

Wymagania na poszczególne oceny szkolne- z zajęć komputerowych kl. IV -VI

I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- Przestrzega zasad bezpiecznej pracy z komputerem i zasad bezpiecznego korzystania ze szkolnej pracowni komputerowej.
- Organizuje pracę z komputerem zgodnej z zasadami ergonomii.
- Szanuje pracę innych.
- Poprawnie posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym.
- Jest przygotowany do życia w społeczeństwie informacyjnym.
- Potrafi dbać o zdrowie własne i innych.
- Prowadzi zdrowy styl życia.
- Umie utrzymać porządek na dysku komputera.

2	3	4	5	6
zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej,	wymienia podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej,	objaśnia punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,	umie rozwinąć dowolny z punktów regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,	umie uzasadnić konieczność przestrzegania dowolnego z omówionych punktów regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,
zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem, w sposób bezpieczny, zgodny z prawem i przeznaczeniem posługuje się komputerem i jego oprogramowaniem,	zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem,	wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem, dostrzega zagrożenia wynikające z łamania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem,	zna skutki nieprawidłowego zorganizowania komputerowego stanowiska pracy, dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy,	rozpoznaje, nazywa i objaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera;
zachowuje prawidłową postawę	zna przeznaczenie	nazywa podstawowe klawisze i	świadomie korzysta z	samodzielnie pobiera, instaluje i

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

<p>podczas pracy z komputerem, prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputerową,</p> <p>stosuje metodę <i>przeciągnij i upuść</i>,</p> <p>zna budowę klawiatury, nazywa podstawowe klawisze,</p> <p>przy pomocy nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,</p> <p>korzysta z płyty CD dołączonej do podręcznika, odnajduje na niej właściwy plik według wskazówek nauczyciela,</p> <p>komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych,</p> <p>przy pomocy nauczyciela zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy,</p> <p>zna pojęcie <i>sieci komputerowej</i>,</p> <p>przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej,</p> <p>prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci;</p> <p>wskazuje miejsce <i>Pomocy</i> w</p>	<p>poszczególnych klawiszy, prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze,</p> <p>wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki,</p> <p>zna przeznaczenie klawiszy: <i>Page Up, Page Down, Home, End</i> oraz klawiszy sterowania kursorem,</p> <p>w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki,</p> <p>stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,</p> <p>rozumie pojęcie <i>sieci komputerowej</i>,</p> <p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela loguje się do szkolnej sieci komputerowej,</p> <p>przy pomocy nauczyciela</p>	<p>określa ich funkcje, omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy,</p> <p>sprawnie posługuje się klawiaturą,</p> <p>popełnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury,</p> <p>obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,</p> <p>samodzielnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej,</p>	<p>programów do nauki pisania na klawiaturze komputera;</p> <p>samodzielnie obsługuje płytę CD dołączoną do podręcznika, odnajduje właściwy plik potrzebny do wykonania zadania,</p> <p>samodzielnie zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;</p> <p>wie, czym jest sieć komputerowa,</p> <p>samodzielnie korzysta z</p>	<p>uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji,</p> <p>wymienia zalety połączenia komputerów w sieć,</p> <p>dostosowuje elementy okna</p>
---	---	--	--	--

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

programie,	korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie,		<i>Pomocy</i> dostępnej w programie,	programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość,
przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się i obsługuje program z płyty CD dołączonej do podręcznika,	według wskazówek nauczyciela uruchamia i obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika,	samodzielnie obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika,		
rozdziela podstawowe elementy zestawu komputerowego,	wymienia elementy zestawu komputerowego,	określa zastosowanie poszczególnych elementów zestawu komputerowego,		opisuje przyciski rozmieszczone na komputerze,
zna pojęcie <i>stanu uśpienia komputera</i> ,	rozumie pojęcie <i>stanu uśpienia komputera</i> ,	wyjaśnia różnicę między całkowitym wyłączeniem komputera a jego przejściem w stan uśpienia;	prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemami Windows, Linux i Mac OS X,	
umie prawidłowo rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem,				
wymienia popularne systemy operacyjne,				
potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni,	klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie,		zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku,	
posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,				
rozdziela pojęcia: <i>pulpit, ikona, plik, katalog</i> ,	rozumie pojęcia: <i>pulpit, ikona, plik, katalog</i> ,		posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,	
rozdziela pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają,	rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony,	prawidłowo nadaje nazwy plikom i katalogom,	rozdziela ikony programów, dokumentów i katalogów,	
uruchamia programy za pomocą myszy,	określa podstawowe elementy pulpitu (biurka),	określa funkcje ikon na pulpitych różnych systemów,	wymienia podobieństwa w wyglądzie pulpitych systemów Windows i Linux,	zmienia konfigurację ekranu, na przykład tło, kolory, wygaszacz,
odróżnia pojęcia: <i>wskazanie, przeciąganie, jedno- i dwukrotne kliknięcie myszą</i> ,		wyjaśnia budowę pulpitu, zna sposoby pracy z oknami,	tworzy skrót do programu wskazanego przez nauczyciela;	wyjaśnia sposoby pracy z wieloma oknami jednego

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

uruchamia programy, korzystając z ikony skrótu,			wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>pulpit, program, system operacyjny, ikona, przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, katalog (folder)</i> ,	programu oraz pracy z oknami wielu uruchomionych programów,
obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów,	wyjaśnia znaczenie przycisków: <i>Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij</i> ,	opróżnia <i>Kosza</i> ,	wyjaśnia zasady korzystania z <i>Kosza</i> ,	opróżnia <i>Kosza</i> i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery);
zna sposoby pracy z oknami,	zna przeznaczenie <i>Kosza</i> ,	opisuje wygląd okien różnych programów,	korzysta z różnych nośników informacji,	odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy,
omawia budowę okna programu oraz otwartego katalogu,	obsługuje okna dialogowe i menu,	zmienia rozmiar i położenie okna według potrzeb,	opisuje poznane sposoby tworzenia plików i katalogów (folderów),	omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów (folderów),
obsługuje okna dialogowe i menu,	zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem,	samodzielnie tworzy pliki i katalogi,	tworzy nowy katalog (folder) podczas zapisu pliku,	omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji,
prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich,	zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku,	samodzielnie tworzy pliki i katalogi,	wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>program komputerowy, system operacyjny</i> ,	tworzy nowy katalog (folder) dowolnym sposobem,
przy pomocy nauczyciela zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze),	zna pojęcia: <i>program komputerowy, system operacyjny</i> ,	samodzielnie zapisuje pliki w katalogu w miejscu wskazanym przez nauczyciela,	porządkuje zawartość tworzonych katalogów (folderów),	
zna zasady zapisu wyników pracy na komputerze,		tworzy strukturę katalogów (folderów) według opisu,		
wie, kto zajmuje się tworzeniem programów komputerowych,		porusza się po strukturze katalogu (folderu),		
prawidłowo otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji,				
przy pomocy nauczyciela:	z niewielką pomocą nauczyciela	samodzielnie:	omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych	omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

<ul style="list-style-type: none"> ○ kopiuje pliki i katalogi, ○ usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą, ○ kopiuje pliki na pendrive, ○ odczytuje rozmiar pliku, ○ porównuje rozmiar pliku przed i po wprowadzeniu zmian, 	<p>lub według opisu:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ kopiuje pliki i katalogi, ○ usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą, ○ kopiuje pliki na pendrive, ○ odczytuje rozmiar pliku, ○ porównuje rozmiar pliku przed i po wprowadzeniu zmian, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ kopiuje pliki i katalogi, ○ usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą, ○ kopiuje pliki na pendrive, ○ odczytuje rozmiar pliku. ○ porównuje rozmiar pliku przed i po wprowadzeniu zmian, 	<p>na lekcji,</p> <p>zapisuje pliki w dowolnym miejscu,</p> <p>sprawnie wykonuje podstawowe operacje na plikach;</p> <p>świadomie tworzy nową wersję pliku na dysku za pomocą polecenia <i>Zapisz jako</i> ze zmianą lokalizacji lub nazwy pliku,</p> <p>potrafi powiedzieć na podstawie rozszerzenia pliku (TXT, BMP, DOC) z jaką jest on skojarzony aplikacją,</p> <p>omawia historię komputerów,</p>	<p>dysku przez tworzenie katalogów,</p> <p>świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich,</p>
<p>przy pomocy nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ przygotowuje dokument do druku; ○ ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron); ○ drukuje dokument, 	<p>zna historię komputerów,</p> <p>zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,</p>	<p>przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela,</p>	<p>opisuje najciekawsze fakty z historii komputerów,</p>	<p>prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej,</p> <p>stosuje zaawansowane opcje drukowania,</p>
<p>wie, co to jest <i>wirus komputerowy</i>,</p> <p>potrafi nazwać program antywirusowy zainstalowany w szkolnej pracowni komputerowej.</p>	<p>rozumie pojęcia: <i>program antywirusowy</i> i <i>profilaktyka antywirusowa</i>.</p>	<p>z pomocą nauczyciela dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym.</p>	<p>dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym.</p>	<p>zna sposób działania programów antywirusowych,</p> <p>omawia sposób zabezpieczania komputerów w szkole i w domu przed „zarażeniem” wirusem komputerowy.</p>

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

II. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- Przestrzega zasad bezpiecznego korzystania z internetu.
- Umie mądrze i krytycznie odbierać informacje ze środków masowego przekazu.
- Ma krytyczne podejście wobec znajomości zawieranych za pomocą internetu.
- Przestrzega zasad właściwego korzystania z dodatkowych źródeł informacji (prawa autorskie, sprawdzone źródła informacji).
- Przestrzega wartości, np. uczciwość, szacunek dla innych ludzi, odpowiedzialność.
- Szanuje prywatność pracę innych osób.
- Stosuje zasady właściwego zachowania oraz netykiety.

2	3	4	5	6
zna pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy</i> , nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji, wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę, uruchamia wybraną przeglądarkę internetową, otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez	rozumie pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy</i> , wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek, omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki, nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,	wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW, omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki. opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej, przegląda otwartą stronę	wyjaśnia pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy</i> , korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę, wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac, opisuje charakterystyczne elementy strony WWW,	przegląda strony WWW w trybie offline, wyjaśnia znaczenie domeny, opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce;

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

<p>nauczyciela, wskazuje elementy okna uruchomionego programu, poprawnie wpisuje podstawowe słownictwo informatyczne z klawiatury, otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową,</p>	<p>otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe, potrafi nazwać elementy składowe adresu internetowego; rozdziela charakterystyczne elementy strony WWW, na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat,</p>	<p>WWW i omawia jej zawartość, wyjaśnia budowę adresu internetowego, podaje przykłady domen określających właściciela,</p>	<p>posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, omawia rolę przycisków <i>Wstecz</i> i <i>Dalej</i> na pasku narzędzi przeglądarki internetowej,</p>	<p>korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej,</p>
<p>zna czasopisma, w których można znaleźć informacje o najnowszych stronach internetowych,</p>	<p>wyszukuje, stosując słowa kluczowe, adresy stron internetowych zawierających gry dla dzieci,</p>	<p>kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin,</p>	<p>podaje przykłady stron internetowych przydatnych w nauce,</p>	<p>korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych, wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,</p>
<p>nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji,</p>	<p>zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji;</p>	<p>sprawdza we wskazanym portalu internetowym, jakie rodzaje gier można w nim znaleźć,</p>	<p>wymienia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi,</p>	<p>objaśnia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi,</p>
<p>przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego,</p>	<p>z niewielką pomocą nauczyciela zakłada własne konto pocztowe,</p>	<p>zakłada własne konto pocztowe,</p>	<p>omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego,</p>	<p>omawia zalety i wady poczty elektronicznej, dodaje adres do książki adresowej,</p>
<p>nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji,</p>	<p>opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu</p>	<p>redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne,</p>	<p>opisuje przeznaczenie elementów okna programu</p>	<p>przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników</p>

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną,

loguje się na własne konto pocztowe, nie zapomina o wylogowaniu się z poczty po zakończeniu pracy,

wymienia charakterystyczne elementy okna programu pocztowego,

zna zasady *netykiety* obowiązujące użytkowników internetu,

zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,

nazywa komunikator wykorzystywany na lekcji,

przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,

potrafi używać komunikatorów internetowych, korzystając ze wskazówek,

zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi

poczty elektronicznej, wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji,

wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości,

zna i stosuje zasady *netykiety* obowiązujące użytkowników internetu,

zakłada własne konto w komunikatorze internetowym,

przy pomocy nauczyciela lub według opisu zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,

potrafi używać komunikatorów internetowych postępując zgodnie z instrukcją,

wymienia charakterystyczne elementy okna komunikatora internetowego,

omawia elementy okna redagowania wiadomości,

świadomie stosuje zasady *netykiety*,

wymienia elementy budowy okna komunikatora internetowego,

swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą komunikatora internetowego,

pocztowego,

opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,

uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią;

porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną,

wymienia i opisuje przeznaczenie elementów okna komunikatora internetowego,

do listów e-mail,

swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

osobami, zna zasady pracy w grupie,	potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie			w trakcie realizacji złożonego zadania aktywnie współpracuje w grupie rówieśniczej,
przy pomocy nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji.	odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji, z niewielką pomocą nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji;	tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji,	opracowuje wskazany dokument realizując tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,	opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,
komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety, przy pomocy nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,	z niewielką pomocą nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,	tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,		
z pomocą nauczyciela rozpoznaje możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,	z niewielką pomocą nauczyciela rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,	samodzielnie rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,	rozpoznaje, omawia, i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,	
zna zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,	zna i przestrzega zasad etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,	wymienia zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,	opisuje zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,	
szanuje prywatność i pracę innych osób, przy pomocy nauczyciela	z niewielką pomocą nauczyciela	korzysta z poczty elektronicznej		

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.

korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.

przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.

III. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł, opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- Przestrzega zasady dobrego zachowania oraz zasad netykiety.
- Rozumie zagrożenia związane z korzystaniem z internetu.
- Zachowuje krytyczną postawę wobec informacji (danych) odszukanych za pomocą internetu.
- Przestrzega zasad właściwego korzystania z dodatkowych źródeł informacji (prawa autorskie, sprawdzone źródła informacji).
- Potrafi współdziałać w zespole.
- Słucha poleceń nauczyciela.
- Potrafi odkrywać nowe obszary wiedzy bazując na rzetelnej informacji.
- Potrafi pisać teksty w formie opisu, instrukcji, opowiadania.
- Dbą o kulturę języka oraz o poprawność językową, ortograficzną i interpunkcyjną.
- Zwraca uwagę na estetykę oraz walory artystyczne i literackie tworzonego dokumentu.
- Jest systematyczny w wykonywaniu zadań i ćwiczeń. Wykazuje się dokładnością i starannością podczas wykonywanej pracy.
- Dbą o porządek na stanowisku komputerowym.
- Jest odpowiedzialny za powierzone zadania.

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

- Przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas zajęć.

2	3	4	5	6
Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł				
przy pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	według wskazówek nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	samodzielnie wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	
przy pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	przy niewielkiej pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	według wskazówek nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	samodzielnie selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	
przy pomocy nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach,	przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach,	wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach,	wymienia cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, multimedialnej),	opisuje cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, multimedialnej),
Teksty komputerowe				
zna pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>redagowanie tekstu</i> , <i>kursor tekstowy</i> , <i>akapit</i> , wskazuje elementy okna edytora tekstu,	objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu, rozdziela klawisze edycyjne i klawisz <i>Enter</i> na klawiaturze oraz kursor tekstowy i wskaźnik myszy,	wyjaśnia pojęcie <i>edytora tekstu</i> i omawia zastosowanie edytora, objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków, rozdziela pojęcia: <i>kursor tekstowy</i> i <i>wskaźnik myszy</i> ,	wyjaśnia, na czym polega czynność <i>redagowania tekstu</i> w edytorze tekstu, prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi,	omawia możliwości edytora tekstu,
zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu, pisze prosty tekst z	wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania	wyjaśnia pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>akapit</i> , formatuje akapit według	pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,	poprawnie dzieli tekst na akapity,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków,	polskich znaków, wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki, wyrównuje akapit według instrukcji;	podanego wzoru,		
posługuje się poleceniami <i>Cofnij</i> i <i>Powtórz</i> do zmiany wykonanej operacji,	posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> i <i>Wklej</i> ,	sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> , <i>Wklej</i> , <i>Cofnij</i> ,		
wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu,	wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu,	wyjaśnia pojęcia <i>blok</i> , <i>wiersz</i> , we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu,	prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać,	
zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu,	wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,		sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,	
przy pomocy nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),	redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru,	opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),		
rozumie pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> ,	dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku,	opracowuje dokumenty użytkowe zgodnie z opisem; wie, że stosowanie w jednym zdaniu różnych rodzajów, rozmiarów i kolorów czcionek powoduje, iż tekst staje się nieczytelny i osoba, która go czyta, gubi jego treść;		
wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu,				
przy pomocy nauczyciela opracowuje dokumenty użytkowe,				
dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie,	wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu,	ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych	wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na	wyjaśnia zastosowanie <i>kodów sterujących</i> ;

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów,	zna pojęcie <i>kodów sterujących</i> ,	suwaków na linijce,	pasku narzędzi;	redaguje i formatuje tekst na dowolny temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu,
przy pomocy nauczyciela tworzy listy numerowane i punktowane,	według instrukcji tworzy listy numerowane i punktowane,	tworzy listy numerowane i punktowane według instrukcji, różnymi sposobami,	sprawnie dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu: wyrównanie tekstu, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów, zmienia czcionkę i ustala jej atrybuty w trakcie pisania tekstu,	z pomocą nauczyciela numeruje strony w dokumencie oraz wstawia pole liczby stron w dokumencie, numeruje strony w dokumencie tekstowym dowolnym sposobem, samodzielnie wstawia pole liczby stron w dokumencie.
z pomocą nauczyciela łączy w jednym dokumencie obiekty pochodzące z różnych aplikacji (łączy grafikę z tekstem), przy pomocy nauczyciela modyfikuje istniejący dokument,	wstawia klipy i własne rysunki do dokumentu tekstowego, postępując zgodnie z instrukcją, stosuje różne style otaczania rysunku tekstem, potrafi zmienić rozmiar rysunku według opisu, zmienia rozmiar wstawionego obiektu zgodnie z opisem,	umieszcza w tekście rysunki, tabele i inne obiekty, samodzielnie wstawia klipy do dokumentu tekstowego, dba o jednolity, estetyczny wygląd tworzonego dokumentu tekstowego, samodzielnie wstawia rysunki z edytora grafiki do dokumentu tekstowego,	świadomie: korzysta z opcji <i>formatowanie rysunku</i> . dobiera rodzaj obiektu do tworzonego dokumentu, korzysta z metody <i>przeciągnij i upuść</i> .	
stara się stosować zasady poprawnego wprowadzania	tworzy dokumenty tekstowe (w tym użytkowe) zgodnie z			

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

<p>tekstu, z pomocą nauczyciela tworzy ozdobne napisy, z pomocą nauczyciela tworzy i formatuje prostą tabelę,</p>	<p>opisem, wykorzystuje pasek narzędzi do tworzenia ozdobnych napisów, wstawiania i modyfikowania tabeli z pomocą nauczyciela,</p>	<p>tworzy ozdobne napisy, świadomie dobiera rodzaj ozdobnych napisów do tworzonego dokumentu, wykorzystuje pasek narzędzi do tworzenia ozdobnych napisów, wstawiania i modyfikowania tabeli,</p>	<p>wykorzystuje klawisz <i>Tab</i> do wyrównywania tekstu w kolumnach, tworzy i formatuje tabelę zgodnie z instrukcją, zmienia kolor wierszy, kolumn, komórek i całej tabeli.</p>	<p>porządkuje tekst, ustawiając właściwe fragmenty w kolejności alfabetycznej, wykorzystuje tabulatory do wyrównania tekstu w kolumnach,</p>
<p>przy pomocy nauczyciela wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,</p>	<p>z pomocą nauczyciela lub postępując zgodnie z instrukcją, wykorzystuje proste autokształty i ozdobne napisy do urozmaicenia dokumentów tekstowych, zmienia kształt i kolor wstawianego obiektu według wskazówek,</p>	<p>wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,</p>	<p>samodzielnie zmienia kształt i kolor wstawianych obiektów, świadomie dobiera rodzaj autokształtów do tworzonego dokumentu,</p>	<p>opisuje najważniejsze czynniki, które decydują o tym, czy dokument jest prawidłowo opracowany i przygotowany do druku,</p>
<p>przy pomocy nauczyciela przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanych na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p>	<p>z pomocą nauczyciela przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanych na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p>	<p>zna czynności, które należy wykonać, aby przygotować dokument do druku,</p>	<p>przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanych na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p>	<p>potrafi właściwie zastosować orientację strony, odpowiednio do tworzonego dokumentu, samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (kliparty, zdjęcia, własne rysunki).</p>
<p>przy pomocy nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	<p>z niewielką pomocą nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	<p>według wskazówek lub zgodnie z opisem opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	<p>Samodzielnie opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	

Grafika komputerowa

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

nazywa poznane edytory graficzne,
wskazuje elementy okna edytora grafiki,
zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor,
rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika,
wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela,

rozumie pojęcia: *grafika komputerowa, edytor grafiki*,

sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera,

przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),

przy niewielkiej pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),
opracowuje prosty rysunek na dowolny temat,

wykonuje rysunek według instrukcji,
według opisu tworzy wskazany rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki,

wstawia tekst do rysunku, zmienia styl, rozmiar i rodzaj czcionki za pomocą dostępnych narzędzi tekstowych edytora grafiki,
wyjaśnia pojęcia: *grafika komputerowa, edytor grafiki*,

tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,

samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),
przekształca elementy rysunku,

opracowuje prosty rysunek na dowolny temat,

samodzielnie uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji,
samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku,

wstawia tekst do rysunku, zmienia styl, rozmiar i rodzaj czcionki za pomocą dostępnych narzędzi tekstowych edytora grafiki,
wyjaśnia pojęcia: *grafika komputerowa, edytor grafiki*,

tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,

samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),
przekształca elementy rysunku,

rozpoznaje pliki graficzne na podstawie ich rozszerzeń i ikon,
objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki,

świadomie korzysta z narzędzi tekstowych,

odróżnia typy zapisanych plików,
porównuje rozmiary plików w zależności od typu,

porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach,

sprawnie stosuje poznane narzędzia do tworzenia i przekształcania rysunków w edytorze grafiki,

przygotowuje własne prace graficzne na konkursy informatyczne,

wykorzystuje programy graficzne inne niż poznane na lekcji,
wyjaśnia pojęcia: *mapa bitowa, piksel*,

opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach,

korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> , aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany,		wykorzystuje klawisz <i>Shift</i> podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, kwadratów i kół,		
wykonuje rysunki zgodne ze schematem lub według wskazówek nauczyciela,	zmienia rozmiary elementów rysunku,	korzysta ze <i>schowka</i> podczas kopiowania elementów rysunku.	samodzielnie zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go,	omawia podobieństwa i różnice poznanych edytorów grafiki,
operuje kolorem rysowania i tła,	korzystając z dostępnych narzędzi programu,	ustala atrybuty rysunku w edytorze grafiki,		
dokonuje poprawek w pracach graficznych,	przenosi fragment rysunku w inne miejsce			
	przy pomocy nauczyciela korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku,	przekształca elementy rysunku,	korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku,	dobiera edytor grafiki do wymagań zadania,
			świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich,	
przy pomocy nauczyciela wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,	z niewielką pomocą nauczyciela samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,	samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku. zapisuje zrzut ekranu w odpowiednim katalogu (teczce), zmienia jego nazwę,	samodzielnie wykonuje złożone prace graficzne, zależnie od potrzeb modyfikuje zrzut ekranu,	uzasadnia potrzebę stosowania zrzutów ekranowych (zdjęć ekranu),
przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),	z niewielką pomocą nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),	Według wskazówek lub zgodnie z opisem tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),	samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),	W sposób twórczy tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Obliczenia za pomocą komputera

<p>nazywa poznany na lekcji arkusz kalkulacyjny, korzystając ze wskazówek nauczyciela, uruchamia arkusz kalkulacyjny stosowany na lekcji, wskazuje elementy okna arkusza kalkulacyjnego, rozpoznaje plik arkusza na podstawie ikony, otwiera nowy dokument, odczytuje adres komórki, rozróżnia w arkuszu kursor komórki aktywnej, tekstowy i myszy, zna pojęcie: <i>komórka bieżąca</i>. zmienia zawartość komórki,</p>	<p>opisuje budowę okna programu, zna przeznaczenie najczęściej używanych przycisków paska narzędzi, zmienia szerokość kolumny i wysokość wiersza, dostosowuje rozmiar komórki do jej zawartości, wskazuje charakterystyczne elementy okna arkusza kalkulacyjnego, zaznacza obszar komórek, rozumie pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i>, wskazuje wiersz wprowadzania danych. wprowadza proste formuły, wykonuje proste obliczenia z pomocą nauczyciela, przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje</p>	<p>omawia przeznaczenie i zalety arkusza kalkulacyjnego, objaśnia zasady wykonywania obliczeń w arkuszu., wyjaśnia pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i>, wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły, umieszcza w komórkach arkusza dane i prawidłowo zapisuje gotowe formuły, prawidłowo zapisuje i otwiera pliki arkusza, wykorzystuje wiersz wprowadzania danych,</p>	<p>objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna arkusza kalkulacyjnego, objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,</p>	<p>wymienia typy danych wprowadzanych do arkusza, wie, że pojęcie <i>arkusz kalkulacyjny</i> można stosować w odniesieniu do programu i do dokumentu, i potrafi odróżnić obydwie zastosowania, dostosowuje położenie i liczbę pasków narzędzi do potrzeb tworzonego dokumentu,</p>
<p>przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia,</p>	<p>z pomocą nauczyciela tworzy i zapisuje proste formuły. potrafi opracować dane w arkuszu według wskazówek nauczyciela,</p>	<p>samodzielnie uruchamia arkusz kalkulacyjny wykorzystywany na lekcji, wyjaśnia pojęcia: <i>pasek formuły, formuła</i>,</p>	<p>omawia zasady tworzenia i przeznaczenie formuł, wybiera optymalną metodę zaznaczania obszaru, nadaje arkuszom odpowiedni</p>	<p>zapisuje złożone wyrażenia arytmetyczne w postaci formuł, wykorzystuje kombinacje klawiszy i skróty klawiaturowe w pracy z arkuszem</p>

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

	<p>opierając się na opisie, tworzy proste formuły, stosując cztery podstawowe działania matematyczne, rozumie pojęcia: <i>pasek formuły, formuła</i>, potrafi wykonać podstawowe operacje w arkuszu kalkulacyjnym, oblicza wartość podanych wyrażeń arytmetycznych,</p>	<p>zgodnie z instrukcją wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcje: <i>SUMA, ŚREDNIA, NAJMNIJSZA (MIN), NAJWIĘKSZA (MAX)</i>,</p>	<p>wygląd, dbając o ich czytelność, przejrzystość i estetykę, wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach poznane funkcje, dostrzega potrzebę stosowania funkcji do wykonywania omawianych operacji, wskazuje, jakie zmiany zachodzą w formule po jej skopiowaniu,</p>	<p>kalkulacyjnym, wykonuje obliczenia w innym niż omawiany na lekcji arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystuje różne sposoby wprowadzania zmian do komórek arkusza, wybiera optymalny sposób poruszania się po arkuszu kalkulacyjnym,</p>
<p>otwiera zapisany wcześniej arkusz, przegląda zawartość arkusza kalkulacyjnego.</p>	<p>umieszcza w komórkach dane przez kopiowanie lub wypełnianie, umieszcza formuły w komórkach, stosując operacje kopiowania i wypełniania według opisu, zmienia wygląd arkusza, korzystając z paska narzędzi uruchomionego programu według opisu,</p> <p>według wskazówek nauczyciela tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych.</p>	<p>wymienia elementy formatowania, wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję <i>SUMA</i>, korzysta z opcji <i>autosumowania</i>, wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję <i>ŚREDNIA</i>, modyfikuje istniejące arkusze,</p>	<p>ocenia wygląd i czytelność opracowanych arkuszy, modyfikuje arkusz, dodając lub usuwając wiersze i kolumny, zmienia według własnego pomysłu wygląd arkusza, korzystając z paska narzędzi uruchomionego programu, zmienia format danych według wzorca,</p> <p>tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych.</p>	<p>ocenia wygląd i czytelność wzorcowo sformatowanych arkuszy, dobiera właściwy format danych, porządkuje dane w arkuszu z wykorzystaniem opcji dostępnych w programie,</p> <p>prawidłowo odczytuje i analizuje wykresy, podaje wnioski.</p>
<p>przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,</p>	<p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,</p>	<p>według wskazówek lub zgodnie z opisem wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,</p>	<p>samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,</p>	

Prezentacje multimedialne

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

nazywa poznany na lekcji program do tworzenia prezentacji multimedialnych, otwiera nowy dokument, zna zasady tworzenia prezentacji multimedialnych,	wymienia zasady tworzenia prezentacji multimedialnych, pisze tekst z zachowaniem zasad poprawnego wprowadzania tekstu, rozumie pojęcia: <i>slajd</i> i <i>obszar slajdu</i> ,	uruchamia i modyfikuje przykładową prezentację, przy pomocy nauczyciela analizuje budowę przykładowej prezentacji, omawia zadania programu do tworzenia prezentacji multimedialnych, objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu,	objaśnia zasady pracy z poznany programem do tworzenia prezentacji, analizuje budowę przykładowej prezentacji, wyjaśnia pojęcie slajdu w odniesieniu do prezentacji multimedialnej, przegląda prezentację w różnych widokach,	
przy pomocy nauczyciela tworzy proste animacje i prezentacje multimedialne,			samodzielnie tworzy prostą animację i prezentację multimedialną,	
na podstawie ikony rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną,	stosuje okno modyfikacji układu slajdu w poznany programie, przy pomocy nauczyciela otwiera wcześniej przygotowaną prezentację, zapoznaje się z jej zawartością, zna zasady, na których opiera się dobra prezentacja,	wyjaśnia zasady, na których opiera się dobra prezentacja,		na podstawie rozszerzenia pliku rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną,
z pomocą nauczyciela opracowuje plan pracy,	według wskazówek tworzy prezentację multimedialną, korzysta z okna modyfikacji układu slajdu w poznany programie, wymienia narzędzia niezbędne do opracowania prezentacji multimedialnej i przeprowadzenia pokazu, wymienia tekstowe i graficzne	samodzielnie opracowuje plan pracy, ustala układ slajdu właściwy dla jego zawartości,	objaśnia zasady pracy z poznany programem do tworzenia prezentacji, wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub jednocześnie wszystkich slajdów,	

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

<p>tworzy slajd według wskazówek, ustala tło slajdu według wskazówek nauczyciela,</p>	<p>elementy slajdu, wskazuje elementy okna programu, zna zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji, otwiera i uzupełnia wcześniej przygotowaną prezentację, wstawia do slajdu elementy tekstowe i graficzne z pliku, wprowadza tekst i wstawia elementy graficzne, dodaje i usuwa slajdy, korzystając z paska menu, zmienia według wskazówek kolejność slajdów w różnych widokach, wie, jak ustawić animacje przejść poszczególnych elementów slajdu,</p> <p>tworzy prezentację wspólnie z kolegami i koleżankami, według wskazówek:</p> <ul style="list-style-type: none"> o tworzy slajd z rysunkiem, o wstawia pole tekstowe do slajdu, o wpisuje tekst, o formatuje wprowadzony tekst, 	<p>Z pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> o wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji, o dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów, o ustala kolejność i sposób uruchamiania animacji elementów slajdów, o umieszcza obiekty graficzne w edytowanym slajdzie, 	<p>gromadzi i opracowuje wszystkie składniki zaprojektowanej prezentacji, wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub jednocześnie wszystkich slajdów, wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji,</p> <p>objaśnia zasady przeprowadzania pokazu prezentacji,</p>	<p>omawia różne rodzaje przejść między slajdami i sposób ich ustalania. przy użyciu gotowych szablonów potrafi stworzyć prostą prezentację z wykorzystaniem zaawansowanych opcji programu.</p> <p>uruchamia pokaz prezentacji,</p> <p>objaśnia różnicę między</p>
<p>z pomocą nauczyciela</p>	<p>z pomocą nauczyciela</p>	<p>omawia różne efekty animacji</p>	<p>dobiera i wprowadza efekty</p>	<p>objaśnia różnicę między</p>

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

uruchamia prezentację.	uruchamia pokaz przygotowanej prezentacji, dokonuje autoprezentacji.	i sposób ich stosowania dla poszczególnych elementów slajdów.	animacji poszczególnych obiektów slajdów, sprawnie przeprowadza pokaz własnej prezentacji.	pokazem automatycznym i sterowanym za pomocą myszki, objaśnia zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji i przeprowadzania jej pokazu oraz sposób obsługi tego programu.
przy pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,	przy niewielkiej pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,	według wskazówek lub zgodnie z opisem przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,	samodzielnie przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,	

IV. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- Umie rozwijać i pogłębiać zainteresowania oraz poszukiwać własnych rozwiązań. Umie logicznie myśleć.
- Stara się pomagać słabszym uczniom w nauce.
- Jest systematyczny w pracy.
- Podejmuje się trudu rozwiązywania zadań problemowych.
- Umie pracować w grupie.
- Potrafi kulturalnie rozwiązywać konflikty.
- Szanuje prywatność i pracę innych.

2	3	4	5	6
przy pomocy nauczyciela: uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji, <ul style="list-style-type: none"> o tworzy prostą animację, o planuje proste czynności 	z niewielką pomocą nauczyciela: <ul style="list-style-type: none"> o tworzy prostą animację, o planuje proste czynności zmierzające do stworzenia 	samodzielnie uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji, zna zastosowanie charakterystycznych	objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu, zna podstawowe procedury	wykorzystuje inne niż poznane na lekcji polecenia przy tworzeniu własnego projektu, dokładnie analizuje zadanie, opisuje problem.

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

<p>zmiernące do stworzenia algorytmu,</p> <ul style="list-style-type: none"> o zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem, o tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i>, <p>zna podstawowe procedury graficzne i przy pomocy nauczyciela sprawdza ich działanie,</p>	<p>algorytmu,</p> <ul style="list-style-type: none"> o zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem, <p>tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i>.</p> <p>zna podstawowe procedury graficzne i z niewielką pomocą nauczyciela sprawdza ich działanie,</p>	<p>elementów okna uruchomionego programu, samodzielnie wprowadza poprawki, zapisuje dokument,</p>	<p>graficzne i samodzielnie sprawdza ich działanie, samodzielnie zmienia tło projektu i wygląd duszka. samodzielnie tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i>, rysuje za pomocą narzędzi programu, podejmuje próbę rozwiązania problemu, korzystając z pomocy nauczyciela,</p>	<p>dzieli się z kolegami i koleżankami z klasy własnymi projektami,</p>
<p>z pomocą nauczyciela wprowadza poprawki, zapisuje dokument, zapisuje projekt na dysku w miejscu wskazanym przez nauczyciela, tworzy proste animacje według instrukcji, zna pojęcia: <i>stos, polecenie, praca krokowa</i>.</p>	<p>śledzi działanie programu, korzystając z opcji <i>rozpocznij pracę krokową</i> przy pomocy nauczyciela,</p>	<p>potrafi zdefiniować procedury rysujące gwiazdę, potrafi zmienić postać duszka, śledzi działanie programu, korzystając z opcji <i>rozpocznij pracę krokową</i>. tworzy proste animacje,</p>	<p>opisuje pojęcia: <i>stos, polecenie, praca krokowa</i>,</p>	<p>umieszcza własne projekty na stronie internetowej http://scratch.mit.edu, korzysta z projektów prezentowanych na stronie internetowej http://scratch.mit.edu, eksperymentuje,</p>
<p>z pomocą nauczyciela opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń,</p>	<p>według instrukcji opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń,</p>	<p>samodzielnie opracowuje proste projekty graficzne,</p>	<p>opracowuje proste projekty graficzne, wykorzystując polecenia inne niż poznane na lekcji,</p>	
<p>z pomocą nauczyciela graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,</p>	<p>według instrukcji graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,</p>	<p>graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,</p>		
<p>z pomocą nauczyciela tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą</p>	<p>według instrukcji tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu</p>	<p>tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za</p>		<p>tworzy złożone projekty zawierające elementy</p>

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

<p>ciągu poleceń, z pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,</p> <p>z pomocą nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach.</p> <p>z pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,</p>	<p>poleceń, z niewielką pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie</p>	<p>pomocą ciągu poleceń, wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach.</p> <p>według wskazówek lub zgodnie z opisem za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,</p>	<p>porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień.</p> <p>samodzielnie za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,</p>	<p>animowane, potrafi samodzielnie podać rozwiązanie omawianego problemu,</p> <p>bierze udział w konkursach informatycznych.</p>
--	--	--	---	--

V. Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- Wykorzystuje komputer do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.
- Umie rozpoznawać i poszerzać własne zainteresowania.
- Szanuje kulturę i tradycję narodu i regionu.
- Jest zaangażowany w życie szkoły.
- Korzysta z legalnego oprogramowania.
- Zna dziedzictwa kultury regionu i narodowej na tle kultury europejskiej.
- Ma świadomość ekologiczną.
- Szanuje prywatność i pracę innych osób.

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

- Umie systematycznie pracować z poszanowaniem dla pracy innych.
- Zna zagrożenia związane z grami komputerowym oraz korzystaniem z internetu.
- Przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas pracy.
- Jest: punktualny, ciekawy świata, rozważny, krytyczny, tolerancyjny i odpowiedzialny.
- Potrafi odkrywać nowe obszary wiedzy, rozwija osobiste zainteresowania.
- Potrafi być dokładnym i starannym w pracy.

2	3	4	5	6
wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu,	opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, według wskazówek nauczyciela korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,	opisuje miejsca z najbliższego otoczenia, w których wykorzystuje się komputery, uzasadnia konieczność ich stosowania w danym miejscu,	omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych miejscach szkoły, samodzielnie korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,	prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer, uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu,
wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie,	opisuje przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym,	wskazuje korzyści wynikające z używania komputerów w różnych dziedzinach życia codziennego,		
przy pomocy nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych)	z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych)	według wskazówek nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych)	samodzielnie korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych)	korzysta z dodatkowych źródeł,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

<p>z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,</p> <p>korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,</p> <p>wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, gry,</p> <p>obsługuje według wskazówek nauczyciela programy multimedialne poznane na lekcji, dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,</p>	<p>z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,</p> <p>rozumie pojęcia: <i>multimedia</i>, <i>programy multimedialne</i>, <i>programy edukacyjne</i>, <i>użytkowe</i>,</p> <p>obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji,</p>	<p>z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,</p> <p>wyjaśnia, czym są <i>multimedia</i>,</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>multimedia</i>, <i>programy multimedialne</i>, <i>programy edukacyjne</i>,</p> <p>samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,</p> <p>samodzielnie uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,</p>	<p>z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,</p> <p>wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych,</p> <p>opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów edukacyjnych,</p> <p>opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych,</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>demo programu</i>, <i>pokaz multimedialny</i>,</p> <p>wymienia rodzaje programów multimedialnych,</p> <p>omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego,</p>	<p>potrafi opisać warunki, jakie musi spełnić komputer, aby dany program mógł sprawnie działać,</p> <p>analizuje wiadomości zdobyte za pomocą programu edukacyjnego i na ich podstawie formułuje odpowiedzi na zadane pytania,</p> <p>obsługuje dowolne programy multimedialne,</p> <p>korzysta z programów multimedialnych, przygotowując się do zajęć w szkole z innych przedmiotów,</p> <p>potrafi wymienić i omówić kilka czasopism komputerowych,</p> <p>omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych;</p>
<p>wymienia nazwy programów użytkowych poznanych na lekcji,</p> <p>rozumie pojęcie <i>programów użytkowych</i>,</p> <p>opisuje okno programu,</p> <p>przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z płyty CD</p>	<p>przy pomocy nauczyciela lub zgodnie z opisem tworzy album fotograficzny,</p> <p>wybiera zdjęcia do albumu z katalogu wskazanego przez nauczyciela,</p>	<p>omawia zastosowanie programów użytkowych poznanych na lekcji,</p> <p>samodzielnie importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika,</p>	<p>wyjaśnia pojęcie <i>programów użytkowych</i>,</p> <p>wyjaśnia przeznaczenie dostępnych opcji w programie,</p> <p>samodzielnie tworzy album fotograficzny i nadaje mu nazwę,</p> <p>potrafi uzasadnić wybór zdjęć</p>	<p>importuje zdjęcia z aparatu fotograficznego lub telefonu komórkowego do programu poznanego na lekcji,</p> <p>wykorzystuje inne niż poznane na lekcji sposoby modyfikacji zdjęć,</p> <p>prezentuje inny niż poznane na lekcji program użytkowy.</p>

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

dołączonej do podręcznika,

przy pomocy nauczyciela
opisuje przykłady
wykorzystania komputera i
sieci internet w życiu
codziennym.

z niewielką pomocą
nauczyciela opisuje przykłady
wykorzystania komputera i
sieci internet w życiu
codziennym.

opisuje przykłady
wykorzystania komputera i
sieci internet w życiu
codziennym.

do albumu,

samodzielnie modyfikuje
fotografie, korzystając z opcji
Edycja, Obróć, Prostowanie,
Efekty, Kadruj.

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*