

Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych w klasach IV – tych i V – tych.

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, w sposób bezpieczny, zgodny z prawem i przeznaczeniem posługuje się komputerem i jego oprogramowaniem,	zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem,	wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem, dostrzega zagrożenia wynikające z łamania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem,	zna skutki nieprawidłowego zorganizowania komputerowego stanowiska pracy, dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy,	rozpoznaje, nazywa i objaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera;

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>zachowuje prawidłową postawę podczas pracy z komputerem,</p> <p>prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputerową,</p> <p>stosuje metodę <i>przeciągnij i upuść</i>,</p> <p>zna budowę klawiatury,</p> <p>nazywa podstawowe klawisze,</p> <p>przy pomocy nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,</p> <p>korzysta z płyty CD dołączonej do podręcznika, odnajduje na niej właściwy plik według wskazówek nauczyciela,</p> <p>komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych,</p> <p>przy pomocy nauczyciela zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy,</p> <p>zna pojęcie <i>sieci komputerowej</i>,</p> <p>przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej,</p> <p>prawidłowo rozpoczyna i kończy</p>	<p>zna przeznaczenie poszczególnych klawiszy,</p> <p>prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze,</p> <p>wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki,</p> <p>zna przeznaczenie klawiszy: <i>Page Up, Page Down, Home, End</i> oraz klawiszy sterowania kursorem,</p> <p>w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki,</p> <p>stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,</p> <p>rozumie pojęcie <i>sieci komputerowej</i>,</p> <p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela loguje się do szkolnej sieci komputerowej,</p>	<p>nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje,</p> <p>omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy,</p> <p>sprawnie posługuje się klawiaturą,</p> <p>popelnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury,</p> <p>obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,</p> <p>samodzielnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej,</p>	<p>świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera;</p> <p>samodzielnie obsługuje płytę CD dołączoną do podręcznika, odnajduje właściwy plik potrzebny do wykonania zadania,</p> <p>samodzielnie zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;</p> <p>wie, czym jest sieć komputerowa,</p>	<p>samodzielnie pobiera, instaluje i uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji,</p> <p>wymienia zalety połączenia komputerów w sieć,</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)*

pracę w sieci; wskazuje miejsce <i>Pomocy</i> w programie,	przy pomocy nauczyciela korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie,		samodzielnie korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie,	dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość,
przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się i obsługuje program z płyty CD dołączonej do podręcznika,	według wskazówek nauczyciela uruchamia i obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika,	samodzielnie obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika,		
rozdzieli podstawowe elementy zestawu komputerowego,	wymienia elementy zestawu komputerowego,	określa zastosowanie poszczególnych elementów zestawu komputerowego,		opisuje przyciski rozmieszczone na komputerze,
zna pojęcie <i>stanu uśpienia komputera</i> , umie prawidłowo rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem, wymienia popularne systemy operacyjne,	rozumie pojęcie <i>stanu uśpienia komputera</i> ,	wyjaśnia różnicę między całkowitym wyłączeniem komputera a jego przejściem w stan uśpienia;	prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemami Windows, Linux i Mac OS X,	
potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni, posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,	klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie,		zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku,	
rozdzieli pojęcia: <i>pulpit, ikona, plik, katalog</i> ,	rozumie pojęcia: <i>pulpit, ikona, plik, katalog</i> ,		posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,	
rozdzieli pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają, uruchamia programy za pomocą myszy,	rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony, określa podstawowe elementy pulpitu (biurka),	prawidłowo nadaje nazwy plikom i katalogom, określa funkcje ikon na pulpitych różnych systemów,	rozdzieli ikony programów, dokumentów i katalogów, wymienia podobieństwa w wyglądzie pulpitych systemów	zmienia konfigurację ekranu, na przykład tło, kolory,

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)*

odróżnia pojęcia: *wskazanie*, *przeciąganie*, *jedno-* i *dwukrotne kliknięcie myszą*,

uruchamia programy, korzystając z ikony skrótu,

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,

wyjaśnia znaczenie przycisków: *Minimalizuj*, *Maksymalizuj*, *Zamknij*,

zna przeznaczenie *Kosza*,

omawia budowę okna programu oraz otwartego katalogu,

obsługuje okna dialogowe i menu,

zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem,

zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku,

zna pojęcia: *program komputerowy*, *system operacyjny*,

wyjaśnia budowę pulpitu, zna sposoby pracy z oknami,

opróżnia *Kosz*,

opisuje wygląd okien różnych programów,

zmienia rozmiar i położenie okna według potrzeb,

samodzielnie tworzy pliki i katalogi,

samodzielnie tworzy pliki i katalogi,

samodzielnie zapisuje pliki w katalogu w miejscu wskazanym przez nauczyciela,

tworzy strukturę katalogów (folderów) według opisu,

porusza się po strukturze katalogu (folderu),

Windows i Linux,

tworzy skrót do programu wskazanego przez nauczyciela;

wyjaśnia pojęcia takie, jak: *pulpit*, *program*, *system operacyjny*, *ikona*, *przycisk*, *okno programu*, *dokument*, *kursor tekstowy*, *plik*, *nazwa pliku*, *katalog (folder)*,

wyjaśnia zasady korzystania z *Kosza*,

korzysta z różnych nośników informacji,

opisuje poznane sposoby tworzenia plików i katalogów (folderów),

tworzy nowy katalog (folder) podczas zapisu pliku,

wyjaśnia pojęcia takie, jak: *program komputerowy*, *system operacyjny*,

porządkuje zawartość tworzonych katalogów (folderów),

wygaszacz,

wyjaśnia sposoby pracy z wieloma oknami jednego programu oraz pracy z oknami wielu uruchomionych programów,

opróżnia *Kosz* i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery);

odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy,

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,

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)*

prawidłowo otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji,

przy pomocy nauczyciela:

- o kopiuje pliki i katalogi,
- o usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą,
- o kopiuje pliki na pendrive,
- o odczytuje rozmiar pliku,
- o porównuje rozmiar pliku przed i po wprowadzeniu zmian,

z niewielką pomocą nauczyciela lub według opisu:

- o kopiuje pliki i katalogi,
- o usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą,
- o kopiuje pliki na pendrive,
- o odczytuje rozmiar pliku,
- o porównuje rozmiar pliku przed i po wprowadzeniu zmian,

samodzielnie:

- o kopiuje pliki i katalogi,
- o usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą,
- o kopiuje pliki na pendrive,
- o odczytuje rozmiar pliku.
- o porównuje rozmiar pliku przed i po wprowadzeniu zmian,

omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji,

zapisuje pliki w dowolnym miejscu,

sprawnie wykonuje podstawowe operacje na plikach;

świadomie tworzy nową wersję pliku na dysku za pomocą polecenia *Zapisz jako* ze zmianą lokalizacji lub nazwy pliku,

potrafi powiedzieć na podstawie rozszerzenia pliku (TXT, BMP, DOC) z jaką jest on skojarzony aplikacją,

omawia historię komputerów,

omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów,

świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich,

zna historię komputerów,

przy pomocy nauczyciela:

- o przygotowuje dokument do druku;
- o ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron);
- o drukuje dokument,

zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,

przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela,

opisuje najciekawsze fakty z historii komputerów,

prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej,

stosuje zaawansowane opcje drukowania,

wie, co to jest *wirus komputerowy*,

rozumie pojęcia: *program antywirusowy* i *profilaktyka*

z pomocą nauczyciela dokonuje sprawdzenia dysku programem

dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym.

zna sposób działania programów antywirusowych,

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)*

potrafi nazwać program antywirusowy zainstalowany w szkolnej pracowni komputerowej.	<i>antywirusowa.</i>	antywirusowym.		omawia sposób zabezpieczania komputerów w szkole i w domu przed „zarażeniem” wirusem komputerowy.
---	----------------------	----------------	--	---

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

2	3	4	5	6
zna pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy,</i>	rozumie pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy,</i>		wyjaśnia pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy,</i>	przegląda strony WWW w trybie offline,
nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji,	wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek,	wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW,	korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę,	wyjaśnia znaczenie domeny,
wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę,	omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki,	omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki.	wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz	opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce;

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)*

uruchamia wybraną przeglądarkę internetową,
otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez nauczyciela,
wskazuje elementy okna uruchomionego programu,
poprawnie wpisuje podstawowe słownictwo informatyczne z klawiatury,
otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową,

nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,

otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe,

potrafi nazwać elementy składowe adresu internetowego;

rozdziela charakterystyczne elementy strony WWW,

zna czasopisma, w których można znaleźć informacje o najnowszych stronach internetowych,

na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat,

wyszukuje, stosując słowa kluczowe, adresy stron internetowych zawierających gry dla dzieci,

nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji,

zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji;

opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,
przełącza otwartą stronę WWW i omawia jej zawartość,

wyjaśnia budowę adresu internetowego,

podaje przykłady domen określających właściciela,

kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin,

sprawdza we wskazanym portalu internetowym, jakie rodzaje gier można w nim znaleźć,

opracowywania własnych prac,

opisuje charakterystyczne elementy strony WWW,

posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,

omawia rolę przycisków *Wstecz* i *Dalej* na pasku narzędzi przeglądarki internetowej,

omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej,

podaje przykłady stron internetowych przydatnych w nauce,

wymienia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi,

korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej,

korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych,

wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,

objaśnia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi,

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)*

przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego,	z niewielką pomocą nauczyciela zakłada własne konto pocztowe,	zakłada własne konto pocztowe,	omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego,	omawia zalety i wady poczty elektronicznej,
nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji,	opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu poczty elektronicznej,	redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne,	opisuje przeznaczenie elementów okna programu pocztowego,	dodaje adres do książki adresowej,
przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną,	wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji,			przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail,
loguje się na własne konto pocztowe, nie zapomina o wylogowaniu się z poczty po zakończeniu pracy,				
wymienia charakterystyczne elementy okna programu pocztowego,	wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości,	omawia elementy okna redagowania wiadomości,	opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,	swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej,
zna zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu,	zna i stosuje zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu,	świadomie stosuje zasady <i>netykiety</i> ,	uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią;	
zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,			porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną,	
nazywa komunikator wykorzystywany na lekcji,	zakłada własne konto w komunikatorze internetowym,	wymienia elementy budowy okna komunikatora internetowego,	wymienia i opisuje przeznaczenie elementów okna komunikatora internetowego,	
przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,	przy pomocy nauczyciela lub według opisu zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,			

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)*

potrafi używać komunikatorów internetowych, korzystając ze wskazówek,	potrafi używać komunikatorów internetowych postępując zgodnie z instrukcją,	swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą komunikatora internetowego,		
zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,	wymienia charakterystyczne elementy okna komunikatora internetowego,			
zna zasady pracy w grupie,	potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie			w trakcie realizacji złożonego zadania aktywnie współpracuje w grupie rówieśniczej,
przy pomocy nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji.	odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji, z niewielką pomocą nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji;	tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji,	opracowuje wskazany dokument realizując tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,	opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,
komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety,	z niewielką pomocą nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,	tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,		
przy pomocy nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,				
z pomocą nauczyciela rozpoznaje możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,	z niewielką pomocą nauczyciela rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,	samodzielnie rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,	rozpoznaje, omawia, i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z 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 Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

zna zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,	zna i przestrzega zasad etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,	wymienia zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,	opisuje 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.	z niewielką pomocą 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.	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.	

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

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- 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.

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)*

- 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
Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł				
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),
Teksty komputerowe				
zna pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>redagowanie tekstu</i> , <i>kursor</i>	objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu,	wyjaśnia pojęcie <i>edytora tekstu</i> i omawia zastosowanie edytora,	wyjaśnia, na czym polega czynność <i>redagowania tekstu</i> w	omawia możliwości edytora tekstu,

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 Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

tekstowy, akapit,

wskazuje elementy okna edytora tekstu,

zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu,

pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków,

posługuje się poleceniami *Cofnij* i *Powtórz* do zmiany wykonanej operacji,

wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu,

zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu,

przy pomocy nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),

rozdziela klawisze edycyjne i klawisz *Enter* na klawiaturze oraz kursor tekstowy i wskaźnik myszy,

wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków,

wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki,

wyrównuje akapit według instrukcji;

posługuje się poleceniami *Kopiuj* i *Wklej*,

wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu,

wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,

redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru,

objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,

rozdziela pojęcia: *kursor tekstowy* i *wskaźnik myszy*,

wyjaśnia pojęcia: *edytor tekstu*, *akapit*,

formatuje akapit według podanego wzoru,

sprawnie posługuje się poleceniami *Kopiuj*, *Wklej*, *Cofnij*,

wyjaśnia pojęcia *blok*, *wiersz*, we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu,

opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),

edytorze tekstu,

poprawnie zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze),

samodzielnie poprawnie nadaje nazwę plikowi,

pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,

poprawnie usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać,

sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,

poprawnie dzieli tekst na akapity,

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)*

rozumie pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> , wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu, przy pomocy nauczyciela opracowuje dokumenty użytkowe, dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów,	dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku, wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu, zna pojęcie <i>kodów sterujących</i> ,	opracowuje dokumenty użytkowe zgodnie z opisem; 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; ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce, redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu,		
przy pomocy nauczyciela tworzy listy numerowane i punktowane,	według instrukcji tworzy listy numerowane i punktowane,	tworzy listy numerowane i punktowane według instrukcji, różnymi sposobami,		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.
z pomocą nauczyciela łączy w jednym dokumencie obiekty	wstawia kliparty i własne	umieszcza w tekście rysunki,	świadomie: korzysta z opcji	wyjaśnia zastosowanie <i>kodów sterujących</i> ; redaguje i formatuje tekst na dowolny temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu,

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>pochodzące z różnych aplikacji (łączy grafikę z tekstem), przy pomocy nauczyciela modyfikuje istniejący dokument,</p>	<p>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>tabele i inne obiekty, samodzielnie wstawia kliparty do dokumentu tekstowego, dba o jednolity, estetyczny wygląd tworzonego dokumentu tekstowego, samodzielnie wstawia rysunki z edytora grafiki do dokumentu tekstowego,</p>	<p><i>formatowanie rysunku.</i> dobiera rodzaj obiektu do tworzonego dokumentu, korzysta z metody <i>przeciągnij i upuść</i>.</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>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 wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,</p>	<p>z pomocą nauczyciela lub postępując zgodnie z instrukcją, wykorzystuje proste autokształty i ozdobne napisy do urozmaicenia 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>z pomocą nauczyciela przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanymi na lekcjach języka</p>	<p>zna czynności, które należy wykonać, aby przygotować dokument do druku,</p>	<p>przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanymi na lekcjach języka polskiego, stosując reguły</p>	<p>potrafi właściwie zastosować orientację strony, odpowiednio do tworzonego dokumentu, samodzielnie łączy treść</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>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>polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, 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>poprawnego wprowadzania tekstu, 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>z odpowiednią grafiką (kliparty, zdjęcia, własne rysunki).</p>
--	---	--	--	---

Grafika komputerowa

<p>nazywa poznane edytory graficzne, wskazuje elementy okna edytora grafiki, zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela, rozumie pojęcia: <i>grafika komputerowa</i>, <i>edytor grafiki</i>,</p>	<p>wykonuje rysunek według instrukcji, według opisu tworzy wskazany rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki,</p>	<p>samodzielnie uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku, wstawia tekst do rysunku, zmienia styl, rozmiar i rodzaj czcionki za pomocą dostępnych narzędzi tekstowych edytora grafiki, wyjaśnia pojęcia: <i>grafika komputerowa</i>, <i>edytor grafiki</i>,</p>	<p>rozpoznaje pliki graficzne na podstawie ich rozszerzeń i ikon, objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki, świadomie korzysta z narzędzi tekstowych, odróżnia typy zapisanych plików, porównuje rozmiary plików w zależności od typu,</p>	<p>sprawnie stosuje poznane narzędzia do tworzenia i przekształcania rysunków w edytorze grafiki, przygotowuje własne prace graficzne na konkursy informatyczne, wykorzystuje programy graficzne inne niż poznane na lekcji, wyjaśnia pojęcia: <i>mapa bitowa</i>, <i>piksel</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)*

sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera,

przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),

posługuje się poleceniem *Cofnij*, aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany,

wykonuje rysunki zgodne ze schematem lub według wskazówek nauczyciela,

operuje kolorem rysowania i tła,

dokonuje poprawek w pracach graficznych,

przy niewielkiej pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),
opracowuje prosty rysunek na dowolny temat,

zmienia rozmiary elementów rysunku,

korzystając z dostępnych narzędzi programu,

przenosi fragment rysunku w inne miejsce

przy pomocy nauczyciela korzysta z funkcji *Powiększenie* do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku,

tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,

samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),
przekształca elementy rysunku,

wykorzystuje klawisz *Shift* podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, kwadratów i kół,

korzysta ze *schowka* podczas kopiowania elementów rysunku.

ustala atrybuty rysunku w edytorze grafiki,

przekształca elementy rysunku,

porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach,

samodzielnie zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go,

korzysta z funkcji *Powiększenie* do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku,

świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku

opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach,

korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat,

omawia podobieństwa i różnice poznanych edytorów grafiki,

dobiera edytor grafiki do wymagań zadania,

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>przy pomocy nauczyciela wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,</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 samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,</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>samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku. zapisuje zrzut ekranu w odpowiednim katalogu (teczce), zmienia jego nazwę,</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>lub o rezygnacji z nich,</p> <p>samodzielnie wykonuje złożone prace graficzne, zależnie od potrzeb modyfikuje zrzut ekranu,</p> <p>samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>	<p>uzasadnia potrzebę stosowania zrzutów ekranowych (zdjęć ekranu),</p> <p>W sposób twórczy tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>
Obliczenia za pomocą komputera				
<p>nazywa poznany na lekcji arkusz kalkulacyjny, korzystając ze wskazówek nauczyciela, uruchamia arkusz kalkulacyjny stosowany na lekcji,</p> <p>wskazuje elementy okna arkusza kalkulacyjnego, rozpoznaje plik arkusza na podstawie ikony, otwiera nowy dokument, odczytuje adres komórki, rozróżnia w arkuszu kursor komórki aktywnej, tekstowy i myszy, zna pojęcie: <i>komórka bieżąca</i>. zmienia zawartość komórki,</p>	<p>opisuje budowę okna programu, zna przeznaczenie najczęściej używanych przycisków paska narzędzi, zmienia szerokość kolumny i wysokość wiersza, dostosowuje rozmiar komórki do jej zawartości, wskazuje charakterystyczne elementy okna arkusza kalkulacyjnego, zaznacza obszar komórek, rozumie pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i>,</p>	<p>omawia przeznaczenie i 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>,</p> <p>wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły, umieszcza w komórkach arkusza dane i prawidłowo zapisuje gotowe formuły, prawidłowo zapisuje i otwiera pliki arkusza, wykorzystuje wiersz</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)*

przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia,

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, formula*, potrafi wykonać podstawowe operacje w arkuszu kalkulacyjnym, oblicza wartość podanych wyrażeń arytmetycznych,

wprowadzania danych,

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

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,

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,

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>otwiera zapisany wcześniej arkusz, przeogląda zawartość arkusza kalkulacyjnego.</p> <p>przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,</p>	<p>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,</p> <p>według wskazówek nauczyciela tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych.</p> <p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,</p>	<p>wymienia elementy formatowania, wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję <i>SUMA</i>, korzysta z opcji <i>autosumowania</i>, wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję <i>ŚREDNIA</i>, modyfikuje istniejące arkusze,</p> <p>według wskazówek lub zgodnie z opisem wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,</p>	<p>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,</p> <p>tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych.</p> <p>samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,</p>	<p>ocenia wygląd i czytelność wzorcowo sformatowanych arkuszy, dobiera właściwy format danych, porządkuje dane w arkuszu z wykorzystaniem opcji dostępnych w programie,</p> <p>prawidłowo odczytuje i analizuje wykresy, podaje wnioski.</p>
Prezentacje multimedialne				
<p>nazywa poznany na lekcji program do tworzenia prezentacji multimedialnych, otwiera nowy dokument, zna zasady tworzenia prezentacji multimedialnych,</p>	<p>wymienia zasady tworzenia prezentacji multimedialnych, pisze tekst z zachowaniem zasad poprawnego wprowadzania tekstu, rozumie pojęcia: <i>slajd</i> i <i>obszar slajdu</i>,</p>	<p>uruchamia i modyfikuje przykładową prezentację, przy pomocy nauczyciela analizuje budowę przykładowej prezentacji, omawia zadania programu do tworzenia prezentacji multimedialnych, objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu,</p>	<p>objaśnia zasady pracy z poznany programem do tworzenia prezentacji, analizuje budowę przykładowej prezentacji, wyjaśnia pojęcie slajdu w odniesieniu do prezentacji multimedialnej, przeogląda prezentację w różnych widokach,</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)*

przy pomocy nauczyciela tworzy proste animacje i prezentacje multimedialne,

na podstawie ikony rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną,

z pomocą nauczyciela opracowuje plan pracy,

tworzy slajd według wskazówek,
ustala tło slajdu według wskazówek nauczyciela,

stosuje okno modyfikacji układu slajdu w poznanym programie,
przy pomocy nauczyciela otwiera wcześniej przygotowaną prezentację, zapoznaje się z jej zawartością, zna zasady, na których opiera się dobra prezentacja,

według wskazówek tworzy prezentację multimedialną, korzysta z okna modyfikacji układu slajdu w poznanym 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 poznanym programem do tworzenia prezentacji,

otwiera i uzupełnia wcześniej przygotowaną prezentację, wstawia do slajdu elementy tekstowe i graficzne z pliku, wprowadza tekst i wstawia

wyjaśnia zasady, na których opiera się dobra prezentacja,

samodzielnie opracowuje plan pracy,
ustala układ slajdu właściwy dla jego zawartości,

Z pomocą nauczyciela:
o wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy

samodzielnie tworzy prostą animację i prezentację multimedialną,

objaśnia zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji, wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub jednocześnie wszystkich slajdów,

gromadzi i opracowuje wszystkie składniki zaprojektowanej prezentacji, wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub

na podstawie rozszerzenia pliku rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną,

omawia różne rodzaje przejść między slajdami i sposób ich ustalania.
przy użyciu gotowych szablonów potrafi stworzyć prostą prezentację z

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>elementy graficzne, dodaje i usuwa slajdy, korzystając z paska menu, zmienia według wskazówek kolejność slajdów w różnych widokach, wie, jak ustawić animacje przejść poszczególnych elementów slajdu,</p>	<p>animacji,</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów, ○ ustala kolejność i sposób uruchamiania animacji elementów slajdów, ○ umieszcza obiekty graficzne w edytowanym slajdzie, 	<p>jednocześnie wszystkich slajdów, wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji,</p>	<p>wykorzystaniem zaawansowanych opcji programu.</p>
	<p>tworzy prezentację wspólnie z kolegami i koleżankami, według wskazówek:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ tworzy slajd z rysunkiem, ○ wstawia pole tekstowe do slajdu, ○ wpisuje tekst, ○ formatuje wprowadzony tekst, 		<p>objaśnia zasady przeprowadzania pokazu prezentacji,</p>	<p>uruchamia pokaz prezentacji,</p>
z pomocą nauczyciela uruchamia prezentację.	z pomocą nauczyciela uruchamia pokaz przygotowanej prezentacji, dokonuje autoprezentacji.	omawia różne efekty animacji i sposób ich stosowania dla poszczególnych elementów slajdów.	dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów, sprawnie przeprowadza pokaz własnej prezentacji.	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.
przy pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i	przy niewielkiej pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i prezentacje	według wskazówek lub zgodnie z opisem przygotowuje proste animacje i prezentacje	samodzielnie przygotowuje proste animacje i prezentacje	

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)*

prezentacje multimedialne,

multimedialne,

multimedialne,

multimedialne,

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.

2	3	4	5	6
<p>przy pomocy nauczyciela: uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji,</p> <ul style="list-style-type: none"> o tworzy prostą animację, o planuje proste czynności zmierzające do stworzenia algorytmu, o zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem, o tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i>, <p>zna podstawowe procedury graficzne i przy pomocy nauczyciela sprawdza ich</p>	<p>z niewielką pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> o tworzy prostą animację, o planuje proste czynności zmierzające do stworzenia algorytmu, o zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem, <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>samodzielnie uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji, zna zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu, samodzielnie wprowadza poprawki, zapisuje dokument,</p>	<p>objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu, zna podstawowe procedury graficzne i samodzielnie sprawdza ich działanie, samodzielnie zmienia tło projektu i wygląd duszka. samodzielnie tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i>, rysuje za pomocą narzędzi programu, podejmuje próbę rozwiązania</p>	<p>wykorzystuje inne niż poznane na lekcji polecenia przy tworzeniu własnego projektu, dokładnie analizuje zadanie, opisuje problem. dzieli się z kolegami i koleżankami z klasy własnymi projektami,</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)*

działanie,				
z pomocą nauczyciela wprowadza poprawki, zapisuje dokument, zapisuje projekt na dysku w miejscu wskazanym przez nauczyciela, tworzy proste animacje według instrukcji, zna pojęcia: <i>stos, polecenie, praca krokowa</i> .	śledzi działanie programu, korzystając z opcji <i>rozpocznij pracę krokową</i> przy pomocy nauczyciela,	potrafi zdefiniować procedury rysujące gwiazdę, potrafi zmienić postać duszka, śledzi działanie programu, korzystając z opcji <i>rozpocznij pracę krokową</i> , tworzy proste animacje,	problemu, korzystając z pomocy nauczyciela, opisuje pojęcia: <i>stos, polecenie, praca krokowa</i> ,	umieszcza własne projekty na stronie internetowej http://scratch.mit.edu , korzysta z projektów prezentowanych na stronie internetowej http://scratch.mit.edu , eksperymentuje,
z pomocą nauczyciela opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń,	według instrukcji opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń,	samodzielnie opracowuje proste projekty graficzne,	opracowuje proste projekty graficzne, wykorzystując polecenia inne niż poznane na lekcji,	
z pomocą nauczyciela graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,	według instrukcji graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,	graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,		
z pomocą nauczyciela tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń,	według instrukcji tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń,	tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń,		tworzy złożone projekty zawierające elementy animowane,
z pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,	z niewielką pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień,		porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień.	potrafi samodzielnie podać rozwiązanie omawianego problemu,
z pomocą nauczyciela		wykorzystuje, stosownie do		bierze udział w konkursach

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)*

wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach.		potrzeb, informacje w różnych formatach.		informatycznych.
z pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,	z niewielką pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie	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,	

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.

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
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,
wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie,	według wskazówek nauczyciela korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,	wskazuje korzyści wynikające z używania komputerów w różnych dziedzinach życia codziennego,	samodzielnie korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,	
przy pomocy nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,	opisuje przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym,	wskazuje korzyści wynikające z używania komputerów w różnych dziedzinach życia codziennego,		
korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,	z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,	według wskazówek nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,	samodzielnie korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,	korzysta z dodatkowych źródeł,
wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie,	rozumie pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> , <i>użytkowe</i> ,	wyjaśnia, czym są <i>multimedia</i> , wyjaśnia pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> , samodzielnie obsługuje	wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych, opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów	potrafi opisać warunki, jakie musi spełnić komputer, aby dany program mógł sprawnie działać, analizuje wiadomości zdobyte za pomocą 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 opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

słowniki multimedialne, gry, obsługuje według wskazówek nauczyciela programy multimedialne poznane na lekcji, dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,	opcji,	programy multimedialne poznawane na lekcji, samodzielnie uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,	edukacyjnych, opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych, wyjaśnia pojęcia: <i>demo programu, pokaz multimedialny</i> , wymienia rodzaje programów multimedialnych, omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego,	edukacyjnego i na ich podstawie formułuje odpowiedzi na zadane pytania, obsługuje dowolne programy multimedialne, korzysta z programów multimedialnych, przygotowując się do zajęć w szkole z innych przedmiotów, potrafi wymienić i omówić kilka czasopism komputerowych, omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych;
wymienia nazwy programów użytkowych poznanych na lekcji, rozumie pojęcie <i>programów użytkowych</i> , opisuje okno programu, przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika,	przy pomocy nauczyciela lub zgodnie z opisem tworzy album fotograficzny, wybiera zdjęcia do albumu z katalogu wskazanego przez nauczyciela,	omawia zastosowanie programów użytkowych poznanych na lekcji, samodzielnie importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika,	wyjaśnia pojęcie <i>programów użytkowych</i> , wyjaśnia przeznaczenie dostępnych opcji w programie, samodzielnie tworzy album fotograficzny i nadaje mu nazwę, potrafi uzasadnić wybór zdjęć do albumu, samodzielnie modyfikuje fotografie, korzystając z opcji <i>Edycja, Obróć, Prostowanie, Efekty, Kadruj</i> .	importuje zdjęcia z aparatu fotograficznego lub telefonu komórkowego do programu poznanego na lekcji, wykorzystuje inne niż poznane na lekcji sposoby modyfikacji zdjęć, prezentuje inny niż poznane na lekcji program użytkowy.
przy pomocy nauczyciela opisuje przykłady wykorzystania komputera i	z niewielką pomocą nauczyciela opisuje przykłady wykorzystania komputera i	opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu		

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)*

sieci internet w życiu
codziennym.

sieci internet w życiu
codziennym.

codziennym.

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)*