

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie I gimnazjum

1. Budowa i zastosowanie komputera [6 godz.]

Lp.	Temat lekcji	L. godz	1. Budowa i zastosowanie komputera [6 godz.]					Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
			Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:	
1.1.	Regulamin szkolnej pracowni komputerowej. Przedmiotowy system oceniania wiadomości i umiejętności uczniów w zakresie informatyki. Znaczenie komputera we współczesnym świecie.	1	- wyjaśnia potrzebę poznawania poszczególnych treści programowych na informatyce; - zna kryteria oceniania z przedmiotu Informatyka; - wymienia cechy oprogramowania komputerowego mające wpływ na szersze zastosowanie komputerów; - wypowiada się na temat roli, jaką może pełnić komputer w przyszłości.	- zna tematykę zajęć do realizacji w danym roku szkolnym; - zna przedmiotowy system oceniania w zakresie informatyki; - dostrzega potrzebę stosowania komputera oraz odpowiedniego oprogramowania do wykonywania różnorodnych czynności z zakresu różnych dziedzin.	- wymienia wybrane zagadnienia, które będą realizowane na informatyce; - zna wybrane założenia przedmiotowego systemu oceniania; - wymienia dziedziny życia, w których komputer pełni ważną rolę; - zna dziedziny, w których nie wykorzystuje się komputera.	- stosuje się do zasad regulaminu szkolnej pracowni komputerowej. - wie, do jakich prac wykorzystuje się komputery.	- stosuje wybrane zasady właściwego zachowywania się w pracowni komputerowej; - dostrzega potrzebę stosowania komputerów.	- nie stosuje się do regulaminu pracowni komputerowej; - nie zna kryteriów oceniania z przedmiotu; - nie zna tematyki zajęć, która będzie realizowana na informatyce; - nie potrafi wymienić żadnych dziedzin, w których komputer znalazł zastosowanie; - nie dostrzega potrzeby powszechnego stosowania komputerów.
1.2.	Co to jest informatyka i jakie są aspekty jej rozwoju?	1	- zna i wyjaśnia pojęcia związane z tematem; - wyjaśnia, dlaczego rozwój komputeryzacji i internetu pozytywnie wpływają na rozwój państw i społeczeństw.	- zna pojęcia <i>informatyka</i> , <i>przetwarzanie informacji</i> ; - wyjaśnia i uzasadnia do czego może w przyszłości doprowadzić upowszechnienie komputerów.	- wie na jakie dziedziny życia wpływa rozwój komputeryzacji; - wymienia zagrożenia wynikające z rozwoju komputeryzacji.	- wypowiada się na temat informatyki; - wymienia zastosowania informatyki.	- wymienia kilka zastosowań komputerów.	- nie potrafi wyjaśnić, co to jest informatyka; - nie rozumie potrzeby rozwoju komputeryzacji.
1.3.	Na czym polega reprezentowanie i przetwarzanie informacji przez człowieka i komputer?	1	- wyjaśnia, na czym polega przetwarzanie danych na język zrozumiały dla komputera; - wie, w jakiej postaci dane zrozumiałe są dla komputera;	- wymienia cyfry niezbędne do komputerowej reprezentacji liczb; - rozumie i wyjaśnia pojęcie <i>kod binarny</i> ; - potrafi przeliczać liczby z systemu	- zna pojęcie <i>kod binarny</i> ; - wie, czym charakteryzuje się system dziesiętny, a czym dwójkowy.	- rozumie, że komputer przetwarza dane na zrozumiały dla siebie kod.	- wie, że komputer przetwarza wprowadzane dane.	- nie rozumie, na czym polega przetwarzanie danych na zrozumiały język dla komputera.

			- wie, co to jest <i>kod ASCII</i> .	dziesiętne na binarny i odwrotnie.				
1.4.	Bezpieczna i higieniczna praca z komputerem.	1	- uzasadnia, na czym polega higiena pracy z komputerem; - wyjaśnia, na co ma wpływ częstotliwość odświeżania ekranu; - wyjaśnia pojęcie <i>syndromu RSI</i> - wyjaśnia, do czego służą <i>urządzenia UPS</i> .	- wyjaśnia, jak prawidłowo zorganizować stanowisko komputerowe; - wie, jakim znakiem opatrzone są urządzenia elektryczne spełniające normy bezpieczeństwa; - zna jednostkę częstotliwości.	- wie, w jaki sposób dbać o sprzęt komputerowy; - rozumie, na czym polega bezpieczeństwo pracy z komputerem; - wie, jak prawidłowo przechowywać nośniki informacji.	- rozumie, że należy dbać o higienę pracy z komputerem.	- zna wybrane zasady dotyczące bezpiecznej pracy z komputerem.	- nie dostrzega potrzeby zachowania bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem; - nie przestrzega zasad BHP.
1.5.	Prawo autorskie. Zagadnienia etyczne i prawne związane z ochroną własności intelektualnej.	1	- uzasadnia konieczność poszanowania i ochrony wytwórczości innych osób; - wie, jak zgodnie z prawem można korzystać z oprogramowania	- zna pojęcia: <i>prawo autorskie, licencja, piractwo komputerowe</i> ; - rozróżnia i omawia rodzaje licencji; - wymienia, jakie wytwory ludzkiej działalności podlegają ochronie prawnej; - wie, od kiedy w Polsce obowiązuje prawo autorskie.	- rozumie potrzebę prawnej ochrony twórczości; - przestrzega zasad prawa autorskiego; - podaje nazwy różnych licencji; - wie, jak oznacza się wytwory objęte ochroną prawną.	- wie, na czym polega poszanowanie własności innych osób; - dostrzega potrzebę ochrony wytwórczości innych.	- czasem przestrzega wybranych zasad dotyczących poszanowania własności intelektualnej innych osób.	- nie rozumie potrzeby przestrzegania prawa autorskiego; - nie przestrzega zasad związanych z ochroną własności intelektualnej.

<p>2.1. 2.2.</p>	<p>Systemy operacyjne — różnice i podobieństwa. Pulpit, ikony pulpitu, instalacja oprogramowania</p>	<p>2</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna i wyjaśnia pojęcie <i>system operacyjny</i>, <i>instalacja programu</i>, <i>oprogramowanie</i>; - potrafi wymienić inne systemy operacyjne — charakteryzuje ich podobieństwa i różnice; - wie skąd się biorą programy w systemie; - wie, jakich zasad należy przestrzegać w przypadku instalowania nowego oprogramowania; - charakteryzuje pojęcia: <i>plik</i>, <i>folder</i>, <i>rozszerzenie pliku</i>; - rozpoznaje rozszerzenia plików i przypisuje im programy; - wie, w jaki sposób można sprawdzić właściwości danego pliku (ze zwróceniem uwagi na rozszerzenie pliku i jego wielkość). 	<ul style="list-style-type: none"> - zna pojęcia: <i>ikona</i>, <i>skrót</i>, <i>aplikacja</i>, <i>pasek zadań</i>, <i>panel sterowania</i>; - porównuje różne systemy operacyjne; - wie, jakie programy współdziałają z systemem Windows; - zna sposób tworzenia skrótów do programu; - wie, jak zmienić wygląd pulpitu, wygląd ikon; - rozumie pojęcie: <i>ścieżka dostępu</i>, <i>rozszerzenie pliku</i>; - otwiera Eksplorator Windows i tworzy w nim strukturę folderów. 	<ul style="list-style-type: none"> - zna podstawowe funkcje systemu operacyjnego; - wymienia nazwy różnych systemów operacyjnych; - przegląda zasoby systemu; - potrafi nazwać elementy okna programu; - otwiera i przegląda <i>Panel sterowania</i>; - wie, jak korzystać z Pomocy programu; - tworzy foldery, nadaje oraz zmienia ich nazwy; - potrafi zapisać plik (np. na przykładzie notatnika, otwartej i rozpoczętej gry); - wie, w jaki sposób odzyskać skasowany plik. 	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia dowolne programy komputerowe; - umie uruchomić wskazane programy za pomocą przycisku <i>Start</i>; - przegląda zawartość okna <i>Mój komputer (Komputer)</i>; - wskazuje pliki i foldery (na pulpicie, w folderze <i>Moje dokumenty</i>); - potrafi wycinać, wklejać i kopiować pliki i foldery; - wie, do czego służy Kosz. 	<ul style="list-style-type: none"> - umie włączyć i wyłączyć komputer; - otwiera i zamyka okna; - z pomocą uruchamia wskazane zasoby; - z pomocą wykonuje niektóre czynności, na przykład kopiowanie, wklejanie, przenoszenie plików i folderów. 	<ul style="list-style-type: none"> - nie zna pojęcia system operacyjny; - nie umie wyjaśnić, jakie jest przeznaczenie systemu operacyjnego oraz oprogramowania; - nie podejmuje żadnych działań w celu uruchomienia aplikacji; - nie podejmuje żadnych działań na plikach i folderach.
<p>2.3.</p>	<p>Zarządzanie danymi. Kompresja i dekompresja danych.</p>	<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia, na czym polega zarządzanie danymi; - wyjaśnia pojęcia: <i>kompresja danych</i>, <i>dekompresja</i>; - podaje przykłady aplikacji służących do zarządzania danymi; - wyjaśnia, na czym polega <i>kompresja jakościowa</i>, a na czym <i>kompresja ilościowa</i>; - wyjaśnia, w jaki sposób wbudowane mechanizmy systemu Windows (XP, Vista) umożliwiają kompresję i dekompresję plików bez użycia 	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia popularne formaty kompresji (ZIP, RAR) i wymienia programy nadające i odczytujące takie rozszerzenia plików; - wie, do czego służy Eksplorator Windows; - wypowiada się na temat standardowego menedżera plików, jakim jest Eksplorator Windows. 	<ul style="list-style-type: none"> - uzasadnia, kiedy niezbędne jest pakowanie plików; - umie posłużyć się wybranym programem do pakowania i rozpakowywania plików. 	<ul style="list-style-type: none"> - wie, w jakim celu należy dbać o porządek na dysku; - umie porządkować zasoby systemu. 	<ul style="list-style-type: none"> - z pomocą porządkuje zasoby systemu. 	<ul style="list-style-type: none"> - nie rozumie potrzeby porządkowania danych; - nie wie, na czym polega pakowanie i rozpakowywanie plików.

			dodatkowych programów.					
2.4.	Rodzaje plików. Atrybuty plików. Wyszukiwanie plików i folderów w systemie.	1	- wyjaśnia, dlaczego nieumiejętna zmiana rozszerzenia danego pliku może uniemożliwić jego otwarcie w danym programie; - wymienia rodzaje plików i przypisuje im programy, w których zostały utworzone; - wie, w jaki sposób odszukać określony plik lub folder.	- stosuje do wyszukiwania plików znaki wieloznaczne: *, ?; - potrafi odszukać zaginiony w systemie plik lub folder.	- rozpoznaje ikony i łączy je z aplikacjami nadającymi im określone rozszerzenia.	- wie jak sprawdzić właściwości plików i folderów.	- z pomocą odszukuje pliki i foldery.	- nie wie, jak odszukiwać pliki i foldery w systemie; - nie zna rodzajów plików; - nie podejmuje żadnych działań zmierzających do wyszukania plików lub folderów.
2.5.	Ochrona przed wirusami komputerowymi.	1	- wyjaśnia i uzasadnia potrzebę ochrony antywirusowej.	- zna pojęcie <i>wirus komputerowy</i> , <i>program antywirusowy</i> , <i>baza wirusów</i> , <i>kwarantanna</i> ; - wie, w jaki sposób uchronić komputer przed wirusami.	- wyjaśnia, na czym polega działanie programów antywirusowych.	- wie, co to jest wirus komputerowy.	- z pomocą wyjaśnia, co to jest wirus komputerowy.	- nie wie dlaczego należy stosować ochronę antywirusową.

3. Podstawy grafiki [4 godz.]

Lp.	Temat lekcji	L godz	Ocena osiągnięć					
			Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
3.1.	Importowanie grafiki. Praca z programem graficznym GIMP.	1	- zna kilka programów graficznych i potrafi się nimi posługiwać; - wyjaśnia pojęcie importowanie grafiki; - zna elementu okna programu GIMP; - stosuje narzędzia programu GIMP, aby osiągnąć zamierzony efekt; - wie, jakie rozszerzenie nadaje GIMP zapisywanym obrazom.	- wypowiada się na temat programów graficznych; - wie, na czym polega importowanie grafiki; - używa wszystkich narzędzi programu graficznego GIMP; - określa rozmiary rysunku; - potrafi określać grubość i kształt śladu dla wybranych narzędzi programu.	- używa wielu narzędzi programu graficznego GIMP; - stosuje i zmienia kolory w programie, - umie zaimportować grafikę do programu graficznego.	- zna podstawowe polecenia aplikacji GIMP.	- z pomocą posługuje się programem GIMP.	- nie podejmuje żadnych działań w programie GIMP.
3.2.	Projekt „Wakacyjne	1	- stosuje podczas pracy zaawansowane narzędzia	- stosuje różne narzędzia programu GIMP;	- tworzy określoną kompozycję w	- posługuje się podstawowymi	- z pomocą posługuje się programem GIMP.	- nie podejmuje żadnych działań w

	wspomnienia”, czyli jak utworzyć oryginalną kompozycję w programie GIMP z efektem przenikania fotografii.		aplikacji GIMP.	- utworzy oryginalną kompozycję w programie GIMP; - stosuje narzędzia GIM-a, aby uzyskać efekt przenikania fotografii; - optymalnie wykorzystuje możliwości programu.	programie GIMP; - umie zapisać swój rysunek oraz dopisywać do niego zmiany; - wie, jak uzyskać efekt przenikania fotografii.	narzędziami aplikacji GIMP.		programie GIMP.
3.3.	Projekt „Pocztówka z wakacji”, czyli jak wykonać w programie GIMP fotomontaż z napisem?	1	- właściwie dobiera zaawansowane narzędzia programu GIMP do uzyskania odpowiednich efektów na rysunku.	- potrafi zaprojektować w programie GIMP pocztówkę z wakacji; - wie na czym polega tworzenie fotomontażu; - tworzy fotomontaż korzystając z wybranych narzędzi GIMP-a; - potrafi w programie GIMP dodawać napisy do obrazów oraz je modyfikować; - dba o estetykę i umiar w swojej pracy.	- wyjaśnia pojęcie fotomontaż; - stosuje podczas pracy różne narzędzia aplikacji GIMP; - potrafi w programie GIMP dodawać napisy.	- posługuje się podstawowymi narzędziami aplikacji GIMP; - tworzy proste kompozycje w programie GIMP; - wie jakie narzędzie służy do dodawania napisów w programie GIMP.	- z pomocą posługuje się programem GIMP.	- nie podejmuje żadnych działań w programie GIMP.
3.4.	Publikowanie własnych zdjęć w internecie.	1	- wyjaśnia, na czym polega publikowanie zdjęć w internecie; - podczas publikowania zdjęć i obrazów przestrzega prawa autorskiego oraz regulaminu serwisu.	- wie, na czym polega rejestrowanie i logowanie w serwisach internetowych; - umie publikować własne zdjęcia w serwisie internetowym zgodnie z regulaminem; - odpowiednio grupuje opublikowane zdjęcia.	- publikuje zdjęcia w serwisie internetowym; - rozumie potrzebę przestrzegania regulaminu serwisu, w którym publikowane są fotografie.	- z pomocą publikuje zdjęcia w serwisie internetowym.	- przegląda zdjęcia opublikowane w serwisie internetowym.	- nie podejmuje żadnych działań związanych z publikowaniem zdjęć w serwisach internetowych.

4. Praca z edytorem tekstu [5 godz.]

Lp.	Temat lekcji	L. godz						Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
			Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:	
4.1.	Edytor tekstu — wprowadzenie. Zasady pracy z	1	- wyjaśnia przeznaczenie poszczególnych elementów okna	- zna i rozumie pojęcia: <i>dokument, akapit, wiersz</i> ;	- rozróżnia i nazywa elementy okna programu;	- wie, jak zapisać dokument tekstowy oraz jak zamknąć okno	- potrafi uruchomić i zamknąć edytor tekstu;	- nie zna i nie stosuje zasad poprawnego pisania tekstów.

	edytorem tekstu.		<p>programu do edycji tekstów;</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna rozszerzenia plików dokumentów tekstowych; - zna i stosuje zasady poprawnego pisania tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> - wie, jakie paski narzędzi znajdują się w edytorze tekstu; - zna kilka skrótów usprawniających pracę w edytorze tekstu; - zna rodzaje kursorów w edytorze tekstu; - zna zasady poprawnego pisania tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> - rozpoznaje ikonę dokumentu zapisanego w programie Word; - wie, co to jest obszar roboczy;- umie zapisać dokument tekstowy i dopisać do niego zmiany. 	<p>programu;</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, do czego służą przyciski: <i>Minimalizuj</i>, <i>Maksymalizuj</i>, <i>Zamknij</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - z pomocą stosuje wybrane zasady poprawnego pisania tekstów. 	
4.2.	Edycja tekstu. Atrybuty czcionki. Akapity.	1	<ul style="list-style-type: none"> - stosuje różne ustawienia strony, różne wielkości marginesów; - wie, jak określać odstępy między akapitami; - dzieli tekst na akapity i uzasadnia potrzebę ich stosowania. 	<ul style="list-style-type: none"> - zna i rozumie pojęcie <i>akapit</i>; - stosuje różne rodzaje wyrównania względem marginesów; - umie wskazać akapity w tekstach oraz wyjaśnić, po czym je poznać; - wie, na czym polega formatowanie tekstu; - wyjaśnia, czym się różni redagowanie dokumentu od formatowania. 	<ul style="list-style-type: none"> - zna najpopularniejsze czcionki. - umie zmienić krój i rozmiar czcionki; - umie przełączać się pomiędzy otwartymi oknami dokumentów tekstowych, minimalizować je, przywracać, przemieszczać się w dokumencie. 	<ul style="list-style-type: none"> - umie otworzyć zapisany w pliku dokument tekstowy; - z pomocą formatuje tekst. 	<ul style="list-style-type: none"> - wpisuje tekst do otwartego dokumentu tekstowego. 	<ul style="list-style-type: none"> - nie wie, co to jest redagowanie i formatowanie tekstu; - nie podejmuje żadnych prac w dokumencie tekstowym.
4.3.	Wstawianie symboli do tekstu. Tworzenie tabel.	1	<ul style="list-style-type: none"> - umie formatować symbole wstawione do tekstu; - wstawia i modyfikuje tabele oraz wstawione w komórkach elementy. 	<ul style="list-style-type: none"> - potrafi wstawiać do tekstu symbole; - wstawia i formatuje tabele; - potrafi wykonać do tabeli różne obramowania; 	<ul style="list-style-type: none"> - tworzy w dokumencie tekstowym tabele; - stosuje cieniowanie komórek tabeli. 	<ul style="list-style-type: none"> - uzupełnia danymi komórki tabeli; - zmienia kolory symboli wstawionych do tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> - z pomocą wstawia symbole i proste tabele do dokumentu tekstowego. 	<ul style="list-style-type: none"> - nie potrafi wstawiać symboli do tekstu; - nie umie wstawić do dokumentu tekstowego nawet prostej tabeli.
4.4.	Realizacja projektu: „Tworzymy gazetkę klasową”. Kolumny i tabulatory.	1	<ul style="list-style-type: none"> - wie, co to jest sekcja i jak ją stosować w praktyce; - rozróżnia i stosuje różne rodzaje tabulatorów; - modyfikuje kolumny i tabulatory. 	<ul style="list-style-type: none"> - korzysta z różnych narzędzi edytora tekstu; - gromadzi materiały i opracowuje je; - dzieli tekst na kolumny. 	<ul style="list-style-type: none"> - określa cel projektu i zadania cząstkowe; - poprawnie wpisuje i formatuje teksty i obrazy. 	<ul style="list-style-type: none"> - z pomocą stosuje tabulatory. 	<ul style="list-style-type: none"> - z pomocą wpisuje tekst w kolumny. 	<ul style="list-style-type: none"> - nie podejmuje żadnych prac w edytorze tekstu.
4.5.	Ciąg dalszy projektu - łączenie tekstu z grafiką, nagłówki i stopka, przypisy,	1	<ul style="list-style-type: none"> - wstawia pola tekstowe, przemieszcza je i formatuje; - potrafi formatować wstawione obrazy i 	<ul style="list-style-type: none"> - wstawia ozdobne napisy WordArt i je formatuje; - wstawia przypisy; - potrafi umieścić w 	<ul style="list-style-type: none"> - wie, jak korzystać z galerii ClipArt; - potrafi wstawić do dokumentu nagłówki i stopkę oraz wstawić 	<ul style="list-style-type: none"> - wstawia do tekstu obrazy; - z pomocą wstawia napisy do nagłówka i stopki. 	<ul style="list-style-type: none"> - z pomocą wstawia obrazy do tekstu; - z pomocą korzysta z różnych narzędzi programu. 	<ul style="list-style-type: none"> - nie umie wstawiać do tekstu żadnych obiektów oraz ich formatować.

	numerowanie stron, wydruk.		obiekty; - umie zastosować numerację stron; - wie jak zmodyfikować numerację stron.	tekście autokształty; - wie, jak wypełnić kolorem autokształt; - wypełnia kolorem pola tekstowe, zmienia ich obramowanie, stosuje do nich cień; - umie sprawdzić w dokumencie pisownię; - umie wydrukować wybrane strony dokumentu.	w nich określone napisy; - dba o estetykę swojej pracy; - wie jak wydrukować cały dokument.			
--	----------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

5. Multimedia [3 godz.]

Lp.	Temat lekcji	L. godz	Ocena osiągnięć ucznia					
			Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
5.1.	Formy prezentacji w internecie. Multimedialne programy edukacyjne. Praca z programem edukacyjnym. Pobieranie informacji z różnych źródeł. Encyklopedie, internet.	1	- wyjaśnia, na czym polega aktywizujący charakter multimedialnych programów edukacyjnych; - dostrzega potrzebę stosowania multimedii; - dostrzega interaktywność internetu i programów edukacyjnych i wyjaśnia na czym polega ich charakter.	- zna i rozumie pojęcia: <i>multimedia i multimedialne programy edukacyjne</i> ; - wyjaśnia, co umożliwiają multimedia; - umie pobrać określone treści z programu; - potrafi pobierać informacje z różnych źródeł; - zna różne formy prezentacji w internecie.	- potrafi korzystać z multimedialnego programu edukacyjnego; - potrafi odszukać określone treści w programie edukacyjnym; - wie, jak korzystać z internetowych encyklopedii i słowników.	- umie uruchomić program edukacyjny; - z pomocą odszukuje wskazane treści.	- z pomocą korzysta z programów multimedialnych.	- nie umie korzystać z multimedialnych programów.
5.2. 5.3.	Programy i narzędzia do przekazu multimedialnego. Praca z programem Windows Movie	2	- uzasadnia potrzebę stosowania programów i narzędzi do przekazu multimedialnego; - zna i wymienia narzędzia i programy służące do	- wie jak pracować z programem Windows Movie Maker; - umie importować do programu	- zna budowę okna programu Windows Movie Maker; - potrafi korzystać z pomocy programu; - wie jak wykorzystać	- z pomocą tworzy film w programie Windows Movie Maker.	- z pomocą posługuje się kilkoma opcjami programu Windows Movie Maker.	- nie potrafi posługiwać się programem Windows Movie Maker.

	Maker.		multimedialnego przekazu; - umie dodawać w programie przejścia i efekty; - wie jak dokonać zmiany czasu trwania przejść; - potrafi zapisać projekt.	multimedia: obrazy, filmiki, zdjęcia, wideo; - umie dodawać muzykę; - umie dodawać napisy i tytuły; - wie jak publikować film.	zdjęcia z własnych kolekcji.			
--	--------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------	--	--	--

6. Internet i sieci [3 godz.]

Lp.	Temat lekcji	L. godz						Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
			Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który;	Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:	
6.1.	Sieci komputerowe. Rodzaje sieci, topologie, protokoły transmisji danych w sieciach. Internet jako sieć rozległa WAN. Praca w sieci lokalnej i globalnej.	1	- wymienia składniki niezbędne do budowy sieci; - wie, jakie są rodzaje sieci; - wyjaśnia, na czym polega i co umożliwia praca w sieci lokalnej i globalnej; - wyjaśnia, kiedy możliwe jest współużytkowanie zasobów, na przykład plików, programów, drukarek sieciowych, skanera.	- zna pojęcia: <i>Internet, topologia sieci, protokół sieciowy, wyszukiwarka, katalog stron WWW, portal</i> ; - wymienia i charakteryzuje topologie sieci; - wie, w jaki sposób mogą być połączone komputery; - wyjaśnia, co to jest adres IP komputera; - nazywa elementy składowe adresu internetowego; - wymienia cechy charakterystyczne dla portalu internetowego.	- wie, jaką siecią jest internet; - wie, co jest niezbędne do połączenia się z internetem; - podaje przykłady portali internetowych.	- podaje przykłady adresów internetowych; - wie, do czego służy przeglądarka internetowa.	- rozpoznaje adres internetowy; - wie, co to jest internet.	- nie umie wyjaśnić, co to jest internet; - nie potrafi podać przykładów adresów internetowych; - nie wie, co to jest sieć lokalna.
6.2.	Jak zachować bezpieczeństwo podczas rozmów w sieci? Zagrożenia i korzyści wynikające z korzystania z internetu.	1	- uzasadnia, jakie są pozytywne i negatywne skutki korzystania z internetu; - potrafi uzasadnić, dlaczego należy zachować ostrożność podczas korzystania z internetu.	- dokładnie wymienia zasady zapewniające bezpieczeństwo w sieci; - zna i przestrzega podstawowych zasady dotyczących zachowania bezpieczeństwa	- wymienia korzyści wynikające z korzystania z internetu; - wymienia zagrożenia wynikające z korzystania z internetu.	- wie, na czym polega rozmowa w sieci; - wie, że są pozytywne i negatywne skutki korzystania z internetu.	- z pomocą wypowiada się na temat korzyści wynikających z korzystania z internetu.	- nie wie, jak zachować bezpieczeństwo w sieci; - nie dostrzega zagrożeń wynikające z korzystania z internetu.

				podczas rozmów w sieci; - wymienia narzędzia do prowadzenia rozmów w sieci.				
6.3	Tworzenie dokumentu tekstowego na podstawie informacji z internetu. Kopiowanie, wklejanie i formatowanie tekstu i obrazów.	1	- określa i uzasadnia, jakie informacje z internetu można kopiować, powielać, rozprowadzać zgodnie z prawem autorskim.	- potrafi uściślić poszukiwania określonych treści w sieci; - tworzy dokument tekstowy na podstawie informacji znalezionych w internecie; - wie, jak utworzyć dokument na podstawie informacji zaczerpniętych z sieci, aby nie naruszyć prawa autorskiego; - formatuje informacje i obrazy pobrane z sieci.	- wie, jak kopiować, wklejać i formatować teksty wyszukane w internecie; - wie, w jaki sposób skopiować lub zapisać obraz z wyszukanej strony WWW; - umie zapisać stronę WWW.	- potrafi wyszukać w sieci określone informacje.	- z pomocą wyszukuje informacje na stronach WWW.	- nie potrafi wyszukać informacji w internecie; - nie podejmuje żadnych działań zmierzających do wykukania określonych informacji w sieci.

7. Obliczenia w arkuszach kalkulacyjnych [4 godz.]

Lp.	Temat lekcji	L. godz						
			Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
7.1.	Arkusz kalkulacyjny — podstawowe pojęcia. Budowa arkusza, edycja danych, tworzenie tabel.	1	- tworzy w arkuszu tabelę i je formatuje; - wie, do czego służy pasek formuły, - wie, jakie znaki można wpisywać do arkusza; - wie, jak wygląda formuła i jak ją zmodyfikować.	- zna elementy okna arkusza kalkulacyjnego; - zna pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, komórka, zakres komórek, formuła, pasek formuły, pole nazwy</i> ; - wie jak zmienić nazwę danego arkusza.	- wie, do czego służy arkusz; - wie, jak oznaczone są kolumny a jak wiersze arkusza kalkulacyjnego; - potrafi wpisywać dane do arkusza, modyfikować je, kasować; - zapisuje efekty pracy i dopisuje do nich zmiany.	- potrafi uruchomić i zamknąć arkusz kalkulacyjny; - potrafi wpisywać dane do arkusza.	- z pomocą uruchamia i zamyka arkusz kalkulacyjny; - z pomocą wpisuje dane do arkusza.	- nie potrafi wykonać żadnych czynności w arkuszu kalkulacyjnym.
7.2.	Rozwiązywanie	1	- wyjaśnia, na czym polega	- wyjaśnia i rozróżnia	- poprawnie zaznacza	- wprowadza dane do	- wprowadza dane do	- nie wie, co to jest

	zadań problemowych w arkuszu kalkulacyjnym. Adresowanie względne.		kopiowanie formuł i rozumie celowość tej czynności; - wyjaśnia mechanizm adresowania względnego; - różnymi sposobami modyfikuje i usuwa dane z arkusza.	pojęcia: <i>komórka</i> , <i>zakres komórek</i> , <i>adresowanie względne</i> , <i>kopiowanie formuł</i> ; - wie, jak wygląda niemieszczący się zapis w komórce; - umie formatować dane arkusza (określać format liczb, wyrównanie, atrybuty czcionki); - wie, na czym polega adresowanie względne.	określone kolumny, wiersze, zakres komórek; - potrafi poszerzać kolumny i wiersze; - poprawnie tworzy formuły.	arkusza i z pomocą stosuje adresowanie względne.	arkusza i z pomocą wpisuje formuły.	adresowanie względne; - nie podejmuje prac w arkuszu kalkulacyjnym.
7.4.	Podstawy tworzenia wykresów w arkuszu kalkulacyjnym. Formatowanie danych wykresu.	1	- wyjaśnia, jakie wykresy stosuje się do porównania wyników lub prezentacji danych; - wie, na czym polega zmiana danych w tabeli arkusza i jakie to ma znaczenie dla istniejącego wykresu.	- wie, na czym polega tworzenie wykresów w arkuszu kalkulacyjnym; - samodzielnie tworzy wykresy do tabeli arkusza kalkulacyjnego; - potrafi formatować wykres.	- rozróżnia rodzaje wykresów; - tworzy wykresy do wskazanych danych lub wyników ujętych w tabeli arkusza kalkulacyjnego.	- wstawia wykresy do wszystkich danych ujętych w tabeli arkusza kalkulacyjnego.	- z pomocą wstawia wykresy do arkusza kalkulacyjnego.	- nie umie wstawiać wykresów w arkuszu kalkulacyjnym.
7.3.	Rozwiązywanie w arkuszu zadań z zakresu różnych przedmiotów z zastosowaniem adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego.	1	- stosuje w obliczeniach twórcze rozwiązania z wykorzystaniem adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego; - samodzielnie stosuje w obliczeniach funkcje matematyczne, logiczne statystyczne, procentowe.	- potrafi formatować komórki arkusza; - wie, na czym polega stosowanie w arkuszu adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego; - stosuje w obliczeniach adresowanie względne, bezwzględne i mieszane; - rozwiązuje zadania za pomocą arkusza kalkulacyjnego.	- wie jak wprowadzać poprawki do danych wpisanych w arkuszu, - kopiuje, usuwa, zmienia dane w arkuszu; - wykorzystuje arkusz do różnego rodzaju obliczeń.	- z pomocą stosuje adresowanie względne, bezwzględne i mieszane w arkuszu kalkulacyjnym.	- z pomocą rozwiązuje proste zadania w arkuszu.	- nie umie rozwiązać nawet najprostszyc zadań w arkuszu kalkulacyjnym.

8. Bazy danych [1 godz.]

Lp.	Temat lekcji	L. godz						
			Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
8.1.	Bazy danych — podstawowe pojęcia. Wykonywanie operacji w gotowej bazie danych.	1	<ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia, jakie rodzaje obiektów może zawierać baza danych; - wykonuje operacje na gotowej bazie danych; - zna podstawowe polecenia programu MS Access. 	<ul style="list-style-type: none"> - wie, w jakim programie można wykonywać operacje na bazie danych; - zna podstawowe pojęcia: <i>baza danych, tabela, wiersz, kolumna, kwerenda, formularz, raport</i>; - wymienia i omawia rodzaje baz danych; - rozumie i wyjaśnia, co to są obiekty bazy danych; - potrafi sortować dane; - potrafi wyszukiwać dane w bazie; - umie kopiować, wstawiać i usuwać dane z tabeli. 	<ul style="list-style-type: none"> - wie, jakie zastosowanie mają bazy danych; - wie, jak przeglądać utworzoną bazę danych; - wie, jakie operacje można wykonywać na utworzonej bazie; - wie, jak zmieniać dane w tabeli bazy danych. 	<ul style="list-style-type: none"> - umie otwierać i zamykać program do obsługi baz danych; - umie zaznaczać rekordy. 	<ul style="list-style-type: none"> - z pomocą wykonuje niektóre operacje w utworzonej bazie danych. 	<ul style="list-style-type: none"> - nie umie wykonać żadnej operacji w bazie danych.

9. Algorytmy [2 godz.]

Lp.	Temat lekcji	L. godz						
			Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
9.1.	Pojęcie algorytmu. Rodzaje i sposoby zapisywania algorytmów. Przykłady wykorzystania algorytmów do rozwiązywania zadań.	1	<ul style="list-style-type: none"> - podaje przykłady algorytmicznego rozwiązywania problemów; - zna zasady niezbędne podczas tworzenia schematów blokowych algorytmów. 	<ul style="list-style-type: none"> - zna pojęcia: <i>algorytm, instrukcja</i>; - zna rodzaje algorytmów; - wyjaśnia, na czym polega przedstawianie algorytmu za pomocą opisu słownego, listy kroków i schematu blokowego oraz 	<ul style="list-style-type: none"> - potrafi przedstawić algorytm w postaci słownej; - podaje przykłady algorytmów w postaci listy kroków; - podaje przykłady algorytmów w postaci schematu blokowego. 	<ul style="list-style-type: none"> - wie, że algorytmy można przedstawić za pomocą opisu słownego, listy kroków i schematu blokowego. 	<ul style="list-style-type: none"> - z pomocą wypowiada się o algorytmach. 	<ul style="list-style-type: none"> - nie zna pojęcia <i>algorytm</i>; - nie wie, jakie są rodzaje algorytmów i sposoby ich zapisywania.

				<p>podaje przykłady; - zna rodzaje skrzynek do przedstawiania algorytmu za pomocą schematu blokowego; - tworzy schematy blokowe algorytmów.</p>				
9.2.	Algorytmiczne rozwiązywanie problemów w arkuszu kalkulacyjnym.	1	<p>- stosuje algorytmiczne podejście do rozwiązywania problemów z różnych dziedzin; - umie podać przykłady algorytmów, w których w zależności od spełnienia lub niespełnienia warunku można otrzymać różne rozwiązania.</p>	<p>- wie, co to jest <i>algorytm</i>; - wymienia rodzaje algorytmów; - wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania różnych algorytmów warunkowych.</p>	<p>- wyjaśnia, czym charakteryzuje się algorytm liniowy, a czym warunkowy; - umie wykorzystać arkusz kalkulacyjny do algorytmicznego rozwiązywania problemów.</p>	<p>- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązania prostych problemów.</p>	<p>- z pomocą wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązania prostych problemów.</p>	<p>- nie wie, na czym polega algorytmiczne rozwiązywanie problemów w arkuszu kalkulacyjnym.</p>

Ocenę **celująca** otrzymuje uczeń, który oprócz wymagań programowych, również:

- ♦ samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
- ♦ zdobytą wiedzę stosuje w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych,
- ♦ samodzielnie i twórczo dobiera stosowne rozwiązanie w nowych, nietypowych sytuacjach problemowych,
- ♦ bierze udział w konkursach i olimpiadach przedmiotowych, zajmując czołowe lokaty,
- ♦ chętnie podejmuje prace dodatkowe, służy pomocą innym.

Uwaga dotycząca oceniania na każdym poziomie wymagań:

- aby uzyskać kolejną, wyższą ocenę, uczeń musi opanować zasób wiedzy i umiejętności z poprzedniego poziom.