

## Informatyka 4

### Kryteria oceniania dla poszczególnych działów programowych oraz jednostek lekcyjnych

Tytuł w podręczniku Numer i temat lekcji	Ocena	Wymagania na ocenę
<b>Dział 1. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</b>		
1.1. Analizujemy sytuację problemową i opracowujemy rozwiązanie  Temat 1. Analiza sytuacji problemowej i opracowanie rozwiązania.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umie wyjaśnić, co to jest problem,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi dostrzec sytuację problemową i zdefiniować problem,</li> <li>• umie posługiwać się Kalkulatorem – proste obliczenia</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna etapy prowadzące do rozwiązania problemu,</li> <li>• umie posługiwać się Kalkulatorem – zna jego funkcje i wykorzystuje je podczas obliczeń,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umie wykonywać obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
1.2. W świecie programowania  Temat 2. W świecie programowania.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna pojęcia: programowanie, język programowania, praca w chmurze, program Scratch,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• poznaje stronę internetową środowiska Scratch – opcje: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch.</i></li> <li>• rejestruje się i loguje do Scratch,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna okno programu Scratch (układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło),</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia i sprawdza poprawność działania programu,</li> <li>• wprowadza ewentualne poprawki.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
1.3. Sterowanie na ekranie, czyli proste animacje w Scratch  Temat 3. Sterowanie na ekranie, czyli proste animacje w Scratch.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciel tworzy animacje w Scratch – steruje duszkiem na ekranie,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umie samodzielnie tworzyć animacje w Scratch – steruje duszkiem na ekranie,</li> <li>• wie, jak wybrać nowe tło,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru w podręczniku („Programowanie tańca postaci”),</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jak dodać muzykę do projektu,</li> <li>• umie przeglądać wykonane przez siebie programy.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
1.4. Programowanie – zadania  Temat 4. Programowanie – zadania.  Temat 5. Tworzenie projektów w Scratch.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna pojęcia: instrukcja warunkowa, quiz,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela wykonuje ćwiczenia w Scratch polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umie wykonać ćwiczenia w Scratch polegające na zaprogramowaniu quizu i kartki z pozdrowieniami,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wykonać ciekawe projekty w Scratch według własnego pomysłu.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
Podsumowanie działu 1.	Temat 6 - 7. <b>Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</i></b>	

Tytuł w podręczniku Numer i temat lekcji	Ocena	Wymagania na ocenę
<b>Dział 2. Posługiwanie się komputerem i urządzeniami cyfrowymi</b>		
2.1 Czy komputery są potrzebne? Co nieco o używaniu komputerów na co dzień.  Temat 8. Czy komputery są potrzebne? Co nieco o używaniu komputerów na co dzień.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia nazwy urządzeń cyfrowych: komputer, laptop, tablet, smartfon,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>precyzuje, do czego służy komputer,</li> <li>rozumie, że niezbędne do właściwego działania komputera są programy o określonym przeznaczeniu</li> <li>z pomocą nauczyciela określa zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>wie, jakie korzyści wynikają z powszechnego stosowania komputerów,</li> <li>określa zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>wie, kiedy powstały komputery i jakie było ich przeznaczenie.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
2.2 Jak bezpiecznie pracować z komputerem  Temat 9. Jak bezpiecznie pracować z komputerem?	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>opisuje, jak powinno wyglądać odpowiednio zorganizowane stanowisko komputerowe</li> <li>zna i stosuje zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej oraz wyjaśnia, dlaczego są one niezbędne,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>opisuje, jak powinno wyglądać odpowiednio zorganizowane stanowisko komputerowe, i uzasadnia określone wymagania,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia, na czym polega higiena pracy z komputerem,</li> <li>wie, dlaczego długotrwała praca z komputerem przynosi negatywne skutki dla zdrowia,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>podaje przykłady ćwiczeń relaksacyjnych,</li> <li>wyjaśnia, na czym polega uzależnienie od komputera oraz podaje przykłady zachowania osoby uzależnionej od komputera i internetu.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
2.3 O prawie autorskim w praktyce  Temat 10. O prawie autorskim w praktyce.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>wie, kogo można nazwać autorem,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozumie konieczność przestrzegania prawa autorskiego,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>zna i wyjaśnia pojęcia: licencja, certyfikat autentyczności,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia praktyczne przykłady poszanowania prawa autorskiego.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
2.4 Co kryje wewnątrz komputera. Jakie urządzenia można podłączyć do komputera  Temat 11. Co kryje wewnątrz komputera. Jakie urządzenia można podłączyć do komputera?	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>wie, jakie podzespoły znajdują się we wnętrzu komputera,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia urządzenia, które można podłączyć do komputera,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozumie, w jakim celu podłącza się do komputera urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>wie, że do komputera można podłączyć dodatkowo takie urządzenia, jak kamera cyfrowa, aparat cyfrowy, skaner.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
2.5 Środowisko pracy użytkownika komputera  Temat 12. Środowisko pracy użytkownika komputera.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>wie, co jest niezbędne do pracy z komputerem,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozumie znaczenie pojęć: system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi tworzyć skróty, zmieniać tło Pulpitu,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>wypowiada się na temat możliwości, jakie daje system operacyjny.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>

2.6 Jak zachować porządek na dysku i zabezpieczyć komputer przed wirusami  Temat 13. Jak zachować porządek na dysku i zabezpieczyć komputer przed wirusami?	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, na czym polega porządkowanie dysku,</li> <li>• z pomocą nauczyciela tworzy foldery i zapisuje w nich pliki,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie tworzy foldery i zapisuje w nich pliki,</li> <li>• z pomocą nauczyciela potrafi wykonywać operacje kopiowania, wklejania oraz przenoszenia plików i folderów,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie potrafi wykonywać operacje kopiowania, wklejania oraz przenoszenia plików i folderów,</li> <li>• umie korzystać z wybranych skrótów klawiaturowych,</li> <li>• wie, czym są wirusy komputerowe, i rozumie konieczność używania programów antywirusowych,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie zagrożenie, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci (np. kradzież danych),</li> <li>• dostrzega konieczność stosowania zapory ogniowej,</li> <li>• potrafi stworzyć strukturę folderów.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
Podsumowanie działu 2.	Temat 14. <b>Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Posługiwanie się komputerem i urządzeniami cyfrowymi</i></b>	

Tytuł w podręczniku Numer i temat lekcji	Ocena	Wymagania na ocenę
<b>Dział 3. Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe</b>		
3.1 Przygotowujemy własne obrazy, czyli praca z wykorzystaniem programów graficznych  Temat 15. Praca z wykorzystaniem programów graficznych.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uruchamia program Paint,</li> <li>• posługuje się podstawowymi narzędziami oraz kolorem pierwszoplanowym i kolorem tła podczas rysowania kształtów, wypełniania ich kolorem, podczas pisania i formatowania tekstu.</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służą edytory grafiki,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• posługuje się podstawowymi narzędziami oraz kolorem pierwszoplanowym i kolorem tła podczas rysowania kształtów, wypełniania ich kolorem, podczas pisania i formatowania tekstu.</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• posługuje się sprawnie podstawowymi narzędziami oraz kolorem pierwszoplanowym i kolorem tła podczas rysowania kształtów, wypełniania ich kolorem, podczas pisania i formatowania tekstu.</li> </ul>
3.2 Rysowanie na ekranie – projekt logo szkoły  Temat 16. Rysowanie na ekranie – projekt logo szkoły.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela posługuje się podstawowymi narzędziami edytora grafiki Paint podczas wykonywania ćwiczeń przy komputerze,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Z pomocą nauczyciela posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint podczas wykonywania ćwiczeń przy komputerze,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tworzy rozbudowane kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem,</li> <li>• wie, jakie funkcje ma przeglądarka plików graficznych IrfanView, i potrafi z niej korzystać.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
3.3 „Pędzlem i piórem” – projekt karty z życzeniami	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Z pomocą nauczyciela tworzy kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem,</li> </ul>

Temat 17. „Pędzlem i piórem” – projekt karty z życzeniami.	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• odpowiednio łączy i komponuje tekst z grafiką,</li> <li>• posługuje się wybranymi narzędziami edytora grafiki Paint,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• posługuje się sprawnie narzędziami edytora grafiki Paint,</li> <li>• ustala rozmiar obszaru roboczego na A4.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
3.4 Na czym polega poprawne pisanie tekstów?	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie, do czego służy edytor tekstu,</li> </ul>
Temat 18. Na czym polega poprawne pisanie tekstów?	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozróżnia poznane edytory tekstu i zna wygląd ich okien,</li> <li>• wie, czym jest pakiet biurowy Microsoft Office,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna wybrane narzędzia edytora tekstu Microsoft Word i WordPad oraz stosuje polecenia służące do formatowania tekstu,</li> <li>• wie, na czym polega redagowanie i formatowanie tekstu,</li> <li>• zna zasady poprawnego pisania tekstów,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia różnice pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej,</li> <li>• wie, co to jest akapit.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
3.5 Redagujemy ogłoszenia	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie, jak poprawnie zredagować i sformatować ogłoszenie,</li> </ul>
Temat 19. Redagowanie ogłoszenia.	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia informacje, które powinno zawierać ogłoszenie,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi zastosować ozdobne napisy podczas pisania ogłoszeń,</li> <li>• potrafi wstawiać z pliku obrazy</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wstawiać z pliku obrazy i je formatować, stosuje różne opcje zawijania tekstu.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
3.6 Tworzymy elektroniczną kronikę klasową	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela ustala plan pracy i etapy działań podczas prac nad kroniką klasową,</li> <li>• wie, jak zapisać dokument i zapisywać zmiany,</li> </ul>
Temat 20. Projektowanie elektronicznej kroniki klasowej.	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustala plan pracy i etapy działań podczas prac nad kroniką klasową,</li> <li>• redaguje i formatuje teksty,</li> </ul>
Temat 21. Redagowanie i formatowanie tekstów i obrazów w kronice klasowej.	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Z pomocą nauczyciela wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, wyborem parametrów czcionki, zastosowaniem obramowania i cieniowania oraz koloru strony,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umie stosować numerowanie i wypunktowanie.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
3.7 Poznajemy funkcje programu PowerPoint	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Z pomocą nauczyciela potrafi określić do czego służy program PowerPoint należący do pakietu biurowego Microsoft Office,</li> </ul>
Temat 22. Poznanie funkcji programu PowerPoint.	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, do czego służy program PowerPoint należący do pakietu biurowego Microsoft Office,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie znaczenie pojęć: multimedia, program do tworzenia prezentacji PowerPoint, prezentacja multimedialna, animacja slajd,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna budowę okna programu PowerPoint.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
3.8 Tworzymy prezentację „Z życia naszej klasy...”	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z podstawowych narzędzi programu do tworzenia prezentacji,</li> <li>• umie zapisać efekty pracy i zapisać zmiany,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji,</li> <li>• wie, jak wybrać szablon, ustawić tło, wstawiać nowe slajdy,</li> </ul>

Temat 23. Projektowanie prezentacji „Z życia naszej klasy...”.	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji,</li> <li>• umie wstawić obiekt Clipart i go sformatować,</li> <li>• potrafi zaprojektować slajd tytułowy, dodać nowe slajdy, rozplanować treści i obrazy,</li> </ul>
Temat 24. Dodawanie animacji i przejść slajdów w prezentacji „Z życia naszej klasy...”.	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jak zastosować animację do wstawionych obiektów i przejścia slajdów,</li> <li>• umie określać sposób wyświetlania kolejnych slajdów,</li> <li>• potrafi wyświetlać pokaz przygotowanych slajdów.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
Podsumowanie działu 3.	Temat 25. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu Maluję, <i>piszę, prezentuję</i> – prace projektowe.	

Tytuł w podręczniku Numer i temat lekcji	Ocena	Wymagania na ocenę
<b>Dział 4. Rozrywka i praca na komputerze, czyli praktyczne zastosowanie techniki cyfrowej</b>		
4.1 Czy są gry, które uczą? Do czego służą platformy edukacyjne  Temat 26. Czy są gry, które uczą? Do czego służą platformy edukacyjne?	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jakie są rodzaje gier komputerowych</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jakie są rodzaje gier komputerowych i jakie umiejętności można rozwijać za ich pomocą,</li> <li>• rozumie, że wśród wartościowych gier można spotkać takie, których należy unikać.</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, czym są i do czego służą platformy edukacyjne,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dostrzega korzyści płynące z korzystania z platform.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
4.2 Odtwarzamy i nagrywamy muzykę, filmy i obrazy  Temat 27. Odtwarzanie i nagrywanie muzyki, filmów i obrazów.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Z pomocą nauczyciela wymienia nazwy urządzeń służących do odtwarzania plików muzycznych.</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia nazwy urządzeń służących do odtwarzania plików muzycznych.</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umie nagrywać pliki z użyciem programu Windows Media Player,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umie nagrywać pliki z użyciem programu Windows Media Player,</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
4.3 Na czym polega nagrywanie dźwięku  Temat 28. Na czym polega nagrywanie dźwięku?	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, co jest niezbędne do nagrywania dźwięku,</li> <li>• wie, do czego służy Rejestrator dźwięku,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela umie uruchomić Rejestrator dźwięku,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie umie uruchomić Rejestrator dźwięku,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wskazuje porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego,</li> <li>• umie wyjaśnić do czego służy program Audacity.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
4.4 Czy internet to tylko rozrywka? Korzyści i zagrożenia  Temat 29. Czy internet to tylko rozrywka – korzyści i zagrożenia.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, czym jest i do czego służy internet,</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych,</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia korzyści wynikające z korzystania z internetu,</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jak zachować bezpieczeństwo w internecie,</li> <li>• zna strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czynniki niebezpieczeństwa</li> </ul>

		<b>6</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
4.5 Jak szukać, żeby znaleźć  Temat 30. Jak szukać, żeby znaleźć?		<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Z pomocą nauczyciela umie powiedzieć, jak wygląda okno przeglądarki,</li> </ul>
		<b>3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jak wygląda okno przeglądarki,</li> <li>• posługuje się przyciskami nawigacyjnymi,</li> </ul>
		<b>4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia popularne portale internetowe,</li> <li>• właściwie formułuje zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci.</li> </ul>
		<b>5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, co zawierają i do czego służą: portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe,</li> </ul>
		<b>6</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
4.6 O właściwym zachowaniu w sieci, czyli netykieta na co dzień  Temat 31. O właściwym zachowaniu w sieci, czyli netykieta na co dzień.		<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela umie powiedzieć, jakie zasady dobrego zachowania obowiązują w sieci,</li> </ul>
		<b>3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jakie zasady dobrego zachowania obowiązują w sieci,</li> </ul>
		<b>4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna pojęcia: netykieta, załącznik, emotikony, list e-mail,</li> <li>• rozumie, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety,</li> </ul>
		<b>5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, jak rozpoznać uzależnienie od internetu</li> </ul>
		<b>6</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
4.7 Jak założyć własne konto e-mail i jak z niego korzystać  Temat 32. Jak założyć własne konto e-mail i jak z niego korzystać?		<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, co to jest i do czego służy poczta elektroniczna,</li> </ul>
		<b>3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie i wymienia, co jest niezbędne do wysyłania listów elektronicznych,</li> <li>• z pomocą nauczyciela umie założyć własne konto e-mail,</li> </ul>
		<b>4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umie założyć własne konto e-mail,</li> <li>• z niewielką pomocą nauczyciela potrafi napisać list, przesyła e-maile, dobiera wiadomości i odpisuje na nie,</li> </ul>
		<b>5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi napisać list, przesyła e-maile, dobiera wiadomości i odpisuje na nie,</li> <li>• zna zasady netykiety dotyczące poczty e-mail.</li> </ul>
		<b>6</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
Podsumowanie działu 4.	Temat 33. <b>Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Rozrywka i praca na komputerze, czyli praktyczne zastosowanie techniki cyfrowej.</i></b>		