

Wymagania na poszczególne oceny szkolne

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

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;
zachowuje prawidłową postawę podczas pracy z komputerem, prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputerową, stosuje metodę <i>przeciągnij i upuść</i> ,	zna przeznaczenie poszczególnych klawiszy, prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze, wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki,	nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje, omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy, sprawnie posługuje się klawiaturą, popelnia nieliczne błędy, wprowadzając	świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera; samodzielnie obsługuje płytę CD dołączoną do podręcznika, odnajduje właściwy plik potrzebny do wykonania zadania,	samodzielnie pobiera, instaluje i uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji,

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)*

Informatyka Europejczyka.

Klasa 6

zna budowę klawiatury,

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,

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)*

Danuta Kiałka, © Wyd. HELION, 2014

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*,

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;

samodzielnie zapisuje plik z płyty CD 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,

wymienia zalety połączenia komputerów w sieć,

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

opisuje przyciski rozmieszczone na komputerze,

Klasa 6

potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni,

posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,

rozdziela pojęcia: *pulpit, ikona, plik, katalog,*

rozdziela pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają,

uruchamia programy za pomocą myszy,

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

klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie,

rozumie pojęcia: *pulpit, ikona, plik, katalog,*

rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikon,

określa podstawowe elementy pulpitu (biurka),

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,*

posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,

prawidłowo nadaje nazwy plikom i katalogom,

określa funkcje ikon na pulpitych różnych systemów,

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 zapisuje pliki w katalogu w miejscu wskazanym przez nauczyciela,

tworzy strukturę katalogów (folderów) według opisu,

porusza się po strukturze katalogu (folderu),

zna jednostki, w jakich podaje się 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: *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),

zmienia konfigurację ekranu, na przykład tło, kolory, 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)*

Klasa 6

programów komputerowych,

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,

przy pomocy nauczyciela:

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

wie, co to jest wirus komputerowy, potrafi nazwać program antywirusowy zainstalowany w szkolnej pracowni komputerowej,

z pomocą nauczyciela dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym.

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,

zna historię komputerów,

zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,

rozumie pojęcia: *program antywirusowy* i *profilaktyka antywirusowa*.

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,

przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela,

z pomocą nauczyciela dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym.

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,

dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym.

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

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

opisuje najciekawsze fakty z historii komputerów,

prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej,

stosuje zaawansowane opcje drukowania,

zna sposób działania programów antywirusowych,

omawia sposób zabezpieczania komputerów w szkole i w domu przed „zarażeniem” wirusem komputerowym.

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

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)*

Informatyka Europejczyka.

Klasa 6

- 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
<p>zna pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy</i>,</p> <p>nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji,</p> <p>wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę,</p> <p>uruchamia wybraną przeglądarkę internetową,</p> <p>otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez nauczyciela,</p> <p>wskazuje elementy okna uruchomionego programu,</p> <p>poprawnie wpisuje podstawowe słownictwo informatyczne z klawiatury,</p> <p>otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową,</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>posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,</p> <p>otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe,</p> <p>potrafi nazwać elementy składowe</p>	<p>wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW,</p> <p>omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki.</p> <p>opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,</p> <p>przegląda otwartą stronę WWW i omawia jej zawartość,</p> <p>wyjaśnia budowę adresu internetowego,</p> <p>podaje przykłady domen określających</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy</i>,</p> <p>korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę,</p> <p>wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania zadań,</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>przegląda strony WWW w trybie offline,</p> <p>wyjaśnia znaczenie domeny,</p> <p>opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce;</p> <p>wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,</p> <p>korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej,</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>zna czasopisma, w których można znaleźć informacje o najnowszych stronach internetowych,</p>	<p>adresu internetowego; rozróżnia charakterystyczne elementy strony WWW,</p>	<p>właściciela,</p>	<p>omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej,</p>	<p>korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych,</p>
<p>nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji,</p>	<p>na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat,</p>	<p>kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin,</p>	<p>podaje przykłady stron internetowych przydatnych w nauce,</p>	<p>wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,</p>
<p>przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego,</p>	<p>wyszukuje, stosując słowa kluczowe, adresy stron internetowych zawierających gry dla dzieci,</p>	<p>sprawdza we wskazanym portalu internetowym, jakie rodzaje gier można w nim znaleźć,</p>	<p>wymienia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi,</p>	<p>objaśnia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi,</p>
<p>nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji,</p>	<p>zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji;</p>	<p>zakłada własne konto pocztowe,</p>	<p>omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego,</p>	<p>omawia zalety i wady poczty elektronicznej,</p>
<p>przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną,</p>	<p>opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu poczty elektronicznej,</p>	<p>redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne,</p>	<p>opisuje przeznaczenie elementów okna programu pocztowego,</p>	<p>przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail,</p>
<p>loguje się na własne konto pocztowe, nie zapomina o wylogowaniu się z poczty po zakończeniu pracy,</p>	<p>wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji,</p>	<p>omawia elementy okna redagowania wiadomości,</p>	<p>opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznajomymi osobami,</p>	<p>swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej,</p>
<p>wymienia charakterystyczne elementy okna programu pocztowego,</p>	<p>wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości,</p>	<p>świadomie stosuje zasady netykiety,</p>	<p>uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią;</p>	
<p>zna zasady netykiety obowiązujące użytkowników internetu,</p>	<p>zna i stosuje zasady netykiety obowiązujące użytkowników internetu,</p>	<p>wymienia elementy budowy okna komunikatora internetowego,</p>	<p>porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną,</p>	
<p>zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznajomymi osobami,</p>	<p>zakłada własne konto w komunikatorze internetowym,</p>	<p>przy pomocy nauczyciela lub według opisu zakłada własne konto w komunikatorze internetowym</p>	<p>wymienia i opisuje przeznaczenie elementów okna komunikatora internetowego,</p>	
<p>nazywa komunikator wykorzystywany na lekcji,</p>				
<p>przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,</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>potrafi używać komunikatorów internetowych, korzystając ze wskazówek,</p> <p>zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,</p> <p>zna zasady pracy w grupie,</p> <p>przy pomocy nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji.</p> <p>komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety,</p> <p>przy pomocy nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,</p> <p>z pomocą nauczyciela rozpoznaje możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,</p> <p>zna zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,</p> <p>szanuje prywatność i pracę innych osób,</p> <p>przy pomocy nauczyciela korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią</p>	<p>wskazanym przez nauczyciela,</p> <p>potrafi używać komunikatorów internetowych postępując zgodnie z instrukcją,</p> <p>wymienia charakterystyczne elementy okna komunikatora internetowego,</p> <p>potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie</p> <p>odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji;</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,</p> <p>zna i przestrzega zasad etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym,</p>	<p>swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą komunikatora internetowego,</p> <p>tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji,</p> <p>tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,</p> <p>samodzielnie rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,</p> <p>wymienia zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,</p> <p>korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi</p>	<p>opracowuje wskazany dokument realizując tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,</p> <p>rozpoznaje, omawia, i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,</p> <p>opisuje zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,</p>	<p>w trakcie realizacji złożonego zadania aktywnie współpracuje w grupie rówieśniczej,</p> <p>opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,</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)*

lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.

historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.

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.
- 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 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,	przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne,	według wskazówek nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne,	samodzielnie wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i	

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>dokumenty techniczne i zasoby internetu),</p> <p>przy pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,</p> <p>przy pomocy nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach,</p>	<p>dokumenty techniczne i zasoby internetu),</p> <p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,</p> <p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach,</p>	<p>dokumenty techniczne i zasoby internetu),</p> <p>według wskazówek nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,</p> <p>wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach,</p>	<p>zasoby internetu),</p> <p>samodzielnie selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,</p> <p>wymienia cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, multimedialnej),</p>	<p>opisuje cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, multimedialnej),</p>
Teksty komputerowe				
<p>zna pojęcia: edytor tekstu, redagowanie tekstu, kursor tekstowy, akapit,</p> <p>wskazuje elementy okna edytora tekstu,</p> <p>zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p> <p>pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków,</p> <p>posługuje się poleceniami Cofnij i Powtórz do zmiany wykonanej operacji,</p> <p>wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu,</p> <p>zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu,</p> <p>przy pomocy nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),</p> <p>rozumie pojęcia takie, jak redagowanie</p>	<p>objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu,</p> <p>rozdziela klawisze edycyjne i klawisz Enter na klawiaturze oraz kursor tekstowy i wskaźnik myszy,</p> <p>wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków,</p> <p>wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki,</p> <p>wyrównuje akapit według instrukcji;</p> <p>posługuje się poleceniami Kopiuj i Wklej,</p> <p>wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu,</p> <p>wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,</p> <p>redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru,</p> <p>dokonyuje zmian w tekście i zachowuje</p>	<p>wyjaśnia pojęcie edytora tekstu i omawia zastosowanie edytora,</p> <p>objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,</p> <p>rozdziela pojęcia: kursor tekstowy i wskaźnik myszy,</p> <p>wyjaśnia pojęcia: edytor tekstu, akapit,</p> <p>formatuje akapit według podanego wzoru,</p> <p>sprawnie posługuje się poleceniami Kopiuj, Wklej, Cofnij,</p> <p>wyjaśnia pojęcia blok, wiersz,</p> <p>we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu,</p> <p>opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),</p> <p>opracowuje dokumenty użytkowe</p>	<p>wyjaśnia, na czym polega czynność redagowania tekstu w edytorze tekstu,</p> <p>prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze),</p> <p>samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi,</p> <p>pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p> <p>prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać,</p> <p>sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,</p>	<p>omawia możliwości edytora tekstu,</p> <p>poprawnie dzieli tekst na akapity,</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)*

Klasa 6

i *formatowanie tekstu*,

wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu,

przy pomocy nauczyciela opracowuje dokumenty użytkowe,

dokonyuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów,

przy pomocy nauczyciela tworzy listy numerowane i punktowane,

z pomocą nauczyciela łączy w jednym dokumencie obiekty pochodzące z różnych aplikacji (łączy grafikę z tekstem),
przy pomocy nauczyciela modyfikuje istniejący dokument,

stara się stosować zasady poprawnego wprowadzania tekstu,

z pomocą nauczyciela tworzy ozdobne napisy,

z pomocą nauczyciela tworzy i formatuje prostą tabelę,

zmieniony plik na dysku,

wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu,

zna pojęcie *kodów sterujących*,

według instrukcji tworzy listy numerowane i punktowane,

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,

tworzy dokumenty tekstowe (w tym użytkowe) zgodnie z opisem,

wykorzystuje pasek narzędzi do tworzenia ozdobnych napisów, wstawiania i modyfikowania tabeli z pomocą nauczyciela,

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 poznane edytora tekstu,

tworzy listy numerowane i punktowane według instrukcji, różnymi sposobami,

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,

tworzy ozdobne napisy, świadomie dobiera rodzaj ozdobnych napisów do tworzonego dokumentu, wykorzystuje pasek narzędzi do

wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi;

sprawnie dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu: wyrównanie tekstu, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów,

zmienia czcionkę i ustala jej atrybuty w trakcie pisania tekstu,

świadomie: korzysta z opcji *formatowanie rysunku*.
dobiera rodzaj obiektu do tworzonego dokumentu, korzysta z metody *przeciągnij i upuść*.

wykorzystuje klawisz *Tab* do wyrównywania tekstu w kolumnach, tworzy i formatuje tabelę zgodnie z instrukcją,

wyjaśnia zastosowanie *kodów sterujących*;

redaguje i formatuje tekst na dowolny temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznane edytora tekstu,

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.

porządkuje tekst, ustawiając właściwe fragmenty w kolejności alfabetycznej, wykorzystuje tabulatory do wyrównania tekstu w kolumnach,

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 wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,</p> <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>z pomocą nauczyciela lub postępując zgodnie z instrukcją, wykorzystuje proste autokształty i ozdobne napisy do urozmaicenia dokumentów tekstowych,</p> <p>zmienia kształt i kolor wstawianego obiektu według wskazówek,</p> <p>z pomocą nauczyciela przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanymi na lekcjach 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>tworzenia ozdobnych napisów, wstawiania i modyfikowania tabeli,</p> <p>wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,</p> <p>zna czynności, które należy wykonać, aby przygotować dokument do druku,</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>zmienia kolor wierszy, kolumn, komórek i całej tabeli.</p> <p>samodzielnie zmienia kształt i kolor wstawianych obiektów, świadomie dobiera rodzaj autokształtów do tworzonego dokumentu,</p> <p>przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanymi na lekcjach języka polskiego, stosując 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>opisuje najważniejsze czynniki, które decydują o tym, czy dokument jest prawidłowo opracowany i przygotowany do druku,</p> <p>potrafi właściwie zastosować orientację strony, odpowiednio do tworzonego dokumentu,</p> <p>samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (kliparty, zdjęcia, własne rysunki).</p>
<p>Grafika komputerowa</p>				
<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>Podstawa programowa</p>	<p>wykonuje rysunek według instrukcji, według opisu tworzy wskazany rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki,</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</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</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,</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>mapa bitowa, piksel</i>,</p> <p>opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach,</p>

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 tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),	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,	graficznego, samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), przekształca elementy rysunku,		korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat,
posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> , aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany,		wykorzystuje klawisz <i>Shift</i> podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, kwadratów i kół,		
wykonuje rysunki zgodne ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, operuje kolorem rysowania i tła,	zmienia rozmiary elementów rysunku, korzysta z dostępnych narzędzi programu,	korzysta ze <i>showka</i> podczas kopiowania elementów rysunku.	samodzielnie zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go,	omawia podobieństwa i różnice poznanych edytorów grafiki,
dokonuje poprawek w pracach graficznych,	przenosi fragment rysunku w inne miejsce przy pomocy nauczyciela korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku,	ustala atrybuty rysunku w edytorze grafiki, przekształca elementy rysunku,	korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku, świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich,	dobiera edytor grafiki do wymagań zadania,
przy pomocy nauczyciela wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,	z niewielką pomocą nauczyciela samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,	samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku. zapisuje zrzut ekranu w odpowiednim katalogu (teczce), zmienia jego nazwę,	samodzielnie wykonuje złożone prace graficzne, zależnie od potrzeb modyfikuje zrzut ekranu,	uzasadnia potrzebę stosowania zrzutów ekranowych (zdjęć ekranu),
przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),	z niewielką pomocą nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),	według wskazówek lub zgodnie z opisem tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),	samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),	w sposób twórczy tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),

Obliczenia za pomocą 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 Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 6

zna przeznaczenie arkusza kalkulacyjnego

nazywa poznany na lekcji arkusz kalkulacyjny,

korzystając ze wskazówek nauczyciela, uruchamia arkusz kalkulacyjny stosowany na lekcji,

wskazuje elementy okna arkusza kalkulacyjnego,

rozpoznaje plik arkusza na podstawie ikony,

otwiera nowy dokument,

odczytuje adres komórki,

rozdziela w arkuszu kursor komórki aktywnej, tekstowy i myszy,

zna pojęcie: *komórka bieżąca*.

zmienia zawartość komórki,

przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia,

omawia przeznaczenie arkusza kalkulacyjnego

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: *arkusz kalkulacyjny, 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,

omawia zalety arkusza kalkulacyjnego, objaśnia zasady wykonywania obliczeń w arkuszu.,

wyjaśnia pojęcia: *arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna*,

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 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, NAJMNIJSZA (MIN), NAJWIĘKSZA (MAX)*,

objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna arkusza kalkulacyjnego,

objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,

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,

wymienia typy danych wprowadzanych do arkusza,

wie, że pojęcie *arkusz kalkulacyjny* można stosować w odniesieniu do programu i do dokumentu, i potrafi odróżnić obydwa zastosowania, dostosowuje położenie i liczbę pasków narzędzi do potrzeb tworzonego dokumentu,

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

<p>otwiera zapisany wcześniej arkusz, przegląda 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>SREDNIA</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>przy pomocy nauczyciela tworzy proste animacje i prezentacje multimedialne,</p> <p>na podstawie ikony rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną, zna zasady, na których opiera się dobra prezentacja,</p> <p>z pomocą nauczyciela opracowuje plan pracy,</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>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,</p> <p>według wskazówek tworzy prezentację multimedialną, korzysta z okna modyfikacji układu</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>wyjaśnia zasady, na których opiera się dobra prezentacja,</p> <p>samodzielnie opracowuje plan pracy, ustala układ slajdu właściwy dla jego zawartości,</p>	<p>objaśnia zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji, analizuje budowę przykładowej prezentacji, wyjaśnia pojęcie slajdu w odniesieniu do prezentacji multimedialnej, przegląda prezentację w różnych widokach,</p> <p>samodzielnie tworzy prostą animację i prezentację multimedialną,</p> <p>objaśnia zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji, wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego</p>	<p>na podstawie rozszerzenia pliku rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną,</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>tworzy slajd według wskazówek, ustala tło slajdu według wskazówek nauczyciela,</p>	<p>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 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>Z pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> o wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji, o dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów, o ustala kolejność i sposób uruchamiania animacji elementów slajdów, o umieszcza obiekty graficzne w edytowanym slajdzie, 	<p>slajdu lub jednocześnie wszystkich slajdów,</p> <p>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,</p>	<p>omawia różne rodzaje przejść między slajdami i sposób ich ustalania. przy użyciu gotowych szablonów potrafi stworzyć prostą prezentację z wykorzystaniem zaawansowanych opcji programu.</p>
<p>z pomocą nauczyciela uruchamia prezentację.</p>	<p>tworzy prezentację wspólnie z kolegami i koleżankami, według wskazówek:</p> <ul style="list-style-type: none"> o tworzy slajd z rysunkiem, o wstawia pole tekstowe do slajdu, o wpisuje tekst, o formatuje wprowadzony tekst, 	<p>omawia różne efekty animacji i sposób ich stosowania dla poszczególnych elementów slajdów.</p>	<p>objaśnia zasady przeprowadzania pokazu prezentacji,</p> <p>dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów, sprawnie przeprowadza pokaz własnej prezentacji.</p>	<p>uruchamia pokaz 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>przy pomocy nauczyciela</p>	<p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela</p>	<p>według wskazówek lub zgodnie z</p>	<p>samodzielnie przygotowuje proste</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)*

przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,

przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,

opisem przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,

animacje i prezentacje 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 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>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>śledzi działanie programu, korzystając z opcji <i>rozpocznij pracę krokową</i> przy pomocy nauczyciela,</p>	<p>samodzielnie uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji,</p> <p>zna zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu,</p> <p>samodzielnie wprowadza poprawki, zapisuje dokument,</p> <p>potrafi zdefiniować procedury rysujące słońce,</p> <p>potrafi zmienić postać duszka,</p> <p>śledzi działanie programu, korzystając z opcji <i>rozpocznij pracę krokową</i>.</p> <p>tworzy proste animacje,</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>wykorzystuje inne niż poznane na lekcji polecenia przy tworzeniu własnego projektu,</p> <p>dokładnie analizuje zadanie, opisuje problem.</p> <p>dzieli się z kolegami i koleżankami z klasy własnymi projektami,</p> <p>umieszcza własne projekty na stronie internetowej http://scratch.mit.edu,</p> <p>korzysta z projektów prezentowanych na stronie internetowej http://scratch.mit.edu,</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)*

Informatyka Europejczyka.

Klasa 6

zna pojęcia: *stos, polecenie, praca krokowa*.

z pomocą nauczyciela opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń,

z pomocą nauczyciela 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,

z pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,

z pomocą nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach.

z pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,

według instrukcji opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń,

według instrukcji graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,

według instrukcji tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń,

z niewielką pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,

podjmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień,

z niewielką pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie

samodzielnie opracowuje proste projekty graficzne,

graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,

tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń,

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,

opracowuje proste projekty graficzne, wykorzystując polecenia inne niż poznane na lekcji,

porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,

podjmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień.

samodzielnie za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,

eksperymentuje,

tworzy złożone projekty zawierające elementy animowane,

potrafi samodzielnie podać rozwiązanie omawianego problemu,

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.

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)*

Informatyka Europejczyka.

Klasa 6

- **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, według wskazówek nauczyciela korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,	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, samodzielnie korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,	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,	opisuje przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym,	wskazuje korzyści wynikające z używania komputerów w różnych dziedzinach życia codziennego,		
przy pomocy nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,	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,
korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,	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> ,	wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych,	potrafi opisać warunki, jakie musi spełnić komputer, aby dany program mógł sprawnie działać,
wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki	obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji,	samodzielnie obsługuje programy	opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów	analizuje wiadomości zdobyte za pomocą programu edukacyjnego i na ich

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)*

Klasa 6

multimedialne, gry,

obsługuje według wskazówek nauczyciela programy multimedialne poznane na lekcji, dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,

wymienia nazwy programów użytkowych poznanych na lekcji,

rozumie pojęcie *programów użytkowych*,

opisuje okno programu,

przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika,

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

przy pomocy nauczyciela lub zgodnie z opisem tworzy album fotograficzny,

wybiera zdjęcia do albumu z katalogu wskazanego przez nauczyciela,

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

multimedialne poznawane na lekcji, samodzielnie uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,

omawia zastosowanie programów użytkowych poznanych na lekcji,

samodzielnie importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika,

opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym.

edukacyjnych,

opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych,

wyjaśnia pojęcia: *demo programu, pokaz multimedialny*,

wymienia rodzaje programów multimedialnych,

omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego,

wyjaśnia pojęcie *programów użytkowych*,

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 *Edycja, Obróć, Prostowanie, Efekty, Kadruj*.

podstawie formułuje odpowiedzi na zadane pytania,

obsługuje dowolne programy multimedialne,

korzysta z programów multimedialnych, przygotowując się do zajęć w szkole z innych przedmiotów,

omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych;

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.

ⁱ 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 sprośnięcie wymaganiom kolejnego etapu edukacyjnego.

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)*

Informatyka Europejszyka.

Klasa 6

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)*

Danuta Kiałka, © Wyd. HELION, 2014