wykresu z arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego. •Nanosi zmiany w tabeli i na wykresie w arkuszu kalkulacyjnym. •Postępuje się adresami bezwzględными i względnymi w arkuszu kalkulacyjnym. •Tworzy wykres dwóch prostych w arkuszu 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program

				<p>kalkulacyjnym.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Wykonuje obliczenia warunkowe z zastosowaniem funkcji logicznej JEŻELI w arkuszu kalkulacyjnym. 	
Kronika wycieczki – projekt zespołowy	<ul style="list-style-type: none"> •Identyfikuje się jako członek klasowego zespołu projektowego. •Wyszukuje informacje na zadany temat do realizacji projektu zespołowego. 	<ul style="list-style-type: none"> •Przegląda zagadnienia proponowane do realizacji projektu zespołowego. •Selekcjonuje zebrane informacje do realizacji projektu zespołowego. 	<ul style="list-style-type: none"> •Opracowuje plan pracy do realizacji projektu zespołowego. •Opracowuje przygotowane informacje do realizacji projektu zespołowego. 	<ul style="list-style-type: none"> •Przydziela role do realizacji projektu zespołowego. •Łączy różne obiekty w jednym dokumencie do realizacji projektu zespołowego. •Łączy indywidualne dokumenty w jeden wspólny dokument do realizacji projektu zespołowego. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program
Gromadzenie i wyszukiwanie informacji – bazy danych	<ul style="list-style-type: none"> •Rozumie pojęcie bazy danych. •Loguje się na swoje konto poczty elektronicznej. •Uruchamia wskazany przez nauczyciela plik wykonany w edytorze tekstu oraz arkuszu kalkulacyjnym. 	<ul style="list-style-type: none"> •Potrafi podać przykłady baz danych. •Otwiera książkę adresową w swoim programie pocztowym. •Wprowadza dane do gotowej tabeli w edytorze tekstu oraz arkuszu kalkulacyjnym. •Przygotowuje tekst zaproszenia według podanego szablonu. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wyszukuje w przeglądarce internetowej przykłady internetowych baz danych. •Wprowadza dane do książki adresowej w swoim programie pocztowym. •Wstawia dodatkowe kolumny do tabeli w edytorze tekstu oraz arkuszu kalkulacyjnym. •Sortuje wiersze tabeli w edytorze tekstu oraz arkuszu kalkulacyjnym. •Określa kryteria wyboru 	<ul style="list-style-type: none"> •Formułuje zapytania w internetowych bazach danych. •Korzysta z książki adresowej w swoim programie pocztowym. •Wstawia hiperłącza w edytorze tekstu oraz arkuszu kalkulacyjnym. •Ustawia Autofiltr w arkuszu kalkulacyjnym. •Ustawia filtr niestandardowy w arkuszu 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program

			<p>w arkuszu kalkulacyjnym.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Przygotowuje samodzielnie dokument do wykonania korespondencji seryjnej w edytorze tekstu. 	<p>kalkulacyjnym.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Wykorzystuje przygotowaną wcześniej bazę adresową do wykonania korespondencji seryjnej. 	
<p>Uczeń nauczycielem komputera – języki Logo</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia program Logomocja. 	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia postać żółwia stosując pojedyncze instrukcje wpisywane w wierszu poleceń w programie Logomocja. •Uruchamia Okno pamięci. •Ustala tło w programie Logomocja •Zmienia postać żółwia w programie Logomocja. 	<ul style="list-style-type: none"> •Pisze instrukcje rysujące na ekranie proste kształty geometryczne. •Definiuje nową procedurę w programie Logomocja. •Ustala kolory pisaka i wypełnienie w programie Logomocja •Dodaje parametry do definicji procedury w programie Logomocja. •Dobiera wartości parametrów procedur w programie Logomocja. •Zapisuje projekt jako stronę WWW w programie Logomocja. •Dodaje nowe żółwie do projektu w programie Logomocja. 	<ul style="list-style-type: none"> •Kreśli powtarzające się fragmenty rysunków w programie Logomocja. •Zapisuje projekt do pliku w programie Logomocja •Korzysta z procedury wielokąt do pisania procedur w programie Logomocja • Wykorzystuje zdefiniowaną procedurę do tworzenia nowej procedury w programie Logomocja •Dodaje przyciski do projektu utworzonego w programie Logomocja. •Stosuje instrukcję warunkową w programie Logomocja. •Kieruje polecenia do wybranych żółwi w programie Logomocja. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program

<p>Strona WWW – pierwsze kroki w języku HTML</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Otwiera wskazaną przez nauczyciela stronę WWW w przeglądarce internetowej. 	<ul style="list-style-type: none"> •Otwiera źródło strony wyświetlone w przeglądarce internetowej. •Formatuje elementy strony w dokumencie HTML. 	<ul style="list-style-type: none"> •Zapisuje w programie Notatnik kod źródłowy własnej strony WWW w języku HTML. •Umieszcza ilustracje na stronie WWW. •Tworzy wyliczenia na stronie WWW. •Umieszcza tabelę na stronie WWW. 	<ul style="list-style-type: none"> •Odświeża widok strony WWW w przeglądarce. •Tworzy odnośniki na stronie WWW. •Umieszcza animacje i dźwięk na stronie WWW. •Formatuje tabelę na stronie WWW. •Wprowadza skrypt zapisany w języku JavaScript na stronie WWW. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program
<p>Rozwiązywanie problemów - algorytmy</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Wyszukuje w przeglądarce internetowej wskazany przez nauczyciela przepis kulinarny. 	<ul style="list-style-type: none"> •Podaje przykłady różnych przepisów kulinarnych. 	<ul style="list-style-type: none"> •Podaje przykłady różnych instrukcji obsługi. •Formułuje instrukcje obsługi w postaci listy kroków. •Stosuje podstawową konstrukcję algorytmiczną w postaci listy poleceń. 	<ul style="list-style-type: none"> •Formułuje sytuację problemową wymagającą rozwiązania. •Zapisuje rozwiązania w postaci listy kroków. •Stosuje podstawową konstrukcję algorytmiczną w postaci iteracji i działania warunkowego. •Wykorzystuje podstawowe techniki algorytmiczne do rozwiązywania prostych zadań. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program

