

PSO z przedmiotu „Zajęcia komputerowe” w zakresie edukacji komputerowej dla klas IV–VI szkoły podstawowej

Temat lekcji	zakres podstawowy		zakres ponadpodstawowy		
	Ocena dopuszczająca. Uczeń:	Ocena dostateczna. Uczeń:	Ocena dobra. Uczeń:	Ocena bardzo dobra. Uczeń:	Ocena celująca. Uczeń:
Dział 1. Co w blaszanej skrzynce piszczy					
2. Zasady bezpiecznej pracy na komputerze. (1.1. Uważaj! Komputer czasem gryzie.)	– dba o porządek na stanowisku pracy	– dba o porządek na stanowisku pracy – wymienia przynajmniej dwie zasady obowiązujące podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce	– dba o porządek na stanowisku pracy – wymienia większość poznanych zasad obowiązujących podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce	– dba o porządek na stanowisku pracy – wymienia wszystkie zasady obowiązujące podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce	– dba o porządek na stanowisku pracy – wymienia szczegółowo zasady obowiązujące podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce – na podstawie nabytej wiedzy potrafi samodzielnie opracować regulamin szkolnej pracowni komputerowej

<p>3. Komputery małe i duże, czyli o rodzajach komputerów oraz o współpracujących z nimi urządzeniach.</p> <p>(1.2. Co do komputera wpływa, a co z niego wypływa.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – podaje jeden przykład zastosowania komputera – rozróżnia komputer stacjonarny i laptopa – rozpoznaje i nazywa urządzenia peryferyjne: myszkę, klawiaturę, monitor, głośniki 	<ul style="list-style-type: none"> – podaje dwa przykłady zastosowania komputerów – rozróżnia komputer stacjonarny i laptopa – określa ich przeznaczenie i wymienia podstawowe różnice między nimi – rozpoznaje i nazywa urządzenia peryferyjne: myszkę, klawiaturę, monitor, głośniki, drukarkę 	<ul style="list-style-type: none"> – podaje trzy przykłady zastosowania komputerów – rozróżnia komputer stacjonarny, laptopa, palmtopa oraz smartfona – określa ich przeznaczenie i wymienia podstawowe różnice między nimi – rozpoznaje i nazywa urządzenia peryferyjne: myszkę, klawiaturę, monitor, głośniki, drukarkę i modem 	<ul style="list-style-type: none"> – podaje przykłady zastosowania komputerów – rozróżnia różne typy komputerów – określa przeznaczenie większości z nich i wymienia podstawowe różnice między nimi – rozpoznaje i nazywa różne urządzenia peryferyjne 	<ul style="list-style-type: none"> – podaje przykłady zastosowania komputerów – rozróżnia różne typy komputerów – określa przeznaczenie każdego z nich i wymienia podstawowe różnice między nimi – podaje przykłady zastosowania poszczególnych typów komputerów – rozpoznaje i nazywa różne urządzenia peryferyjne
<p>4, 5. Urządzenia zewnętrzne (peryferyjne).</p> <p>(1.2. Co do komputera wpływa, a co z niego wypływa.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje (z maksymalnie 5–6 błędami) rysunek urządzeń peryferyjnych wejściowych i wyjściowych z kierunkami przepływu sygnału lub bez zaznaczenia tych kierunków 	<ul style="list-style-type: none"> – przy pomocy nauczyciela określa przynależność sprzętów peryferyjnych do grupy urządzeń wejścia bądź wyjścia – na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje (z maksymalnie 3–4 błędami) rysunek urządzeń peryferyjnych wejściowych i wyjściowych z kierunkami przepływu sygnału 	<ul style="list-style-type: none"> – określa i uzasadnia przynależność sprzętów peryferyjnych do grupy urządzeń wejścia bądź wyjścia – na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje (z maksymalnie 2 błędami) rysunek urządzeń peryferyjnych wejściowych i wyjściowych z kierunkami przepływu sygnału 	<ul style="list-style-type: none"> – określa i uzasadnia przynależność sprzętów peryferyjnych do grupy urządzeń wejścia bądź wyjścia – na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje (z maksymalnie 1 błędem) rysunek urządzeń peryferyjnych wejściowych i wyjściowych z kierunkami przepływu sygnału 	<ul style="list-style-type: none"> – określa i uzasadnia przynależność sprzętów peryferyjnych do grupy urządzeń wejścia bądź wyjścia – na podstawie tablicy edukacyjnej bezbłędnie wykonuje rysunek urządzeń peryferyjnych wejściowych i wyjściowych z kierunkami przepływu sygnału

<p>6. Komputerowe gniazda i wtyczki.</p> <p>(1.2.Co do komputera wpływa, a co z niego wypływa.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – podłącza myszkę, klawiaturę oraz monitor – posługuje się myszką i klawiaturą 	<ul style="list-style-type: none"> – nazywa i wskazuje gniazda USB – podłącza myszkę, klawiaturę oraz monitor – posługuje się myszką i klawiaturą 	<ul style="list-style-type: none"> – nazywa gniazda USB, PS/2, gniazdo podłączenia głośników i monitora – podłącza myszkę, klawiaturę oraz monitor – posługuje się myszką i klawiaturą 	<ul style="list-style-type: none"> – nazywa gniazda komputera (z maksymalnie 1 błędem) – podłącza myszkę, klawiaturę, monitor, głośniki i drukarkę USB do komputera – posługuje się myszką i klawiaturą 	<ul style="list-style-type: none"> – nazywa gniazda komputera – podłącza myszkę, klawiaturę, monitor, głośniki, drukarkę USB oraz kilka innych urządzeń do komputera (na przykład skaner, inny komputer, kasę fiskalną lub dekodery) – posługuje się myszką i klawiaturą
<p>7. Jak zbudowany jest komputer i w jaki sposób pracuje.</p> <p>(1.3. Moc pod maską. Serce i mózg komputera.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje przynajmniej trzy części jednostki centralnej 	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje ponad połowę wszystkich części jednostki centralnej i zna przeznaczenie karty graficznej oraz dźwiękowej 	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje prawie wszystkie części jednostki centralnej i zna ich przeznaczenie 	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje poszczególne części jednostki centralnej i zna ich przeznaczenie 	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje poszczególne części jednostki centralnej i zna ich przeznaczenie – wie, dlaczego komputer hałasuje i do czego służą hałasujące wiatraczki – wymienia nazwisko najwybitniejszego polskiego Informatyka

<p>8. Rysunek jednostki centralnej komputera. (1.3. Moc pod maską.)</p>	<p>– na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje bardzo schematyczny rysunek jednej części wewnętrznej jednostki centralnej</p>	<p>– na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje bardzo schematyczny rysunek dwóch części wewnętrznych jednostki centralnej</p>	<p>– na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje bardzo schematyczny rysunek trzech części wewnętrznych jednostki centralnej</p>	<p>– na podstawie tablicy edukacyjnej wykonuje bardzo schematyczny rysunek wnętrza jednostki centralnej komputera (dopuszczalne jest błędnie rozmieszczenie poszczególnych części)</p>	<p>– na podstawie tablicy edukacyjnej bezbłędnie wykonuje bardzo schematyczny rysunek wnętrza jednostki centralnej komputera – opisuje procesy, jakie się dzieją podczas uruchamiania komputera</p>
<p>9, 10. Rodzaje pamięci komputera. (1.3. Moc pod maską.)</p>	<p>– wymienia jeden typ pamięci komputera</p>	<p>– wymienia dwa typy pamięci komputera.</p>	<p>– rozróżnia typy pamięci komputera (RAM, pamięć masowa) – podaje przykłady różnych rodzajów pamięci masowej (dysk twardy, pendrive, płyta CD i DVD) – wie, dlaczego należy zapisywać dane w pamięci masowej</p>	<p>– rozróżnia typy pamięci komputera (RAM, pamięć masowa) oraz zna ich podstawowe właściwości – podaje przykłady różnych rodzajów pamięci masowej (dysk twardy, pendrive, płyta CD i DVD) – wie, dlaczego należy zapisywać dane w pamięci masowej</p>	<p>– rozróżnia typy pamięci komputera (ROM, RAM, pamięć masowa) oraz zna ich podstawowe właściwości – podaje przykłady różnych rodzajów pamięci masowej (dysk twardy, pendrive, płyta CD i DVD) – wie, dlaczego należy zapisywać dane w pamięci masowej</p>
<p>Dział 2. Czy komputer ma duszę?</p>					

<p>12. Czym jest i do czego służy system operacyjny.</p> <p>(2.1. System operacyjny – pierwsze kroki.)</p>	<p>– wymienia jeden przykład systemu operacyjnego (na przykład Windows)</p>	<p>– wie, co to jest program – wie, do czego służy OS – wymienia jeden przykład systemu operacyjnego</p>	<p>– wie, co to jest program – wie, do czego służy OS – wymienia dwa przykłady systemów operacyjnych</p>	<p>– wie, co to jest program – wie, do czego służy OS – wymienia trzy przykłady systemów operacyjnych</p>	<p>– wie, co to jest program – wie, co to jest BIOS, w jakiej pamięci jest umiejscowiony oraz do czego służy – wie, do czego służy OS – wymienia trzy przykłady systemów operacyjnych – wymienia co najmniej dwie wersje systemu operacyjnego MS Windows</p>
--	---	--	--	---	--

<p>13. Ćwiczenia – pierwszy kontakt z systemami operacyjnymi.</p> <p>(2.1. System operacyjny – pierwsze kroki.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest piractwo komputerowe i wyjaśnia, dlaczego jest ono nielegalne i szkodliwe – potrafi prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer 	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje pulpit systemu operacyjnego Windows – odróżnia system operacyjny Windows od programów w nim zainstalowanych – wie, czym jest piractwo komputerowe i wyjaśnia, dlaczego jest ono nielegalne i szkodliwe – potrafi prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer 	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje pulpit systemu operacyjnego Windows – odróżnia system operacyjny Windows od programów w nim zainstalowanych – w instalowanym programie rozpoznaje okno z umową licencyjną – na obudowie komputera znajduje nalepkę licencyjną – wie, czym jest piractwo komputerowe i wyjaśnia, dlaczego jest ono nielegalne i szkodliwe – potrafi prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer 	<ul style="list-style-type: none"> – odróżnia pulpity systemów operacyjnych Microsoft i Linux – odróżnia system operacyjny Windows od programów w nim zainstalowanych – w instalowanym programie rozpoznaje okno z umową licencyjną – na obudowie komputera znajduje nalepkę licencyjną – wyjaśnia, czym jest Otwarte Oprogramowanie – wie, czym jest piractwo komputerowe i wyjaśnia, dlaczego jest ono nielegalne i szkodliwe – potrafi prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer 	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje ekran startowy programu BIOS – patrząc na monitor startującego komputera, rozpoznaje moment, w którym kończą się procedury startowe programu BIOS i zaczyna się uruchamiać system operacyjny – odróżnia pulpity systemów operacyjnych Microsoft, Apple i Linux – w instalowanym programie rozpoznaje okno z umową licencyjną – na obudowie komputera znajduje nalepkę licencyjną – wyjaśnia, na czym jest Otwarte Oprogramowanie – zna nazwisko twórcy Linuxa – rozpoznaje logo Linuxa – wie, czym jest piractwo komputerowe i wyjaśnia, dlaczego jest ono nielegalne i szkodliwe – potrafi prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer
---	--	---	---	---	--

<p>14. Elementy systemu operacyjnego. (2.2. System operacyjny – jak się w to gra.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest pulpit systemu operacyjnego – wymienia jeden program wbudowany w system Windows – wie, do czego służy pomoc systemu Windows 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest pulpit systemu operacyjnego – wymienia dwa programy wbudowane w system Windows – wie, czym jest ikona i plik w systemie operacyjnym – wie, o czym mówi rozszerzenie w nazwie pliku – zna jedno rozszerzenie – wie, do czego służy pomoc systemu Windows 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest pulpit systemu operacyjnego – wymienia trzy lub cztery programy wbudowane w system Windows – wie, czym jest ikona, folder oraz plik w systemie operacyjnym – wie, o czym mówi rozszerzenie w nazwie pliku – zna dwa lub trzy rozszerzenia – wie, do czego służy pomoc systemu Windows 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest pulpit systemu operacyjnego – wymienia pięć lub sześć programów wbudowanych w system Windows – wie, czym jest ikona, folder oraz plik w systemie operacyjnym – wie, o czym mówi rozszerzenie w nazwie pliku – zna cztery rozszerzenia – wie, do czego służy pomoc systemu Windows – zna przeznaczenie i programów Narzędzie Wycinanie i Sitcky Notes 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest pulpit systemu operacyjnego – wymienia siedem programów wbudowanych w system Windows – wie, czym jest ikona, folder oraz plik w systemie operacyjnym – wie, o czym mówi rozszerzenie w nazwie pliku – zna pięć rozszerzeń – wie, do czego służy pomoc systemu Windows – zna przeznaczenie i programów Narzędzie Wycinanie i Sitcky Notes
--	--	---	---	---	---

<p>15. Ćwiczenia – poruszanie się w systemie operacyjnym.</p> <p>(2.2. System operacyjny – jak się w to gra.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje pulpit systemu operacyjnego – rozpoznaje przynajmniej jeden program po jego ikonie (MSPaint, WMP, IE, kalkulator, dokument Notatnika lub WordPada) – przegląda foldery, posługując się myszką – przegląda, uruchamia i zamyka programy widoczne w menu systemu operacyjnego (przy pomocy nauczyciela) – posługuje się pomocą Windows (przy pomocy nauczyciela) 	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje pulpit systemu operacyjnego – rozpoznaje przynajmniej dwa podstawowe programy po ich ikonach (MSPaint, WMP, IE, kalkulator, dokument Notatnika i WordPada) – przegląda foldery, posługując się myszką – rozpoznaje przynajmniej jedno podstawowe rozszerzenie plików – przegląda, uruchamia i zamyka programy widoczne w menu systemu operacyjnego – posługuje się pomocą Windows (przy pomocy nauczyciela) 	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje pulpit systemu operacyjnego – zmienia tapety pulpitu – rozpoznaje przynajmniej trzy podstawowe programy po ich ikonach (MSPaint, WMP, IE, kalkulator, dokument Notatnika i WordPada) – przegląda foldery, posługując się myszką – rozpoznaje przynajmniej dwa podstawowe rozszerzenia plików i kojarzy je z typem oraz zawartością pliku (EXE, JPG, TXT, MP3, WMV) – przegląda, uruchamia i zamyka programy widoczne w menu systemu operacyjnego – posługuje się pomocą Windows, przeważnie odnajdując rozwiązanie problemu 	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje pulpit systemu operacyjnego – zmienia tapety pulpitu – rozpoznaje pięć lub sześć podstawowych programów po ich ikonach (MSPaint, WMP, IE, kalkulator, dokument Notatnika i WordPada) – przegląda foldery, posługując się myszką – rozpoznaje cztery podstawowe rozszerzenia plików i kojarzy je z typem oraz zawartością pliku (na przykład EXE, JPG, TXT, MP3, WMV) – przegląda, uruchamia i zamyka programy widoczne w menu systemu operacyjnego – posługuje się pomocą Windows – potrafi posługiwać się programami Narzędzie Wycinanie i Sitcky Notes i zna ich przeznaczenie 	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje pulpit systemu operacyjnego – zamienia tapety pulpitu – rozpoznaje siedem programów po ich ikonach (MSPaint, WMP, IE, kalkulator, dokument Notatnika, WordPada, Sticky Notes, Narzędzie Wycinanie, Rejestrator dźwięku) – przegląda foldery, posługując się myszką – rozpoznaje pięć rozszerzeń plików i kojarzy je z typem oraz zawartością pliku (EXE, JPG, TXT, MP3, WMV) – konfiguruje system operacyjny w taki sposób, aby były widoczne rozszerzenia plików – przegląda, uruchamia i zamyka programy widoczne w menu systemu operacyjnego – posługuje się pomocą Windows – potrafi posługiwać się programami Narzędzie Wycinanie i Sitcky Notes i zna ich przeznaczenie
---	---	---	--	--	---

<p>16. Dane uporządkowane. (2.3. Porządek w wirtualnym świecie.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest drzewo folderów – wie, czym jest skrót do folderu, pliku lub programu 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest drzewo folderów – wyjaśnia zagrożenia związane z nieumiejętnym naruszeniem struktury plików i folderów systemu operacyjnego – wie, czym jest skrót do folderu, pliku lub programu 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest drzewo folderów i wyjaśnia potrzebę jego zakładania – wyjaśnia zagrożenia związane z nieumiejętnym naruszeniem struktury plików i folderów systemu operacyjnego – wie, czym jest skrót do folderu, pliku lub programu – wie, czym jest kopia zapasowa i po co się ją tworzy 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest drzewo folderów i wyjaśnia potrzebę jego zakładania – wie, czym jest korzeń drzewa folderów w systemie operacyjnym – wyjaśnia zagrożenia związane z nieumiejętnym naruszeniem struktury plików i folderów systemu operacyjnego – wie, czym jest skrót do folderu, pliku lub programu – wie, że na pulpicie powinno się umieszczać tylko skróty, a nie foldery i pliki – wie, czym jest kopia zapasowa i po co się ją tworzy 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest drzewo folderów i wyjaśnia potrzebę jego zakładania – wie, czym jest korzeń drzewa folderów w systemie operacyjnym i wymienia niektóre jego elementy – wyjaśnia zagrożenia związane z nieumiejętnym naruszeniem struktury plików i folderów systemu operacyjnego – wie, czym jest skrót do folderu, pliku lub programu oraz rozumie jego działanie i potrzebę stosowania – wie, że na pulpicie powinno się umieszczać tylko skróty, a nie foldery i pliki – wie, czym jest kopia zapasowa i po co się ją tworzy – wymienia nazwę przynajmniej jednego programu do tworzenia kopii zapasowej
---	---	--	---	---	--

<p>17. Zakładanie drzewa katalogów.</p> <p>(2.3. Porządek w wirtualnym świecie.)</p>	<p>– zakłada drzewo folderów o bardzo prostej strukturze w przeznaczonym do tego celu miejscu systemu operacyjnego (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– zakłada drzewo folderów o nieskomplikowanej strukturze z niewielką pomocą nauczyciela w przeznaczonym do tego celu miejscu systemu operacyjnego i w wyznaczonych katalogach umieszcza pliki</p>	<p>– zakłada drzewo folderów o nieskomplikowanej strukturze w przeznaczonym do tego celu miejscu systemu operacyjnego i w wyznaczonych katalogach umieszcza pliki</p>	<p>– zakłada drzewo folderów o rozbudowanej strukturze w przeznaczonym do tego celu miejscu systemu operacyjnego, nadaje nazwy nowo utworzonym katalogom i umieszcza w nich pliki – przenosi pliki pomiędzy katalogami lub kopiuje je i umieszcza w różnych folderach</p>	<p>– zakłada drzewo folderów o dowolnej strukturze w przeznaczonym do tego celu miejscu systemu operacyjnego, nadaje nazwy nowo utworzonym katalogom i umieszcza w nich pliki – przenosi podfoldery i pliki pomiędzy katalogami lub kopiuje je i umieszcza w różnych folderach – łączy drzewa folderów w większą strukturę</p>
<p>18. Skróty i kopie – ćwiczenia.</p> <p>(2.3. Porządek w wirtualnym świecie)</p>	<p>– tworzy skrót do wskazanego folderu i umieszcza go na pulpicie (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– tworzy skrót do dowolnego folderu i umieszcza go na pulpicie – wykonuje kopię ważnych danych na pendrivie</p>	<p>– tworzy skrót do dowolnego folderu, pliku lub programu i umieszcza go na pulpicie – wykonuje kopię ważnych danych na pendrivie</p>	<p>– tworzy skrót do dowolnego folderu, pliku lub programu i umieszcza go w dowolnym miejscu, na przykład na pulpicie – wykonuje kopię ważnych danych na pendrivie lub płycie DVD za pomocą dowolnego, wybranego przez siebie programu</p>	<p>– na dwa sposoby tworzy skrót do dowolnego folderu, pliku lub programu i umieszcza go w dowolnym miejscu, na przykład na pulpicie – wykonuje kopię ważnych danych na pendrivie, przenośnym dysku twardym lub płycie DVD za pomocą dowolnego, wybranego przez siebie programu</p>
<p>Dział 3. Sztuka grafiki</p>					

<p>20. Programy graficzne.</p> <p>(3.1. Pędzlem czy myszką?)</p>	<p>– wymienia nazwę jednego programu graficznego</p> <p>– omawia przeznaczenie niektórych narzędzi i przycisków programu Paint oraz wie, do czego służą</p> <p>– w programie Paint potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * narysować dowolną figurę geometryczną zawartą w programie * używać narzędzia Gumka 	<p>– wymienia nazwę jednego programu graficznego</p> <p>– omawia przeznaczenie połowy narzędzi i przycisków programu Paint</p> <p>– w programie Paint potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * narysować kilka figur geometrycznych zawartych w programie * cofać i ponawiać wykonane czynności * używać narzędzia Gumka * używać narzędzia Krzywa (przy pomocy nauczyciela) 	<p>– wymienia nazwy dwóch prostych programów graficznych</p> <p>– omawia większość narzędzi i przycisków programu Paint</p> <p>– wie, jakimi narzędziami posługują się profesjonalni graficy</p> <p>– w programie Paint potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * narysować figury geometryczne zawarte w programie o różnej grubości konturu, puste w środku lub wypełnione barwą * cofać i ponawiać wykonane czynności * powiększać i pomniejszać narzędzie Gumka w zakresie oferowanym przez przyciski programu * używać narzędzia Krzywa do namalowania prostego elementu 	<p>– wymienia nazwy trzech prostych i profesjonalnych, zaawansowanych, programów graficznych</p> <p>– omawia narzędzia i przyciski programu Paint</p> <p>– wie, jakimi narzędziami posługują się profesjonalni graficy</p> <p>– w programie Paint potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * narysować figury geometryczne zawarte w programie o różnej grubości konturu, puste w środku lub wypełnione barwą * cofać i ponawiać wykonane czynności * powiększać i pomniejszać narzędzie Gumka w zakresie oferowanym przez przyciski programu * używać narzędzia Krzywa do namalowania prostego elementu 	<p>– wymienia nazwy trzech prostych i profesjonalnych, zaawansowanych, programów graficznych</p> <p>– omawia narzędzia i przyciski programu Paint</p> <p>– wie, jakimi narzędziami posługują się profesjonalni graficy</p> <p>– w programie Paint potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * narysować figury geometryczne zawarte w programie o różnej grubości konturu, puste w środku lub wypełnione barwą * cofać i ponawiać wykonane czynności * powiększać i pomniejszać narzędzie Gumka do dowolnych rozmiarów * używać narzędzia Krzywa do namalowania prostego elementu * łączyć ze sobą kilka linii krzywych, aby narysować złożony element * rysować okręgi i koła narzędziem Owal lub Elipsa (w starszej wersji programu) * rysować kwadraty narzędziem Prostokąt
--	---	---	---	---	---

<p>21. Rysunek w programie graficznym „Małpa i Pecet”.</p> <p>(3.1. Pędzlem czy myszką?)</p>	<p>– przy użyciu dowolnego jednego lub dwóch narzędzi i przy pomocy nauczyciela wykonuje bardzo prosty rysunek w wybranym przez siebie programie graficznym</p>	<p>– w programie Paint potrafi: * używać kolorów niestandardowych (przy pomocy nauczyciela) * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa * zaznaczać, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment (przy pomocy nauczyciela) * wprowadzać tekst do programu (przy pomocy nauczyciela) * używać odpowiednich narzędzi Pędzle – z niewielką pomocą nauczyciela wykonuje bardzo prosty rysunek w dowolnym programie graficznym</p>	<p>– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment z niewielką pomocą nauczyciela * wprowadzać tekst do programu i formatować go (przy pomocy nauczyciela) * używać odpowiednich narzędzi Pędzle – samodzielnie i według wzoru wykonuje prosty rysunek w programie Paint lub TuxPAint z użyciem pieczętek</p>	<p>– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * samodzielnie zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment * wprowadzać tekst do programu i samodzielnie go formatować * używać odpowiednich narzędzi Pędzle – samodzielnie i według wzoru wykonuje prosty rysunek w programie Paint i TuxPAint z użyciem pieczętek</p>	<p>– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * samodzielnie zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wycinać, wklejać i obracać i pochyłać cały rysunek lub dowolny jego fragment * wprowadzać tekst do programu i samodzielnie go formatować * używać odpowiednich narzędzi Pędzle – samodzielnie wykonuje atrakcyjny rysunek (na konkurs graficzny) według własnego pomysłu w programie Paint, TuxPAint z użyciem pieczętek oraz w programie ArtRage, wykorzystując różne narzędzia malarskie</p>
--	---	---	--	---	--

<p>22, 23. Rysunek według podanego wzoru w programie graficznym.</p> <p>(3.1. Pędzlem czy myszką?)</p>	<p>– przy użyciu dowolnego jednego lub dwóch narzędzi i przy pomocy nauczyciela wykonuje bardzo prosty rysunek w wybranym przez siebie programie graficznym</p>	<p>– w programie Paint potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * używać kolorów niestandardowych (przy pomocy nauczyciela) * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa * zaznaczać, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment (przy pomocy nauczyciela) * wprowadzać tekst do programu (przy pomocy nauczyciela) * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek <p>– z niewielką pomocą nauczyciela wykonuje bardzo prosty rysunek w dowolnym programie graficznym</p>	<p>– w programie Paint potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment z niewielką pomocą nauczyciela * wprowadzać tekst do programu i formatować go (przy pomocy nauczyciela) * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek * używać narzędzia aerograf <p>– samodzielnie i według wzoru wykonuje prosty rysunek w programie Paint .</p>	<p>– w programie Paint potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * samodzielnie zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment * wprowadzać tekst do programu i samodzielnie go formatować * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek * używać narzędzia aerograf <p>– samodzielnie i według wzoru wykonuje prosty rysunek w programie Paint</p>	<p>– w programie Paint potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * samodzielnie zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wycinać, wklejać i obracać i pochyłać cały rysunek lub dowolny jego fragment * wprowadzać tekst do programu i samodzielnie go formatować * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek * używać narzędzia aerograf <p>– samodzielnie i perfekcyjnie wykonuje w programie Paint rysunek według wzoru, dodając interesujące elementy własnego</p>
--	---	---	--	---	---

<p>24,25. Projekt szkolny, (dekoracje na szkolną tablicę, akademię).</p> <p>(3.1. Pędzlem czy myszką?)</p>	<p>– przy użyciu dowolnego jednego lub dwóch narzędzi i przy pomocy nauczyciela wykonuje bardzo prosty rysunek w wybranym przez siebie programie graficznym</p>	<p>– w programie Paint potrafi: * używać kolorów niestandardowych (przy pomocy nauczyciela) * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa * zaznaczać, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment (przy pomocy nauczyciela) * wprowadzać tekst do programu (przy pomocy nauczyciela) * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek – z niewielką pomocą nauczyciela wykonuje bardzo prosty rysunek w dowolnym programie graficznym</p>	<p>– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment z niewielką pomocą nauczyciela * wprowadzać tekst do programu i formatować go (przy pomocy nauczyciela) * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek * używać narzędzia aerograf – samodzielnie i według wzoru wykonuje prosty rysunek w programie Paint lub TuxPAint z użyciem pieczętek.</p>	<p>– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * samodzielnie zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wklejać i obracać cały rysunek lub dowolny jego fragment * wprowadzać tekst do programu i samodzielnie go formatować * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek * używać narzędzia aerograf – samodzielnie i według wzoru wykonuje prosty rysunek w programie Paint i TuxPAint z użyciem pieczętek</p>	<p>– w programie Paint potrafi: * używać dowolnych kolorów niestandardowych * podczas rysowania posługiwać się narzędziem Lupa i Selektor kolorów lub Pobierz kolor (w starszej wersji programu) * samodzielnie zaznaczać z opcją przezroczystego i nieprzezroczystego tła, zmniejszać, powiększać, kopiować, wycinać, wklejać i obracać i pochylać cały rysunek lub dowolny jego fragment * wprowadzać tekst do programu i samodzielnie go formatować * używać odpowiednich narzędzi Pędzle * używać narzędzia ołówek * używać narzędzia aerograf – samodzielnie wykonuje atrakcyjny rysunek według własnego pomysłu w programie Paint, TuxPaint z użyciem pieczętek oraz w</p>
--	---	---	---	---	--

<p>26, 27. Komputerowy kolaż. (3.2. Logo szkoły.)</p>	<p>– rozumie i wyjaśnia, na czym polegają prawa autorskie ciężące na zeskanowanych lub pobranych z internetu plikach – potrafi wklejać do programu Paint dowolny plik graficzny (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– rozumie i wyjaśnia, na czym polegają prawa autorskie ciężące na zeskanowanych lub pobranych z internetu plikach – w programie Paint potrafi: * wkleić do programu dowolny plik graficzny * łączyć wprowadzoną do programu grafikę z własnoręcznie wykonanym rysunkiem (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– rozumie i wyjaśnia, na czym polegają prawa autorskie ciężące na zeskanowanych lub pobranych z internetu plikach – w programie Paint potrafi : * wkleić do programu dowolny plik graficzny * łączyć wprowadzoną do programu grafikę z własnoręcznie wykonanym rysunkiem * wykonać proste, graficzne logo na podstawie wzoru podanego w podręczniku</p>	<p>– rozumie i wyjaśnia, na czym polegają prawa autorskie ciężące na zeskanowanych lub pobranych z internetu plikach – wie, czym jest kolaż – w programie Paint potrafi: * wkleić do programu dowolny plik graficzny * zmienić rozmiar pola roboczego – wirtualnej kartki * łączyć wprowadzoną do programu grafikę z własnoręcznie wykonanym rysunkiem i innymi grafikami * wykonać proste, graficzne logo na podstawie wzoru podanego w podręczniku</p>	<p>– rozumie i wyjaśnia, na czym polegają prawa autorskie ciężące na zeskanowanych lub pobranych z internetu plikach – wie, czym jest kolaż – wyjaśnia, czym jest graficzne logo – w programie Paint potrafi: * wkleić do programu dowolny plik graficzny * zmienić rozmiar pola roboczego (wirtualnej kartki) * łączyć wprowadzoną do programu grafikę z własnoręcznie wykonanym rysunkiem i innymi grafikami * zaprojektować i wykonać proste graficzne logo</p>
--	---	--	--	--	--

<p>28, 29. Wykonanie kolażu „Logo mojej szkoły”</p> <p>(3.2. Logo szkoły.)</p>	<p>– na podstawie sugestii nauczyciela oraz przy jego dużej pomocy potrafi stworzyć bardzo proste logo swojej szkoły (poprzez wklejenie do programu graficznego odpowiednio dobranych plików)</p>	<p>– na podstawie sugestii nauczyciela oraz przy jego dużej pomocy potrafi stworzyć bardzo proste logo swojej szkoły (poprzez wklejenie do programu graficznego odpowiednio dobranych plików i wykonanie własnego rysunku)</p>	<p>– częściowo na podstawie sugestii nauczyciela, a częściowo wykorzystując własne pomysły potrafi stworzyć bardzo proste logo swojej szkoły (poprzez wklejenie odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonanie własnego rysunku)</p>	<p>– wykorzystując własne, zaakceptowane przez nauczyciela pomysły potrafi stworzyć bardzo proste logo swojej szkoły (poprzez wklejenie odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonanie własnego rysunku)</p>	<p>– wykorzystując własne pomysły potrafi stworzyć ciekawe, oryginalne logo swojej szkoły (poprzez wklejenie odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonanie własnego rysunku z użyciem większości narzędzi zawartych w programie)</p>
<p>30. Projekt szkolny (dekoracje na szkolną tablicę, akademię).</p> <p>(3.2. Logo szkoły.)</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać – poprzez wklejenie do programu graficznego odpowiednio dobranych plików – zlecone przez zespół zadaniowy nieduże i bardzo proste zadanie, zwykle z pomocą koleżanek lub kolegów</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać, zwykle z pomocą koleżanek lub kolegów, zlecone przez zespół zadaniowy nieduże i bardzo proste zadanie, polegające na wklejeniu odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonaniu własnego rysunku</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać, częściowo zlecone przez zespół zadaniowy, a częściowo na podstawie własnych pomysłów proste zadanie, polegające na wklejeniu odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonaniu własnego rysunku</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać na podstawie własnych, zaakceptowanych przez nauczyciela pomysłów, dużą część zadania, polegającą na wklejeniu odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonaniu własnego rysunku</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu przedstawia grupie interesujące pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy; potrafi wykonać dużą część zadania w ciekawy i oryginalny sposób, poprzez wklejenie odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonanie własnego rysunku</p>

<p>31. Zasady dobrej fotografii.</p> <p>(3.3. Szkolna pracownia fotograficzna. Sztuka dobrej fotografii.)</p>	<p>– zna i stosuje w praktyce przynajmniej trzy z poznanych zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem cyfrowym w miarę poprawne technicznie zdjęcie z ewentualnymi usterkami (na przykład za małe, za duże naświetlenie lub niewielka nieostrość)</p>	<p>– zna i stosuje w praktyce przynajmniej pięć poznanych zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem cyfrowym w miarę poprawne technicznie zdjęcie z ewentualnymi usterkami (na przykład za małe, za duże naświetlenie lub niewielka nieostrość)</p>	<p>– zna i stosuje w praktyce przynajmniej siedem poznanych zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem cyfrowym w miarę poprawne technicznie zdjęcie z ewentualnymi drobnymi usterkami (na przykład za małe, za duże naświetlenie lub niewielka nieostrość)</p>	<p>– zna i stosuje w praktyce dziewięć zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem cyfrowym poprawne technicznie zdjęcie</p>	<p>– zna i stosuje w praktyce dziesięć zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem cyfrowym oryginalne, poprawne technicznie zdjęcie, nadające się na międzyszkolny konkurs fotograficzny</p>
---	--	--	---	---	--

<p>32. Katalogowanie zdjęć – albumy cyfrowe.</p> <p>(3.3. Szkolna pracownia fotograficzna. Album cyfrowy)</p>	<p>– przy pomocy nauczyciela potrafi utworzyć w programie Picasa nieuporządkowany, cyfrowy album fotograficzny z dowolnych zdjęć, niekoniecznie dobranych tematycznie</p>	<p>– potrafi samodzielnie utworzyć w programie Picasa nieuporządkowany, cyfrowy album fotograficzny z dowolnych zdjęć, niekoniecznie dobranych tematycznie</p>	<p>– za pomocą kabla USB łączy aparat cyfrowy z komputerem i (jeśli Windows bez dodatkowego oprogramowania zobaczy dołączone urządzenie) kopiuje na dysk twardy peceta cyfrowe zdjęcia z karty pamięci cyfrowki za pomocą Eksploratora Windows lub programu Picasa</p> <p>– w programie Picasa potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * uporządkować zdjęcia tworząc cyfrowe, tematyczne albumy fotograficzne * uruchomić pokaz slajdów 	<p>– za pomocą kabla USB łączy aparat cyfrowy z komputerem i (jeśli Windows bez dodatkowego oprogramowania zobaczy dołączone urządzenie) kopiuje na dysk twardy peceta cyfrowe zdjęcia z karty pamięci cyfrowki za pomocą Eksploratora Windows lub programu Picasa</p> <p>– w programie Picasa potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * uporządkować zdjęcia tworząc cyfrowe, tematyczne albumy fotograficzne * posortować zdjęcia w według daty, nazwy i rozmiaru * uruchomić pokaz slajdów 	<p>– za pomocą kabla USB łączy aparat cyfrowy z komputerem, a jeśli to konieczne – instaluje oprogramowanie dołączone do aparatu i kopiuje na dysk twardy peceta cyfrowe zdjęcia z karty pamięci cyfrowki za pomocą Eksploratora Windows lub oprogramowania aparatu oraz programu Picasa</p> <p>– w programie Picasa potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * uporządkować zdjęcia tworząc cyfrowe, tematyczne albumy fotograficzne * posortować zdjęcia w według daty, nazwy i rozmiaru * uruchomić pokaz slajdów
---	---	--	--	--	--

<p>33. Poprawianie zdjęć cyfrowych.</p> <p>(3.3. Szkolna pracownia fotograficzna. Laboratorium cyfrowe.)</p>	<p>– w programie Picasa potrafi wykonać przynajmniej jedną, dowolną korektę błędnie wykonanego zdjęcia (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– w programie Picasa potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * skorygować efekt czerwonych oczu * wykonać jeszcze jedną, dowolną korektę błędnie wykonanego zdjęcia (przy pomocy nauczyciela) * zastosować przynajmniej jedno narzędzie z zakładki Efekty (przy pomocy nauczyciela) 	<p>– w programie Picasa potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * skorygować efekt czerwonych oczu * w miarę poprawnie, z drobnymi usterkami, skorygować zdjęcia zbyt ciemne lub zbyt jasne, uzyskać lepszy kontrast i ostrość * zastosować wybrane narzędzia z zakładki Efekty 	<p>– w programie Picasa potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * skorygować efekt czerwonych oczu * skorygować zdjęcia zbyt ciemne lub zbyt jasne, uzyskać lepszy kontrast i ostrość, wyretuszować niedoskonałości widoczne na przykład na twarzy modela * zastosować wybrane narzędzia z zakładki Efekty 	<p>– w programie Picasa potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * skorygować efekt czerwonych oczu * skorygować zdjęcia zbyt ciemne lub zbyt jasne , uzyskać lepszy kontrast i ostrość, wyretuszować niedoskonałości widoczne na przykład na twarzy modela * uzyskać ciekawe, oryginalne rezultaty przy pomocy zakładki Efekty * opracować zdjęcie na międzyszkolny konkurs fotograficzny
<p>34. Kolaż w programie Picasa</p> <p>(3.3. Szkolna pracownia fotograficzna. Kolaż.)</p>	<p>– w programie Picasa potrafi wykonać bardzo prosty kolaż z kilku zdjęć (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– w programie Picasa potrafi wykonać bardzo prosty kolaż z kilku zdjęć z tłem stworzonym z jednego z nich (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– w programie Picasa potrafi wykonać kolaż o ustalonym formacie z kilku fotografii i z tłem stworzonym z jednej z nich</p>	<p>– w programie Picasa potrafi wykonać kolaż o ustalonym formacie z kilku fotografii, dodać do zdjęć ramki i stworzyć tło z jednego ze zdjęć</p>	<p>– w programie Picasa potrafi wykonać kolaż o ustalonym formacie z kilku fotografii, dodać do zdjęć ramki, stworzyć tło z jednego ze zdjęć oraz dobrać z odpowiedniej zakładki i opracować ciekawe efekty w tak stworzonej pracy</p>

<p>35. Projekt szkolny, (dekoracje na szkolną tablicę, uświetnienie akademii).</p> <p>(3.3. Szkolna pracownia fotograficzna.)</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać zleczone przez zespół zadaniowy w miarę poprawne technicznie zdjęcie z wykorzystaniem przynajmniej trzech zasad dobrej fotografii</p> <p>– przy pomocy koleżanek lub kolegów potrafi dokonać przynajmniej jednej korekty wadliwie wykonanego zdjęcia</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać zleczone przez zespół zadaniowy w miarę poprawne technicznie zdjęcie z wykorzystaniem przynajmniej pięciu zasad dobrej fotografii</p> <p>– przy pomocy koleżanek lub kolegów potrafi skorygować efekt czerwonych oczu, a także wykorzystać przynajmniej jedno narzędzie z zakładki Efekty w programie Picasa</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać zleconą przez zespół zadaniowy, ale też według własnej inwencji, serię poprawnie technicznie zdjęć, z niewielkimi usterkami, wykorzystując przynajmniej siedem zasad dobrej fotografii</p> <p>– potrafi skorygować efekt czerwonych oczu, poprawić zbyt jasne lub zbyt ciemne zdjęcie, a także wykorzystać odpowiednio kilka wybranych narzędzi z zakładki Efekty w programie Picasa</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać według własnej inwencji i pomysłów serię poprawnie technicznie zdjęć, wykorzystując przynajmniej dziewięć zasad dobrej fotografii</p> <p>– potrafi skorygować efekt czerwonych oczu, poprawić zbyt jasne lub zbyt ciemne zdjęcie, uzyskać lepszy kontrast i ostrość, wyretuszować niedoskonałości widoczne na przykład na twarzy modela, a także wykorzystać odpowiednio kilka wybranych narzędzi z zakładki Efekty w programie Picasa</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu przedstawia grupie własne pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy</p> <p>– potrafi wykonać według własnej inwencji i pomysłów serię poprawnych technicznie i interesujących, oryginalnych zdjęć, wykorzystując przynajmniej dziesięć zasad dobrej fotografii</p> <p>– potrafi skorygować efekt czerwonych oczu, poprawić zbyt jasne lub zbyt ciemne zdjęcie, uzyskać lepszy kontrast i ostrość, wyretuszować niedoskonałości widoczne na przykład na twarzy modela, a także uzyskać ciekawe, pomysłowe rezultaty przy pomocy narzędzi z zakładki Efekty w programie Picasa</p>
<p>Dział 4. Biurowi pomocnicy</p>					

<p>36. Zasady pisania w komputerowych edytorach tekstu.</p> <p>(4.1. Komputerowe pisanie.)</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad)</p> <p>– zna przynajmniej dwie zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad)</p> <p>– uruchamia poznane programy bez użycia myszki, za pomocą narzędzia Wyszukaj w Windows Vista lub Windows 7 (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– zna przynajmniej trzy zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <p>– zna przynajmniej pięć skrótów klawiaturowych</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad)</p> <p>– zna zastosowanie plików readme.txt i czytajto.txt</p> <p>– uruchamia poznane programy bez użycia myszki, za pomocą narzędzia Wyszukaj w Windows Vista lub 7</p> <p>– zna przynajmniej cztery zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <p>– zna przynajmniej siedem skrótów klawiaturowych oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem</p> <p>– zna program do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad)</p> <p>– zna zastosowanie plików readme.txt i czytajto.txt</p> <p>– uruchamia poznane programy bez użycia myszki, za pomocą narzędzia Wyszukaj w Windows Vista lub 7</p> <p>– zna zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <p>– zna przynajmniej dziesięć skrótów klawiaturowych i specjalnych kliknięć myszką ułatwiających pracę z tekstem</p> <p>– zna program do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad)</p> <p>– zna zastosowanie plików readme.txt i czytajto.txt i wskazuje je w programach</p> <p>– uruchamia poznane programy bez użycia myszki, za pomocą narzędzia Wyszukaj w Windows Vista lub 7</p> <p>– zna zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <p>– zna skróty klawiaturowe oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem</p> <p>– zna program do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze.</p>
--	--	--	---	--	--

<p>37, 38. Ulubione lektury – ćwiczenia w pisaniu w komputerowych edytorach tekstu.</p> <p>(4.1. Komputerowe pisanie.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje przynajmniej dwie poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu – poprawnie wprowadza znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie pięć błędów) – poprawnie wprowadza akapity (przy pomocy nauczyciela) – zmienia wielkość czcionki (przy pomocy nauczyciela) – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera (przy pomocy nauczyciela) 	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje przynajmniej trzy poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu – poprawnie wprowadza znaki interpunkcyjne (przy pomocy nauczyciela), popołniając maksymalnie cztery błędy – poprawnie wprowadza akapity i justuje napisany tekst (przy pomocy nauczyciela) – stosuje przyciski cofania i ponawiania – stosuje prawidłowo przynajmniej pięć skrótów klawiaturowych (popołniając maksymalnie trzy pomyłki). – zmienia rodzaj i wielkość czcionki (przy pomocy nauczyciela) – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera 	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje przynajmniej cztery poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu – samodzielnie i poprawnie wprowadza znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie trzy drobne błędy) – samodzielnie i poprawnie wprowadza akapity i justuje napisany tekst (popołniając maksymalnie jeden bład) – stosuje przyciski cofania i ponawiania – poprawnie stosuje skróty klawiaturowe oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem (popołniając maksymalnie dwie pomyłki) – zmienia rodzaj i wielkość czcionki – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera 	<ul style="list-style-type: none"> – bezbłędnie stosuje poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu – samodzielnie i poprawnie wprowadza znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie jeden drobny bład) – samodzielnie i poprawnie wprowadza akapity i justuje napisany tekst – stosuje przyciski cofania i ponawiania – poprawnie stosuje skróty klawiaturowe oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem (popołniając maksymalnie jedną pomyłkę) – zmienia rodzaj i wielkość czcionki – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera 	<ul style="list-style-type: none"> – bezbłędnie stosuje poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu – samodzielnie i poprawnie wprowadza znaki interpunkcyjne – samodzielnie i poprawnie wprowadza akapity i justuje napisany tekst – stosuje przyciski cofania i ponawiania – stosuje skróty klawiaturowe oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem – dobiera odpowiednią czcionkę, adekwatną do formy pisanego tekstu, oraz zmienia jej wielkość – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera – potrafi wszystkimi palcami obu rąk, niezbyt szybko i jedynie z drobnymi błędami, pisać na klawiaturze
--	--	---	--	---	---

<p>39. Projekt szkolny (teksty i opisy na szkolne tablice, artykuły do szkolnej gazetki)</p> <p>(4.1. Komputerowe pisanie.)</p>	<p>– podczas wykonywania wspólnego projektu przy pomocy koleżanek lub kolegów pisze zlecony przez zespół zadaniowy bardzo krótki tekst:</p> <ul style="list-style-type: none"> * stosując przynajmniej dwie poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu * poprawnie wprowadzając znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie pięć błędów) * wprowadzając akapity (przy pomocy innych) * zmieniając wielkość czcionki i zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera (przy pomocy koleżanek lub kolegów) 	<p>– podczas wykonywania wspólnego projektu przy pomocy koleżanek lub kolegów pisze zlecony przez zespół zadaniowy bardzo krótki tekst:</p> <ul style="list-style-type: none"> * stosując przynajmniej trzy poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu * wprowadzając prawidłowo znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie cztery błędy) * wprowadzając akapity i justując napisany tekst (przy pomocy koleżanek lub kolegów) * zmieniając rodzaj i wielkość czcionki * zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera 	<p>– podczas wykonywania wspólnego projektu pisze samodzielnie zasugerowany przez innych tekst:</p> <ul style="list-style-type: none"> * stosując przynajmniej cztery poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu * poprawnie wprowadzając znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie trzy drobne błędy) * samodzielnie wprowadzając akapity i justując napisany tekst * zmieniając rodzaj i wielkość czcionki * zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera 	<p>– podczas wykonywania wspólnego projektu pisze samodzielnie i według własnego pomysłu przynajmniej dwa teksty:</p> <ul style="list-style-type: none"> * stosując bezbłędnie poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu * wprowadzając prawidłowo znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie jeden drobny bład) * samodzielnie wprowadzając akapity i justując napisany tekst * zmieniając rodzaj i wielkość czcionki * zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera 	<p>– podczas wykonywania wspólnego projektu przedstawia grupie własne pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy</p> <p>– pisze samodzielnie i według własnego pomysłu przynajmniej dwa bardzo ciekawe teksty:</p> <ul style="list-style-type: none"> * stosując bezbłędnie poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu * poprawnie wprowadzając znaki interpunkcyjne * samodzielnie wprowadzając akapity i justując napisany tekst * zmieniając rodzaj i wielkość czcionki * zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera
---	---	--	---	---	--

<p>41. Cześć w szkole na sześć – reklama w WordPad.</p> <p>(4.2. Gdy edytor tekstu udaje program graficzny.)</p>	<p>– w edytorze WordPad: * wie, czym jest formatowanie * po jego uruchomieniu stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki (przy pomocy nauczyciela) * pisze różnymi kolorami czcionek * wprowadza do dokumentu grafikę (przy pomocy nauczyciela) * potrafi według podanego wzoru wykonać bardzo prosty plakat z zastosowaniem wybranych, poznanych opcji formatowania (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– w edytorze WordPad: * wie, czym jest formatowanie * po jego uruchomieniu stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) * wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowuje (przy pomocy nauczyciela) * stosuje listę wypunktowaną (przy pomocy nauczyciela) * pisze różnymi kolorami czcionek * wprowadza do dokumentu grafikę * potrafi według podanego wzoru wykonać, z niewielkimi usterkami, prosty plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– potrafi uruchomić edytor tekstu WordPad – w edytorze WordPad: * wie, czym jest formatowanie * stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowuje * stosuje listę wypunktowaną oraz wyróżnienie * pisze różnymi kolorami czcionek * wprowadza do dokumentu grafikę * wykonuje według podanego wzoru, z niewielkimi usterkami, prosty plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania</p>	<p>– potrafi uruchomić edytor tekstu WordPad – w edytorze WordPad: * wie, czym jest formatowanie * stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowuje * stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny * pisze różnymi kolorami czcionek * zmienia wielkość interlinii * wprowadza do dokumentu grafikę * wykonuje według podanego wzoru dość skomplikowany plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania</p>	<p>– potrafi uruchomić edytor tekstu WordPad – w edytorze WordPad: * wie, czym jest formatowanie * stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowuje * stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny * pisze różnymi kolorami czcionek * zmienia wielkość interlinii * wprowadza do dokumentu grafikę * wykonuje w edytorze tekstu samodzielnie zaprojektowany, interesujący plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania</p>
--	--	--	--	---	--

<p>42, 43. Cześć w szkole na sześć – reklama w Word lub Writer.</p> <p>(4.2. Gdy edytor tekstu udaje program graficzny.)</p>	<p>– wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer</p> <p>– wymienia co najmniej jeden edytor tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny)</p> <p>– potrafi uruchomić edytor tekstu, ale myli edytor Word z edytorem WordPad podczas otwierania żadanego programu</p> <p>– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera</p> <p>– wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program (przy dużej pomocy nauczyciela)</p> <p>– sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– drukuje stworzony w</p>	<p>– wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer</p> <p>– wymienia co najmniej jeden edytor tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny)</p> <p>– potrafi uruchomić edytor tekstu, ale myli edytor Word z edytorem WordPad podczas otwierania żadanego programu</p> <p>– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)</p> <p>– wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– stosuje listę wypunktowaną w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera</p> <p>– wprowadza do dokumentu Worda lub</p>	<p>– wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer</p> <p>– wymienia co najmniej dwa edytory tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny), w tym chociaż jeden darmowy (na przykład MS Word, Writer pakietu Open Office lub Writer pakietu Libre Office),</p> <p>– nieomylnie otwiera na żądanie edytor tekstu Word lub WordPad</p> <p>– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer</p> <p>– wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer</p> <p>– stosuje listę wypunktowaną oraz wyróżnienie w edytorze Word lub Writer</p> <p>– pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera</p> <p>– formatuje tekst</p>	<p>– wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer</p> <p>– wymienia co najmniej dwa edytory tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny), w tym chociaż jeden darmowy (na przykład MS Word, Writer pakietu Open Office lub Writer pakietu Libre Office),</p> <p>– nieomylnie otwiera na żądanie edytor tekstu Word lub WordPad</p> <p>– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer</p> <p>– wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer</p> <p>– stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny w edytorze Word lub Writer</p> <p>– zmienia wielkość interlinii w dokumencie Worda lub Writera</p>	<p>– wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer</p> <p>– wymienia co najmniej trzy edytory tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny), w tym edytory darmowe (na przykład MS Word, Writer pakietu Open Office i Writer pakietu Libre Office)</p> <p>– nieomylnie otwiera na żądanie edytor tekstu Word, WordPad lub Writer</p> <p>– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer</p> <p>– wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer</p> <p>– stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny w edytorze Word lub Writer</p> <p>– zmienia wielkość interlinii w dokumencie Worda lub Writera</p> <p>– pisze różnymi</p>
--	---	---	---	--	---

<p>44. Ćwiczenia z formatowania tekstu w edytorach tekstu.</p> <p>(4.2. Gdy edytor tekstu udaje program graficzny.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela) – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera –wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program (przy dużej pomocy nauczyciela) – sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program (przy pomocy nauczyciela) – drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument – potrafi według podanego wzoru wykonać w edytorze tekstu Word lub Writer ulotkę lub wizytówkę z zastosowaniem wybranych poznanych opcji formatowania (przy bardzo dużej pomocy nauczyciela) – wyjaśnia szkodliwość piractwa 	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) – wyrównuje tekst do lewego, do prawego marginesu lub wyśrodkowuje w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela) – stosuje listę wypunktowaną w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela) – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program – sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) – drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument – potrafi według 	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną oraz wyróżnienie w edytorze Word lub Writer – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – formatuje tekst czcionką WordArt w edytorze Word – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program – dodaje co najmniej jeden z pięciu rodzajów podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) w edytorze Word – dodaje obramowanie strony w dokumencie Worda – zmienia kolor strony dokumentu Worda – sprawdza 	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny w edytorze Word lub Writer – zmienia wielkość interlinii w dokumencie Worda lub Writera – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – formatuje tekst czcionką WordArt w edytorze tekstu Word – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program – dodaje co najmniej dwa z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) w edytorze Word – dodaje obramowanie 	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny w edytorze Word lub Writer – zmienia wielkość interlinii w dokumencie Worda lub Writera – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – formatuje tekst czcionką WordArt w edytorze tekstu Word – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program – dodaje co najmniej trzy z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) w edytorze Word – dodaje obramowanie
---	---	---	---	---	--

<p>45. Projekt szkolny (dekoracje na szkolną tablicę, akademię).</p> <p>(4.2. Gdy edytor tekstu udaje program graficzny.)</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy niewielką jego część w programie Word lub Writer:</p> <ul style="list-style-type: none"> * stosując pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki (przy pomocy koleżanek lub kolegów) * pisząc różnymi kolorami czcionek * wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program (przy dużej pomocy innych) * sprawdzając poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program (przy dużej pomocy innych) 	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy wydzieloną jego część w programie Word lub Writer:</p> <ul style="list-style-type: none"> * stosując pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki (przy niewielkiej pomocy koleżanek lub kolegów) * wyrównując tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowując * stosując listę wypunktowaną * pisząc różnymi kolorami czcionek * wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program * sprawdzając poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program 	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą wydzieloną jego część w programie Word lub Writer (częściowo na podstawie własnych pomysłów):</p> <ul style="list-style-type: none"> * samodzielnie stosując pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównując tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowując * stosując listę wypunktowaną oraz wyróżnienie * pisząc różnymi kolorami czcionek * formatując tekst czcionką WordArt * wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program * dodając w dokumencie Worda co najmniej jeden z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) * dodając obramowanie i zmieniając kolor strony dokumentu * sprawdzając 	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje dużą jego część w programie Word lub Writer (na podstawie własnych pomysłów):</p> <ul style="list-style-type: none"> * samodzielnie stosując pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównując tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowując * stosując listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny * zmieniając wielkość interlinii * pisząc różnymi kolorami czcionek * formatując tekst czcionką WordArt, wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program * dodając w dokumencie Worda co najmniej dwa z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) * dodając obramowanie i zmieniając kolor strony 	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem przedstawia grupie własne, ciekawe pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – na podstawie własnych, oryginalnych pomysłów w interesujący sposób wykonuje dużą część całej pracy w programie Word lub Writer:</p> <ul style="list-style-type: none"> * samodzielnie stosując pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównując tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowując * stosując listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny * zmieniając wielkość interlinii * pisząc różnymi kolorami czcionek * formatując tekst czcionką WordArt * wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program * dodając w dokumencie Worda co najmniej trzy z pięciu
---	---	---	---	--	--

<p>46, 47. Wstawianie gotowych grafik do edytora tekstu.</p> <p>(4.3. Ogłoszenie o szkolnej dyskotece.)</p>	<p>– wprowadza grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu Worda (przy dużej pomocy nauczyciela)</p> <p>– zmienia rozmiar tekstu WordArt (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– według podanego wzoru potrafi (z niewielkimi błędami) wykonać bardzo prosty plakat reklamowy z wykorzystaniem niektórych z poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik (przy bardzo dużej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wprowadza grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu Worda (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– formatuje grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– zmienia kształt i rozmiar tekstu WordArt oraz wypełnia kolorami jego wnętrza (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– według podanego wzoru potrafi (z niewielkimi błędami) wykonać prosty plakat reklamowy z wykorzystaniem poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wprowadza grafiki, zdjęcia i cliparty do dokumentu Worda</p> <p>– formatuje grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie</p> <p>– zmienia kształt i rozmiar tekstu WordArt, wypełnia kolorami jego wnętrze, dodaje jeden z podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W) lub zmienia deseń konturu</p> <p>– według podanego wzoru potrafi (z niewielkimi błędami) wykonać prosty plakat reklamowy z wykorzystaniem poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik</p>	<p>– wprowadza grafiki, zdjęcia i cliparty do dokumentu Worda</p> <p>– formatuje grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle, oraz umieszcza ją w dowolnym miejscu na stronie</p> <p>– zmienia kształt i rozmiar tekstu WordArt, wypełnia kolorami jego wnętrze i kontur, dodaje dwa z podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W), a także zmienia deseń konturu</p> <p>– według podanego wzoru potrafi wykonać dość skomplikowany plakat reklamowy z wykorzystaniem poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik</p>	<p>– wprowadza grafikę, zdjęcia i cliparty do dokumentu Worda</p> <p>– formatuje grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle, oraz umieszcza ją w dowolnym miejscu na stronie</p> <p>– zmienia kształt i rozmiar tekstu WordArt, wypełnia kolorami jego wnętrze i kontur, dodaje cień, odbicie, poświatę i efekt 3-W, a także zmienia deseń konturu</p> <p>– projektuje i wykonuje pomysłowy plakat reklamowy z wykorzystaniem poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik</p>
---	--	---	--	--	---

<p>48. Projekt szkolny (dekoracje na szkolną tablicę, uświetnienie akademii, ilustracje i opisy do gazetki szkolnej).</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy niewielką jego część w programie Word, wprowadzając grafiki, zdjęcia lub cliparty do dokumentu oraz zmieniając rozmiar tekstu WordArt (przy niewielkiej pomocy innych)</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy wydzieloną jego część w programie Word: * wprowadzając grafiki, zdjęcia lub cliparty do dokumentu (przy pomocy innych) * formatując grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie (przy pomocy innych) * zmieniając rozmiar tekstu WordArt oraz wypełniając kolorami jego wnętrze</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje wydzieloną jego część w programie Word (częściowo na podstawie własnych pomysłów): * samodzielnie wprowadzając grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu * formatując grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie * zmieniając rozmiar tekstu WordArt oraz wypełniając kolorami jego wnętrze * dodając jeden z podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W) lub zmieniając deseń konturu</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje dużą jego część w programie Word (na podstawie własnych pomysłów): * samodzielnie wprowadzając grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu * formatując grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie * zmieniając rozmiar tekstu WordArt oraz wypełniając kolorami jego wnętrze i kontur * dodając dwa z podanych efektów (cień, odbicie, poświata i efekt 3-W) lub zmieniając deseń konturu</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem przedstawia grupie własne, oryginalne pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – wykonuje, na podstawie własnych, ciekawych pomysłów, dużą jego część w programie Word: * samodzielnie wprowadzając grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu * formatując grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie * zmieniając rozmiar tekstu WordArt oraz wypełniając kolorami jego wnętrze i kontur, dodając cień, odbicie, poświatę i efekt 3-W, a także zmieniając deseń konturu</p>
---	--	--	---	---	---

<p>49. Tabela i symbole w edytorze tekstu</p> <p>(4.4. Klub Dociekliwych Informatyków.)</p>	<p>– przy dużej pomocy nauczyciela wstawia tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10)</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu (przy dużej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– zmienia orientację strony z pionowej na poziomą (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– wstawia tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– zmienia orientację strony z pionowej na poziomą</p> <p>– wstawia tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10)</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu</p>	<p>– zmienia orientację strony z pionowej na poziomą</p> <p>– wstawia tabelę do dokumentu o dowolnej liczbie kolumn i wierszy</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu</p>	<p>– zmienia orientację strony z pionowej na poziomą</p> <p>– wstawia tabelę do dokumentu o dowolnej liczbie kolumn</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu</p> <p>– rysuje i usuwa fragmenty tabeli, aby stworzyć na przykład krzyżówkę</p>
<p>50. Formatowanie tabeli i symboli.</p> <p>(4.4. Klub Dociekliwych Informatyków.)</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu</p> <p>– steruje położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu</p> <p>– steruje położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu</p> <p>– steruje położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli</p> <p>– zmienia kolor tabeli</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu</p> <p>– steruje położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli</p> <p>– zmienia kolor tabeli</p> <p>– zmienia obramowanie tabeli</p>

<p>51. Projekt szkolny (opisy i dekoracje na szkolną tablicę lub do gazetki szkolnej).</p> <p>(4.4. Klub Dociekliwych Informatyków.)</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy niewielką jego część w programie Word (przy dużej pomocy koleżanek i kolegów):</p> <ul style="list-style-type: none"> * wstawiając tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10) * wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu, * zmieniając wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu 	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy wydzieloną jego część w programie Word (przy niedużej pomocy koleżanek i kolegów):</p> <ul style="list-style-type: none"> * zmieniając orientację strony z pionowej na poziomą * wstawiając tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10) * wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu * zmieniając wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu * sterując położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli 	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje wydzieloną jego część w programie Word (częściowo na podstawie własnych pomysłów):</p> <ul style="list-style-type: none"> * samodzielnie zmieniając orientację strony z pionowej na poziomą * wstawiając tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10) * wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu * zmieniając wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu * sterując położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli 	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje dużą jego część w programie Word (na podstawie własnych pomysłów):</p> <ul style="list-style-type: none"> * samodzielnie zmieniając orientację strony z pionowej na poziomą * wstawiając tabelę do dokumentu o dowolnej liczbie kolumn i wierszy * wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu * zmieniając wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu * sterując położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli * zmieniając kolor tabeli 	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem przedstawia grupie własne, ciekawe pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy</p> <p>– wykonuje, na podstawie własnych, interesujących pomysłów, dużą jego część w programie Word:</p> <ul style="list-style-type: none"> * samodzielnie zmieniając orientację strony z pionowej na poziomą * wstawiając tabelę do dokumentu o dowolnej liczbie kolumn i wierszy * wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu * rysując i usuwając fragmenty tabeli * zmieniając wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu * sterując położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli * zmieniając kolor tabeli * zmieniając obramowanie tabeli
--	---	--	--	---	---

Dział 5. Multimedialne zamieszanie					
<p>53. Multimedia. (5.1. Zaprezentujemy się.)</p>	<p>– podaje przynajmniej jeden przykład zastosowania prezentacji multimedialnej – wymienia jeden program do tworzenia prezentacji (Power Point lub Impress z pakietu Open Office lub Impress z pakietu Libre Office)</p>	<p>– wie, czym jest prezentacja multimedialna i podaje przynajmniej jeden przykład jej zastosowania – wymienia jeden program do tworzenia prezentacji (Power Point lub Impress z pakietu Open Office lub Impress z pakietu Libre Office) – wie, czym jest slajd w programie do tworzenia prezentacji – korzysta z pomocy programu do tworzenia prezentacji z pomocą nauczyciela</p>	<p>– rozumie i wyjaśnia pojęcie „multimedialny” – wie, czym jest prezentacja multimedialna i podaje przynajmniej dwa przykłady jej zastosowania – wymienia dwa programy do tworzenia prezentacji (Power Point, Impress z pakietu Open Office lub Impress z pakietu Libre Office) oraz wie, które z nich są programami bezpłatnymi – wie, czym jest slajd w programie do tworzenia prezentacji – korzysta z pomocy programu do tworzenia prezentacji</p>	<p>– rozumie i wyjaśnia pojęcie „multimedialny” – wie, czym jest prezentacja multimedialna i podaje kilka przykładów jej zastosowania – wymienia trzy programy do tworzenia prezentacji (Power Point, Impress z pakietu Open Office i Impress z pakietu Libre Office) oraz wie, które z nich są programami bezpłatnymi i potrafi znaleźć w internecie strony tych programów – wie, czym jest slajd w programie do tworzenia prezentacji – planuje prezentację multimedialną – korzysta z pomocy programu do tworzenia prezentacji</p>	<p>– rozumie i wyjaśnia pojęcie „multimedialny” – wie, czym jest prezentacja multimedialna i podaje kilka przykładów jej zastosowania – wymienia trzy programy do tworzenia prezentacji (Power Point, Impress z pakietu Open Office i Impress z pakietu Libre Office) oraz wie, które z nich są programami bezpłatnymi i potrafi ściągnąć je z internetu, a także zainstalować na komputerze – wie, czym jest slajd w programie do tworzenia prezentacji – korzysta z pomocy programu do tworzenia prezentacji</p>

<p>54. Temat i plan prezentacji multimedialnej.</p> <p>(5.1. Zaprezentujmy się.)</p>	<p>– planuje bardzo prostą prezentację multimedialną (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– podaje jeden przykład zastosowania prezentacji multimedialnej – planuje bardzo prostą prezentację multimedialną (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– podaje dwa lub trzy przykłady zastosowania prezentacji multimedialnej – samodzielnie planuje prostą prezentację multimedialną</p>	<p>– podaje kilka przykładów zastosowania prezentacji multimedialnej – samodzielnie planuje rozbudowaną prezentację multimedialną</p>	<p>– podaje kilka przykładów zastosowania prezentacji multimedialnej – samodzielnie planuje bardzo rozbudowaną prezentację multimedialną</p>
<p>55. Sprawdzone źródła informacji</p> <p>(5.2. Na tropach ciekawego materiału.)</p>	<p>– wymienia przynajmniej cztery sprawdzone źródła informacji – przy pomocy nauczyciela odnajduje w internecie przynajmniej jedną stronę encyklopedii multimedialnej (na przykład Wikipedii)</p>	<p>– wymienia przynajmniej sześć sprawdzonych źródeł informacji – odnajduje w internecie przynajmniej jedną stronę encyklopedii multimedialnej (na przykład Wikipedii) – wyszukuje w internecie co najmniej jedną stronę ze sprawdzonymi informacjami na różne tematy</p>	<p>– wymienia przynajmniej siedem sprawdzonych źródeł informacji – odnajduje w internecie przynajmniej dwie strony encyklopedii multimedialnych – wyszukuje w internecie co najmniej dwie strony ze sprawdzonymi informacjami na różne tematy</p>	<p>– wymienia przynajmniej osiem sprawdzonych źródeł informacji – odnajduje w internecie przynajmniej dwie strony encyklopedii multimedialnych – wyszukuje w internecie co najmniej trzy strony ze sprawdzonymi informacjami na różne tematy</p>	<p>– wymienia wszystkie poznane, sprawdzone źródła informacji – odnajduje w Internecie strony kilku encyklopedii multimedialnych; – wyszukuje w internecie kilka stron ze sprawdzonymi informacjami na różne tematy</p>

<p>56. Materiał do prezentacji.</p> <p>(5.2. Na tropach ciekawego materiału.)</p>	<p>– posługując się różnymi źródłami wiedzy, potrafi zgromadzić jakiegolwiek, niezbyt obszerne informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– posługując się różnymi źródłami wiedzy, potrafi zgromadzić informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej i dokonać ich selekcji (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– planuje wykonanie prostej prezentacji na podstawie zebranego przez siebie materiału (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– posługując się różnymi źródłami wiedzy, w tym elektronicznymi, potrafi zgromadzić informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej i dokonać ich selekcji (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)</p> <p>– planuje wykonanie prostej prezentacji na podstawie zebranego przez siebie materiału</p>	<p>– posługując się różnymi źródłami wiedzy, w tym elektronicznymi, potrafi zgromadzić informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej i dokonać ich samodzielnej selekcji</p> <p>– planuje wykonanie rozbudowanej prezentacji na podstawie zebranego przez siebie materiału</p>	<p>– posługując się różnymi źródłami wiedzy, w tym elektronicznymi, potrafi zgromadzić obszerne, ważne oraz intrygujące informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej i dokonać ich selekcji</p> <p>– planuje wykonanie interesującej, rozbudowanej prezentacji na podstawie zebranego przez siebie materiału</p>
<p>57, 58. Projektowanie slajdów w programie do tworzenia prezentacji.</p> <p>(5.3. Slajd za slajdem.)</p>	<p>– wprowadza tekst, grafikę i zdjęcia na slajdy programu do tworzenia prezentacji (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– dodaje kolejne slajdy (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wprowadza tekst, grafikę, zdjęcia i cliparty na slajdy programu do tworzenia prezentacji</p> <p>– dodaje kolejne slajdy</p> <p>– steruje położeniem tekstu, grafiki, zdjęcia i clipartu na slajdzie (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wprowadza tekst, grafikę, zdjęcia i cliparty na slajdy programu do tworzenia prezentacji</p> <p>– dodaje kolejne slajdy</p> <p>– steruje położeniem tekstu, grafiki, zdjęcia i clipartu na slajdzie i obraca nimi</p>	<p>– wprowadza tekst, grafikę, zdjęcia i cliparty na slajdy programu do tworzenia prezentacji</p> <p>– dodaje kolejne slajdy i wstawia je w dowolne miejsce prezentacji</p> <p>– steruje położeniem tekstu, grafiki, zdjęcia i clipartu na slajdzie i obraca nimi</p>	<p>– wprowadza tekst, grafikę, zdjęcia i cliparty na slajdy programu do tworzenia prezentacji</p> <p>– dodaje kolejne slajdy i wstawia je w dowolne miejsce prezentacji</p> <p>– zmienia kolejność slajdów</p> <p>– steruje położeniem tekstu, grafiki, zdjęcia i clipartu na slajdzie, obraca nimi, powiększa je i pomniejsza</p>

<p>59, 60. Formatowanie wprowadzonych do slajdów tekstów, grafik i zdjęć.</p> <p>(5.3. Slajd za slajdem.)</p>	<p>– wykonuje bardzo prosty pokaz bez formatowania poszczególnych elementów w dowolnym programie do tworzenia prezentacji (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– stosuje wybrane, najprostsze opcje formatowania obrazu i tekstu zawarte w programie do tworzenia prezentacji (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– stosuje wybrany motyw dla całej prezentacji (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– wykonuje bardzo prosty pokaz dowolnym programie do tworzenia prezentacji według wzoru</p>	<p>– formatuje tekst lub elementy graficzne, stosując większość opcji zawartych w programie do tworzenia prezentacji</p> <p>– stosuje wybrany motyw dla całej prezentacji</p> <p>– wykonuje pokaz z poznanymi, niezbyt skomplikowanymi opcjami formatowania w dowolnym programie do tworzenia prezentacji według wzoru</p>	<p>– formatuje tekst lub elementy graficzne, stosując różnorodne opcje zawarte w programie do tworzenia prezentacji</p> <p>– stosuje wybrany motyw dla całej prezentacji</p> <p>– według wzoru wykonuje rozbudowany pokaz z poznanymi opcjami w dowolnym programie do tworzenia prezentacji</p>	<p>– formatuje tekst lub elementy graficzne, stosując różnorodne opcje zawarte w programie do tworzenia prezentacji (zna wszystkie opcje formatowania)</p> <p>– stosuje wybrany motyw dla całej prezentacji</p> <p>– projektuje i wykonuje ciekawy, bogaty w informacje, grafiki i zdjęcia pokaz w dowolnym programie do tworzenia prezentacji</p>
---	---	---	--	---	--

<p>61, 62. Projekt szkolny (uświetnienie szkolnych akademii prezentacją wykonaną na lekcjach informatyki) (5.3. Slajd za slajdem.)</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje (przy dużej pomocy koleżanek lub kolegów) zlecony przez zespół zadaniowy bardzo prosty slajd bez formatowania poszczególnych elementów, wyszukując uprzednio w różnych źródłach niezbyt obszerny materiał niezbędny do jego stworzenia</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje (przy niewielkiej pomocy koleżanek lub kolegów) zlecony przez zespół zadaniowy dość prosty slajd, z zastosowaniem wybranych, najprostszych opcji formatowania obrazu i tekstu oraz stosując wybrany motyw, wyszukując uprzednio w różnych źródłach materiał niezbędny do jego stworzenia, a następnie dokonując jego selekcji</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje samodzielnie poprawny slajd (częściowo na podstawie własnych pomysłów) z zastosowaniem większości opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie oraz stosując wybrany motyw, wyszukując uprzednio w różnych źródłach wiedzy (w tym elektronicznych) materiał niezbędny do jego stworzenia, a następnie przy niewielkiej pomocy innych członków zespołu dokonując jego selekcji</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną wykonuje samodzielnie, w dowolnym programie do tworzenia pokazów, na podstawie własnych pomysłów, poprawny slajd, z zastosowaniem różnorodnych opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie oraz stosując wybrany motyw, wyszukując uprzednio w różnych źródłach wiedzy (w tym elektronicznych) materiał niezbędny do jego stworzenia, a następnie samodzielnie dokonując jego selekcji</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną przedstawia grupie szereg ciekawych pomysłów jej wykonania i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – w dowolnym programie do tworzenia pokazów samodzielnie wykonuje na podstawie własnych pomysłów interesujące, oryginalne dwa lub trzy slajdy z zastosowaniem różnorodnych opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie (zna wszystkie opcje formatowania) oraz stosując wybrany motyw, wyszukując uprzednio w różnych źródłach wiedzy (w tym elektronicznych) obszerny, intrygujący i ciekawy materiał niezbędny do ich stworzenia, a następnie samodzielnie dokonując jego selekcji</p>
--	--	---	---	--	---

<p>63, 64. Animacje w programie do tworzenia prezentacji.</p> <p>(5.4. Ruchome obrazki.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje efekty przejścia pomiędzy slajdami – uruchamia prezentację przyciskiem programu – wykonuje według wzoru i przy pomocy nauczyciela pokaz z poznanymi, prostymi opcjami formatowania i przejściami pomiędzy slajdami bez animacji w dowolnym programie do tworzenia prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> – wie i wyjaśnia, czym jest animacja w programie do tworzenia prezentacji – zna efekty wejścia i potrafi posługiwać się nimi przy pomocy nauczyciela – stosuje efekty przejścia pomiędzy slajdami – uruchamia prezentację przyciskiem programu – wykonuje według wzoru i przy pomocy nauczyciela w dowolnym programie do tworzenia prezentacji pokaz z poznanymi, prostymi opcjami formatowania i tworzenia animacji, na przykład tylko z efektami wejścia 	<ul style="list-style-type: none"> – wie i wyjaśnia, czym jest animacja w programie do tworzenia prezentacji – rozróżnia efekty wejścia, wyjścia i wyróżnienia, potrafi się nimi posługiwać, choć nie zawsze udaje mu się poprawnie je zastosować (na przykład omyłkowo ustawia wpierw animację wyjścia, później dopiero wejścia dla tego samego elementu itp.) – stosuje efekty przejścia pomiędzy slajdami – uruchamia w dowolny sposób prezentację (w zależności od potrzeby jednym z dwóch przycisków programu lub przyciskiem F5 na klawiaturze) – wykonuje według wzoru pokaz z poznanymi, niezbyt skomplikowanymi opcjami formatowania i tworzenia animacji w dowolnym programie do tworzenia prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> – wie i wyjaśnia, czym jest animacja w programie do tworzenia prezentacji – rozróżnia efekty wejścia, wyjścia, wyróżnienia oraz ścieżki ruchu i potrafi się nimi poprawnie posługiwać – stosuje efekty przejścia pomiędzy slajdami – uruchamia w dowolny sposób prezentację (w zależności od potrzeby jednym z dwóch przycisków programu lub przyciskiem F5 na klawiaturze) – wykonuje według wzoru pokaz z poznanymi opcjami formatowania i tworzenia animacji w dowolnym programie do tworzenia prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> – wie i wyjaśnia, czym jest animacja w programie do tworzenia prezentacji – rozróżnia efekty wejścia, wyjścia, wyróżnienia oraz ścieżki ruchu i potrafi się nimi swobodnie posługiwać oraz stosuje je poprawnie, w sposób przemyślany i adekwatny do przekazu, który chce uzyskać (w podobny sposób stosuje efekty przejścia pomiędzy slajdami) – uruchamia w dowolny sposób prezentację (w zależności od potrzeby jednym z dwóch przycisków programu lub przyciskiem F5 na klawiaturze) – projektuje i wykonuje ciekawy, bogaty w informacje, grafiki i zdjęcia pokaz w dowolnym programie do tworzenia prezentacji, z pomysłowymi animacjami z wykorzystaniem poznanych, opcji
--	---	--	---	---	---

<p>65, 66. Atrakcyjne prezentacje. (5.4. Ruchome obrazki.)</p>	<p>Nie dotyczy, ponieważ w trakcie lekcji omawiane są opcje na ocenę bardzo dobrą i celującą</p>	<p>Nie dotyczy, ponieważ w trakcie lekcji omawiane są opcje na ocenę bardzo dobrą i celującą</p>	<p>Nie dotyczy, ponieważ w trakcie lekcji omawiane są opcje na ocenę bardzo dobrą i celującą</p>	<ul style="list-style-type: none"> – uruchamia pokaz od dowolnego miejsca – nakłada grafiki lub zdjęcia jedno na drugie na slajdzie – steruje czasem animacji 	<ul style="list-style-type: none"> – uruchamia pokaz od dowolnego miejsca prezentacji – nakłada grafiki lub zdjęcia jedno na drugie na slajdzie – steruje czasem animacji – dodaje dźwięk do pokazu – ustala czas trwania poszczególnych slajdów
--	--	--	--	--	---

<p>67, 68. Projekt szkolny (uświetnienie szkolnej akademii, pokazy edukacyjne i okolicznościowe)</p> <p>(5.4. Ruchome obrazki.)</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje (przy dużej pomocy koleżanek lub kolegów) zlecony przez zespół zadaniowy bardzo prosty slajd bez formatowania poszczególnych elementów, bez animacji, stosując efekty przejścia pomiędzy slajdami</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje (przy niewielkiej pomocy koleżanek lub kolegów) zlecony przez zespół zadaniowy dość prosty slajd z zastosowaniem wybranych, najprostszych opcji formatowania obrazu i tekstu, animacyjnych efektów wejścia oraz wprowadzając wybrany motyw, a także przejścia pomiędzy slajdami</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie samodzielnie wykonuje poprawny, niezbyt skomplikowany slajd (częściowo na podstawie własnych pomysłów) z zastosowaniem większości opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie, animacyjnych efektów wejścia, wyjścia i wyróżnienia, które czasem nieprawidłowo wprowadza, a także wykorzystując efekty przejścia pomiędzy slajdami oraz wybrany motyw</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie samodzielnie wykonuje poprawny, rozbudowany slajd (na podstawie własnych pomysłów) z zastosowaniem różnorodnych opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie, prawidłowo wprowadzonych animacyjnych efektów wejścia, wyjścia, wyróżnienia i ścieżek ruchu, a także wykorzystując efekty przejścia pomiędzy slajdami oraz wybrany motyw</p> <p>Uwaga. Dodatkowo (drugą oceną) premiowana jest umiejętność nakładanie grafik lub zdjęć jedne na drugie na slajdzie oraz sterowanie czasem animacji.</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną przedstawia grupie szereg ciekawych pomysłów jej wykonania i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – w dowolnym programie do tworzenia pokazów samodzielnie wykonuje interesujące, oryginalne dwa lub trzy slajdy (na podstawie własnych pomysłów) z zastosowaniem różnorodnych opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie (zna wszystkie opcje formatowania), animacyjnych efektów wejścia, wyjścia, wyróżnienia i ścieżek ruchu, które wprowadza w sposób przemyślany i adekwatny do przekazu, a także wykorzystując w podobny sposób efekty przejścia pomiędzy slajdami oraz wybrany motyw.</p> <p>Uwaga. Dodatkowo (drugą oceną)</p>
---	---	---	--	---	---

Dział 6. Złapani w sieć					
69. Sieć komputerowa i urządzenia używane do budowy sieci.	– wie, co to jest lokalna sieć komputerowa – rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi) – wie, do czego służy przynajmniej jedno z wymienionych urządzeń (przełącznik <i>switch</i> , ruter oraz modem)	– wie, co to jest lokalna sieć komputerowa – rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi) – wie, do czego służą przynajmniej dwa z wymienionych urządzeń (przełącznik <i>switch</i> , ruter oraz modem) – wie, jakie urządzenie wewnątrz jednostki centralnej komputera służy do połączenia sieciowego	– wie, po co łączy się komputery w sieć – wyjaśnia, co to jest lokalna sieć komputerowa – rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi) – wie, do czego służą przynajmniej dwa z wymienionych urządzeń (przełącznik <i>switch</i> , ruter oraz modem) – wie, jakie urządzenie wewnątrz jednostki centralnej komputera służy do połączenia sieciowego – rozróżnia sieci lokalne z serwerem i bez serwera	– wie, po co łączy się komputery w sieć – wyjaśnia, co to jest lokalna sieć komputerowa – rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi) – wie, do czego służy przełącznik <i>switch</i> , ruter oraz modem – wie, jakie urządzenie wewnątrz jednostki centralnej komputera służy do połączenia sieciowego – wie, co to jest i jakie funkcje pełni serwer – rozróżnia sieci lokalne z serwerem i bez serwera – łączy skrętką komputer z przełącznikiem	– wie, po co łączy się komputery w sieć – wyjaśnia, co to jest lokalna sieć komputerowa – rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi) – wie, do czego służy przełącznik <i>switch</i> , ruter, modem oraz urządzenia mieszczące w jednej obudowie kilka z wymienionych wyżej sprzętów (na przykład modemoruter wifi) – wie, jakie urządzenie wewnątrz jednostki centralnej komputera służy do połączenia sieciowego – wie, co to jest i jakie funkcje pełni serwer – rozróżnia sieci lokalne z serwerem i bez serwera – wie, czym różni się kabel sieciowy zwany skrętką od światłowodu – łączy skrętką komputer z przełącznikiem

<p>70. Schemat sieci komputerowej.</p> <p>(6.2. Tajemnice szkolnej pracowni.)</p>	<p>– rysuje schemat prostej sieci lokalnej bez serwera z dużą pomocą nauczyciela</p> <p>– wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość</p> <p>– ma duże problemy z zapisywaniem danych na komputerze (na przykład zapisuje plik kliknięciem myszy i później nie potrafi znaleźć miejsca w komputerze, gdzie został on zapisany)</p>	<p>– rysuje schemat prostej sieci lokalnej bez serwera i z serwerem, podłączonej do internetu (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość</p> <p>– zapisuje swoje prace lokalnie na swojej stacji roboczej i na serwerze w szkolnej pracowni (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wie, kim jest administrator sieci i jakie zadania realizuje</p> <p>– rysuje (z drobnymi usterkami) schemat prostej sieci lokalnej bez serwera i z serwerem, podłączonej do internetu</p> <p>– wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość</p> <p>– zapisuje swoje prace lokalnie na swojej stacji roboczej i na serwerze szkolnej pracowni (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wie, kim jest administrator sieci i jakie zadania realizuje</p> <p>– zna i wyjaśnia pojęcie „stacja robocza”</p> <p>– rysuje schemat prostej sieci lokalnej bez serwera i z serwerem, podłączonej do internetu</p> <p>– wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość</p> <p>– zapisuje swoje prace lokalnie na swojej stacji roboczej i na serwerze szkolnej pracowni</p>	<p>– wie, kim jest administrator sieci i jakie zadania realizuje</p> <p>– zna i wyjaśnia pojęcie „stacja robocza”</p> <p>– rysuje schemat prostej sieci lokalnej bez serwera i z serwerem, podłączonej do internetu</p> <p>– wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość</p> <p>– zapisuje swoje prace lokalnie na swojej stacji roboczej i na serwerze szkolnej pracowni</p> <p>– opracowuje prezentację multimedialną przedstawiającą różne rodzaje sieci lokalnych i urządzenia sieciowe w nich pracujące</p>
---	---	--	--	--	---

<p>71. Internet i internetowa usługa WWW.</p> <p>(6.3. Internet – sieć jak ocean.)</p>	<p>– wyjaśnia przynajmniej dwa z wymienionych pojęć: internet, WWW, przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik);</p> <p>– posługuje się co najmniej jedną przeglądarką internetową</p> <p>– wpisuje w oknie przeglądarki internetowej adres przynajmniej jednej popularnej strony internetowej (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wyjaśnia przynajmniej trzy z wymienionych pojęć: internet, WWW, przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik)</p> <p>– odróżnia internet od usług w nim działających</p> <p>– posługuje się co najmniej jedną przeglądarką internetową</p> <p>– wpisuje w oknie przeglądarki internetowej adres co najmniej dwóch popularnych stron WWW</p>	<p>– wie i wyjaśnia, czym jest internet, WWW, przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik)</p> <p>– odróżnia internet od usług w nim działających</p> <p>– posługuje się co najmniej jedną przeglądarką internetową</p> <p>– wpisuje w oknie przeglądarki internetowej adres kilku bardzo popularnych stron WWW</p>	<p>– wie i wyjaśnia, czym jest internet, WWW, przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik)</p> <p>– wie, w jaki sposób komputery odnajdują inny komputer w sieci (wystarczy, gdy uczeń odpowie, że każdy komputer w sieci ma swój adres)</p> <p>– odróżnia internet od usług w nim działających</p> <p>– posługuje się co najmniej dwiema przeglądarkami internetowymi</p> <p>– wpisuje w oknie przeglądarki internetowej adres kilku bardzo popularnych stron WWW</p> <p>– wyjaśnia, co oznaczają końcówki adresów internetowych: .pl i .com</p>	<p>– wie i wyjaśnia, czym jest internet, WWW, przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik)</p> <p>– przedstawia skróconą historię powstania internetu</p> <p>– wie, w jaki sposób komputery odnajdują inny komputer w sieci (wystarczy, gdy uczeń odpowie, że każdy komputer w sieci ma swój adres)</p> <p>– odróżnia internet od usług w nim działających</p> <p>– posługuje się co najmniej czterema przeglądarkami internetowymi</p> <p>– zmienia stronę domową w dowolnej przeglądarce internetowej</p> <p>– wpisuje w oknie przeglądarki internetowej adres kilku bardzo popularnych stron WWW</p> <p>– wyjaśnia, co oznaczają końcówki adresów internetowych: .pl, .de, .uk i .com</p>
--	---	---	---	---	--

<p>73. Przydatne usługi internetowe.</p> <p>(6.4. Czego szukasz? Co chcesz wiedzieć?)</p>	<p>– wymienia co najmniej jedną wyszukiwarkę internetową i potrafi wyszukać dzięki niej (przy pomocy nauczyciela) przydatne informacje na lekcję z wybranego przez siebie przedmiotu</p>	<p>– wymienia co najmniej jedną wyszukiwarkę internetową i potrafi wyszukać dzięki niej (przy pomocy nauczyciela) przydatne informacje na lekcję z wybranego przez siebie przedmiotu</p> <p>– ustawia wyszukiwarkę w taki sposób, aby wyszukała informacje, grafiki lub filmy (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wie i wyjaśnia, czym jest i jak działa wyszukiwarka internetowa, zna co najmniej jedną wyszukiwarkę internetową i w internecie wyszukuje dzięki niej jakiegokolwiek informacji przydatne na lekcje różnych przedmiotów</p> <p>– ustawia wyszukiwarkę w taki sposób, aby wyszukała informacje, grafiki lub filmy</p> <p>–w wyszukiwarce Google wykonuje jedną z trzech operacji: obliczenia matematyczne, zamiana jednostek miar i wag lub sprawdzenie ortograficznej poprawności wpisanego w nią słowa</p>	<p>– wie i wyjaśnia, czym jest i jak działa wyszukiwarka internetowa, zna co najmniej jedną wyszukiwarkę internetową i w internecie wyszukuje dzięki niej informacje przydatne na lekcje różnych przedmiotów</p> <p>– wymawia prawidłowo słowo Google (czyt. gogl)</p> <p>– ustawia wyszukiwarkę w ten sposób, aby wyszukała informacje, grafiki lub filmy</p> <p>– z drobnymi potknięciami wykonuje w wyszukiwarce Google obliczenia matematyczne, zamienia jednostki miar i wag, sprawdza ortograficzną poprawność wpisanego w nią słowa</p>	<p>– wie i wyjaśnia, czym jest i jak działa wyszukiwarka internetowa, zna co najmniej dwie wyszukiwarki internetowe i w internecie wyszukuje dzięki nim informacje przydatne na lekcje różnych przedmiotów interesujące</p> <p>– wymawia prawidłowo słowo Google (czyt. gogl)</p> <p>– ustawia wyszukiwarkę w ten sposób, aby wyszukała informacje, grafiki lub filmy</p> <p>– z dużą swobodą w wyszukiwarce Google wykonuje obliczenia matematyczne, zamienia jednostki miar i wag, sprawdza ortograficzną poprawność wpisanego w nią słowa</p>
---	--	---	---	--	--

<p>74. Lokalizatory internetowe, wirtualny globus.</p> <p>(6.4. Czego szukasz? Co chcesz wiedzieć?)</p>	<p>– wie, co to jest lokalizator internetowy i do czego służy</p> <p>– ma duże problemy z posługiwaniem się lokalizatorem internetowym (korzysta z niego jedynie przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– zna przynajmniej jeden lokalizator internetowy, dzięki któremu potrafi opracować trasę przejazdu pomiędzy różnymi miastami w Polsce (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– zna przynajmniej jeden lokalizator internetowy, którym potrafi opracować trasę przejazdu pomiędzy różnymi miastami w Polsce ze wskazaniem miejsc noclegowych i punktów gastronomicznych</p> <p>– w internecie znajduje rozkład jazdy pociągów lub rozkład jazdy autobusów</p> <p>– znajduje stolicę Polski w programie Google Earth</p>	<p>– zna przynajmniej jeden lokalizator internetowy, którym potrafi opracować trasę przejazdu pomiędzy różnymi miastami w Polsce ze wskazaniem miejsc noclegowych i punktów gastronomicznych</p> <p>– przy pomocy dowolnego lokalizatora znajduje muzeum, kino oraz teatr najbliższe swojego miejsca zamieszkania</p> <p>– w internecie znajduje rozkład jazdy pociągów i autobusów, a także prognozę pogody dla wybranej miejscowości w Polsce</p> <p>– w internecie znajduje i instaluje na komputerze program Google Earth, w którym potrafi odnaleźć jedno miejsce na ziemi z wizualizacjami 3D oraz panoramicznymi zdjęciami</p>	<p>– zna przynajmniej jeden lokalizator internetowy, którym potrafi opracować trasę przejazdu pomiędzy różnymi miastami w Polsce ze wskazaniem miejsc noclegowych i punktów gastronomicznych</p> <p>– przy pomocy dowolnego lokalizatora znajduje muzeum, kino oraz teatr najbliższe swojego miejsca zamieszkania</p> <p>– w internecie znajduje rozkład jazdy pociągów i autobusów, a także prognozę pogody dla wybranej miejscowości w Polsce</p> <p>– w internecie znajduje i instaluje na komputerze program Google Earth, w którym potrafi odnaleźć trzy różne miejsca na ziemi z wizualizacjami 3D oraz panoramicznymi zdjęciami, a także dotrzeć do zdjęć z sond kosmicznych oraz z teleskopu Hubble’a</p> <p>– w programie Google Earth dociera do zdjęć i filmów, które przydadzą się na lekcję historii i przyrody</p>
---	---	--	--	---	--

<p>75. Poczta e-mail. Zakładanie konta pocztowego.</p> <p>(6.5. Poczta z małąpą.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – zakłada bezpłatne konto pocztowe na wskazanym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła zabezpieczające (przy pomocy nauczyciela) – loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia co najmniej jedną zaletę poczty elektronicznej – zna co najmniej jeden serwer internetowy, na którym można założyć bezpłatne konto pocztowe – zakłada bezpłatne konto pocztowe na dowolnym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła zabezpieczające (przy pomocy nauczyciela) – loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego 	<ul style="list-style-type: none"> – zna i wyjaśnia pojęcia: „poczta e-mail”, „adres e-mail” – wymienia co najmniej dwie zalety poczty elektronicznej – rozróżnia płatne i bezpłatne konta e-mail i podaje co najmniej jeden serwer internetowy, na którym można założyć bezpłatne konto pocztowe – proponuje poprawny adres e-mail – zakłada bezpłatne konto pocztowe na dowolnym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła zabezpieczające (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) – loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego 	<ul style="list-style-type: none"> – zna i wyjaśnia pojęcia: „poczta e-mail”, „konto pocztowe”, „adres e-mail” – wymienia co najmniej dwie zalety poczty elektronicznej – rozróżnia płatne i bezpłatne konta e-mail i podaje co najmniej dwa serwery internetowe, na których można założyć bezpłatne konto pocztowe – proponuje poprawny adres e-mail oraz wyjaśnić poszczególne jego człony – zakłada bezpłatne konto pocztowe na dowolnym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła zabezpieczające – loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego 	<ul style="list-style-type: none"> – zna i wyjaśnia pojęcia: „poczta e-mail”, „konto pocztowe”, „adres e-mail”, „klient poczty elektronicznej” – wymienia trzy zalety poczty elektronicznej – rozróżnia płatne i bezpłatne konta e-mail i podaje kilka serwerów internetowych, na których założyć bezpłatne konto pocztowe – proponuje poprawny adres e-mail oraz wyjaśnia poszczególne jego człony – zakłada bezpłatne konto pocztowe na dowolnym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła zabezpieczające – loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego
---	---	---	---	--	---

<p>76. Wysyłanie e-maili. Netykieta.</p> <p>(6.5. Poczta z małąpą.)</p>	<p>– wysyła i odbiera e-maile</p>	<p>– wysyła i odbiera e-maile – zna co najmniej cztery zasady netykiety i stosuje ją podczas pracy i zabawy w sieci</p>	<p>– wysyła i odbiera e-maile, również z dołączonymi załącznikami – wymienia co najmniej pięć zasad netykiety i stosuje ją podczas pracy i zabawy w sieci – wie, czym są emotikony i stosuje je w sposób umiarkowany</p>	<p>– wysyła i odbiera e-maile, również z dołączonymi załącznikami – wymienia co najmniej sześć zasad netykiety i stosuje ją podczas pracy i zabawy w sieci – wie, czym są emotikony i stosuje je w sposób umiarkowany</p>	<p>– wysyła i odbiera e-maile, również z dołączonymi załącznikami – wymienia siedem zasad netykiety i stosuje ją podczas pracy i zabawy w sieci – wie, czym są emotikony i stosuje je w sposób umiarkowany</p>
<p>77. Usługi internetowe pomagające w pracy zespołowej nad wspólnym projektem.</p> <p>(6.6. Transport e-mailem.)</p>	<p>– wymienia co najmniej jeden sposób komunikacji za pomocą sieci internet – zna i znajduje w internecie co najmniej jeden portal społecznościowy</p>	<p>– wymienia co najmniej dwa sposoby komunikacji za pomocą sieci internet – wyjaśnia przynajmniej jedno z pojęć: blog, czat, komunikator – zna i znajduje w internecie co najmniej jeden portal społecznościowy</p>	<p>– wymienia co najmniej trzy sposoby komunikacji za pomocą sieci internet – wyjaśnia pojęcia: blog, czat, komunikator – zna i znajduje w internecie co najmniej jeden portal społecznościowy – znajduje w sieci internet co najmniej jedno forum specjalistyczne</p>	<p>– wymienia co najmniej cztery sposoby komunikacji za pomocą sieci internet – wyjaśnia pojęcia: dane, blog, czat, komunikator – zna i znajduje w Internecie co najmniej dwa portale społecznościowe oraz jedną stronę, na której można założyć bloga – znajduje w sieci internet co najmniej dwa fora specjalistyczne</p>	<p>– wymienia pięć sposobów komunikacji za pomocą sieci internet – wyjaśnia pojęcia: dane, praca zdalna, e-learning, blog, czat, komunikator – zna i znajduje w internecie co najmniej dwa portale społecznościowe oraz jedną stronę, na której można założyć bloga – znajduje w sieci internet co najmniej trzy fora specjalistyczne</p>

<p>78, 79. Wielcy Polacy – wspólny projekt.</p> <p>(6.6. Transport e-mailem.)</p>	<p>– przy dużej pomocy nauczyciela posługuje się jednym dowolnym komunikatorem (na przykład gadu-gadu lub skype)</p> <p>– ma problemy z wykonaniem powierzonej mu części zadania we wspólnym, klasowym projekcie – wykonuje je przy dużej pomocy nauczyciela</p>	<p>– posługuje się jednym dowolnym komunikatorem (na przykład gadu-gadu lub skype)</p> <p>– znajduje w internecie stronę z czatem i porozumiewa się z innymi osobami za jego pomocą</p> <p>– wykonuje powierzoną mu część zadania we wspólnym, klasowym projekcie przy niedużej pomocy nauczyciela</p>	<p>– posługuje się jednym dowolnym komunikatorem (na przykład gadu-gadu lub skype)</p> <p>– znajduje w internecie stronę z czatem i porozumiewa się z innymi osobami za jego pomocą</p> <p>– wykonuje dobrze (z drobnymi usterkami) powierzoną mu część zadania we wspólnym, klasowym projekcie</p>	<p>– ściąga z internetu, instaluje i posługuje się dwoma dowolnymi komunikatorami (na przykład gadu-gadu i skype)</p> <p>– znajduje w internecie stronę z czatem i porozumiewa się z innymi osobami za jego pomocą</p> <p>– bardzo dobrze wykonuje powierzoną mu część zadania we wspólnym, klasowym projekcie</p>	<p>– ściąga z internetu, instaluje i posługuje się dwoma dowolnymi komunikatorami (na przykład gadu-gadu i skype)</p> <p>– znajduje w internecie stronę z czatem i porozumiewa się z innymi osobami za jego pomocą</p> <p>– wykonuje wzorowo, w sposób wyróżniający się, powierzoną mu część zadania we wspólnym, klasowym projekcie</p>
---	--	--	---	--	--

<p>80. Jak chronić siebie i swoje dane w Internecie.</p> <p>(6.7. Bądź ostrożny w sieci.)</p>	<p>– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy”</p> <p>– wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamań na konto pocztowe itp.</p>	<p>– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy”</p> <p>– wymienia sposoby zabezpieczania ważnych danych na wypadek awarii komputera</p> <p>– wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamań na konto pocztowe itp.</p>	<p>– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy”, „zapora sieciowa” (<i>firewall</i>)</p> <p>– wymienia przynajmniej jeden program antywirusowy</p> <p>– wymienia sposoby zabezpieczania ważnych danych na wypadek awarii komputera</p> <p>– zna przynajmniej jedną stronę WWW zajmującą się problemami bezpieczeństwa w sieci</p> <p>– wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamań na konto pocztowe itp.</p>	<p>– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy”, „zapora sieciowa” (<i>firewall</i>)</p> <p>– wymienia przynajmniej jeden program antywirusowy</p> <p>– wymienia sposoby zabezpieczania ważnych danych na wypadek awarii komputera</p> <p>– zna strony WWW zajmujące się problemami bezpieczeństwa w sieci</p> <p>– wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamań na konto pocztowe itp.</p>	<p>– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy”, „zapora sieciowa” (<i>firewall</i>)</p> <p>– wymienia dwa programy antywirusowe</p> <p>– wymienia sposoby zabezpieczania danych na wypadek awarii komputera</p> <p>– zna strony WWW zajmujące się problemami bezpieczeństwa w sieci</p> <p>– wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamań na konto pocztowe itp.</p> <p>– pisze ciekawe opowiadanie pod tytułem „Mój dzień bez komputera”</p>
---	--	--	--	---	--

<p>81. Zalety i wady internetu – debata i mapa myśli.</p> <p>(6.7. Bądź ostrożny w sieci.)</p>	<p>– wymienia dwa zagrożenia związane z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać</p> <p>– wymienia co najmniej jedną zaletę internetu</p>	<p>– omawia trzy zagrożenia związane z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać</p> <p>– wymienia co najmniej dwie zalety internetu</p>	<p>– omawia cztery zagrożenia związane z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać</p> <p>– wymienia co najmniej trzy zalety internetu</p>	<p>– omawia pięć zagrożeń związanych z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać</p> <p>– wymienia co najmniej cztery zalety internetu</p>	<p>– omawia sześć zagrożeń związanych z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać</p> <p>– wymienia co najmniej pięć zalet internetu</p>
<p>82. Gry edukacyjne.</p> <p>6.8. (Czas na grę!)</p>	<p>– wymienia co najmniej jedną grę edukacyjną</p>	<p>– wymienia co najmniej dwie gry edukacyjne</p> <p>– znajduje w internecie jedną grę edukacyjną</p>	<p>– wymienia co najmniej trzy gry edukacyjne</p> <p>– znajduje w internecie jeden portal z grami edukacyjnymi</p>	<p>– wymienia co najmniej cztery gry edukacyjne</p> <p>– znajduje w internecie dwa portale z grami edukacyjnymi</p>	<p>– wymienia co najmniej pięć gier edukacyjnych</p> <p>– znajduje w internecie kilka portali z grami edukacyjnymi</p>
<p>Dział 7. W obliczaniu liczb na mnie</p>					

<p>83. Arkusz kalkulacyjny. (7.1. Cyfrowe liczydło.)</p>	<p>– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwę jednego programu tego typu – wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce (przy dużej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwę jednego programu tego typu – zna i wyjaśnia przynajmniej dwa z następujących pojęć: „arkusz”, „skoroszyt”, „adres komórki” – wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce, używa automatycznego sumowania, otwiera różne arkusze skoroszytu (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwę jednego programu tego typu – otwiera jeden wybrany arkusz kalkulacyjny bez użycia myszki, wpisując w pole Wyszukaj Windows Vista i 7 właściwe słowo – zna i wyjaśnia przynajmniej trzy z następujących pojęć: „arkusz”, „skoroszyt”, „adres komórki”, „zakres komórek” – z drobnymi potknięciami wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce, używa automatycznego sumowania, otwiera różne arkusze skoroszytu, reguluje szerokość kolumny i wysokość wiersza, w sposób automatyczny wprowadza dane do arkusza (liczby)</p>	<p>– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwy dwóch programów tego typu, w tym jednego bezpłatnego – otwiera jeden wybrany arkusz kalkulacyjny bez użycia myszki, wpisując w pole Wyszukaj Windows Vista i 7 właściwe słowo – zna i wyjaśnia pojęcia: „arkusz”, „skoroszyt”, „adres komórki”, „zakres komórek” – wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce, używa automatycznego sumowania, otwiera różne arkusze skoroszytu, wstawia nowe arkusze do skoroszytu, reguluje szerokość kolumny i wysokość wiersza, w sposób automatyczny wprowadza dane do arkusza (przynajmniej dwa rodzaje z trzech: kolejne liczby, dni tygodnia i miesiące)</p>	<p>– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwy dwóch programów tego typu, w tym jednego bezpłatnego – otwiera jeden wybrany arkusz kalkulacyjny bez użycia myszki, wpisując w pole Wyszukaj Windows Vista i 7 właściwe słowo – zna i wyjaśnia pojęcia: „arkusz”, „skoroszyt”, „adres komórki”, „zakres komórek” – wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce, używa automatycznego sumowania, otwiera różne arkusze skoroszytu, wstawia nowe arkusze do skoroszytu, reguluje szerokość kolumny i wysokość wiersza, w sposób automatyczny wprowadza dane do arkusza (kolejne liczby, dni tygodnia i miesiące), formatuje utworzone tabele</p>
--	--	--	---	---	--

<p>84. Obliczenie kosztów wycieczki w arkuszu kalkulacyjnym.</p> <p>(7.2. Na wycieczkę z arkuszem kalkulacyjnym.)</p>	<p>– tworzy działanie matematyczne, posługując się dwoma adresami komórek (przy bardzo dużej pomocy nauczyciela)</p> <p>– przy pomocy nauczyciela zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy)</p>	<p>– tworzy działanie matematyczne, posługując się trzema adresami komórek (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy)</p>	<p>– tworzy działanie matematyczne, posługując się kilkoma adresami komórek (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy)</p> <p>– przenosi automatycznie zapisane formuły do innych komórek arkusza</p> <p>– zapisuje bardzo proste tekstowe zadanie matematyczne w postaci formuły w arkuszu kalkulacyjnym (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– tworzy działanie matematyczne, posługując się kilkoma adresami komórek</p> <p>– zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy)</p> <p>– przenosi automatycznie zapisane formuły do innych komórek arkusza</p> <p>– zapisuje bardzo proste tekstowe zadanie matematyczne w postaci formuły w arkuszu kalkulacyjnym</p>	<p>– tworzy działanie matematyczne, posługując się kilkoma adresami komórek</p> <p>– zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy)</p> <p>– przenosi automatycznie zapisane formuły do innych komórek arkusza</p> <p>– zapisuje tekstowe zadanie matematyczne w postaci co najmniej dwóch formuł w arkuszu kalkulacyjnym</p> <p>– rozwiązuje wszystkie zadania domowe z podręcznika (ze str. 193)</p>
<p>Dział 8. Zaklinacze komputerów</p>					

<p>86. Zasady programowania komputerów.</p> <p>(8.1. Powiedz mi, co mam zrobić.)</p>	<p>– wyjaśnia, czym jest program komputerowy i algorytm</p> <p>– wymienia nazwę co najmniej jednego programu edukacyjnego do nauki programowania</p> <p>– pisze bardzo prosty algorytm zaproponowanej czynności (przy dużej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wyjaśnia, czym jest program komputerowy i algorytm</p> <p>– wymienia trzy etapy tworzenia aplikacji (algorytm, pisanie kodu, testy)</p> <p>– zna nazwę co najmniej jednego programu edukacyjnego do nauki programowania</p> <p>– pisze bardzo prosty algorytm zaproponowanej czynności (przy dużej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wyjaśnia, czym jest program komputerowy, algorytm, język programowania wysokiego poziomu</p> <p>– omawia trzy etapy tworzenia aplikacji (algorytm, pisanie kodu, testy)</p> <p>– zna nazwę co najmniej jednego programu edukacyjnego do nauki programowania</p> <p>– pisze bardzo prosty algorytm zaproponowanej czynności (przy niedużej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wyjaśnia, czym jest program komputerowy, algorytm, kod źródłowy, język programowania wysokiego poziomu, program tłumaczący i kod maszynowy</p> <p>– omawia trzy etapy tworzenia aplikacji (algorytm, pisanie kodu, testy) i dwa szczegółowe etapy samego pisania programu (kod źródłowy i kompilacja na kod maszynowy)</p> <p>– zna nazwy co najmniej dwóch programów edukacyjnych do nauki programowania</p> <p>– pisze bardzo prosty algorytm zaproponowanej czynności</p>	<p>– wyjaśnia, czym jest program komputerowy, algorytm, kod źródłowy, język programowania wysokiego poziomu, program tłumaczący i kod maszynowy</p> <p>– omawia trzy etapy tworzenia aplikacji (algorytm, pisanie kodu, testy) i dwa szczegółowe etapy samego pisania programu (kod źródłowy i kompilacja na kod maszynowy)</p> <p>– zna nazwy trzech programów edukacyjnych do nauki programowania</p> <p>– proponuje i pisze prosty algorytm</p>
--	---	---	--	---	--

<p>87, 88. Programowanie w środowisku edukacyjnym Scratch.</p> <p>(8.2. Program z klocków.)</p>	<p>– w programie Scratch potrafi (przy pomocy nauczyciela):</p> <ul style="list-style-type: none"> * dodawać, usuwać obiekty (duszki) oraz importować kostiumy wprowadzonego na scenę duszka * zmieniać tło tak zwanej sceny * zapisywać i otwierać tworzony w programie projekt * wykonać bardzo prostą animację według wzoru 	<p>– w programie Scratch potrafi (przy pomocy nauczyciela):</p> <ul style="list-style-type: none"> * dodawać, usuwać, modyfikować obiekty (duszki) oraz importować kostiumy wprowadzonego na scenę duszka * zmieniać tło tak zwanej sceny * zapisywać i otwierać tworzony w programie projekt * wykonać prostą animację według wzoru <p>– pisze algorytm bardzo prostej gry (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– w programie Scratch potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * dodawać, usuwać oraz modyfikować obiekty (duszki), importować kostiumy wprowadzonego na scenę duszka * zmieniać tło tak zwanej sceny * z niewielką pomocą nauczyciela tworzyć zmienne (na przykład zmieniający się wynik gry) * zapisywać i otwierać projekt tworzony w programie * wykonać według wzoru prostą animację <p>– pisze algorytm bardzo prostej gry (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– zna i wyjaśnia informatyczny sens słowa „importowanie”</p> <p>– w programie Scratch potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * dodawać, usuwać oraz modyfikować obiekty (duszki), importować kostiumy wprowadzonego na scenę duszka * zmieniać tło tak zwanej sceny * tworzyć zmienne (na przykład zmieniający się wynik gry) * zapisywać i otwierać projekt tworzony w programie * wykonać prostą animację według wzoru <p>– z drobnymi usterkami pisze algorytm prostej gry</p>	<p>– zna i wyjaśnia informatyczny sens słowa „importowanie”</p> <p>– wie, jakie zadania mają do wykonania grafik i programista przy tworzeniu i programowaniu gry komputerowej</p> <p>– w programie Scratch potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * dodawać, usuwać oraz modyfikować obiekty (duszki), importować kostiumy wprowadzonego na scenę duszka * zmieniać tło tak zwanej sceny * tworzyć zmienne (na przykład zmieniający się wynik gry) * zapisywać i otwierać projekt tworzony w programie * wykonać prostą animację <p>– proponuje fabułę i zasady prostej gry, a następnie pisze jej algorytm</p>
---	--	---	---	--	--

<p>89, 90. Programowanie ruchu, animacji oraz zależności między obiektami w edukacyjnym środowisku Scratch.</p> <p>(8.3. Program z pętelką)</p>	<p>– wie i wyjaśnia, za co odpowiadają polecenia z wybranych trzech grup programu Scratch – programuje bardzo prostą animację według podanego wzoru w programie Scratch (przy dużej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wie i wyjaśnia za co odpowiadają polecenia z wybranych pięciu grup programu Scratch – potrafi w programie Scratch:</p> <ul style="list-style-type: none"> * zaprogramować z pomocą nauczyciela prostą animację według podanego wzoru * opatrzyć z niewielką pomocą nauczyciela prawidłowym komentarzem skrypt stworzonej przez siebie animacji 	<p>– wie i wyjaśnia, za co odpowiadają polecenia z wybranych sześciu grup programu Scratch – w programie Scratch potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * zaprogramować prostą animację według podanego wzoru * według wzoru zaprogramować bardzo prostą grę z wykorzystaniem poleceń ruchu, wyglądu, kontroli, czujników, wyrażeń i zmiennych (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) * poszczególne skrypty stworzonej przez siebie gry opatrzyć prawidłowymi komentarzami (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) * przetestować grę i wprowadzić drobne poprawki eliminujące ewentualne błędy (przy pomocy nauczyciela) 	<p>– wie i wyjaśnia, za co odpowiadają polecenia w poszczególnych grupach programu Scratch;</p> <p>– w programie Scratch potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * zaprogramować prostą animację według podanego wzoru * według podanego wzoru zaprogramować prostą grę z wykorzystaniem poleceń ruchu, wyglądu, kontroli, czujników, wyrażeń, zmiennych i dźwięków * poszczególne skrypty stworzonej przez siebie gry opatrzyć prawidłowymi komentarzami * przetestować grę i wprowadzić drobne poprawki eliminujące ewentualne błędy 	<p>– wie i wyjaśnia, za co odpowiadają polecenia w poszczególnych grupach programu Scratch</p> <p>– w programie Scratch potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * zaprogramować bardziej zaawansowaną wersję gry <i>Smok</i>, wprowadzając stopniowanie prędkości piłki w zależności od liczby zdobytych punktów * zaprojektować prostą grę, określając jej fabułę i zasady, napisać algorytm jej działania, a następnie zaprogramować z wykorzystaniem poleceń ruchu, wyglądu, kontroli, czujników, wyrażeń, zmiennych i dźwięków * poszczególne skrypty stworzonej przez siebie gry opatrzyć prawidłowymi komentarzami * przetestować grę i wprowadzić poprawki eliminujące ewentualne błędy
---	---	---	--	--	--

Jak będą sprawdzane wiadomości i umiejętności uczniów?

Forma aktywności	Jak często?	Uwagi
Ćwiczenia wykonywane w trakcie lekcji	W zasadzie na każdej lekcji	Sprawdzane wyniki pracy
Praca na lekcji	Na każdej lekcji	Sprawdzane: sposób pracy, aktywność, przestrzeganie zasad pracy w pracowni
Odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach	Czasami	Aktywność i odpowiedzi w temacie
Testy, sprawdziany, kartkówki	Sporadycznie	Na podsumowanie tematu, sporadycznie do sprawdzenia przygotowania do lekcji lub zadanych zadań
Prace domowe	Czasami	Mogą wymagać użycia komputera i SPE
Referaty, opracowania	Głównie w ramach realizacji projektów	
Przygotowanie do lekcji		Zwracamy uwagę na pomysły i materiały przygotowane do pracy na lekcji
Udział w konkursach		Nieobowiązkowo (wpływa na podwyższenie oceny)

Jaka jest minimalna ilość ocen koniecznych do klasyfikacji śródrocznej i rocznej?

Minimalna ilość ocen to **4**

Przy czym uczeni powinien mieć większość ocen z sprawdzianów i ćwiczeń praktycznych

Jak uczeń może poprawić ocenę?

Aby poprawić ocenę, uczeń powinien powtórnie wykonać najgorzej ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w trakcie dodatkowych zajęć poza lekcją (np. w godzinach, kiedy otwarta jest pracownia) lub w domu, jeśli mamy pewność, że będzie pracował samodzielnie.

Ile razy w semestrze uczeń może być nieprzygotowany do lekcji?

Uczeń może być nieprzygotowany do lekcji dwa razy w semestrze. Musi to zgłosić nauczycielowi przed lekcją. Nieprzygotowanie nie zwalnia jednak ucznia z udziału w lekcji (jeśli to konieczne, na lekcji powinni mu pomagać koledzy i nauczyciel).

Co powinien zrobić uczeń, gdy był dłużej nieobecny w szkole?

W miarę możliwości powinien nadrobić istotne ćwiczenia i zadania wykonywane na opuszczonych lekcjach w trakcie dodatkowych zajęć poza lekcją (np. w godzinach, kiedy otwarta jest pracownia) lub w domu, jeśli mamy pewność, że będzie pracował samodzielnie.

Jak uczeń może podwyższyć ocenę?

Aby podwyższyć ocenę, uczeń powinien wykonać pozytywnie zadania (praktyczne i teoretyczne) przewidziane na wyższą ocenę (lub zadania podobnego typu) .