

Przedmiotowy system oceniania

| Nr lekcji | Tytuły lekcji | Kształcenie z wykorzystaniem komputera | Stopień | Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie |
|-----------|---------------------------------|---|---------|--|
| 1. | Bezpiecznie z komputerem | Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi wymienić zasady bezpiecznej pracy z komputerem w szkolnej pracowni komputerowej i w domu. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi wymienić konsekwencje niestosowania programów antywirusowych. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Wymienia podstawowe rodzaje wirusów komputerowych. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Wie, jak chronić dane i komputer przed wirusami komputerowymi. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi wymienić kilka przykładów wirusów komputerowych i omówić sposób ich działania. |
| 2. | Krzyżówki | Budowanie krzyżówki – edytor tekstu, np. Microsoft Word | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia edytor tekstu. Wypełnia tabelę treścią. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Korzysta z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu. Wstawia tabelę do tekstu oraz ją formatuje. Tworzy listę numerowaną. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Prawidłowo rozmieszcza obiekty na stronie dokumentu. Dbą o estetykę przygotowywanego dokumentu. Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |
| 3. | Historyjka obrazkowa | Tworzenie komiksu – edytor tekstu, np. Microsoft Word | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia edytor tekstu. Wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione przez nauczyciela. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Korzysta z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu. Wstawia do dokumentu rysunki. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Wstawia do dokumentu pole tekstowe i objaśnienia. Modyfikuje osadzone obiekty. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Dbą o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie dokumentu. Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |

| Nr lekcji | Tytuły lekcji | Kształcenie z wykorzystaniem komputera | Stopień | Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie |
|-----------|---------------------------------|--|---------|---|
| 4. | Ruchome obrazy | Animacja postaci – Edytor postaci Logomocji | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia Edytor postaci Logomocji. Z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki w Edytorze postaci Logomocji. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Korzysta w podstawowym zakresie z Edytora postaci Logomocji. Rysuje postać według podanego wzoru. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Powiera i modyfikuje postać. Uruchamia animację. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Koryguje czas wyświetlania poszczególnych klatek animacji. Tworzy estetyczną pracę z płynną animacją. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |
| 5. | Nie tylko pawie oczka... | Rysowanie okręgów i kół – język Logo | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi uruchomić środowisko Logomocja. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Korzysta z funkcji jak los da do wyboru koloru pisaka żółwia. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Pisze bezparametrowe procedury rysowania prostych figur złożonych z kół lub okręgów. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Pisze bezparametrowe procedury rysowania bardziej złożonych figur złożonych z kół lub okręgów. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych miniLOGIA i Grafika z żółwiem. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |
| 6. | Gwiazdy i gwiazdeczki | Rysowanie gwiazd na niebie – język Logo | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi uruchomić środowisko Logomocja. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Pisze procedury z parametrem. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi korzystać z suwaka do zmiany wartości parametru procedury. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Wykorzystuje bezparametrowe procedury do realizacji wybranych zadań graficznych. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych miniLOGIA i Grafika z żółwiem. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |
| 7. | Połączenia | Sieci komputerowe i telefonii komórkowej, animacja obiektów – program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi wyjaśnić zasadę działania sieci telefonii komórkowej. Samodzielnie modyfikuje prezentację w programie Microsoft PowerPoint. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Wskazuje wspólne cechy komputerów i telefonów komórkowych. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi wykazać podobieństwa i różnice telefonów komórkowych i komputerów. Potrafi stosować efekty animacji obiektów w prezentacji. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Aktywnie uczestniczy w dyskusji. Sprawnie wyszukuje potrzebne dane w sieci (trafność doboru słów kluczowych). |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Biegło posługuje się programem Microsoft PowerPoint w zakresie wprowadzania efektów animacji obiektów i slajdów. |

| Nr lekcji | Tytuły lekcji | Kształcenie z wykorzystaniem komputera | Stopień | Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie |
|-----------|---------------------------------|---|---------|---|
| 8. | Co kraj, to obyczaj | Sieciowe prawa i obyczaje – netykieta | 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Dbą o estetyczny wygląd tekstu. • Przygotowuje dokument do wydruku. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej. • Wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> • Wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień w sieci. • Wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu. • Umiejętnie wyszukuje określenia negatywnych i pozytywnych zjawisk związanych z działaniami w sieci. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> • Uzasadnia konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego. • Wymienia zalety korzystania z sieci w wybranych obszarach zagadnień. • Aktywnie uczestniczy w dyskusji. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> • Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |
| 9. | Kiedy do mnie piszesz... | Zakładanie konta pocztowego, wysyłanie listu elektronicznego | 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Z pomocą nauczyciela potrafi założyć konto pocztowe. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wysłać i odebrać wiadomość e-mail. • Opisuje budowę adresu poczty elektronicznej. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wysłać i odebrać wiadomość e-mail z załącznikiem. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> • Dodaje dane kontaktowe osób do książki adresowej. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> • Biegłe posługuje się pocztą elektroniczną. • Potrafi scharakteryzować bezpieczne hasło chroniące dostęp do konta pocztowego. |
| 10. | Rozmowy w sieci | Czaty i komunikatory, akronimy i emotikony | 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Umie odczytać znaczenie podstawowych emotikonów. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Rozumie zasadę działania komunikatorów sieciowych. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> • Zna zasady bezpieczeństwa stosowane podczas prowadzenia rozmów sieciowych. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> • Prowadzi rozmowy prywatne i konferencyjne z użyciem programu LANcet Chat lub innego komunikatora internetowego. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> • Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |
| 11. | Graj melodie | Układanie nut i odtwarzanie melodii – moduł Melodia Logomocji | 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia środowisko Logomocja. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia moduł Melodia w środowisku Logomocja. • Potrafi grać melodie bezpośrednio na klawiaturze. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> • Układa nuty melodii na pięciolinii modułu Melodia Logomocji, podane w postaci zapisu nutowego. • Dobiera tempo grania melodii i odpowiedni instrument. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> • Realizuje zapis bardziej złożonych melodii w module Melodia. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji. • Realizuje własne projekty muzyczne w edytorze melodii modułu Melodia. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |

| Nr lekcji | Tytuły lekcji | Kształcenie z wykorzystaniem komputera | Stopień | Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie |
|-----------|---------------------------------------|--|---------|---|
| 12. | Mówiący komputer | Nagrywanie i odtwarzanie dźwięków – Logomocja, Rejestrator dźwięku | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera. Nagrywa i odtwarza zapisany dźwięk. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Korzysta z nagranych przez siebie plików dźwiękowych w projekcie w programie Logomocja. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Korzysta z nagranych przez siebie plików dźwiękowych w projekcie w programie Logomocja. Posługuje się programem Logomocja w zakresie wykorzystywania dźwięków. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Posługuje się programem Logomocja w zakresie wykorzystywania dźwięków i syntezy mowy |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Wykorzystuje nagrane dźwięki i syntezę mowy w projektach w programie Logomocja. |
| 13. | Dźwięki wokół nas | Nagrywanie i modyfikowanie dźwięków – edytor dźwięku Audacity | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Zna różne sposoby zapisu dźwięku. Uruchamia program Audacity. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Zapisuje melodie w programie Logomocja. Nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Instaluje program Audacity. Nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Umie posługiwać się modulem Melodia w programie Logomocja. Radzi sobie z nowym programem (Audacity). |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Samodzielnie wykonuje nowe zadania, wykorzystując moduł Melodia w programie Logomocja i program Audacity. |
| 14. | Dźwięki w plikach i internecie | Zapisywanie plików audio MP3, radio w komputerze – edytor dźwięku Audacity | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Zapisuje dźwięk w formacie MP3. Rozumie konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Modyfikuje i zapisuje dźwięk w formacie MP3. Przestrzega zasad prawa autorskiego. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Rozumie zasady, a zwłaszcza ograniczenia związane z prawem autorskim. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Modyfikuje i zapisuje dźwięk w formacie MP3. Umie korzystać z podkastów. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Sprawnie posługuje się programem Audacity, tworzy fragmenty podkastów. |
| 15. | Fotograficzne poprawki | Kadrowanie i korygowanie zdjęć – edytor grafiki, np. PhotoFiltre | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Koryguje podstawowe parametry zdjęcia, takie jak: jasność, kontrast, współczynnik gamma w edytorze grafiki PhotoFiltre. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Kadruje zdjęcia zgodnie z zasadami kompozycji obrazu. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Usuwa niepożądane fragmenty obrazu z zastosowaniem operacji klonowania. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Stosuje odpowiednie narzędzia programu PhotoFiltre do wykonania określonej czynności. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Biegłe posługuje się edytorem grafiki PhotoFiltre w zakresie retuszu obrazów (zdjęć). Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |

| Nr lekcji | Tytuły lekcji | Kształcenie z wykorzystaniem komputera | Stopień | Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie |
|-----------|---------------------------|--|---------|---|
| 16. | Zabawy z obrazem | Przetwarzanie zdjęć w malowidła – edytor grafiki, np. PhotoFiltre | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi stosować niektóre filtry programu PhotoFiltre. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi wykorzystywać możliwość nakładania masek do osiągnięcia ciekawego efektu na fotografii. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi stosować warstwy obrazu do osiągnięcia efektu specjalnego. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Z zaangażowaniem wykonuje ćwiczenia. Zwraca uwagę na stronę estetyczną wykonywanej pracy. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Biegłe posługuje się programem PhotoFiltre. Poszukuje nowatorskich rozwiązań w dążeniu do uzyskania ciekawego efektu na fotografii. |
| 17. | Fotohistoria | Tworzenie filmu ze zdjęć – program do prezentacji zdjęć, np. Photo Story | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Uruchamia program Photo Story. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Odtwarza gotowy film w komputerze. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Tworzy film ze zdjęć w programie Photo Story 3 dla Windows. Zapisuje projekt filmu i gotowy film na dysku. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Dodaje do filmu dodatkowe efekty, narrację lub muzykę w tle. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |
| 18. | Jak powstaje film? | Tworzenie filmu ze zdjęć, efekty specjalne – edytor filmów, np. Windows Live Movie Maker | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia program Windows Live Movie Maker. Z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Korzysta w podstawowym zakresie z programu Windows Live Movie Maker. Przygotowuje scenariusz filmu. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Tworzy płynne animacje, przejścia między zdjęciami. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Dodaje napisy do filmu zgodnie z zasadami edycji. Tworzy estetyczną i ciekawą pracę. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |

| Nr lekcji | Tytuły lekcji | Kształcenie z wykorzystaniem komputera | Stopień | Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie |
|-----------|-------------------------------|--|---------|---|
| 19. | Trzy, dwa, jeden... | Nagrywanie audionarracji i wideonarracji – edytor filmów, np. Windows Live Movie Maker, edytor dźwięku, np. Audacity | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia program Windows Live Movie Maker. Z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Windows Live Movie Maker. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Korzysta w podstawowym zakresie z programu Windows Live Movie Maker. Nagrywa prostą narrację. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Modyfikuje projekt utworzony w programie Windows Live Movie Maker. Dodaje narrację do filmu. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową. Zapisuje film na dysku, aby zajmował niewiele miejsca. Tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |
| 20. | Wirtualne wędrówki | Zwiedzanie miast i tłumaczenie obcojęzycznych słów w internecie – Google Street View | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi korzystać w podstawowym zakresie z usługi Google Street View. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi korzystać w podstawowym zakresie ze słownika – tłumacza dostępnego w serwisie Google. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi wyszukiwać istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji na stronach WWW. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Sprawnie posługuje się słownikiem – tłumaczem w serwisie Google. Potrafi napisać tekst w edytorze tekstu, stosując się do zasad edycji. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Biegłe posługuje się usługami Google Street View i słownika – tłumacza dostępnego w serwisie Google. |
| 21. | Podróże z Google Earth | Podróżowanie w internecie, nagrywanie wycieczki, wyznaczanie odległości na trójwymiarowej mapie – Google Earth | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu Google Earth. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Korzysta w podstawowym zakresie z programu Google Earth. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia opisane w podręczniku. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Nagrywa wirtualne wycieczki. Wykorzystuje odpowiednie narzędzia do rozwiązywania zadań. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |
| 22. | Poznaj Europę | Szukanie i interpretowanie informacji w internecie, rozwiązywanie quizu | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej do znajdowania informacji. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi ocenić wartość informacji znalezionej w internecie. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Sprawnie wyszukuje informacje w internecie i wykorzystuje je do tworzenia wykresu słupkowego w arkuszu kalkulacyjnym. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |

| Nr lekcji | Tytuły lekcji | Kształcenie z wykorzystaniem komputera | Stopień | Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie |
|-----------|---|--|---------|--|
| 23. | Perły Europy | Szukanie i interpretowanie informacji w internecie, rozwiązywanie quizu | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej do znajdowania informacji. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Wymienia niektóre z obiektów wpisanych na Listę Światowego Dziedzictwa Kulturalnego i Przyrodniczego UNESCO w Europie. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Sprawnie wyszukuje informacje w internecie, potrafi je ocenić. Tworzy na podstawie tych informacji prezentację według własnego pomysłu. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |
| 24. | Wykreślanie świata | Analiza danych i tworzenie wykresów – arkusz kalkulacyjny, np. Microsoft Excel | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Wyszukuje dane w serwisach internetowych, kopiuje je w celu wykorzystania we własnych zestawieniach. Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Tworzy proste wykresy (liniowy), opisuje je w arkuszu, analizuje dane na podstawie wykresu, formatuje wykresy. Przygotowuje dokument do wydruku, drukuje plik. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Sortuje dane. Wykonuje wykres i go opisuje, formatuje, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. |
| 25. | Scratch – co to jest? | Instalacja programu Scratch, zakładanie konta użytkownika | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Zakłada konto na stronie Scratcha. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Potrafi korzystać ze swojego konta na stronie Scratcha. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Korzysta z konta na stronie Scratcha, wybiera polską wersję językową. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Korzysta z konta na stronie Scratcha, pracuje w polskiej wersji językowej, rozwiązuje zadania z podręcznika. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Tworzy projekty wg własnych pomysłów i zapisuje je na stronie Scratcha. |
| 26. | Scratch – duszki i skrypty | Przeglądanie przykładowego projektu i korzystanie z edytora obrazów w Scratchu | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Otwiera gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Korzysta z zasobów programu Scratch. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Analizuje gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch, odczytuje proste skrypty, tworzy tło sceny, korzystając z edytora obrazów. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Zna podstawowe bloczki programu Scratch z grup: Kontrola, Wyrażenia i Ruch. |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> Tworzy własne projekty na podstawie gotowych przykładów projektów w środowisku Scratch. | | | |

| Nr lekcji | Tytuły lekcji | Kształcenie z wykorzystaniem komputera | Stopień | Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie |
|-----------|--|--|---------|---|
| 27. | Scratch – teksty i dźwięki | Budowanie projektu z dźwiękiem w Scratchu | 2 | • Tworzy skrypty zielonej flagi i używa bloczków z grup: Dźwięk, Czujniki, Wygląd. |
| | | | 3 | • Nagrywa za pomocą mikrofonu dźwięki wykorzystywane w projekcie utworzonym w Scratchu. |
| | | | 4 | • Udostępnia swój projekt na stronie Scratcha. |
| | | | 5 | • Tworzy i udostępnia projekt wykorzystujący dźwięki nagrane za pomocą mikrofonu, stosuje bloczki z grup: Dźwięk, Czujniki, Wygląd, skrypty zielonej flagi. |
| | | | 6 | • Realizuje własne pomysły w środowisku Scratch. |
| 28. | Scratch – projektowanie gry | Projektowanie gry w Scratchu | 2 | • Korzysta z bloczków ruchu do sterowania ruchem duszka. |
| | | | 3 | • Wstawia i powiela duszki. |
| | | | 4 | • Buduje interaktywny projekt w Scratchu, wykorzystuje wykrywanie spotkań duszków. |
| | | | 5 | • Tworzy licznik w projekcie. |
| | | | 6 | • Realizuje własne pomysły w Scratchu. |
| 29. | Scratch – poprawianie gry | Doskonalenie gry w Scratchu | 2 | • Bada i analizuje działanie swojego projektu w Scratchu. |
| | | | 3 | • Eliminuje usterki i poprawia projekt. |
| | | | 4 | • Doskonali i rozwija swój projekt, uruchamia w nim pomiar czasu. |
| | | | 5 | • Opisuje działanie gotowego projektu i udostępnia go na stronie Scratcha. |
| | | | 6 | • Wprowadza własne pomysły w projekcie, opisuje jego działanie i udostępnia go na stronie Scratcha. |
| 30. | Projekt Blaski i cienie internetu | Catoroczny projekt uczniowski – program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint | 2 | • Potrafi określić pożyteczne cechy internetu. |
| | | | 3 | • Dostrzega i rozumie zagrożenia, jakie niesie internet. |
| | | | 4 | • Sprawnie posługuje się programem prezentacyjnym. |
| | | | 5 | • Potrafi prowadzić pokaz prezentacji. |
| | | | 6 | • Biegłe posługuje się programem do tworzenia prezentacji. • Sprawnie prowadzi pokaz. |

Ocenianie

Zajęcia z informatyki są w ogromnej większości ćwiczeniami praktycznymi. Ćwiczenia te powinny kończyć się określonym rezultatem. I ten **rezultat pracy na lekcji jest oceniany**. Oceniana jest zgodność rezultatu z postawionym zadaniem, na przykład: czy procedura utworzona przez ucznia daje właściwy wynik. Mniejsze znaczenie ma sposób rozwiązania. Jak będą sprawdzane wiadomości i umiejętności uczniów?

| Forma aktywności | Jak często | Uwagi |
|---------------------------------------|---|--|
| ćwiczenia wykonywane w trakcie lekcji | w zasadzie na każdej lekcji | sprawdzamy wyniki pracy |
| praca na lekcji | na każdej lekcji | sprawdzamy sposób pracy, aktywność, przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy |
| odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach | czasami | |
| prace domowe | czasami | |
| referaty, opracowania | głównie w ramach realizacji projektów (ciągów lekcji) | |
| przygotowanie do lekcji | wtedy, gdy potrzebne | zwracamy uwagę na pomysły i przygotowane materiały do pracy na lekcji |
| udział w konkursach | nieobowiązkowo | wpływa na podniesienie oceny |

Opis wymagań, które trzeba spełnić, aby uzyskać ocenę:

Celującą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji i zadania dodatkowe. Jego wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które są zawarte w programie informatyki. Jest aktywny na lekcjach i pomaga innym. Ćwiczenia na lekcji wykonuje bezbłędnie, trzeba zadawać mu dodatkowe, trudniejsze zadania. Bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny. Wykonuje dodatkowe prace informatyczne, takie jak przygotowanie pomocniczych materiałów na komputerze, pomoc innym nauczycielom w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

Bardzo dobrą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji. Opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie informatyki. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi pomagać innym w pracy. Zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i robi je bezbłędnie.

Dobrą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania. Opanował większość wiadomości i umiejętności, zawartych w programie informatyki. Na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy. Prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i robi je niemal bezbłędnie.

W przypadku niższych stopni istotne jest to, czy uczeń osiągnął podstawowe umiejętności wymienione w podstawie programowej, czyli:

Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, wykorzystanie sieci komputerowej; komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.

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

Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, z zastosowaniem podejścia algorytmicznego.

Wykorzystywanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin oraz do rozwijania zainteresowań.

Ocena zagrożeń i ograniczeń, docenianie społecznych aspektów rozwoju i zastosowań informatyki.

Dostateczną

Uczeń potrafi wykonać na komputerze proste zadania, czasem z niewielką pomocą. Opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. W większości wypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia.

Dopuszczającą

Uczeń czasami potrafi wykonać na komputerze proste zadania, opanował część umiejętności zawartych w podstawie programowej. Na lekcjach pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy niektórych wykonywanych ćwiczeń. Braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności informatycznych w toku dalszej nauki.

Niedostateczną

Uczeń nie potrafi wykonać na komputerze prostych zadań. Nie opanował podstawowych umiejętności zawartych w podstawie programowej. Nie wykazuje postępów w trakcie pracy na lekcji, nie pracuje na lekcji lub nie kończy wykonywanych ćwiczeń. Nie ma wiadomości i umiejętności niezbędnych dla kontynuowania nauki na wyższym poziomie.

Jak uczeń może poprawić ocenę?

Wykonując powtórnie najgorzej ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w trakcie dodatkowych zajęć poza lekcją (np. w godzinach, kiedy pracownia jest otwarta) lub w domu, jeśli jest taka możliwość i można wierzyć, że będzie pracować samodzielnie.

Ile razy w semestrze uczeń może być nieprzygotowany do lekcji?

Dwa razy w semestrze. Nieprzygotowanie należy zgłosić przed lekcją, nie zwalnia to jednak ucznia z udziału w lekcji (jeśli to konieczne, to na lekcji powinni pomagać mu koledzy i nauczyciel).

Co powinien zrobić uczeń, gdy był dłużej nieobecny?

W miarę możliwości powinien nadrobić istotne ćwiczenia i zadania wykonywane na opuszczonych lekcjach.