

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
1.	Bezpieczne dane, bezpieczny komputer, bezpieczny ja	Przypomnienie zasad BHP w pracy z komputerem. Jak radzić sobie z uzależnieniem od komputera i internetu	2	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wymienić podstawowe zasady BHP dotyczące pracy z komputerem i internetem.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Wie i rozumie, jak organizować pracę, aby uniknąć uzależnienia od komputera i internetu.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • Wie, gdzie i jak można uzyskać pomoc w razie wystąpienia zagrożeń związanych z pracą z komputerem i (lub) internetem.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Aktywnie uczestniczy w rozmowach i dyskusjach dotyczących bezpieczeństwa i zagrożeń związanych z pracą z komputerem i internetem.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi organizować sobie pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich wykonania.
			2.	Pomyśl, zaplanuj
3	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z procedury wielokąt do rysowania zamalowanych figur. 			
4	<ul style="list-style-type: none"> • Analizuje treść zadania i planuje rozwiązanie w Logomocji. 			
5	<ul style="list-style-type: none"> • Pisze procedury pomocnicze i korzysta z nich podczas rozwiązywania zadania. 			
6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezdłownie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych <i>mini OGI</i> i <i>Grafika z Zówiem</i>. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. 			

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
3.	Jedzie pociąg z daleka	Skalowanie rysunku w Logomoci	2	<ul style="list-style-type: none"> Uruchamnia środowisko Logomocja.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Potrąfi napisać procedurę, w której są wywoływane procedury pomocnicze.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Wyjaśnia, na czym polega skalowanie rysunku.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Potrąfi napisać procedurę główną, tak aby rysunek był prawidłowo skalowany, według założeń podanych w treści zadania.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych <i>miniLOGIA</i> i <i>Grafika z zółwiem</i>. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
4.	Wirujące wiatraki	Wykorzystanie kodu rysunku do tworzenia postaci zółwia w Logomoci	2	<ul style="list-style-type: none"> Uruchamnia środowisko Logomocja.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Potrąfi korzystać z przycisku do uruchamiania animacji.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta z kodu rysunku do tworzenia postaci zółwia.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta z zółwi mających postać kodu rysunku do tworzenia animacji.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych <i>miniLOGIA</i> i <i>Grafika z zółwiem</i>. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
5.	Liczby z kresek	Zamiana kodu paskowego na liczby	2	<ul style="list-style-type: none"> Opisuje zasadę odczytywania kodu kreskowego.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Potrąfi odczytywać proste kody zero-jedynkowe, czyli zamieniać je na liczby.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Potrąfi opisywać zasadę odczytywania kodu kreskowego.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Samodzielnie wykonuje zadania.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Wyjaśnia innym uczniom sposób wykonywania zamiany kodu paskowego na liczby.
			6.	Kreski z liczb
7.	Obrazy z ekranu	Tworzenie instrukcji ilustrowanej zrzutami ekranu	3	<ul style="list-style-type: none"> Zamienia liczby w zakresie od 0 do 255 na kod zero-jedynkowy.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Opisuje zasadę tworzenia kodu kreskowego i zamienia liczby w zakresie od 0 do 255 na kod zero-jedynkowy.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Samodzielnie wykonuje zadania.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Odkodowuje zakodowane wyrazy i wyjaśnia innym uczniom sposób ich odkodowania.
			2	<ul style="list-style-type: none"> Uruchamia edytor tekstu. Tworzy dokument zawierający tekst.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu. Przygotowuje zrzut ekranu.

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
8.	Multimedialna instrukcja	Tworzenie filmu wideo z prezentacji multimedialnej	4	<ul style="list-style-type: none"> • Zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu. • Dbą o prawidłowe ułożenie obiektów na stronie. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Dbą o estetykę wprowadzonego tekstu oraz wygląd elementów graficznych. • Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
			2	<ul style="list-style-type: none"> • Z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji. • Pod kierunkiem nauczyciela tworzy prezentację zbudowaną z jednego slajdu.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft PowerPoint lub innego programu do tworzenia prezentacji. • Tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • Dodaje do slajdów własną narrację. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy film z prezentacji. • Dbą o estetykę przygotowanej prezentacji. 			
6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. • Sprawnie prezentuje swoje prace szerokiemu gronu odbiorców. 			

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
9.	Piramida zdrowia	Infografika, czyli graficzna prezentacja informacji	2	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy dokument zawierający tekst. • Przygotowuje prostą grafikę.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta w podstawowym zakresie z odpowiednich narzędzi niezbędnych do realizacji zadania. • Sprawnie współpracuje w grupie.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • Aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł informacji. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy infografiki na wybrany temat. • Prezentuje swoją pracę szerokiemu gronu odbiorców.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
			10.	Pomoc z angielskiego
3	<ul style="list-style-type: none"> • Rozwiązuje testy na stronie programu Free Rice i uzyskuje 1000 ziarenek ryżu. • Korzysta ze sprawdzania angielskiej pisowni w edytorze tekstu. 			
4	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z automatycznego tłumaczenia tekstu w serwisie Google. 			
5	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawnie rozwiązuje różne testy na stronie programu Free Rice. • Sprawdza angielską pisownię w edytorze tekstu i ją poprawia. 			
6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. 			

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
11.	Akademia matematyki	Ćwiczenia z matematyki na portalu Khanacademy.org	2	<ul style="list-style-type: none"> Otwiera filmy i ćwiczenia w Akademii Khana.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Uczy się matematyki, korzystając z filmów i ćwiczeń w Akademii Khana.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Uzyskuje dobre wyniki w ćwiczeniach w Akademii Khana.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Uzyskuje bardzo dobre wyniki w ćwiczeniach w Akademii Khana.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Samodzielnie wybiera ścieżkę nauki w Akademii Khana.
			2	<ul style="list-style-type: none"> Wie, co to jest Wikipedia.
12.	Dziel się wiedzą!	Poznanie siostrzanych projektów Wikipedi	3	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta w podstawowym zakresie z artykułów umieszczonych w Wikipedii.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi wymienić i opisać siostrzane projekty Wikipedii. Sprawnie wyszukuje informacje w Wikipedii i jej siostrzanych projektach. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi korzystać z zawartości siostrzanych projektów Wikipedii w nauce i zabawie. Potrafi redagować strony wiki.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
			2	<ul style="list-style-type: none"> Wie, co to jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI).
			3	<ul style="list-style-type: none"> Wie, w jakim celu obchodzi się Dzień Bezpiecznego Internetu.
13.	Dzień Bezpiecznego Internetu	Opracowanie bezpiecznego hasła do konta w Internecie	4	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi wyszukać informacje na temat obchodów DBI w Europie i Polsce w bieżącym roku.

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
14.	Grafika wektorowa	Poznanie grafiki wektorowej, korzystanie z biblioteki Openclipart	5	<ul style="list-style-type: none"> Zna zasady wyboru bezpiecznego hasła do konta internetowego.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
			2	<ul style="list-style-type: none"> Potrąfi zapisać obrazek ze strony internetowej.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Potrąfi wymienić różnice między grafiką rastrową i wektorową.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej, zapisuje je w postaci pliku PNG żądanej wielkości.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadza zmiany w wyszukiwanych klipartach, edytując je w edytorze online.
15.	Glog Ja w sieci	Tworzenie multimedialnego plakatu online w serwisie Glogster	6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. Wykonuje nietypowe glogi własnego pomysłu.
			2	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta z grafiki pobranej z internetu.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Potrąfi wymienić cechy dobrego plakatu i stworzyć projekt własnego plakatu.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Tworzy prosty multimedialny plakat online.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Tworzy multimedialny plakat online z wykorzystaniem dodatkowych multimediów, takich jak film, muzyka, zdjęcia.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. Wykonuje nietypowe glogi własnego pomysłu.

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
16.	Scratch w nowej wersji	Rysowanie w edytorze wektorowym Scratcha, definiowanie nowych bloków	2	<ul style="list-style-type: none"> Pracuje w nowej wersji programu Scratch.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Zapisuje i otwiera projekty programu Scratch na komputerze.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Tworzy nowe bloki w programie Scratch.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Tworzy nowe bloki i buduje z nich działający projekt.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Pomaga innym uczniom w tworzeniu projektów w Scratchu.
			17.	Scratch – mnożenie liczb
18.	Scratch – sprawdź, czy umiesz mnożyć	Tworzenie testu z tabliczki mnożenia w Scratchu	3	<ul style="list-style-type: none"> Tworzy nowy blok wykorzystujący obliczenia.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Wykorzystuje w projekcie komunikację z użytkownikiem.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Buduje działający projekt.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Buduje i modyfikuje działający projekt.
			2	<ul style="list-style-type: none"> Buduje w Scratchu warunki – korzysta z bloków jeżeli.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Realizuje w Scratchu projekt korzystający z bloków jeżeli.
19.	Scratch – gra Zgadnij liczbę!	Tworzenie pętli warunkowej, losowanie liczb w Scratchu	4	<ul style="list-style-type: none"> Realizuje w Scratchu poprawnie działający projekt korzystający z bloków jeżeli.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Planuje i realizuje w Scratchu sprawnie działający projekt korzystający z bloków jeżeli.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Pomaga innym uczniom w wykonaniu projektu.
			2	<ul style="list-style-type: none"> Buduje w Scratchu pętlę warunkową.
19.	Scratch – gra Zgadnij liczbę!	Tworzenie pętli warunkowej, losowanie liczb w Scratchu	3	<ul style="list-style-type: none"> Realizuje w Scratchu projekt gry zawierający utworzoną pętlę warunkową.

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
20.	Zróbmy to razem!	Korzystanie z Dokumentów Google, poznanwanie pracy w chmurze	4	<ul style="list-style-type: none"> Realizuje w Scratchu poprawnie działający projekt gry zawierający pętlę warunkową.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Realizuje w Scratchu sprawnie działający projekt gry zawierający pętlę warunkową. Szybko znajduje liczbę w zaprojektowanej grze.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Realizuje i modyfikuje sprawnie działający projekt gry zawierający pętlę warunkową. Wyjaśnia innym uczniom sposób znajdowania liczby w grze.
			2	<ul style="list-style-type: none"> Wie, co to są Dokumenty Google.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi pracować w chmurze i umieszczać w niej dokumenty. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
5	<ul style="list-style-type: none"> Sprawnie posługuje się aplikacjami online podczas pracy zespołowej. 			
6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. 			
21.	Kto, kiedy, gdzie?	Korzystanie z Dokumentów Google, sortowanie i filtrowanie danych	2	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego. Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Włącza mechanizm prostego filtrowania, filtruje dane.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Sortuje i filtruje dane, uzyskując odpowiedzi na zadane pytania. Pracuje w zespole, korzystając z Dokumentów Google.

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
22.	Policz, czy wartol	Wprowadzanie serii danych, kopiowanie formuł w arkuszu kalkulacyjnym	6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. • Sprawnie pracuje w zespole.
			2	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego. • Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza. • Używa autosumowania w arkuszu.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • Wprowadza proste serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Wprowadza serie danych i wykonuje obliczenia na danych.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
23.	Tik-tak, tik-tak	Data w arkuszu kalkulacyjnym, formaty specjalne	2	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Wprowadza proste serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • Wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat wprowadzonych do arkusza.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
24.	Orzeł czy reszka?	Losowanie danych i sporządzanie wykresów w arkuszu kalkulacyjnym	2	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Wpisuje dane do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele. Wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Przeprowadza losowania w arkuszu, symulując rzut monetą.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta z funkcji matematycznej LOS.ZAKR oraz funkcji statystycznej LICZ.JEZELI w arkuszu kalkulacyjnym. Sprawdza poprawność obliczeń wykonanych w arkuszu. Wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bez błędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
			25.	Astronomia z komputerem
			3	<ul style="list-style-type: none"> Posługuje się programem Google Earth (zakładka Niebo).
			4	<ul style="list-style-type: none"> Wyszukuje zdjęcia różnych ciał niebieskich, korzystając z komputerowego planetarium (Stellarium) i programu Google Earth (zakładka Niebo).
			5	<ul style="list-style-type: none"> Sprawnie korzysta z komputerowego planetarium (Stellarium) i programu Google Earth (zakładka Niebo). Wyszukuje zdjęcia różnych ciał niebieskich w internecie.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Pomaga innym uczniom w wyszukiwaniu zdjęć planet i wykonywaniu zadań.

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
26.	Blog edukacyjny	Zakładanie i prowadzenie bloga edukacyjnego	2	<ul style="list-style-type: none"> • Wie, co to jest blog.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi scharakteryzować najważniejsze elementy bloga.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z aplikacji Web 2.0. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Współtworzy blog edukacyjny. • Kreatywnie i z zaangażowaniem pracuje nad klasowym blogiem.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
			27.	Liternet
28.	Projekt zespołowy – organizacja	Wysyłanie listów z załącznikami do grupy odbiorców – serwis Interklasa	3	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wymienić formaty elektronicznych książek.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawnie wyszukuje w internecie informacje na zadany temat. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w internecie. • Wykorzystuje zasoby internetu do pogłębiania wiedzy i własnych zainteresowań.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
			2	<ul style="list-style-type: none"> • Zna i akceptuje zasady pracy zespołowej.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi posługiwać się pocztą elektroniczną – dodaje kontakty do książki adresowej.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi posługiwać się pocztą elektroniczną w pracy zespołowej – tworzy grupę odbiorców. 			

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
29.	Projekt zespołowy – realizacja i pokaz	Wybór formy projektu, przygotowanie do pokazu, sprawozdanie z prac nad projektem	5	<ul style="list-style-type: none"> Definiuje grupę odbiorców w poczcie elektronicznej oraz wysyła do niej i odbiera od niej listy z załącznikami.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Doskonale radzi sobie w organizacji pracy indywidualnej i zespołowej.
			2	<ul style="list-style-type: none"> Potrąfi posługiwać się takimi narzędziami, jak: edytor tekstu, program do tworzenia prezentacji, edytor grafiki, potrzebnymi do realizacji projektu zespołowego.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Potrąfi ustalić kolejne etapy pracy zespołu nad projektem.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Potrąfi opracować sprawozdanie z realizacji projektu zespołowego.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Potrąfi przygotować materiały stanowiące dopełnienie pokazu projektu zespołowego.
30.	Moje prace świadczą o mnie	Tworzenie dokumentu z dostępem do wykonanych prac	6	<ul style="list-style-type: none"> Sprawnie, przekonująco i w atrakcyjny sposób prezentuje z zespołem wykonany projekt.
			2	<ul style="list-style-type: none"> Potrąfi zgromadzić i uporządkować swoje komputerowe prace.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Sprawnie posługuje się edytorem tekstu i programem do prezentacji.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Tworzy hiperłącza w dokumencie tekstowym.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

OCENIANIE

Zajęcia z informatyki są w ogromnej większości ćwiczeniami praktycznymi. Ćwiczenia te powinny się kończyć pewnym rezultatem. I ten **rezultat pracy na lekcji jest oceniany**. Oceniana jest zgodność osiągniętego rezultatu z postawionym zadaniem, przykładowo: czy procedura utworzona przez ucznia daje właściwy wynik. Mniejsze znaczenie ma sposób rozwiązania.

Jak będą sprawdzane wiadomości i umiejętności uczniów?

Forma aktywności	Jak często występuje	Uwagi
ćwiczenia wykonywane w trakcie lekcji	w zasadzie na każdej lekcji	sprawdzamy wyniki pracy
praca na lekcji	na każdej lekcji	sprawdzamy: sposób pracy, aktywność, przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy
odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach	czasami	
prace domowe	czasami	
referaty, opracowania	głównie w ramach realizacji projektów (ciągów lekcji)	
przygotowanie do lekcji	wtedy, gdy potrzebne	zwracamy uwagę na pomysły i przygotowane materiały do pracy na lekcji
udział w konkursach	nieobowiązkowo	wpływa na podwyższenie oceny

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Opis wymagań, które trzeba spełnić, aby uzyskać ocenę:

Celująca

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji i zadania dodatkowe. Jego wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które są zawarte w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Jest aktywny na lekcjach i pomaga innym uczniom. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny. Wykonuje dodatkowe prace informatyczne, takie jak przygotowanie pomocniczych materiałów na komputerze, pomoc innym nauczycielom w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

Bardzo dobra

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji. Opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi pomagać innym w pracy. Zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.

Dobra

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania. Opanował większość wiadomości i umiejętności, zawartych w programie przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy. Prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.

W przypadku niższych stopni istotne jest to, czy uczeń osiągnął podstawowe umiejętności wymienione w podstawie programowej, czyli:

- *Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem: świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.*
- *Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.*
- *Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.*
- *Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.*
- *Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.*

Dostateczną

Uczeń potrafi wykonać na komputerze proste zadania, czasem z niewielką pomocą. Opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. W większości wypadków kończy wykonanie ćwiczeń na lekcji.

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Dopuszczająca

Uczeń czasami potrafi wykonać na komputerze proste zadania, opanował część umiejętności zawartych w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy wykonania niektórych ćwiczeń. Braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności informatycznych w toku dalszej nauki.

Niedostateczną

Uczeń nie potrafi wykonać na komputerze prostych zadań. Nie opanował podstawowych umiejętności zawartych w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Nie wykazuje postępów w trakcie pracy na lekcji, nie pracuje na lekcji lub nie kończy wykonania ćwiczeń. Nie ma wiadomości i umiejętności niezbędnych dla kontynuowania nauki na wyższym poziomie.

Jak uczeń może poprawić ocenę?

Wykonując powtórnie najgorzej ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w trakcie dodatkowych zajęć poza lekcją (np. w godzinach, kiedy pracownia jest otwarta) lub w domu, jeśli jest taka możliwość i można wierzyć, że będzie pracować samodzielnie.

Ile razy w semestrze uczeń może być nieprzygotowany do lekcji?

Dwa razy w semestrze. Nieprzygotowanie należy zgłosić przed lekcją, nie zwalnia to jednak z udziału ucznia w lekcji (jeśli to konieczne, na lekcji powinni pomagać mu koledzy i nauczyciel).

Co powinien zrobić uczeń, gdy był dłużel nieobecny?

W miarę możliwości powinien nadrobić istotne ćwiczenia i zadania wykonywane na opuszczonych lekcjach.

AUTORZY: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski