

## Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne

[dla uczniów o *specyficznych trudnościach w uczeniu się* zostały wyróżnione czcionką **pogrubioną**<sup>1</sup>]

### I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem

#### Osiągnięcia wychowawcze

#### Uczeń:

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

2	3	4	5	6
zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej,	wymienia podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej,	objaśnia punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,	umie rozwinąć dowolny z punktów regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,	umie uzasadnić konieczność przestrzegania dowolnego z omówionych punktów regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,
zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem,	zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem,	wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem,	zna skutki nieprawidłowego zorganizowania komputerowego stanowiska pracy,	rozpoznaje, nazywa i objaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera;
w sposób bezpieczny, zgodny z prawem i przeznaczeniem posługuje się komputerem i jego oprogramowaniem,		dostrzega zagrożenia wynikające z łamania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem,	dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy,	
zachowuje prawidłową postawę podczas pracy z komputerem,	zna przeznaczenie poszczególnych klawiszy,	nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje,	świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera;	samodzielnie pobiera, instaluje i uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji,
prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputerową,	prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze,	omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy,	samodzielnie obsługuje płytę CD dołączoną do podręcznika, odnajduje właściwy plik potrzebny do wykonania zadania,	
stosuje metodę <i>przeciągnij i upuść</i> , zna budowę klawiatury,	wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki,	sprawnie posługuje się klawiaturą,	samodzielnie zapisuje plik z płyty CD	
		popołnia nieliczne błędy, wprowadzając		

#### Podstawa programowa

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

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

nazywa podstawowe klawisze,

przy pomocy nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,

**korzysta z płyty CD dołączonej do podręcznika, odnajduje na niej właściwy plik według wskazówek nauczyciela,**

komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych,

**przy pomocy nauczyciela zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy,**

zna pojęcie *sieci komputerowej*,

**przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej,**

**prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci;**

**wskazuje miejsce *Pomocy* w programie,**

**przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się i obsługuje program z płyty CD dołączonej do podręcznika,**

**rozdzieli podstawowe elementy zestawu komputerowego,**

zna pojęcie *stanu uśpienia komputera*,

**umie prawidłowo rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem,**

wymienia popularne systemy operacyjne,

potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na

#### **Podstawa programowa**

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

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

**zna przeznaczenie klawiszy: *Page Up*, *Page Down*, *Home*, *End* oraz klawiszy sterowania kursorem,**

w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki,

stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury,

z niewielką pomocą nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,

rozumie pojęcie *sieci komputerowej*,

**przy niewielkiej pomocy nauczyciela loguje się do szkolnej sieci komputerowej,**

**przy pomocy nauczyciela korzysta z *Pomocy* dostępnej w programie,**

**według wskazówek nauczyciela uruchamia i obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika,**

**wymienia elementy zestawu komputerowego,**

rozumie pojęcie *stanu uśpienia komputera*,

**klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie**

tekst z klawiatury,

**obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,**

**samodzielnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej,**

**samodzielnie obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika,**

**określa zastosowanie poszczególnych elementów zestawu komputerowego,**

wyjaśnia różnicę między całkowitym wyłączeniem komputera a jego przejściem w stan uśpienia;

na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;

wie, czym jest sieć komputerowa,

samodzielnie korzysta z *Pomocy* dostępnej w programie,

prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemami Windows, Linux i Mac OS X,

zna jednostki, w jakich podaje się

wymienia zalety połączenia komputerów w sieć,

dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość,

opisuje przyciski rozmieszczone na komputerze,

<p>komputerach w pracowni, posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, <b>rozdziela pojęcia: <i>pulpit, ikona, plik, katalog</i>,</b> <b>rozdziela pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają,</b> <b>uruchamia programy za pomocą myszy,</b> <b>odróżnia pojęcia: <i>wskazanie, przeciąganie, jedno- i dwukrotne kliknięcie myszą</i>,</b> <b>uruchamia programy, korzystając z ikony skrótu,</b></p>	<p><b>komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie,</b> <b>rozumie pojęcia: <i>pulpit, ikona, plik, katalog</i>,</b> rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony, określa podstawowe elementy pulpitu (biurka),  <b>wyjaśnia znaczenie przycisków: <i>Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij</i>, zna przeznaczenie <i>Kosza</i>,</b> omawia budowę okna programu oraz otwartego katalogu, <b>obsługuje okna dialogowe i menu,</b> <b>zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem,</b> <b>zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku,</b> zna pojęcia: <i>program komputerowy, system operacyjny</i>,</p>	<p><b>posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,</b> <b>prawidłowo nadaje nazwy plikom i katalogom,</b> określa funkcje ikon na pulpitych różnych systemów, wyjaśnia budowę pulpitu, zna sposoby pracy z oknami,  <b>opróżnia <i>Kosza</i>,</b> opisuje wygląd okien różnych programów, <b>zmienia rozmiar i położenie okna według potrzeb,</b> <b>samodzielnie tworzy pliki i katalogi, samodzielnie zapisuje pliki w katalogu w miejscu wskazanym przez nauczyciela,</b> <b>tworzy strukturę katalogów (folderów) według opisu,</b> <b>porusza się po strukturze katalogu (folderu),</b></p>	<p>rozmiar pliku,  rozdziela ikony programów, dokumentów i katalogów, wymienia podobieństwa w wyglądzie pulpitych systemów Windows i Linux, tworzy skrót do programu wskazanego przez nauczyciela; wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>pulpit, program, system operacyjny, ikona, przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, katalog (folder)</i>, wyjaśnia zasady korzystania z <i>Kosza</i>,</p>	<p>zmienia konfigurację ekranu, na przykład tło, kolory, wygaszacz, wyjaśnia sposoby pracy z wieloma oknami jednego programu oraz pracy z oknami wielu uruchomionych programów,  opróżnia <i>Kosza</i> i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery);</p>
<p>obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów,  zna sposoby pracy z oknami,  prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich, przy pomocy nauczyciela zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze), zna zasady zapisu wyników pracy na komputerze, wie, kto zajmuje się tworzeniem programów komputerowych, <b>prawidłowo otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według Podstawa programowa</b> Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).</p>	<p><b>zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem,</b> <b>zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku,</b> zna pojęcia: <i>program komputerowy, system operacyjny</i>,</p>	<p><b>opróżnia <i>Kosza</i>,</b> opisuje wygląd okien różnych programów, <b>zmienia rozmiar i położenie okna według potrzeb,</b> <b>samodzielnie tworzy pliki i katalogi, samodzielnie zapisuje pliki w katalogu w miejscu wskazanym przez nauczyciela,</b> <b>tworzy strukturę katalogów (folderów) według opisu,</b> <b>porusza się po strukturze katalogu (folderu),</b></p>	<p><b>korzysta z różnych nośników informacji,</b> opisuje poznane sposoby tworzenia plików i katalogów (folderów), <b>tworzy nowy katalog (folder) podczas zapisu pliku,</b> wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>program komputerowy, system operacyjny</i>, <b>porządkuje zawartość tworzonych katalogów (folderów),</b></p>	<p>opróżnia <i>Kosza</i> i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery);  <b>odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy,</b> omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów (folderów), omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji, tworzy nowy katalog (folder) dowolnym sposobem,</p>

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

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

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

### Osiągnięcia wychowawcze

#### Uczeń:

- Przestrzega zasad bezpiecznego korzystania z internetu.
- Umie mądrze i krytycznie odbierać informacje ze środków masowego przekazu.
- Ma krytyczne podejście wobec znajomości zawieranych za pomocą internetu.

#### Podstawa programowa

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

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

- Przestrzega zasad właściwego korzystania z dodatkowych źródeł informacji (prawa autorskie, sprawdzone źródła informacji).
- Przestrzega wartości, np. uczciwość, szacunek dla innych ludzi, odpowiedzialność.
- Szanuje prywatność prac innych osób.
- Stosuje zasady właściwego zachowania oraz netykiety.

2	3	4	5	6
<p><b>zna pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy</i>,</b></p> <p>nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji,</p> <p><b>wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę,</b></p> <p><b>uruchamia wybraną przeglądarkę internetową,</b></p> <p><b>otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez nauczyciela,</b></p> <p>wskazuje elementy okna uruchomionego programu,</p> <p>poprawnie wpisuje podstawowe słownictwo informatyczne z klawiatury,</p> <p><b>otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową,</b></p> <p>zna czasopisma, w których można znaleźć informacje o najnowszych</p>	<p>rozumie pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy</i>,</p> <p>wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek,</p> <p>omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki,</p> <p>nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,</p> <p><b>posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,</b></p> <p><b>otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe,</b></p> <p>potrafi nazwać elementy składowe adresu internetowego;</p> <p>rozdziela charakterystyczne elementy strony WWW,</p> <p><b>na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje</b></p>	<p><b>wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW,</b></p> <p>omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki.</p> <p>opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,</p> <p><b>przegląda otwartą stronę WWW i omawia jej zawartość,</b></p> <p>wyjaśnia budowę adresu internetowego,</p> <p>podaje przykłady domen określających właściciela,</p> <p><b>kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych</b></p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy</i>,</p> <p><b>korzysta z odsyłaczy</b> i wyjaśnia ich rolę,</p> <p><b>wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania zadań,</b></p> <p>opisuje charakterystyczne elementy strony WWW,</p> <p>omawia rolę przycisków <i>Wstecz</i> i <i>Dalej</i> na pasku narzędzi przeglądarki internetowej,</p> <p>omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej,</p> <p><b>podaje przykłady stron internetowych przydatnych w nauce,</b></p>	<p>przegląda strony WWW w trybie offline,</p> <p>wyjaśnia znaczenie domeny,</p> <p>opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce;</p> <p><b>wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,</b></p> <p>korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej,</p> <p>korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych,</p> <p>wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz</p>

**Podstawa programowa**

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

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

<p>stronach internetowych,</p> <p>nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji,</p> <p><b>przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego,</b></p> <p>nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji,</p> <p><b>przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną,</b></p> <p><b>loguje się na własne konto pocztowe, nie zapomina o wylogowaniu się z poczty po zakończeniu pracy,</b></p> <p>wymienia charakterystyczne elementy okna programu pocztowego,</p> <p><b>zna zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu,</b></p> <p><b>zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,</b></p> <p>nazywa komunikator wykorzystywany na lekcji,</p> <p>przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,</p> <p><b>potrafi używać komunikatorów internetowych, korzystając ze wskazówek,</b></p> <p><b>zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z</b></p>	<p><b>informacji na zadany temat,</b></p> <p>wyszukuje, stosując słowa kluczowe, adresy stron internetowych zawierających gry dla dzieci,</p> <p>zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji;</p> <p><b>z niewielką pomocą nauczyciela zakłada własne konto pocztowe,</b></p> <p>opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu poczty elektronicznej,</p> <p><b>wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji,</b></p> <p>wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości,</p> <p><b>zna i stosuje zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu,</b></p> <p>zakłada własne konto w komunikatorze internetowym,</p> <p>przy pomocy nauczyciela lub według opisu zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,</p> <p><b>potrafi używać komunikatorów internetowych postępując zgodnie z instrukcją,</b></p> <p>wymienia charakterystyczne elementy okna komunikatora internetowego,</p>	<p><b>dziedzin,</b></p> <p><b>sprawdza we wskazanym portalu internetowym, jakie rodzaje gier można w nim znaleźć,</b></p> <p>zakłada własne konto pocztowe,</p> <p>redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne,</p> <p>omawia elementy okna redagowania wiadomości,</p> <p><b>świadomie stosuje zasady <i>netykiety</i>,</b></p> <p>wymienia elementy budowy okna komunikatora internetowego,</p> <p><b>swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą komunikatora internetowego,</b></p>	<p><b>wymienia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi,</b></p> <p>omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego,</p> <p>opisuje przeznaczenie elementów okna programu pocztowego,</p> <p><b>opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,</b></p> <p>uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią;</p> <p>porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną,</p> <p>wymienia i opisuje przeznaczenie elementów okna komunikatora internetowego,</p>	<p>opracowywania własnych prac,</p> <p>objaśnia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi,</p> <p>omawia zalety i wady poczty elektronicznej,</p> <p>dodaje adres do książki adresowej,</p> <p>przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail,</p> <p><b>swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej,</b></p>
--	--	---	---	--

#### Podstawa programowa

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

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

<p>nieznajomymi osobami, zna zasady pracy w grupie,  przy pomocy nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji.  komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety,  przy pomocy nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,  z pomocą nauczyciela rozpoznaje możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,  zna zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,  szanuje prywatność i pracę innych osób,  przy pomocy nauczyciela korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.</p>	<p><b>potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie</b>  odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji,  <b>z niewielką pomocą nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji;</b>  <b>z niewielką pomocą nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,</b>  z niewielką pomocą nauczyciela rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,  <b>zna i przestrzega zasad etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,</b>  <b>z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów</b> (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.</p>	<p><b>tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji,</b>  tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,  samodzielnie rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,  wymienia zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,  korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.</p>	<p><b>opracowuje wskazany dokument realizując tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,</b>  rozpoznaje, omawia, i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,  opisuje zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,</p>	<p>w trakcie realizacji złożonego zadania aktywnie współpracuje w grupie rówieśniczej,  <b>opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,</b></p>
---	---	--	---	--

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

#### Osiągnięcia wychowawcze

#### Uczeń:

#### Podstawa programowa

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

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

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

2	3	4	5	6
<b>Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł</b>				
przy pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela,	przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela,	według wskazówek nauczyciela wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela,	samodzielnie wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela,	
przy pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	według wskazówek nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	samodzielnie wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	
przy pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	przy niewielkiej pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	według wskazówek nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	samodzielnie selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	
przy pomocy nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach,	przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach,	wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach,	wymienia cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, multimedialnej),	opisuje cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, multimedialnej),

#### Podstawa programowa

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

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

Teksty komputerowe				
<p><b>zna pojęcia: <i>edytor tekstu, redagowanie tekstu, kursor tekstowy, akapit,</i></b></p> <p>wskazuje elementy okna edytora tekstu,</p>	<p>objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu,</p> <p>rozdziela klawisze edycyjne i klawisz <i>Enter</i> na klawiaturze oraz kursor tekstowy i wskaźnik myszy,</p>	<p>wyjaśnia pojęcie <i>edytora tekstu</i> i omawia zastosowanie edytora,</p> <p>objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,</p> <p>rozdziela pojęcia: <i>kursor tekstowy</i> i <i>wskaźnik myszy</i>,</p>	<p>wyjaśnia, na czym polega czynność <i>redagowania tekstu</i> w edytorze tekstu,</p> <p><b>prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze),</b></p> <p><b>samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi,</b></p>	<p>omawia możliwości edytora tekstu,</p>
<p><b>zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</b></p> <p><b>pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków,</b></p>	<p><b>wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków,</b></p> <p>wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki,</p> <p>wyrównuje akapit według instrukcji;</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>edytor tekstu, akapit,</i></p> <p><b>formatuje akapit według podanego wzoru,</b></p>	<p>pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p>	<p>poprawnie dzieli tekst na akapity,</p>
<p><i>posługuje się poleceniami Cofnij i Powtórz do zmiany wykonanej operacji,</i></p> <p>wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu,</p>	<p><b>posługuje się poleceniami Kopiuj i Wklej,</b></p> <p>wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu,</p>	<p>sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuj, Wklej, Cofnij,</i></p> <p>wyjaśnia pojęcia <i>blok, wiersz,</i></p>	<p><b>prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać,</b></p>	
<p><b>zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu,</b></p>	<p><b>wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,</b></p>	<p><b>we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu,</b></p>	<p>sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,</p>	
<p><b>przy pomocy nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),</b></p>	<p><b>redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru,</b></p>	<p><b>opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),</b></p>		
<p><b>rozumie pojęcia takie, jak <i>redagowanie i formatowanie tekstu,</i></b></p> <p><b>wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu,</b></p> <p><b>przy pomocy nauczyciela opracowuje dokumenty użytkowe,</b></p>	<p><b>dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku,</b></p>	<p>opracowuje dokumenty użytkowe zgodnie z opisem;</p> <p>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;</p>		
<p><b>dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów,</b></p>	<p><b>wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu,</b></p> <p>zna pojęcie <i>kodów sterujących</i>,</p>	<p>ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce,</p>	<p>wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi;</p>	<p>wyjaśnia zastosowanie <i>kodów sterujących</i>;</p>

**Podstawa programowa**

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

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

<p>przy pomocy nauczyciela tworzy listy numerowane i punktowane,</p>	<p>według instrukcji tworzy listy numerowane i punktowane,</p>	<p>redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu,</p>	<p>sprawnie dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu: wyrównanie tekstu, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów, <b>zmienia czcionkę i ustala jej atrybuty w trakcie pisania tekstu,</b></p>	<p>redaguje i formatuje tekst na dowolny temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu,</p>
<p>z pomocą nauczyciela łączy w jednym dokumencie obiekty pochodzące z różnych aplikacji (łączy grafikę z tekstem), przy pomocy nauczyciela modyfikuje istniejący dokument,</p>	<p>wstawia klipy i własne rysunki do dokumentu tekstowego, postępując zgodnie z instrukcją, stosuje różne style otaczania rysunku tekstem, potrafi zmienić rozmiar rysunku według opisu, zmienia rozmiar wstawionego obiektu zgodnie z opisem,</p>	<p>tworzy listy numerowane i punktowane według instrukcji, różnymi sposobami,</p>	<p>z pomocą nauczyciela numeruje strony w dokumencie oraz wstawia pole liczby stron w dokumencie, numeruje strony w dokumencie tekstowym dowolnym sposobem, samodzielnie wstawia pole liczby stron w dokumencie.</p>	
<p>stara się stosować zasady poprawnego wprowadzania tekstu, z pomocą nauczyciela tworzy ozdobne napisy, z pomocą nauczyciela tworzy i formatuje prostą tabelę,</p>	<p>wstawia klipy i własne rysunki do dokumentu tekstowego, postępując zgodnie z instrukcją, stosuje różne style otaczania rysunku tekstem, potrafi zmienić rozmiar rysunku według opisu, zmienia rozmiar wstawionego obiektu zgodnie z opisem,</p>	<p>umieszcza w tekście rysunki, tabele i inne obiekty, samodzielnie wstawia klipy do dokumentu tekstowego, dba o jednolity, estetyczny wygląd tworzonego dokumentu tekstowego, samodzielnie wstawia rysunki z edytora grafiki do dokumentu tekstowego,</p>	<p>świadomie: korzysta z opcji <i>formatowanie rysunku</i>. dobiera rodzaj obiektu do tworzonego dokumentu, korzysta z metody <i>przeciągnij i upuść</i>.</p>	
<p>przy pomocy nauczyciela wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,</p>	<p>tworzy dokumenty tekstowe (w tym użytkowe) zgodnie z opisem, wykorzystuje pasek narzędzi do tworzenia ozdobnych napisów, wstawiania i modyfikowania tabeli z pomocą nauczyciela,</p>	<p>tworzy ozdobne napisy, świadomie dobiera rodzaj ozdobnych napisów do tworzonego dokumentu, wykorzystuje pasek narzędzi do tworzenia ozdobnych napisów, wstawiania i modyfikowania tabeli,</p>	<p>wykorzystuje klawisz <i>Tab</i> do wyrównywania tekstu w kolumnach, tworzy i formatuje tabelę zgodnie z instrukcją, zmienia kolor wierszy, kolumn, komórek i całej tabeli.</p>	<p>porządkuje tekst, ustawiając właściwe fragmenty w kolejności alfabetycznej, wykorzystuje tabulatory do wyrównania tekstu w kolumnach,</p>
<p>przy pomocy nauczyciela przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznаныmi na lekcjach</p>	<p>z pomocą nauczyciela lub postępując zgodnie z instrukcją, wykorzystuje proste autokształty i ozdobne napisy do urozmaicania dokumentów tekstowych, zmienia kształt i kolor wstawianego obiektu według wskazówek,</p>	<p>wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,</p>	<p>samodzielnie zmienia kształt i kolor wstawianych obiektów, świadomie dobiera rodzaj autokształtów do tworzonego dokumentu,</p>	<p>opisuje najważniejsze czynniki, które decydują o tym, czy dokument jest prawidłowo opracowany i przygotowany do druku,</p>
<p>przy pomocy nauczyciela przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznаныmi na lekcjach</p>	<p>z pomocą nauczyciela przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznаныmi na lekcjach</p>	<p>zna czynności, które należy wykonać, aby przygotować dokument do druku,</p>	<p>przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznаныmi na lekcjach języka polskiego, stosując</p>	<p>potrafi właściwie zastosować orientację strony, odpowiednio do tworzonego dokumentu,</p>

#### Podstawa programowa

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

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

<p>przy pomocy nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	<p>języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	<p>według wskazówek lub zgodnie z opisem opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	<p>reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p> <p>Samodzielnie opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	<p>samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (kliparty, zdjęcia, własne rysunki).</p>
<b>Grafika komputerowa</b>				
<p>nazywa poznane edytory graficzne, wskazuje elementy okna edytora grafiki,</p> <p>zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor,</p> <p>rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika,</p> <p>wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela,</p> <p>rozumie pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i>,</p> <p>sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera,</p> <p>przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p> <p>posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i>, aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany,</p>	<p>wykonuje rysunek według instrukcji, według opisu tworzy wskazany rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki,</p> <p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p> <p>opracowuje prosty rysunek na dowolny temat,</p>	<p>samodzielnie uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji,</p> <p>samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku,</p> <p>wstawia tekst do rysunku, zmienia styl, rozmiar i rodzaj czcionki za pomocą dostępnych narzędzi tekstowych edytora grafiki,</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i>,</p> <p>tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,</p> <p>samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p> <p>przekształca elementy rysunku,</p> <p>wykorzystuje klawisz <i>Shift</i> podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, kwadratów i kół,</p>	<p>rozpoznaje pliki graficzne na podstawie ich rozszerzeń i ikon, objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki,</p> <p>świadomie korzysta z narzędzi tekstowych,</p> <p>odróżnia typy zapisanych plików, porównuje rozmiary plików w zależności od typu,</p> <p>porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach,</p>	<p>sprawnie stosuje poznane narzędzia do tworzenia i przekształcania rysunków w edytorze grafiki,</p> <p>przygotowuje własne prace graficzne na konkursy informatyczne,</p> <p>wykorzystuje programy graficzne inne niż poznane na lekcji, wyjaśnia pojęcia: <i>mapa bitowa, piksel</i>, opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach,</p> <p>korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat,</p>

**Podstawa programowa**

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

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

<p>wykonuje rysunki zgodne ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, operuje kolorem rysowania i tła, dokonuje poprawek w pracach graficznych,</p>	<p>zmienia rozmiary elementów rysunku, korzysta z dostępnych narzędzi programu, przenosi fragment rysunku w inne miejsce przy pomocy nauczyciela korzysta z funkcji <b>Powiększenie do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku</b>,</p>	<p>korzysta ze <b>schowka</b> podczas kopiowania elementów rysunku. ustala atrybuty rysunku w edytorze grafiki, przekształca elementy rysunku,</p>	<p>samodzielnie zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go, korzysta z funkcji <b>Powiększenie do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku</b>,</p>	<p>omawia podobieństwa i różnice poznanych edytorów grafiki, dobiera edytor grafiki do wymagań zadania,</p>
<p>przy pomocy nauczyciela wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,</p>	<p>z niewielką pomocą nauczyciela samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,</p>	<p>samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku. zapisuje zrzut ekranu w odpowiednim katalogu (teczce), zmienia jego nazwę,</p>	<p>samodzielnie wykonuje złożone prace graficzne, zależnie od potrzeb modyfikuje zrzut ekranu,</p>	<p>uzasadnia potrzebę stosowania zrzutów ekranowych (zdjęć ekranu),</p>
<p>przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>	<p>z niewielką pomocą nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>	<p>według wskazówek lub zgodnie z opisem tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>	<p>samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>	<p>w sposób twórczy tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>
<b>Obliczenia za pomocą komputera</b>				
<p><b>zna przeznaczenie arkusza kalkulacyjnego</b> nazywa poznany na lekcji arkusz kalkulacyjny, <b>korzystając ze wskazówek nauczyciela, uruchamia arkusz kalkulacyjny stosowany na lekcji</b>, wskazuje elementy okna arkusza kalkulacyjnego, rozpoznaje plik arkusza na podstawie ikony, <b>otwiera nowy dokument, odczytuje adres komórki</b>, rozdziela w arkuszu kursor komórki</p>	<p>omawia przeznaczenie arkusza kalkulacyjnego opisuje budowę okna programu, <b>zna przeznaczenie najczęściej używanych przycisków paska narzędzi</b>, zmienia szerokość kolumny i wysokość wiersza, <b>dostosowuje rozmiar komórki do jej zawartości</b>, wskazuje charakterystyczne elementy okna arkusza kalkulacyjnego, <b>zaznacza obszar komórek, rozumie pojęcia: arkusz kalkulacyjny</b>,</p>	<p>omawia zalety arkusza kalkulacyjnego, objaśnia zasady wykonywania obliczeń w arkuszu., wyjaśnia pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i>, <b>wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły, umieszcza w komórkach arkusza dane i prawidłowo zapisuje gotowe formuły</b>, <b>prawidłowo zapisuje i otwiera pliki arkusza</b>,</p>	<p>objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna arkusza kalkulacyjnego, objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,</p>	<p>wymienia typy danych wprowadzanych do arkusza, wie, że pojęcie <i>arkusz kalkulacyjny</i> można stosować w odniesieniu do programu i do dokumentu, i potrafi odróżnić obydwa zastosowania, dostosowuje położenie i liczbę pasków narzędzi do potrzeb tworzonych dokumentu,</p>

**Podstawa programowa**

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

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

aktywnej, tekstowy i myszy,  
zna pojęcie: *komórka bieżąca*,  
zmienia zawartość komórki,

przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia,

otwiera zapisany wcześniej arkusz, przegląda za wartość arkusza kalkulacyjnego.

przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,

*kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna*,  
wskazuje wiersz wprowadzania danych. wprowadza proste formuły, wykonuje proste obliczenia z pomocą nauczyciela,  
przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje

z pomocą nauczyciela tworzy i zapisuje proste formuły.  
potrafi opracować dane w arkuszu według wskazówek nauczyciela, opierając się na opisie, tworzy proste formuły, stosując cztery podstawowe działania matematyczne,  
rozumie pojęcia: *pasek formuły, formuła*,  
potrafi wykonać podstawowe operacje w arkuszu kalkulacyjnym,  
oblicza wartość podanych wyrażeń arytmetycznych,

umieszcza w komórkach dane przez kopiowanie lub wypełnianie, umieszcza formuły w komórkach, stosując operacje kopiowania i wypełniania według opisu, zmienia wygląd arkusza, korzystając z paska narzędzi uruchomionego programu według opisu,

według wskazówek nauczyciela tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych.

przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,

wykorzystuje wiersz wprowadzania danych,

samodzielnie uruchamia arkusz kalkulacyjny wykorzystywany na lekcji,  
wyjaśnia pojęcia: *pasek formuły, formuła*,  
zgodnie z instrukcją wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcje: *SUMA, ŚREDNIA, NAJMNIEJSZA (MIN), NAJWIĘKSZA (MAX)*,

wymienia elementy formatowania, wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję *SUMA*,  
korzysta z opcji *autosumowania*, wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję *ŚREDNIA*,  
modyfikuje istniejące arkusze,

według wskazówek lub zgodnie z opisem wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,

omawia zasady tworzenia i przeznaczenie formuł,  
wybiera optymalną metodę zaznaczania obszaru,  
nadaje arkuszom odpowiedni wygląd, dbając o ich czytelność, przejrzystość i estetykę,  
wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach poznane funkcje,  
dostrzega potrzebę stosowania funkcji do wykonywania omawianych operacji,  
wskazuje, jakie zmiany zachodzą w formule po jej skopiowaniu,

ocenia wygląd i czytelność opracowanych arkuszy,  
modyfikuje arkusz, dodając lub usuwając wiersze i kolumny,  
zmienia według własnego pomysłu wygląd arkusza, korzystając z paska narzędzi uruchomionego programu,  
zmienia format danych według wzorca,

tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych.

samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,

zapisuje złożone wyrażenia arytmetyczne w postaci formuł,  
wykorzystuje kombinacje klawiszy i skróty klawiaturowe w pracy z arkuszem kalkulacyjnym,  
wykonuje obliczenia w innym niż omawiany na lekcji arkuszu kalkulacyjnym,  
wykorzystuje różne sposoby wprowadzania zmian do komórek arkusza,  
wybiera optymalny sposób poruszania się po arkuszu kalkulacyjnym,

ocenia wygląd i czytelność wzorcowo sformatowanych arkuszy,  
dobiera właściwy format danych,  
porządkuje dane w arkuszu z wykorzystaniem opcji dostępnych w programie,

prawidłowo odczytuje i analizuje wykresy, podaje wnioski.

#### Podstawa programowa

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

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

Prezentacje multimedialne				
nazywa poznany na lekcji program do tworzenia prezentacji multimedialnych, <b>otwiera nowy dokument, zna zasady tworzenia prezentacji multimedialnych,</b>	wymienia zasady tworzenia prezentacji multimedialnych, <b>pisze tekst z zachowaniem zasad poprawnego wprowadzania tekstu,</b> rozumie pojęcia: <i>slajd</i> i <i>obszar slajdu</i> ,	uruchamia i modyfikuje przykładową prezentację, <b>przy pomocy nauczyciela analizuje budowę przykładowej prezentacji,</b> omawia zadania programu do tworzenia prezentacji multimedialnych, objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu,	objaśnia zasady pracy z poznany programem do tworzenia prezentacji, <b>analizuje budowę przykładowej prezentacji,</b> wyjaśnia pojęcie slajdu w odniesieniu do prezentacji multimedialnej, przegląda prezentację w różnych widokach,	
<b>przy pomocy nauczyciela tworzy proste animacje i prezentacje multimedialne,</b>  na podstawie ikony rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną, <b>zna zasady, na których opiera się dobra prezentacja,</b>	stosuje okno modyfikacji układu slajdu w poznany programie, <b>przy pomocy nauczyciela otwiera wcześniej przygotowaną prezentację, zapoznaje się z jej zawartością, zna zasady, na których opiera się dobra prezentacja,</b>	wyjaśnia zasady, na których opiera się dobra prezentacja,		na podstawie rozszerzenia pliku rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną,
<b>z pomocą nauczyciela opracowuje plan pracy,</b>	<b>według wskazówek tworzy prezentację multimedialną,</b> korzysta z okna modyfikacji układu slajdu w poznany programie, wymienia narzędzia niezbędne do opracowania prezentacji multimedialnej i przeprowadzenia pokazu, wymienia tekstowe i graficzne elementy slajdu, wskazuje elementy okna programu, zna zasady pracy z poznany programem do tworzenia prezentacji,	samodzielnie opracowuje plan pracy, ustala układ slajdu właściwy dla jego zawartości,	objaśnia zasady pracy z poznany programem do tworzenia prezentacji, wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub jednocześnie wszystkich slajdów,	
<b>tworzy slajd według wskazówek, ustala tło slajdu według wskazówek nauczyciela,</b>	<b>otwiera i uzupełnia wcześniej przygotowaną prezentację,</b> wstawia do slajdu elementy tekstowe i graficzne z pliku, wprowadza tekst i wstawia elementy graficzne, dodaje i usuwa slajdy, korzystając z	<b>Z pomocą nauczyciela:</b> o <b>wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji,</b> o <b>dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów,</b>	gromadzi i opracowuje wszystkie składniki zaprojektowanej prezentacji, wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub jednocześnie wszystkich slajdów, wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji,	omawia różne rodzaje przejść między slajdami i sposób ich ustalania. przy użyciu gotowych szablonów potrafi stworzyć prostą prezentację z wykorzystaniem zaawansowanych opcji programu.

**Podstawa programowa**

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

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

	<p>paska menu, zmienia według wskazówek kolejność slajdów w różnych widokach, wie, jak ustawić animacje przejść poszczególnych elementów slajdu,</p> <p><b>tworzy prezentację wspólnie z kolegami i koleżankami, według wskazówek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ tworzy slajd z rysunkiem,</li> <li>○ wstawia pole tekstowe do slajdu,</li> <li>○ wpisuje tekst,</li> <li>○ formatuje wprowadzony tekst,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>ustala kolejność i sposób uruchamiania animacji elementów slajdów,</b></li> <li>○ <b>umieszcza obiekty graficzne w edytowanym slajdzie,</b></li> </ul>		
<p><b>z pomocą nauczyciela uruchamia prezentację.</b></p>	<p><b>z pomocą nauczyciela uruchamia pokaz przygotowanej prezentacji, dokonuje autoprezentacji.</b></p>	<p>omawia różne efekty animacji i sposób ich stosowania dla poszczególnych elementów slajdów.</p>	<p><b>dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów,</b> sprawnie przeprowadza pokaz własnej prezentacji.</p>	<p>objaśnia różnicę między pokazem automatycznym i sterowanym za pomocą myszki, objaśnia zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji i przeprowadzania jej pokazu oraz sposób obsługi tego programu.</p>
<p><b>przy pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,</b></p>	<p><b>przy niewielkiej pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,</b></p>	<p><b>według wskazówek lub zgodnie z opisem przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,</b></p>	<p>samodzielnie przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,</p>	

#### IV. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera

##### Osiągnięcia wychowawcze

##### Uczeń:

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

##### Podstawa programowa

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

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

2	3	4	5	6
<p>przy pomocy nauczyciela: uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ tworzy prostą animację,</li> <li>○ planuje proste czynności zmierzające do stworzenia algorytmu,</li> <li>○ zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem,</li> <li>○ tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i>,</li> </ul> <p>zna podstawowe procedury graficzne i przy pomocy nauczyciela sprawdza ich działanie,</p> <p>z pomocą nauczyciela wprowadza poprawki, zapisuje dokument, zapisuje projekt na dysku w miejscu wskazanym przez nauczyciela, tworzy proste animacje według instrukcji,</p> <p>zna pojęcia: <i>stos, polecenie, praca krokowa</i>.</p> <p>z pomocą nauczyciela opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń,</p> <p>z pomocą nauczyciela graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,</p> <p>z pomocą nauczyciela tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń,</p> <p>z pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,</p>	<p>z niewielką pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ tworzy prostą animację,</li> <li>○ planuje proste czynności zmierzające do stworzenia algorytmu,</li> <li>○ zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem,</li> </ul> <p>tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i>.</p> <p>zna podstawowe procedury graficzne i z niewielką pomocą nauczyciela sprawdza ich działanie,</p> <p>śledzi działanie programu, korzystając z opcji <i>rozpocznij pracę krokową</i> przy pomocy nauczyciela,</p> <p>według instrukcji opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń,</p> <p>według instrukcji graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,</p> <p>według instrukcji tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,</p> <p>podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień,</p>	<p>samodzielnie uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji,</p> <p>zna zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu, samodzielnie wprowadza poprawki, zapisuje dokument,</p> <p>potrafi zdefiniować procedury rysujące słońce,</p> <p>potrafi zmienić postać duszka, śledzi działanie programu, korzystając z opcji <i>rozpocznij pracę krokową</i>.</p> <p>tworzy proste animacje,</p> <p>samodzielnie opracowuje proste projekty graficzne,</p> <p>graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,</p> <p>tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń,</p>	<p>objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu,</p> <p>zna podstawowe procedury graficzne i samodzielnie sprawdza ich działanie, samodzielnie zmienia tło projektu i wygląd duszka.</p> <p>samodzielnie tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i>,</p> <p>rysuje za pomocą narzędzi programu,</p> <p>podejmuje próbę rozwiązania problemu, korzystając z pomocy nauczyciela,</p> <p>opisuje pojęcia: <i>stos, polecenie, praca krokowa</i>,</p> <p>opracowuje proste projekty graficzne, wykorzystując polecenia inne niż poznane na lekcji,</p> <p>porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,</p> <p>podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień.</p>	<p>wykorzystuje inne niż poznane na lekcji polecenia przy tworzeniu własnego projektu, dokładnie analizuje zadanie, opisuje problem.</p> <p><b>dzieli się z kolegami i koleżankami z klasy własnymi projektami,</b></p> <p>umieszcza własne projekty na stronie internetowej <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a>, korzysta z projektów prezentowanych na stronie internetowej <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a>, eksperymentuje,</p> <p>tworzy złożone projekty zawierające elementy animowane,</p> <p>potrafi samodzielnie podać rozwiązanie omawianego problemu,</p>

#### Podstawa programowa

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

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

z pomocą nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach.	z niewielką pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie	wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach.  według wskazówek lub zgodnie z opisem za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,	samodzielnie za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,	bierze udział w konkursach informatycznych.
--	---	--	--	---

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

### Osiągnięcia wychowawcze

#### Uczeń:

- Wykorzystuje komputer do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.
- Umie rozpoznawać i poszerzać własne zainteresowania.
- Szanuje kulturę i tradycję narodu i regionu.
- Jest zaangażowany w życie szkoły.
- **Korzysta z legalnego oprogramowania.**
- Zna dziedzictwa kultury regionu i narodowej na tle kultury europejskiej.
- **Ma świadomość ekologiczną.**
- **Szanuje prywatność i pracę innych osób.**
- Umie systematycznie pracować z poszanowaniem dla pracy innych.
- **Zna zagrożenia związane z grami komputerowym oraz korzystaniem z internetu.**
- **Przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas pracy.**
- Jest: punktualny, ciekawy świata, rozważny, krytyczny, tolerancyjny i odpowiedzialny.
- Potrafi odkrywać nowe obszary wiedzy, rozwija osobiste zainteresowania.
- Potrafi być dokładnym i starannym w pracy.

2	3	4	5	6
wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu,	opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu,	opisuje miejsca z najbliższego otoczenia, w których wykorzystuje się komputery,  uzasadnia konieczność ich stosowania w danym miejscu,	omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych miejscach szkoły,	prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer,  uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu,

#### Podstawa programowa

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

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

	<p>według wskazówek nauczyciela korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,</p>		<p>samodzielnie korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,</p>	
<p>wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie,</p>	<p>opisuje przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym,</p>	<p>wskazuje korzyści wynikające z używania komputerów w różnych dziedzinach życia codziennego,</p>		
<p>przy pomocy nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,</p>	<p>z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,</p>	<p>według wskazówek nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,</p>	<p>samodzielnie korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,</p>	<p>korzysta z dodatkowych źródeł,</p>
<p>korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,</p>	<p>rozumie pojęcia: <i>multimedia</i>, <i>programy multimedialne</i>, <i>programy edukacyjne</i>, <i>użytkowe</i>,</p>	<p>wyjaśnia, czym są <i>multimedia</i>,</p>	<p><b>wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych,</b></p>	<p>potrafi opisać warunki, jakie musi spełnić komputer, aby dany program mógł sprawnie działać,</p>
<p>wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, gry,</p>	<p>obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji,</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>multimedia</i>, <i>programy multimedialne</i>, <i>programy edukacyjne</i>,</p>	<p>opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów edukacyjnych,</p>	<p>analizuje wiadomości zdobyte za pomocą programu edukacyjnego i na ich podstawie formułuje odpowiedzi na zadane pytania,</p>
<p>obsługuje według wskazówek nauczyciela programy multimedialne poznane na lekcji, dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,</p>		<p><b>samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,</b></p> <p><b>samodzielnie uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,</b></p>	<p>opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych,</p>	<p>obsługuje dowolne programy multimedialne,</p>
			<p>wyjaśnia pojęcia: <i>demo programu</i>, <i>pokaz multimedialny</i>,</p>	<p><b>korzysta z programów multimedialnych, przygotowując się do zajęć w szkole z innych przedmiotów,</b></p>
<p>wymienia nazwy programów użytkowych poznanych na lekcji,</p>	<p>przy pomocy nauczyciela lub zgodnie z opisem tworzy album fotograficzny,</p>	<p>omawia zastosowanie programów użytkowych poznanych na lekcji,</p>	<p>omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego,</p>	<p>omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych;</p>
<p>rozumie pojęcie <i>programów użytkowych</i>,</p>	<p>wybiera zdjęcia do albumu z katalogu wskazanego przez nauczyciela,</p>	<p>samodzielnie importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika,</p>	<p>wyjaśnia pojęcie <i>programów użytkowych</i>,</p>	<p>importuje zdjęcia z aparatu fotograficznego lub telefonu komórkowego do programu poznanego na lekcji,</p>
<p>opisuje okno programu,</p>			<p>wyjaśnia przeznaczenie dostępnych opcji w programie,</p>	<p>wykorzystuje inne niż poznane na lekcji sposoby modyfikacji zdjęć,</p>
<p>przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika,</p>			<p>samodzielnie tworzy album fotograficzny i nadaje mu nazwę,</p>	<p>prezentuje inny niż poznane na lekcji program użytkowy.</p>

**Podstawa programowa**

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

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

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

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

opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym.

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

<sup>i</sup> Uczniowie niepełnosprawni intelektualnie w stopniu lekkim realizują tę samą podstawę programową kształcenia ogólnego, co ich pełnosprawni rówieśnicy.

Odrębną podstawę programową realizują natomiast uczniowie z upośledzeniem umysłowym w stopniu umiarkowanym i znacznym.

Uczniowie kończący SP mają wykazać się co najmniej wiadomościami i umiejętnościami z przedmiotu opisanymi w Podstawie programowej.

Zgodnie z *Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 kwietnia 2007 r w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych (ze zmianami z dn. 17.11.2010 r.)*, nauczyciel jest obowiązany indywidualizować pracę z uczniem na obowiązkowych i dodatkowych zajęciach edukacyjnych, odpowiednio do jego potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych.

*Dostosowanie wymagań:*

- powinno dotyczyć głównie form i metod pracy z uczniem, zdecydowanie rzadziej treści nauczania,
- nie może polegać na takiej zmianie treści nauczania, która powoduje obniżanie wymagań wobec uczniów z normą intelektualną,
- nie oznacza pomijania haseł programowych, tylko ewentualne realizowanie ich na poziomie wymagań koniecznych lub podstawowych,
- nie może prowadzić do zejścia poniżej podstawy programowej, a zakres wiedzy i umiejętności powinien dać szansę uczniowi na sprostanie wymaganiom kolejnego etapu edukacyjnego.

W *Rozporządzeniu MEN z dnia 17 listopada 2010 r. zmieniającym rozporządzenie w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych*, zdefiniowane zostało pojęcie specyficznych trudności w uczeniu się: **specyficzne trudności w uczeniu się odnoszą się do uczniów w normie intelektualnej, którzy mają trudności w przyswajaniu treści nauczania, wynikające ze specyfiki ich funkcjonowania percepcyjno-motorycznego i poznawczego, nieuwarunkowane schorzeniami neurologicznymi**

#### **Podstawa programowa**

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

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