

Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych - klasa IV

Rozdział 1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem (4 godziny)

Lp.	Temat lekcji:					
		Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:
1.	Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej	zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej, zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem; dokonuje prób organizacji własnego stanowiska pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy, przy pomocy nauczyciela obsługuje program z płyty CD dołączonej do podręcznika, zna kryteria oceniania z przedmiotu.	potrafi określić, czym zajmuje się informatyka, prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputera; stosuje metodę <i>przeciągnij i upuść</i> .	objaśnia punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, wyjaśnia zasady bezpiecznej pracy z komputerem, zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem, według wskazówek nauczyciela uruchamia i obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika, dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy.	zna skutki nieprawidłowego zorganizowania stanowiska pracy, dostrzega zagrożenia wynikające z łamania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, wyjaśnia, czym zajmuje się informatyka.	umie rozwinąć dowolny z punktów regulaminu szkolnej pracowni komputerowej i uzasadnić konieczność jego przestrzegania, wymienia źródła wiedzy o informatyce, samodzielnie obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika, potrafi samodzielnie minimalizować i przywracać do maksymalnego rozmiaru okno programu z płyty CD dołączonej do podręcznika, świadomie stosuje przyciski nowo poznanego programu.
2.	Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze	rozdziela podstawowe elementy zestawu komputerowego, umie prawidłowo rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem, nazywa je i określa ich zastosowanie, potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni, rozumie pojęcia: <i>pulpit</i> , <i>ikona</i> , <i>plik</i> , <i>catalog</i> .	rozumie pojęcie <i>stanu uśpienia komputera</i> , klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, rozdziela pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają, rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony, zna pojęcie <i>sieci komputerowej</i> , prawidłowo rozpoczyna i	wymienia elementy zestawu komputerowego, określa zastosowanie poszczególnych elementów zestawu komputerowego,	wyjaśnia różnicę między całkowitym wyłączeniem komputera a jego przejściem w stan uśpienia.	opisuje przyciski rozmieszczone na komputerze, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemami Windows, Linux i Mac OS X, zmienia wygląd pulpitu, wie, czym jest sieć komputerowa, wymienia zalety połączenia komputerów w sieć, zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku.

			kończy pracę w sieci.			
3.	Poznajemy nasze miejsce pracy	uruchamia programy za pomocą myszy, określa podstawowe elementy pulpitu (biurka), uruchamia programy, korzystając z ikony skrót, uruchamia grę lub program edukacyjny wskazany przez nauczyciela, odróżnia pojęcia: <i>wskazanie</i> , <i>przeciąganie</i> , <i>jedno-</i> i <i>dwukrotne kliknięcie myszą</i> , prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem, wyjaśnia znaczenie przycisków: <i>Minimalizuj</i> , <i>Maksymalizuj</i> , <i>Zamknij</i> , prawidłowo włącza i wyłącza komputer, prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputera; stosuje metodę <i>przeciągnij i upuść</i> .	wymienia popularne systemy operacyjne, obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów, zna sposoby pracy z oknami, zna przeznaczenie <i>Kosza</i> , odzyskuje z <i>Kosza</i> usunięte pliki i katalogi (foldery), opróżnia <i>Kosz</i> .	wymienia podobieństwa w wyglądzie pulpitu systemów Windows i Linux, wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>pulpit</i> , <i>program</i> , <i>system operacyjny</i> , <i>ikona</i> , <i>przycisk</i> , <i>okno programu</i> , <i>dokument</i> , <i>cursor tekstowy</i> , <i>plik</i> , <i>nazwa pliku</i> , <i>katalog (folder)</i> , rozróżnia ikony programów, dokumentów i katalogów, uruchamia programy dowolnym sposobem, wyjaśnia zasady.	określa funkcje ikon na pulpitych różnych systemów, wyjaśnia budowę pulpitu, korzystania z <i>Kosza</i> , opróżnia <i>Kosz</i> i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery).	zmienia konfigurację ekranu, na przykład tło, kolory, wygaszacz, wyjaśnia sposoby pracy z wieloma oknami jednego programu oraz pracy z oknami wielu uruchomionych programów, tworzy skrót do programu wskazanego przez nauczyciela.

4.	Okna, pliki i katalogi	omawia budowę okna programu oraz otwartego katalogu, zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem, według opisu tworzy prosty rysunek w edytorze grafiki Paint, korzysta z podstawowych narzędzi programu graficznego, posługuje się poleceniem <i>Kopiuj/Wklej</i> zgodnie z zna zasady zapisu wyników pracy na komputerze.	obsługuje okna dialogowe i menu, zna sposoby pracy z oknami, zakłada katalogi (foldery) i tworzy nowe pliki według opisu, opisem, wstawia tekst do grafiki, wie, kto zajmuje się tworzeniem programów komputerowych, zna pojęcia: <i>program komputerowy</i> , <i>system operacyjny</i> .	opisuje wygląd okien różnych programów, zmienia rozmiar i położenie okna według potrzeb, obsługuje okno dialogowe i menu, omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji.	samodzielnie tworzy pliki i katalogi, samodzielnie zapisuje pliki w katalogu w miejscu wskazanym przez nauczyciela, tworzy strukturę katalogów (folderów) według opisu, porusza się po strukturze katalogu (folderu), porządkuje zawartość tworzonych katalogów (folderów).	opisuje poznane sposoby tworzenia plików i katalogów (folderów), omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów (folderów), opisuje poznane sposoby tworzenia plików i katalogów (folderów), tworzy nowy katalog (folder) podczas zapisu pliku, wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>program komputerowy</i> , <i>system operacyjny</i> , wymienia charakterystyczne elementy uruchomionych podstron opisanej w podręczniku strony internetowej.
----	------------------------	--	---	--	---	--

Rozdział 2. Internet (7 godzin)

5.	Przeglądanie stron internetowych	rozumie pojęcia: <i>internet</i> , <i>przeglądarka internetowa</i> , nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji, wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem, poprawnie wpisuje podstawowe słownictwo informatyczne z klawiatury.	wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę, omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki, nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej, uruchamia wybraną przeglądarkę internetową, otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez nauczyciela, wskazuje elementy okna uruchomionego programu, wymienia poznane wyszukiwarki.	wyjaśnia, co to jest <i>internet</i> , wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW, opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej, przegląda otwartą stronę WWW i omawia jej zawartość, omawia rolę przycisków <i>Wstecz</i> i <i>Dalej</i> na pasku narzędzi przeglądarki internetowej.	omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki. opisuje charakterystyczne elementy strony WWW, wyjaśnia budowę adresu internetowego, podaje przykłady domen określających właściciela, posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, potrafi nazwać elementy składowe adresu internetowego.	przegląda strony WWW w trybie offline, korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę, wyjaśnia znaczenie domeny, wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac, opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce;
----	----------------------------------	---	--	--	--	--

6.	Wyszukiwanie informacji w internecie	rozumie pojęcia: <i>przełqdarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe</i> , otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową, wymienia adresy stron internetowych przydatnych w nauce, zna czasopisma, w których można znaleźć informacje o najnowszych stronach internetowych.	na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat, rozróżnia charakterystyczne elementy strony WWW, wybiera sposób wyszukiwania informacji w internecie.	otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe, wyjaśnia pojęcia: <i>przełqdarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe</i> .	kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin, podaje przykłady stron internetowych przydatnych w nauce.	korzysta z odnośnika do katalogu stron WWW we wskazanym portalu internetowym, wymienia rodzaje wyszukiwarek internetowych, omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej, wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac.
7.	Gry w internecie	otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową.	wyszukuje, stosując słowa kluczowe, adresy stron internetowych zawierających gry dla dzieci.	sprawdza we wskazanym portalu internetowym, jakie rodzaje gier można w nim znaleźć.	wskazuje, te gry, które są dla dzieci, a które dla dorosłych.	wymienia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi.
8.	Komunikowanie się za pomocą komputera — zakładanie konta pocztowego na stronie WWW	rozumie pojęcie <i>poczty elektronicznej</i> , nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji, loguje się na własne konto pocztowe, nie zapomina o wylogowaniu się z poczty po zakończeniu pracy, zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami.	przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego, wymienia charakterystyczne elementy okna programu pocztowego, przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną, wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji.	wyjaśnia pojęcie <i>poczty elektronicznej</i> , zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji, omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego, opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu poczty elektronicznej, redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne.	przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail, opisuje przeznaczenie elementów okna programu pocztowego, swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej, opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami.	omawia zalety i wady poczty elektronicznej, dodaje adres do książki adresowej.

9.	Netykieta, czyli o dobrym zachowaniu w sieci i nie tylko	zna i stosuje zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu, wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości.	odpowiada na zadane pytania z zakresu netykiety, korzystając ze zdobytych informacji.	wyjaśnia pojęcie <i>netykiety</i> ; świadomie stosuje zasady netykiety.	porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną, omawia elementy okna redagowania wiadomości.	uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią.
10.	Komunikatory internetowe	rozumie pojęcie <i>komunikatora internetowego</i> , nazywa komunikator wykorzystywany na lekcji, zna i stosuje zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu, zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami.	przy pomocy nauczyciela lub według opisu zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela, potrafi używać komunikatorów internetowych, korzystając ze wskazówek lub postępując zgodnie z instrukcją, wymienia charakterystyczne elementy okna komunikatora internetowego.	wyjaśnia pojęcie <i>komunikatora internetowego</i> , zakłada własne konto w komunikatorze internetowym, świadomie stosuje zasady netykiety.	wymienia i opisuje przeznaczenie elementów okna komunikatora internetowego, swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą komunikatora internetowego.	przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników za pomocą komunikatora internetowego, wymienia inne niż poznane na lekcji zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami.
11.	Projekt <i>Wokół nas</i>	zna zasady pracy w grupie. potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie.	odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji, tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji.	opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania, tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela.	zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy, dokonuje prezentacji, przeprowadza samoocenę.	korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych, korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej, prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej.
Rozdział 3. Nauka pisania na klawiaturze komputera (2 godziny)						

12.	Praca z klawiaturą komputera	zna budowę klawiatury, nazywa podstawowe klawisze, wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki, w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki.	zna przeznaczenie poszczególnych klawiszy, prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze, zna przeznaczenie klawiszy: <i>Page Up, Page Down, Home, End</i> oraz klawiszy sterowania kursorem, stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury.	nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje, omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy.	sprawnie posługuje się klawiaturą, popełnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury.	
13.	Ćwiczenia do nauki pisania	w sposób prawidłowy wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki, przy pomocy nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem.	stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury.	sprawnie posługuje się klawiaturą, według wskazówek nauczyciela uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera.	samodzielnie korzysta z programu do nauki pisania na klawiaturze komputera, popełnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury.	samodzielnie pobiera, instaluje i uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji, zamieszczony na płycie CD dołączonej do podręcznika, świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera.
Rozdział 4. Grafika komputerowa (7 godzin)						
14.	Edytory graficzne — wprowadzenie	rozumie pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i> , według wskazówek nauczyciela uruchamia edytory grafiki wykorzystywane na lekcji, wskazuje elementy okna edytora grafiki, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem narzędzi uruchomionego programu.	sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera.	wyjaśnia pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i> , samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki.	porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach.	samodzielnie drukuje dokument, opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach.

15.	Uczymy się rysować proste elementy	według wskazówek nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, uruchamia programy, korzystając z ikony skrótu, obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów.	wskazuje elementy okna edytora grafiki, wykonuje rysunek według instrukcji, zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika.	omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji, tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego.	przekształca elementy rysunku, objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki.	samodzielnie drukuje dokument, opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach.
16.	Otwieranie pliku, modyfikacja, wstawianie tekstu	według wskazówek nauczyciela uruchamia edytory grafiki wykorzystywane na lekcji, wykonuje rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, prawidłowo zapisuje i otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji.	operuje kolorem rysowania i tła, dokonuje poprawek w pracach graficznych, zmienia rozmiary elementów rysunku.	tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego.	świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich, samodzielnie zapisuje plik we właściwym katalogu (folderze).	wskazuje podobieństwa i różnice występujące podczas pracy w różnych programach graficznych.
17.	Wykonujemy rysunki — kompozycja tematyczna <i>Na łące</i>	według wskazówek nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, wskazuje elementy okna edytora grafiki, zapisuje utworzony plik i otwiera plik wcześniej zapisany.	wykonuje rysunek według instrukcji, zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor, wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela, posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> , aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany.	przekształca elementy rysunku, objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy.	dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu, dokonuje prezentacji, przeprowadza samoocenę.	prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej.

18.	Edytor graficzny Paint	według wskazówek nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, wskazuje elementy okna edytora grafiki, według opisu ustala atrybuty obrazu, zapisuje utworzony plik i otwiera plik wcześniej zapisany, zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku.	wykonuje rysunek według instrukcji, korzysta z narzędzi malarskich dostępnych w programie, rozpoznaje i nazywa narzędzia malarskie programu, posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> , aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany.	omawia sposoby uruchamiania programu Paint, tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, przekształca elementy rysunku, objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki, korzysta ze schowka podczas kopiowania elementów rysunku, przekształca elementy rysunku.	samodzielnie ustala atrybuty obrazu, wykorzystuje klawisz <i>Shift</i> podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, a także kwadratów i kół, dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu, porównuje rozmiary plików w zależności od ich typu.	porównuje możliwości poznanych edytorów grafiki, wymienia ich podobieństwa i różnice; potrafi ocenić, który z poznanych programów daje większe możliwości, wyjaśnia pojęcia: <i>mapa bitowa</i> , <i> piksel</i> , rozróżnia typy zapisanych plików, dostosowuje atrybuty obrazu do wykonywanej pracy graficznej.
19.	Otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie, wklejanie rysunku	wykonuje rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, operuje kolorem rysowania i tła, prawidłowo zapisuje i otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji.	dokonuje poprawek w pracach graficznych, zmienia rozmiary elementów rysunku, przenosi fragment rysunku w inne miejsce zmienia rozmiary elementów rysunku, nie niszcząc go.	samodzielnie otwiera i modyfikuje zapisany wcześniej dokument, korzysta ze schowka, tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, dołącza do rysunku napisy wykonane w edytorze grafiki, samodzielnie zapisuje plik we właściwym katalogu (folderze).	świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich, ustala atrybuty rysunku w edytorze grafiki, świadomie korzysta z narzędzi tekstowych.	korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku.

20.	Ustawienia wydruku, wydruk pliku. Pomoc w programie	korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje prosty rysunek na dowolny temat.	według wskazówek nauczyciela: <ul style="list-style-type: none"> przygotowuje dokument do druku, ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron), drukuje dokument, wskazuje miejsce <i>Pomocy</i> w programie. 	korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat.	samodzielnie: <ul style="list-style-type: none"> przygotowuje dokument do druku i drukuje go, dobiera parametry wydruku odpowiednio do rodzaju drukowanej pracy, przy pomocy nauczyciela korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie.	samodzielnie korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie.
Rozdział 5. Edytory tekstu (6 godzin)						
21.	Edytory tekstu — wprowadzenie	zna pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>redagowanie tekstu</i> , <i>kursor tekstowy</i> , <i>akapit</i> , wskazuje elementy okna edytora tekstu, wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki, posługuje się poleceniami <i>Cofnij</i> i <i>Powtórz</i> do zmiany wykonanej operacji.	rozdziela klawisze edycyjne i klawisz <i>Enter</i> na klawiaturze oraz kursor tekstowy i wskaźnik myszy, objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu, zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu, wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków.	objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków, prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), zapisuje dokument w ustalonym miejscu na dysku, wyjaśnia pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>akapit</i> .	pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi, rozróżnia pojęcia: <i>kursor tekstowy</i> i <i>wskaźnik myszy</i> , wyjaśnia pojęcie <i>edytora tekstu</i> i omawia zastosowanie edytora, wyjaśnia, na czym polega czynność <i>redagowania tekstu</i> w edytorze tekstu.	omawia możliwości edytora tekstu, poprawnie dzieli tekst na akapity.

22.	Pliki i katalogi — najważniejsze czynności	zapisuje i otwiera pliki tekstowe, postępując zgodnie z instrukcją, zapisuje plik we wskazanym katalogu (folderze), prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z edytorem tekstu.	nadaje plikowi nazwę odpowiednią do jego zawartości, korzystając z pomocy nauczyciela, pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, zmienia nazwę pliku zgodnie z opisem, zna przeznaczenie <i>Kosza</i> , odzyskuje z <i>Kosza</i> usunięte pliki i katalogi (foldery), opróżnia <i>Kosz</i> .	wyjaśnia zasady korzystania z <i>Kosza</i> , opróżnia <i>Kosz</i> i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery).	sprawnie wykonuje podstawowe operacje na plikach.	
23.	Wykonujemy operacje na blokach tekstu	wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu, zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu, rozumie pojęcia: <i>blok</i> , <i>wiersz</i> , <i>akapit</i> , posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> i <i>Wklej</i> , posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> do zmiany wykonanej operacji, korzysta z płyty CD dołączonej do podręcznika, odnajduje na niej właściwy plik według wskazówek nauczyciela.	wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, przy pomocy nauczyciela zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy.	wyjaśnia pojęcia: <i>blok</i> , <i>wiersz</i> , <i>akapit</i> , dba o utrzymanie porządku na dysku, sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> , <i>Wklej</i> , <i>Cofnij</i> , redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru, wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu.	we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu, prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać, sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, samodzielnie obsługuje płytę CD dołączoną do podręcznika, odnajduje właściwy plik potrzebny do wykonania zadania, samodzielnie zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy.	samodzielnie uruchamia różne edytory tekstu wykorzystywane na lekcji i tworzy dokumenty tekstowe przy ich użyciu.

24.	Formatowanie i modyfikacja dokumentu tekstowego	rozumie pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> , dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku, zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu.	wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu, wykonuje operacje na blokach tekstu — usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, opracowuje dokumenty użytkowe zgodnie z opisem.	wyjaśnia pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> , pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu, formatuje akapit według podanego wzoru.	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.	rozumie wyrażenie „poprawne używanie znaków interpunkcyjnych”, redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu.
25.	Akapit, wyrównanie tekstu	dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów, zapisuje dokument we wskazanym katalogu (folderze), rozumie pojęcie <i>akapitu</i> , zgodnie z opisem.	wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu, ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce, zna pojęcie <i>kodów sterujących</i> , wyrównuje akapit według instrukcji.	redaguje i formatuje tekst według wzoru, dzieli tekst na akapity, prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), wyjaśnia pojęcie <i>akapitu</i> .	ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce, wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi.	wyjaśnia zastosowanie <i>kodów sterujących</i> .
26.	Realizacja projektu <i>Kronika klasy</i>	redaguje treść zgodną z tematem projektu, stosuje poznane zasady poprawnego wprowadzania tekstu.	zna etapy pracy nad projektem, w pracy nad projektem stara się korzystać z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy.	samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), zna etapy pracy nad projektem i stosuje się do nich, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy.	zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, prezentuje opracowany dokument, przeprowadza samoocenę, dba o porządek na dysku w trakcie zapisywania prac.	dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość, prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej.

Rozdział 6. Komputer w naszym otoczeniu (2 godziny)

27.	Komputery wokół nas	wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu.	wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie, i wskazuje korzyści wynikające z ich używania.	omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych miejscach szkoły, opisuje miejsca z najbliższego otoczenia, w których wykorzystuje się komputery.	uzasadnia konieczność ich stosowania w danym miejscu.	prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer, uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu.
28.	Realizacja projektu <i>Komputer w naszym otoczeniu</i>	zna zasady pracy w grupie. potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie.	wskazuje zastosowania technologii komputerowej w szkole — opracowuje dokument, prezentuje opracowany dokument, w pracy nad projektem stara się korzystać z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy.	tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy.	zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, prezentuje inne niż poznane na zajęciach dziedziny życia, w których stosuje się komputery, dokonuje prezentacji, przeprowadza samoocenę.	prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej.

Rozdział 7. Komputer w edukacji i rozrywce (2 godziny)

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

Ocenę **niedostateczną** otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań programowych na ocenę dopuszczającą.

Ocenę **celującą** 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.