

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA IV

Rok szkolny 2026/2027

Program: „Informatyka. Program nauczania dla klas 4–8 szkoły podstawowej”

Obowiązująca skala ocen:

celujący	6
bardzo dobry	5
dobry	4
dostateczny	3
dopuszczający	2
niedostateczny	1

Szczegółowe kryteria oceniania dla poszczególnych działów programowych oraz jednostek lekcyjnych

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					Ocena niedostateczna
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	
Dział 1. Komputer i inne urządzenia cyfrowe							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
1.1. Czy komputery są potrzebne? Co nieco o używaniu komputerów na co dzień	Temat 1. Czy komputery są potrzebne? Co nieco o używaniu komputerów na co dzień.	• charakteryzuje działania i dziedziny, do których wykorzystuje się komputery, • wymienia urządzenia cyfrowe, m.in.: tablet, smartfon, i wypowiada się na ich temat, • rozumie i wyjaśnia, dlaczego do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu, oraz je charakteryzuje, • wymienia i wyjaśnia korzyści, które wynikają z powszechnego stosowania komputerów, • opowiada o urządzeniach,	• wyjaśnia, w jakich dziedzinach i do jakich prac wykorzystuje się komputery, • wymienia urządzenia cyfrowe: tablet, smartfon, • rozumie i wyjaśnia, jakie programy o określonym przeznaczeniu są niezbędne do właściwego działania komputera, • wymienia korzyści, które wynikają z powszechnego stosowania komputerów, • wymienia urządzenia, które można podłączyć do komputera, i określa, które z nich pozwalają wprowadzać do komputera dane	• wie i wyjaśnia, do czego służy komputer, • wymienia urządzenia cyfrowe, np.: tablet, smartfon, • rozumie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu, • wie, jakie korzyści wynikają z powszechnego stosowania komputerów, • wymienia urządzenia, które można podłączyć do komputera, i określa, które z nich pozwalają wprowadzać do komputera dane (teksty, obrazy, filmy, dźwięki),	• wie, do czego służy komputer, • wie, do czego służą urządzenia cyfrowe, np.: tablet, smartfon, • wie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu, • rozumie, że powszechne stosowanie komputerów przynosi korzyści, • wymienia kilka urządzeń, które można podłączyć do komputera, • zna pojęcie <i>sztuczna inteligencja</i>;	• wymienia kilka czynności, które można wykonać z wykorzystaniem komputera, • wie, co oznaczają pojęcia: tablet, smartfon, • wie, że na komputerze są zainstalowane programy o określonym przeznaczeniu, • wie, że powszechne stosowanie komputerów przynosi korzyści, • wymienia 1 urządzenie lub 2 urządzenia, które można podłączyć do komputera, • po wyjaśnieniu nauczyciela zna pojęcie <i>sztuczna inteligencja</i>;	• nie wie, do czego służy komputer, • nie zna innych urządzeń cyfrowych, m.in.: tabletu, smartfona, • nie rozumie, że do właściwego działania komputera niezbędne są programy o określonym przeznaczeniu, • nie wie, jakie korzyści wynikają z powszechnego stosowania komputerów, • nie wymienia żadnych urządzeń, które można podłączyć do komputera, • nie zna pojęcia <i>sztuczna inteligencja</i>;

		które można podłączyć do komputera, i podaje przykłady wielu urządzeń, które pozwalają wprowadzać do komputera dane (teksty, obrazy, filmy, dźwięki) oraz tych, które prezentują dane użytkownikowi, • zna, rozumie i wyjaśnia innym pojęcie <i>sztuczna inteligencja</i> oraz podaje 1 przykład lub 2 przykłady jej użycia;	(teksty, obrazy, filmy, dźwięki), a które prezentują dane użytkownikowi, • zna, rozumie i wyjaśnia innym pojęcie <i>sztuczna inteligencja</i>;	• zna i rozumie pojęcie <i>sztuczna inteligencja</i>;			
1.2. Jak bezpiecznie korzystać z komputera	Temat 2. Jak bezpiecznie korzystać z komputera?	• charakteryzuje, jak i dlaczego stanowisko komputerowe powinno być zorganizowane zgodnie z określonymi wymogami, • uzasadnia, na czym polega higiena pracy przy komputerze, • podaje wiele przykładów ćwiczeń relaksacyjnych, • zna i stosuje wszystkie zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej oraz wyjaśnia, dlaczego	• charakteryzuje, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, • wypowiada się na temat higieny pracy przy komputerze, wie, na czym ona polega, • podaje kilka przykładów ćwiczeń relaksacyjnych, • zna wszystkie zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej i je stosuje, • wyjaśnia, dlaczego długotrwała praca	• wypowiada się na temat, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, • rozumie, na czym polega higiena pracy przy komputerze, • podaje chociaż jeden przykład ćwiczenia relaksacyjnego, • stosuje wszystkie zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej, • rozumie, że długotrwała praca przy	• wie, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, • wie, że należy zachowywać bezpieczeństwo podczas pracy przy komputerze, • wie, czym są ćwiczenia relaksacyjne, • stosuje zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej, • wie, że długotrwała praca przy komputerze przynosi negatywne skutki dla zdrowia,	• wymienia kilka elementów dobrze zorganizowanego stanowiska komputerowego, • podaje przynajmniej jeden przykład zachowania zasad bezpieczeństwa podczas pracy przy komputerze, • nie zawsze stosuje przerwy podczas pracy przy komputerze, • stosuje wybrane zasady obowiązujące w szkolnej pracowni komputerowej; • wie, że długotrwała	• nie wie, jak powinno być zorganizowane stanowisko komputerowe, • nie rozumie i nie wypowiada się na temat higieny pracy przy komputerze, • nie rozumie konieczności robienia przerw podczas pracy przy komputerze i nie wie, co to są ćwiczenia relaksacyjne, • nie zna zasad obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej

		ich przestrzeganie jest niezbędne, • wyjaśnia i uzasadnia, dlaczego długotrwała praca przy komputerze przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • wyjaśnia, na czym polega uzależnienie od komputera, oraz podaje przykłady zachowań osoby uzależnionej od komputera i internetu;	przy komputerze przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • wyjaśnia, na czym polega uzależnienie od komputera;	komputerze przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • podaje przykłady zachowań osoby uzależnionej od komputera i internetu;	• wie, że długie przesiadywanie przed komputerem może prowadzić do uzależnienia;	praca przy komputerze ma negatywne skutki dla zdrowia, • wie, co to jest uzależnienie od komputera;	i ich nie stosuje, • nie rozumie, że długotrwała praca przy komputerze przynosi negatywne skutki dla zdrowia, • nie wie, na czym polega uzależnienie od komputera;
1.3. O prawie autorskim w praktyce	Temat 3. O prawie autorskim w praktyce.	• wyjaśnia, kogo można nazwać autorem, oraz podaje przykłady, • rozumie, wyjaśnia i uzasadnia konieczność przestrzegania prawa autorskiego, • zna pojęcie <i>prawo autorskie</i> i umie wyjaśnić, co ono oznacza, • wymienia wiele przykładów poszanowania prawa autorskiego, • potrafi szczegółowo wyjaśnić, w jaki sposób można korzystać z pomocy sztucznej inteligencji oraz czy można ją uznać za autora	• wyjaśnia, kogo można nazwać autorem, • uzasadnia konieczność przestrzegania prawa autorskiego, • wymienia przykłady poszanowania prawa autorskiego, • potrafi wypowiedzieć się w kilku zdaniach, w jaki sposób można korzystać z pomocy sztucznej inteligencji oraz czy można ją uznać za autora wytworzonego dzieła;	• podaje kilka przykładów, kogo można nazwać autorem, • wypowiada się na temat konieczności przestrzegania prawa autorskiego, • podaje kilka przykładów poszanowania prawa autorskiego, • potrafi krótko wypowiedzieć się, w jaki sposób można korzystać z pomocy sztucznej inteligencji;	• podaje chociaż jeden przykład, kogo można nazwać autorem, • wie, że należy przestrzegać prawa autorskiego, • podaje chociaż jeden przykład poszanowania prawa autorskiego, • rozumie, że można korzystać z pomocy sztucznej inteligencji;	• wie, kogo można nazwać autorem, • wie, co to oznacza, że ktoś przestrzega prawa autorskiego, • z pomocą nauczyciela podaje przykłady poszanowania prawa autorskiego, • po wyjaśnieniu nauczyciela rozumie, że można korzystać z pomocy sztucznej inteligencji;	• nie wie, kogo można nazwać autorem, • nie rozumie konieczności i potrzeby przestrzegania prawa autorskiego, • nie zna i nie wypowiada się na temat przykładów poszanowania prawa autorskiego, • nie rozumie, że można korzystać z pomocy sztucznej inteligencji, oraz nie umie wypowiedzieć się na wyżej wymieniony temat;

		wytworzonego dzieła;					
1.4. Środowisko pracy użytkownika komputera	Temat 4. Środowisko pracy użytkownika komputera.	• wyjaśnia i uzasadnia, co jest niezbędne do pracy przy komputerze, • wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty programów</i>, • zmienia tło pulpitu oraz wyjaśnia innym, jakie czynności należy wykonać w tym celu, • wypowiada się i podaje wiele przykładów na temat możliwości, jakie daje system operacyjny;	• wypowiada się na temat tego, co jest niezbędne do pracy przy komputerze, • wypowiada się na temat pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty programów</i>, • zmienia tło pulpitu, • wypowiada się na temat możliwości, jakie daje system operacyjny;	• podaje kilka przykładów tego, co jest niezbędne do pracy przy komputerze, • rozumie znaczenie pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty programów</i>, • korzysta z pomocy nauczyciela podczas zmiany tła pulpitu, • wymienia najważniejsze możliwości, jakie daje system operacyjny;	• podaje przynajmniej jeden przykład, co jest niezbędne do pracy przy komputerze, • zna pojęcia: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty programów</i>, • zmienia tło pulpitu wyłącznie z pomocą nauczyciela, • podaje kilka możliwości, jakie daje system operacyjny;	• z pomocą nauczyciela podaje, co jest niezbędne do pracy przy komputerze, • zna pojęcia: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty programów</i>, • nawet z pomocą nauczyciela ma trudność ze zmianą tła pulpitu, • z pomocą nauczyciela podaje kilka możliwości, jakie daje system operacyjny;	• nie wie, co jest niezbędne do pracy przy komputerze, • nie zna i nie rozumie znaczenia pojęć: <i>system operacyjny, oprogramowanie, ikony, foldery, skróty programów</i>, • nie potrafi zmieniać tła pulpitu, • nie wypowiada się na temat możliwości, jakie daje system operacyjny;
1.5. Jak porządkować pliki i foldery oraz zabezpieczyć komputer przed wirusami	Temat 5. Jak porządkować pliki i foldery oraz zabezpieczyć komputer przed wirusami?	• wyjaśnia, na czym polega porządkowanie plików i folderów, i podaje przykłady, • tworzy foldery i podfoldery, nadaje nazwy wskazujące na przechowywaną zawartość oraz zapisuje pliki we właściwych folderach, • potrafi dokonywać operacji: kopiowania, wklejania	• wyjaśnia, na czym polega porządkowanie plików i folderów, • tworzy foldery i podfoldery, zapisuje w nich pliki i je porządkuje, • potrafi wykonywać operacje: kopiowania, wklejania i przenoszenia plików i folderów, • umie korzystać z kilku skrótów klawiaturowych,	• wymienia czynności, które wykonuje się podczas porządkowania plików i folderów, • tworzy foldery i podfoldery oraz zapisuje w nich pliki, • potrafi wykonywać operacje kopiowania oraz wklejania plików i folderów, • zna kilka skrótów klawiaturowych, • wie, co to są wirusy	• wyjaśnia, dlaczego warto porządkować pliki i foldery, • tworzy foldery i zapisuje w nich pliki, • potrafi wykonywać operacje kopiowania i wklejania, a z pomocą nauczyciela również przenoszenia plików i folderów, • umie korzystać z przynajmniej jednego skrótu	• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, w jakim celu należy porządkować pliki i foldery, • z pomocą nauczyciela tworzy foldery i zapisuje w nich pliki, • z pomocą nauczyciela potrafi wykonywać operacje kopiowania i wklejania plików oraz folderów,	• nie wie, w jakim celu należy porządkować pliki i foldery, • nie umie tworzyć folderów i zapisywać w nich plików, • nawet z pomocą nauczyciela nie potrafi wykonywać operacji kopiowania, wklejania i przenoszenia plików i folderów, • nie umie korzystać

		i przenoszenia plików i folderów, oraz objaśnia, jak wykonywać te czynności, • umie korzystać z kilku skrótów klawiaturowych i objaśnia innym, jak wykonywać te czynności, • wyjaśnia, co to są wirusy komputerowe, na czym polega ich szkodliwe działanie oraz jak chronić przed nimi komputer, • wyjaśnia zagrożenia, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci (np. kradzież danych), • wyjaśnia, dlaczego należy stosować zaporę sieciową, • potrafi tworzyć złożoną strukturę folderów i objaśnia innym, jak ją wykonać.	• wyjaśnia, co to są wirusy komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer, • rozumie zagrożenia, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci (np. kradzież danych), • dostrzega konieczność stosowania zapory sieciowej, • potrafi tworzyć złożoną strukturę folderów.	komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer, • wie, że komputery pracujące w sieci narażone są na zagrożenia, • wie, że należy stosować zaporę sieciową, • potrafi tworzyć strukturę folderów.	klawiaturowego, • wie, co to są wirusy komputerowe, • z pomocą nauczyciela wymienia kilka zagrożeń, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci, • zna pojęcie <i>zapora sieciowa</i>, • tworzy niezłożoną strukturę folderów.	• z pomocą nauczyciela korzysta z przynajmniej jednego skrótu klawiaturowego, • wie, że należy chronić komputer przed wirusami komputerowymi, • z pomocą nauczyciela wymienia przynajmniej jedno zagrożenie, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci, • po wyjaśnieniach nauczyciela rozumie, dlaczego stosuje się zaporę sieciową, • z pomocą nauczyciela tworzy strukturę folderów.	ze skrótów klawiaturowych, • nie wie, co to są wirusy komputerowe oraz jak chronić przed nimi komputer, • nie dostrzega i nie rozumie zagrożeń, na jakie narażone są komputery pracujące w sieci, • nie rozumie potrzeby stosowania zapory sieciowej, • nie potrafi tworzyć struktury folderów.
Podsumowanie działu 1. <i>Komputer i inne urządzenia cyfrowe</i>	Tematy 6. i 7. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Komputer i inne urządzenia cyfrowe</i>.						

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					Ocena niedostateczna
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	
Dział 2. Rozrywka i praca przy komputerze							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
2.1. Czy są gry, które uczą? Do czego służą platformy edukacyjne	Temat 8. Czy są gry, które uczą? Do czego służą platformy edukacyjne?	- wypowiada się, jakie są rodzaje gier komputerowych, i uzasadnia, jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą, - rozumie, że wśród wartościowych gier można spotkać takie, których należy unikać, oraz uzasadnia dlaczego, - wie, do czego służą platformy edukacyjne, podaje przykłady i wypowiada się na temat, co jest zamieszczane na platformach, - uzasadnia, podając wiele przykładów, jakie są korzyści płynące z korzystania z platform edukacyjnych;	- wymienia rodzaje gier komputerowych i rozumie, jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą, - wypowiada się o tym, jakich gier należy unikać, - wie, do czego służą platformy edukacyjne i podaje przykłady, - wypowiada się na temat korzyści płynących z korzystania z platform edukacyjnych;	- wie, jakie są rodzaje gier komputerowych i jakie umiejętności można doskonalić za ich pomocą, - rozumie, że wśród wartościowych gier można spotkać takie, których należy unikać, - wie, do czego służą platformy edukacyjne, - wymienia przynajmniej kilka korzyści płynących z korzystania z platform edukacyjnych;	- wie, jakie są rodzaje gier komputerowych, - wie, że są gry, których należy unikać, - rozumie pojęcie platformy edukacyjne, - wie, że korzystanie z platform edukacyjnych przynosi korzyści;	- z pomocą nauczyciela wymienia rodzaje gier komputerowych, - z pomocą nauczyciela wypowiada się na temat, jakich gier należy unikać, - z pomocą nauczyciela wypowiada się na temat platform edukacyjnych, - z pomocą nauczyciela dostrzega korzyści płynące z korzystania z platform edukacyjnych;	- nie wie, jakie są rodzaje gier komputerowych i jakie umiejętności można wyćwiczyć za ich pomocą, - nie rozumie, że wśród wartościowych gier są takie, których należy unikać, - nie zna pojęcia platformy edukacyjne i nie wie, do czego one służą, - nie dostrzega korzyści płynących z korzystania z platform edukacyjnych;

2.2. Jak odtworzyć muzykę i film, nagrać swój głos oraz przejrzeć obrazy	Temat 9. Jak odtworzyć muzykę i film, nagrać swój głos oraz przejrzeć obrazy?	- wymienia wiele programów, które służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, - odtwarza muzykę z użyciem programu Windows Media Player Legacy i wyjaśnia innym, jak wykonać tę czynność, - nagrywa swój głos z użyciem programu Rejestrator dźwięku i wyjaśnia innym, jak wykonać tę czynność, - rozdzieli i pokazuje porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego oraz wyjaśnia innym ich zastosowanie, - wyjaśnia, do czego służy program Audacity, i potrafi z niego korzystać w podstawowym zakresie, pomaga innym podczas testowania programu;	- wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, i podaje kilka przykładów tego typu programów, - odtwarza muzykę z użyciem programu Windows Media Player Legacy, - nagrywa swój głos z użyciem programu Rejestrator dźwięku i pokazuje innym wykonywane czynności, - rozdzieli i pokazuje porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego, - wyjaśnia, do czego służy program Audacity, i potrafi z niego korzystać w podstawowym zakresie;	- wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, i podaje przynajmniej po jednym przykładzie tego typu programów, - z pomocą innych odtwarza muzykę z użyciem programu Windows Media Player Legacy, - nagrywa swój głos z użyciem programu Rejestrator dźwięku, - rozdzieli porty USB i gniazdo do podłączenia mikrofonu zewnętrznego, - umie wyjaśnić, do czego służy program Audacity;	- wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, - z pomocą nauczyciela odtwarza muzykę z użyciem programu Windows Media Player Legacy, - z pomocą nauczyciela nagrywa swój głos z użyciem programu Rejestrator dźwięku, - wie, że są w komputerze porty służące do podłączenia różnych urządzeń, - z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy program Audacity;	- z pomocą nauczyciela wskazuje programy, które służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, - ma trudności z odtwarzaniem muzyki z użyciem programu Windows Media Player Legacy, - nawet z pomocą nauczyciela ma trudności z nagrywaniem swojego głosu z użyciem programu Rejestrator dźwięku, - z pomocą nauczyciela wyjaśnia, że są w komputerze porty, do których podłącza się inne urządzenia, - wie, do czego służy program Audacity;	- nie wie, jakie programy służą do odtwarzania muzyki, filmów i obrazów, - nie podejmuje działań, aby odtworzyć muzykę z użyciem programu Windows Media Player Legacy, - nie podejmuje działań, aby nagrać swój głos z użyciem programu Rejestrator dźwięku, - nawet z pomocą nauczyciela nie wyjaśnia, że są w komputerze porty, do których podłącza się inne urządzenia, - nie zna programu Audacity i nie umie wyjaśnić, do czego on służy;
2.3. Czy internet to tylko rozrywka? Korzyści i zagrożenia	Temat 10. Czy internet to tylko rozrywka? Korzyści i zagrożenia.	- rozumie i wyjaśnia pojęcie <i>internet</i>, wie, do czego służy, i omawia jego możliwości, - wymienia i wyjaśnia	- wyjaśnia, co to jest i do czego służy internet, - wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron	- wie, co to jest i do czego służy internet, - wymienia, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych,	- wie, co to jest internet, - z pomocą nauczyciela wymienia, co jest niezbędne do	- wie, jak korzystać z internetu, - ma trudność ze zrozumieniem, co jest niezbędne do przeglądania stron	- nie wie, co to jest i do czego służy internet oraz nie umie z niego korzystać, - nie umie

		innym, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych, oraz podaje przykłady przeglądarek internetowych, • omawia różne korzyści i podaje wiele przykładów, które wynikają z dostępu do internetu, • omawia na konkretnych przykładach, jak zachować bezpieczeństwo w internecie, • zna strony WWW i podaje adresy takich stron, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich niebezpieczeństwa, omawia treści tam zawarte, • omawia wpływ technologii na środowisko oraz stosuje zasady oszczędzania energii, • wyjaśnia innym, jak działa ChatGPT, kiedy warto z niego korzystać i dlaczego ChatGPT może się mylić;	internetowych, i podaje przykład przeglądarki internetowej, • podaje przykłady korzyści wynikających z dostępu do internetu, • omawia, jak zachować bezpieczeństwo w internecie, • podaje adresy stron internetowych, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia, • wyjaśnia, dlaczego należy stosować zasady oszczędzania energii, • wyjaśnia innym, jak działa ChatGPT i kiedy warto z niego korzystać;	• wymienia kilka korzyści, które wynikają z dostępu do internetu, • wie, jak zachować bezpieczeństwo w internecie, • przegląda strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia, i potrafi omówić ich zawartość, • wie, że należy stosować zasady oszczędzania energii, • wyjaśnia innym, jak działa ChatGPT;	przeglądania stron internetowych, • z pomocą nauczyciela wymienia kilka korzyści wynikających z dostępu do internetu, • rozumie, że należy zachować bezpieczeństwo w internecie, • przegląda strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia, • stosuje zasady oszczędzania energii, choć nie potrafi wyjaśnić dlaczego, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia innym, jak działa ChatGPT;	internetowych, • z pomocą nauczyciela wymienia przynajmniej jedną korzyść wynikającą z dostępu do internetu, • z pomocą nauczyciela poznaje sposoby zachowania bezpieczeństwa w internecie, • wie, że są strony internetowe, które uwrażliwiają internautów na czyhające niebezpieczeństwa, i wyszukuje je z pomocą nauczyciela, • po objaśnieniach nauczyciela wie, że należy stosować zasady oszczędzania energii, • nawet z pomocą nauczyciela ma trudność z wyjaśnieniem, jak działa ChatGPT;	powiedzieć, co jest niezbędne do przeglądania stron internetowych, • nie wymienia żadnych korzyści wynikających z dostępu do internetu, • nie wie, jak zachować bezpieczeństwo w internecie, • nie zna stron internetowych, które uwrażliwiają internautów na czyhające na nich zagrożenia, i nie podejmuje żadnej aktywności, aby wyszukać tego typu strony, • nie dostrzega potrzeby stosowania zasad oszczędzania energii, • nie rozumie, co to jest ChatGPT, i nie wypowiada się na ten temat;
--	--	--	--	---	---	--	---

2.4. Jak szukać, żeby znaleźć	Temat 11. Jak szukać, żeby znaleźć?	• pokazuje innym i objaśnia, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej oraz omawia ich zastosowanie, • zna pojęcia: <i>portal</i>, <i>katalog tematyczny</i>, <i>wyszukiwarka internetowa</i>; wymienia i wyszukuje popularne portale internetowe oraz objaśnia innym, jak je wyszukać, • wie i wyjaśnia na konkretnych przykładach, co zawierają i do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • potrafi właściwie formułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci, oraz objaśnia te czynności innym, • podczas	• omawia, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • wskazuje i nazywa przyciski nawigacyjne w oknie przeglądarki internetowej i posługuje się nimi, • zna pojęcia: <i>portal</i>, <i>katalog tematyczny</i>, <i>wyszukiwarka internetowa</i>; wymienia i wyszukuje popularne portale internetowe, • wyjaśnia, co zawierają i do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • potrafi właściwie formułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci, • podczas wyszukiwania w sieci korzysta z pomocy sztucznej inteligencji i wyjaśnia te czynności innym;	• wskazuje elementy okna przeglądarki internetowej, • świadomie używa przycisków nawigacyjnych w oknie przeglądarki internetowej, • wyszukuje popularne portale internetowe, • zna pojęcia: <i>portal</i>, <i>katalog tematyczny</i>, <i>wyszukiwarka internetowa</i>, • wie, jak formułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci, • podczas wyszukiwania w sieci korzysta z pomocy sztucznej inteligencji;	• wie, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • intuicyjnie posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej, • wymienia kilka popularnych portali internetowych, • wie, do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • wie, że należy właściwie sformułować zapytanie w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci, • pod opieką nauczyciela wyszukuje informacje w sieci oraz korzysta z pomocy sztucznej inteligencji;	• z pomocą nauczyciela wskazuje elementy okna przeglądarki internetowej, • z pomocą nauczyciela posługuje się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej, • wymienia przynajmniej jeden popularny portal internetowy, • z pomocą nauczyciela rozróżnia portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • z pomocą nauczyciela właściwie formułuje zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci, • nawet pod opieką nauczyciela ma trudności z wyszukiwaniem informacji w sieci i korzystaniem z pomocy sztucznej inteligencji;	• nie wie, jak wygląda okno przeglądarki internetowej, • nie potrafi posługiwać się przyciskami nawigacyjnymi w oknie przeglądarki internetowej, • nie wymienia żadnych portali internetowych, • nie wie, co zawierają i do czego służą portale, katalogi tematyczne i wyszukiwarki internetowe, • nie wie, jak właściwie formułować zapytania w oknie wyszukiwarki, aby skutecznie przeszukać określone zasoby sieci, • nie potrafi korzystać ze sztucznej inteligencji nawet pod opieką nauczyciela;
--	--	---	---	--	---	---	---

		wyszukiwania w sieci korzysta z pomocy sztucznej inteligencji, wyjaśnia te czynności innym i uzasadnia, dlaczego sztuczna inteligencja może się mylić;					
2.5. O właściwym zachowaniu w sieci, czyli netykieta na co dzień	Temat 12. O właściwym zachowaniu w sieci, czyli netykieta na co dzień.	• szczegółowo omawia i podaje przykłady stosowania zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci, • zna i wyjaśnia na przykładach znaczenie pojęć: <i>netykieta</i>, <i>emotikony</i>, <i>e-mail</i>, • rozumie i omawia na konkretnych przykładach, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, • wie, jakie symptomy wskazują, że ktoś jest uzależniony od internetu, i podaje konkretne przykłady, jak się przed tym ustrzec;	• omawia i podaje przykłady stosowania zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci, • zna i wyjaśnia pojęcia: <i>netykieta</i>, <i>emotikony</i>, <i>e-mail</i>, • rozumie i omawia, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, • wie, jak się ustrzec przed uzależnieniem od internetu;	• wymienia zasady dobrego zachowania obowiązujące w sieci, • wypowiada się na temat pojęć: <i>netykieta</i>, <i>emotikony</i>, • rozumie, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, • wie, jak rozpoznać uzależnienie od internetu;	• wie, jakie zasady dobrego zachowania obowiązują w sieci, • wie, co oznaczają pojęcia: <i>netykieta</i>, <i>emotikony</i>, • wie, że podczas korzystania z sieci należy postępować zgodnie z zasadami netykiety, • wie, że można się uzależnić od internetu;	• z pomocą nauczyciela wymienia kilka zasad dobrego zachowania obowiązujących w sieci, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia pojęcie <i>netykieta</i>, • z pomocą nauczyciela podaje przynajmniej jeden przykład, czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co to jest uzależnienie od internetu;	• nie wie, jakie są zasady dobrego zachowania w sieci, i nie umie podać ich przykładów, • nie rozumie i nie zna pojęć: <i>netykieta</i>, <i>emotikony</i>, <i>e-mail</i>, • nie rozumie, co wolno, a czego nie należy robić podczas korzystania z sieci zgodnie z zasadami netykiety, • nie wie, jak rozpoznać uzależnienie od internetu oraz jak się przed nim ustrzec;

2.6. Na czym polega komunikacja internetowa	Temat 13. Na czym polega komunikacja internetowa?	• wyjaśnia, co to jest komunikacja internetowa, poczta e-mail, wideokonferencja, oraz wyczerpująco omawia znaczenie tych pojęć, • szczegółowo wyjaśnia w klasie zalety i wady komunikacji w internecie.	• wyjaśnia, co to jest komunikacja internetowa, poczta e-mail, wideokonferencja, i wypowiada się na temat tych narzędzi, • wyjaśnia w klasie zalety i wady komunikacji w internecie.	• wyjaśnia, co to jest komunikacja internetowa, poczta e-mail, wideokonferencja, • wyjaśnia zalety i wady komunikacji w internecie.	• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, co to jest komunikacja internetowa, poczta e-mail, wideokonferencja, • z pomocą nauczyciela wymienia zalety i wady komunikacji w internecie.	• nawet z pomocą nauczyciela ma trudność z wyjaśnieniem, co to jest komunikacja internetowa, poczta e-mail, wideokonferencja, • nawet z pomocą nauczyciela ma trudność z podaniem zalet i wad komunikacji w internecie.	• nie wie, czym są komunikacja internetowa, poczta e-mail, wideokonferencja, i nie wypowiada się na ten temat, • nie potrafi wymienić zalet i wad komunikacji w internecie.
Podsumowanie działu 2. <i>Rozrywka i praca przy komputerze</i>	Tematy 14. i 15. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Rozrywka i praca przy komputerze</i>.						

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					Ocena niedostateczna
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	
Dział 3. Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
3.1. Przygotowujemy własne obrazy, czyli praca z wykorzystaniem programów graficznych	Temat 16. Przygotowujemy własne obrazy, czyli praca z wykorzystaniem programów graficznych.	• wyjaśnia, do czego służą programy graficzne, i podaje przykłady programów o takim przeznaczeniu, • uruchamia program Paint i posługuje się jego podstawowymi narzędziami (rysuje kształty, wypełnia je kolorem, pisze, formatuje tekst, posługuje się kolorem pierwszego planu i kolorem tła) oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać te czynności, • wie oraz wyjaśnia innym, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki Paint;	• wyjaśnia, do czego służą programy graficzne, • uruchamia program Paint i posługuje się jego podstawowymi narzędziami (rysuje kształty, wypełnia je kolorem, pisze, formatuje tekst, posługuje się kolorem pierwszego planu i kolorem tła), • wie, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki Paint;	• wie, do czego służą programy graficzne, • uruchamia program Paint i posługuje się jego podstawowymi narzędziami, • wie, że programy podczas zapisu nadają plikom rozszerzenia;	• wie, że istnieją programy graficzne, • uruchamia program Paint i posługuje się kilkoma jego podstawowymi narzędziami, • z pomocą nauczyciela wskazuje format graficzny, który podczas zapisu nadaje plikom edytor grafiki Paint;	• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służą programy graficzne, • uruchamia program Paint i z pomocą nauczyciela posługuje się jego podstawowymi narzędziami, • z pomocą nauczyciela zauważa, że podczas zapisu edytor grafiki Paint nadaje plikom określony format domyślny;	• nie wie, do czego służą programy graficzne, • nie wie, jak uruchomić program Paint i jak posługiwać się jego podstawowymi narzędziami, • nie wie, jaki format domyślny nadaje plikom podczas zapisu edytor grafiki Paint;
3.2. Rysowanie na ekranie – projekt logo szkoły	Temat 17. Rysowanie na ekranie – projekt logo szkoły.	• podczas wykonywania ćwiczeń sprawnie posługuje się wybranymi	• podczas wykonywania ćwiczeń sprawnie posługuje się wybranymi	• podczas wykonywania ćwiczeń posługuje się wybranymi narzędziami edytora	• podczas wykonywania ćwiczeń posługuje się kilkoma narzędziami edytora	• podczas wykonywania ćwiczeń z pomocą nauczyciela posługuje się	• nie podejmuje pracy w edytorze grafiki Paint, • nie umie tworzyć nawet prostych

		narzędziami edytora grafiki Paint oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności, • tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności, • wie, jakie funkcje ma przeglądarka plików graficznych IrfanView, potrafi z niej korzystać i objaśnia te czynności innym;	narzędziami edytora grafiki Paint, • tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem, • wie, jakie funkcje ma przeglądarka plików graficznych IrfanView, i potrafi z niej korzystać;	grafiki Paint, • tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie z poleceniem, • wie, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView, i potrafi z niej korzystać;	grafiki Paint, • tworzy samodzielnie proste kompozycje graficzne, • wie, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView;	kilkoma narzędziami edytora grafiki Paint, • z pomocą nauczyciela tworzy proste kompozycje graficzne, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy przeglądarka plików graficznych IrfanView;	kompozycji graficznych zgodnie z poleceniem, • nie zna przeglądarki plików graficznych IrfanView i nie potrafi z niej korzystać;
3.3. „Pędzlem i piórem” – projekt karty z życzeniami	Tematy 18. i 19. „Pędzlem i piórem” – projekt karty z życzeniami.	• tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem i objaśnia, jakich narzędzi należy użyć dla osiągnięcia danego efektu, • dobiera treść życzeń do kompozycji graficznej oraz wstawia dodatkowe elementy ozdobne, • sprawnie posługuje się narzędziami platformy internetowej Canva i objaśnia te czynności innym, • właściwie formułuje prompty, aby uzyskać określony	• tworzy złożone kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem, • dobiera treść życzeń do kompozycji graficznej, • sprawnie posługuje się narzędziami platformy internetowej Canva, • właściwie formułuje prompty, aby uzyskać określony efekt końcowy;	• tworzy kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem, • układa życzenia i wpisuje je, dobierając ozdobną czcionkę, • posługuje się narzędziami platformy internetowej Canva, • samodzielnie formułuje prompty, aby uzyskać określony efekt końcowy;	• tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem, • pisze życzenia w edytorze grafiki, • posługuje się kilkoma wybranymi narzędziami platformy internetowej Canva, • z pomocą nauczyciela formułuje prompty, aby uzyskać określony efekt końcowy;	• z pomocą nauczyciela tworzy proste kompozycje graficzne zgodnie z podanym tematem, • z pomocą nauczyciela pisze życzenia w swojej kompozycji graficznej, • z pomocą nauczyciela posługuje się wybranymi narzędziami platformy internetowej Canva, • nawet z pomocą nauczyciela ma trudności z formułowaniem	• nie umie tworzyć kompozycji graficznych zgodnie z podanym tematem, • nie umie dobrać treści życzeń do kompozycji graficznej, • nie umie posługiwać się wybranymi narzędziami platformy internetowej Canva, • nie umie formułować promptów, aby uzyskać określony efekt końcowy;

		efekt końcowy, oraz wyjaśnia innym, jak skutecznie korzystać z pomocy sztucznej inteligencji;				promptów, aby uzyskać określony efekt końcowy;	
3.4. Na czym polega poprawne pisanie tekstów	Temat 20. Na czym polega poprawne pisanie tekstów?	• wie, do czego służy edytor tekstu, i szczegółowo wyjaśnia, co można w nim wykonywać, • wyjaśnia pojęcie <i>formatowanie</i>, oraz wymienia konkretne przykłady omawiające ich znaczenie, • zna okno edytora tekstu, stosuje polecenia służące do formatowania tekstu oraz wyjaśnia, jak stosować różne narzędzia programu, • zna, szczegółowo omawia i stosuje zasady poprawnego pisania tekstów, • szczegółowo omawia różnice pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, • wyjaśnia, co to jest akapit, i podaje przykłady akapitów;	• wie, do czego służy edytor tekstu, i wymienia, co można w nim wykonywać, • wyjaśnia, na czym polega formatowanie tekstu, • zna okno programu przeznaczonego do edycji tekstu i stosuje polecenia służące do jego formatowania, • zna, omawia i stosuje zasady poprawnego pisania tekstów, • wymienia różnice pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, • wyjaśnia, co to jest akapit;	• wie, do czego służy edytor tekstu, • wie, na czym polega formatowanie tekstu, • wie, jak wygląda okno programu przeznaczonego do edycji tekstu, i stosuje wybrane polecenia służące do jego formatowania, • stosuje zasady poprawnego pisania tekstów, • podaje kilka różnic pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, • wie, co to jest akapit;	• wie, co to jest edytor tekstu, • podczas pracy pisze i formatuje teksty, • stosuje niektóre polecenia służące do formatowania tekstu, • zna wybrane zasady poprawnego pisania tekstów, • wie, że pismo oficjalne różni się od pisma do osoby zaprzyjaźnionej, • wskazuje w tekście akapit;	• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu, • z pomocą nauczyciela pisze i formatuje teksty, • z pomocą nauczyciela stosuje polecenia służące do formatowania tekstu, • z pomocą nauczyciela stosuje wybrane zasady poprawnego pisania tekstów, • z pomocą nauczyciela wymienia kilka różnic pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, • z pomocą nauczyciela wskazuje w tekście akapit;	• nie wie, do czego służy edytor tekstu, • nie wie, na czym polega pisanie i formatowanie tekstu, • nie zna okna programu służącego do edycji tekstu i nie stosuje poleceń wykorzystywanych do formatowania tekstu, • nie zna zasad poprawnego pisania tekstów, • nie wymienia różnic pomiędzy pismem oficjalnym a pismem do osoby zaprzyjaźnionej, • nie wie, co to jest akapit, i nie potrafi go wskazać w tekście;
3.5. Piszemy ogłoszenie	Temat 21. Piszemy ogłoszenie.	• poprawnie redaguje i formatuje ogłoszenie oraz wyjaśnia wykonane	• poprawnie redaguje i formatuje ogłoszenie, • wymienia i omawia	• wie, jak poprawnie zredagować ogłoszenie, • wymienia elementy,	• wie, jak wygląda ogłoszenie, • wie, z jakich elementów składa	• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, jak wygląda ogłoszenie,	• nie wie, jak wygląda ogłoszenie oraz jak poprawnie je zredagować

		czynności innym, - wymienia i szczegółowo omawia elementy, z których składa się ogłoszenie, oraz podaje przykłady, - stosuje ozdobne teksty podczas pisania ogłoszeń oraz wyjaśnia te czynności innym, - wyjaśnia i pokazuje w klasie, jak sztuczna inteligencja może pomóc podczas pisania ogłoszenia oraz jak formułować prompty, aby uzyskać określoną odpowiedź;	elementy, z których składa się ogłoszenie, - stosuje ozdobne teksty podczas pisania ogłoszeń, - umie korzystać ze sztucznej inteligencji podczas pisania ogłoszenia i wpisuje odpowiednie prompty;	z których składa się ogłoszenie, - wie, że można stosować ozdobne teksty podczas pisania ogłoszeń, - korzysta ze sztucznej inteligencji podczas pisania ogłoszenia;	się ogłoszenie, - wskazuje przykłady stosowania ozdobnych tekstów podczas pisania ogłoszeń, - z pomocą korzysta ze sztucznej inteligencji podczas pisania ogłoszenia;	- z pomocą nauczyciela wymienia elementy, z których składa się ogłoszenie, - z pomocą nauczyciela stosuje ozdobne teksty podczas pisania ogłoszenia, - nawet z pomocą nauczyciela ma trudność z korzystaniem ze sztucznej inteligencji podczas pisania ogłoszenia;	i sformatować, - nie wie, z jakich elementów składa się ogłoszenie, - nie wie, jak stosować ozdobne teksty podczas pisania ogłoszeń, - nie umie korzystać ze sztucznej inteligencji i nie podejmuje żadnych działań związanych z formułowaniem promptów;
3.6. Tworzymy elektroniczną kronikę klasową	Temat 22. Tworzymy elektroniczną kronikę klasową.	- ustala plan pracy i etapy działań podczas wykonywania kroniki klasowej oraz szczegółowo omawia kolejne zadania, - samodzielnie i twórczo redaguje i formatuje teksty do kroniki klasowej oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace, - samodzielnie wykonuje operacje związane	- ustala plan pracy i etapy działań podczas wykonywania kroniki klasowej oraz omawia główne zadania, - samodzielnie redaguje i formatuje teksty do kroniki klasowej, - samodzielnie wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu,	- ustala plan pracy i etapy działań podczas wykonywania kroniki klasowej, - redaguje i formatuje teksty do kroniki klasowej, - wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem	- ustala plan pracy nad kroniką klasową, - redaguje i z pomocą nauczyciela formatuje teksty do kroniki klasowej, - wykonuje operacje związane z określaniem układu strony, parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem, - wie, że należy zapisać dokument, - potrafi wstawiać do dokumentu tekstowego obrazy i zdjęcia,	- z pomocą nauczyciela ustala plan pracy nad kroniką klasową, - z pomocą nauczyciela redaguje i formatuje teksty do kroniki klasowej, - wykonuje operacje związane z określaniem parametrów czcionki, - z pomocą nauczyciela zapisuje dokument i dopisuje zmiany, - z pomocą nauczyciela potrafi	- nie umie ustalić planu pracy i etapów działań podczas wykonywania kroniki klasowej, - nie podejmuje prac nad redagowaniem i formatowaniem tekstów do kroniki klasowej, - nie podejmuje operacji związanych z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem

		z określaniem układu strony, ustawianiem marginesów, korzystaniem z Pomocy programu, określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem oraz wyjaśnianiem innym, jak wykonywać tego typu prace, • wie, jak zapisać dokument i dopisywać zmiany, oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace, • korzystając z różnych opcji programu, potrafi wstawiać i formatować obrazy i zdjęcia oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace, • stosuje różne opcje zawijania tekstu oraz wyjaśnia innym, jak wykonywać tego typu prace, • zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie	określaniem parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem, • wie, jak zapisać dokument i dopisywać zmiany, korzystając z różnych opcji programu, potrafi formatować obrazy i zdjęcia, • stosuje różne opcje zawijania tekstu, • zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym i przyozdabia je obrazkami, • umie stosować i formatować numerowanie i wypunktowanie;	i cieniowaniem, • wie, jak zapisać dokument, • potrafi wstawiać i formatować obrazy i zdjęcia, • stosuje wybrane opcje zawijania tekstu, • zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym, • umie stosować numerowanie i wypunktowanie;	• stosuje przynajmniej dwie opcje zawijania tekstu, • zamieszcza w kronice kilka zasad właściwego postępowania ujętych w kontrakcie klasowym, • umie stosować domyślne numerowanie i wypunktowanie;	wstawiać do dokumentu tekstowego obrazy i zdjęcia, • z pomocą nauczyciela stosuje przynajmniej dwie opcje zawijania tekstu, • z pomocą nauczyciela zamieszcza w kronice zasady właściwego postępowania ujęte w kontrakcie klasowym, • z pomocą nauczyciela stosuje numerowanie i wypunktowanie;	parametrów czcionki, obramowaniem i cieniowaniem, • nie wie, jak zapisać dokument i dopisywać w nim zmiany, • nie potrafi wstawiać i formatować obrazów i zdjęć, • nie umie stosować opcji zawijania tekstu, • nie umie zamieścić w kronice zasad właściwego postępowania ujętych w kontrakcie klasowym, • nie wie, jak stosować numerowanie i wypunktowanie;
--	--	--	--	---	---	--	--

		klasowym, wstawia obrazki i dopisuje własne komentarze, • umie stosować numerowanie i wypunktowanie, wykorzystując zaawansowane możliwości formatowania;					
3.7. Poznajemy program PowerPoint	Temat 23. Poznajemy program PowerPoint.	• wie, do czego służy program PowerPoint, zna budowę okna i zastosowanie wielu opcji tego programu, • rozumie i wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,</i> • umie korzystać z zaawansowanych narzędzi programu służącego do tworzenia prezentacji;	• wie, do czego służy program PowerPoint, i zna budowę jego okna, • wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,</i> • umie korzystać z podstawowych narzędzi programu służącego do tworzenia prezentacji;	• wie, do czego służy program PowerPoint, i zna zastosowanie jego wybranych elementów, • rozumie znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,</i> • umie korzystać z wybranych narzędzi programu służącego do tworzenia prezentacji;	• wie, do czego służy program PowerPoint, • rozumie znaczenie pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, slajd,</i> • umie korzystać z kilku narzędzi programu służącego do tworzenia prezentacji;	• wie, jak wygląda okno programu PowerPoint, • rozumie znaczenie pojęć: <i>prezentacja multimedialna, slajd,</i> • z pomocą nauczyciela korzysta z kilku podstawowych narzędzi programu służącego do tworzenia prezentacji;	• nie wie, do czego służy program PowerPoint, i nie zna budowy jego okna, • nie rozumie znaczenia pojęć: <i>program multimedialny, prezentacja multimedialna, pakiet Microsoft Office, program prezentacyjny PowerPoint, slajd,</i> • nie umie korzystać z podstawowych narzędzi programu służącego do tworzenia prezentacji;
3.8. Tworzymy prezentację „Z życia naszej klasy”	Temat 24. Tworzymy prezentację „Z życia naszej klasy”.	• umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji oraz szczegółowo omawia ich kolejne etapy, • wie, jak wybrać	• umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji oraz omawia ich główne etapy, • potrafi zaprojektować slajd	• umie rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji, • wie, jak wybrać szablon, ustawić tło, wstawiać nowe slajdy,	• wie, że należy rozplanować prace związane z przygotowaniem prezentacji, • wie, jak wybrać szablon i wstawiać nowe slajdy,	• z pomocą nauczyciela planuje prace związane z przygotowaniem prezentacji, • z pomocą nauczyciela wybiera szablon, ustawia tło,	• nie umie rozplanować prac związanych z przygotowaniem prezentacji, • nie wie, jak wybrać szablon, ustawić tło, wstawiać nowe

		szablon, zmienić jego kolorystykę, ustawić tło (jednolite i gradientowe), wstawiać, kopiować i usuwać slajdy, • potrafi zaprojektować slajd tytułowy, wykorzystując przy tym swoje twórcze pomysły, dodać nowe slajdy, odpowiednio rozplanować treści i obrazy, • umie zapisać efekty pracy (nadając nazwę, która sugeruje, jaka jest zawartość dokumentu) i dopisać zmiany oraz wyjaśnić te czynności innym, • wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, podaje nazwę rozszerzenia, z jakim zapisywany jest plik, i wyjaśnia to innym, • wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, ustawiać czas jej trwania, rozpoczęcia i zakończenia, oraz wyjaśnia te	tytułowy, dodać nowe slajdy, rozplanować treści i obrazy, • wie, jak wybrać szablon, ustawić tło, wstawiać, kopiować i usuwać slajdy, • umie zapisać efekty pracy (nadając nazwę, która sugeruje, jaka jest zawartość dokumentu) i dopisać zmiany, • wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, i podaje nazwę rozszerzenia, z jakim zapisywany jest plik, • wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, ustawiać czas jej trwania, rozpoczęcia i zakończenia, • umie określać sposób wyświetlania kolejnych slajdów oraz potrafi przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów.	• potrafi zaprojektować slajd tytułowy, dodać nowe slajdy, wpisać treści i wstawić obrazy, • umie zapisać efekty pracy i dopisać zmiany, • wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, • wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, • umie przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów.	• potrafi wpisywać nowe treści i wstawiać obrazy na slajdach, • wie, że należy zapisać efekty pracy i dopisać zmiany, • wie, że podczas zapisu pliku program sugeruje zapis typu pliku, • wie, że można stosować animację do wstawionych obiektów, i czasem korzysta z takiej możliwości, • z pomocą nauczyciela przeprowadza pokaz przygotowanych slajdów.	wstawia nowe slajdy, • z pomocą nauczyciela potrafi wpisywać nowe treści i wstawiać obrazy na slajdach, • z pomocą nauczyciela zapisuje efekty pracy i dopisuje zmiany, • z pomocą nauczyciela wskazuje sugerowany przez program zapis typu pliku, • z pomocą nauczyciela stosuje animację do wstawionych obiektów, • wie, że można przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów.	slajdy, • nie potrafi zaprojektować slajdu tytułowego, nie wie, jak dodać nowe slajdy, rozplanować treści i obrazy, • nie umie zapisać efektów pracy i dopisać zmian, • nie wie, jaki jest sugerowany przez program zapis typu pliku, • nie wie, jak stosować animację do wstawionych obiektów, • nie umie określać sposobu wyświetlania kolejnych slajdów oraz nie potrafi przeprowadzić pokazu przygotowanych slajdów.
--	--	--	---	---	---	--	---

		czynności innym, • umie określać sposób prezentowania kolejnych slajdów, potrafi przeprowadzić pokaz przygotowanych slajdów oraz objaśnia te czynności innym.					
Podsumowanie działu 3. <i>Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe</i>	Tematy 25. i 26. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Maluję, piszę, prezentuję – prace projektowe</i>.						

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę					Ocena niedostateczna
		celującą	bardzo dobrą	dobrą	dostateczną	dopuszczającą	
Dział 4. Rozwiązywanie problemów i programowanie							
Uczeń na zajęciach osiągnął następujące umiejętności i wiadomości:							
4.1. Rozwiązywanie problemów	Temat 27. Analiza sytuacji problemowej i opracowanie rozwiązania.	• umie szczegółowo zdefiniować, co to jest problem, oraz wyjaśnia to innym, • wymienia etapy, które prowadzą do rozwiązania problemu, oraz szczegółowo je omawia, • umie posługiwać się Kalkulatorem – zna jego funkcje, które wykorzystuje podczas obliczeń, oraz wyjaśnia te czynności innym, • umie wykonywać różne obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora oraz wyjaśnia te czynności innym;	• umie zdefiniować, co to jest problem, oraz wyjaśnia to innym, • wymienia etapy, które prowadzą do rozwiązania problemu, • umie posługiwać się Kalkulatorem – zna jego funkcje i wykorzystuje je podczas obliczeń, • umie wykonywać różne obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora;	• umie zdefiniować, co to jest problem, • wie, że dzięki realizacji kolejnych etapów można doprowadzić do rozwiązania problemu, • umie posługiwać się Kalkulatorem do wykonania prostych obliczeń, • umie wykonywać proste obliczenia i symulacje kosztów z wykorzystaniem Kalkulatora;	• rozumie, co to jest problem, • wie, że rozwiązanie problemu można podzielić na etapy, • umie posługiwać się Kalkulatorem – w wąskim zakresie, • umie wykonywać obliczenia z wykorzystaniem Kalkulatora – w wąskim zakresie;	• z pomocą nauczyciela rozumie, co to jest problem, • z pomocą nauczyciela wymienia etapy, które prowadzą do rozwiązania problemu, • z pomocą nauczyciela posługuje się Kalkulatorem, • z pomocą nauczyciela wykonuje obliczenia z wykorzystaniem Kalkulatora;	• nie rozumie, co to jest problem, • nie wie, jakie są etapy, które prowadzą do rozwiązania problemu, • nie umie posługiwać się Kalkulatorem, • nie umie wykonywać obliczeń z wykorzystaniem Kalkulatora;
4.2. W świecie programowania	Temat 28. W świecie programowania – Scratch.	• zna, rozumie i szczegółowo wyjaśnia pojęcia: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze,</i>	• zna i wyjaśnia pojęcia: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze,</i> • zna stronę	• zna pojęcia: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze,</i> • zna stronę internetową	• zna pojęcia: <i>programowanie, praca w chmurze,</i> • przegląda stronę internetową środowiska Scratch oraz z pomocą	• zna pojęcie <i>programowanie,</i> • z pomocą nauczyciela przegląda na stronę internetową	• nie zna żadnego z pojęć: <i>programowanie, język programowania, praca w chmurze,</i> • nie zna strony

		• zna stronę internetową środowiska Scratch, wyjaśnia, co zawierają opcje: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, oraz z nich korzysta; wyjaśnia możliwości programu innym, • rejestruje się i loguje na stronie środowiska Scratch, wyjaśnia, jak wykonać te czynności, oraz pomaga w nich innym, • zna okno Scratcha (układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło), wyjaśnia, jak wykonać te czynności, oraz pomaga w ich wykonaniu innym, • twórczo realizuje pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia program i sprawdza poprawność jego działania, wprowadza ewentualne	internetową środowiska Scratch, wyjaśnia, co zawierają opcje: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, oraz z nich korzysta, • rejestruje się i loguje na stronie środowiska Scratch, wyjaśnia, jak wykonać te czynności, • zna okno Scratcha (układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło), • tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia program i sprawdza poprawność jego działania, wprowadza ewentualne poprawki;	środowiska Scratch, korzysta z opcji: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, • rejestruje się i loguje na stronie środowiska Scratch, • zna okno Scratcha (układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu), • tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia program i sprawdza poprawność jego działania;	nauczyciela korzysta z opcji: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, • korzystając z instrukcji nauczyciela, rejestruje się i loguje na stronie środowiska Scratch, • zna okno Scratcha (próbuję układać bloczki z instrukcjami), • tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami i uruchamia program;	środowiska Scratch i korzysta z opcji: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, • z pomocą nauczyciela rejestruje się i loguje na stronie środowiska Scratch, • zna okno Scratcha (z pomocą nauczyciela układa bloczki z instrukcjami, rozpoczyna i kończy działanie programu, wczytuje nowego duszka oraz nowe tło), • z pomocą nauczyciela tworzy pierwszy projekt – układa bloczki z instrukcjami, uruchamia program i sprawdza poprawność jego działania;	internetowej środowiska Scratch i korzysta z opcji: <i>Wypróbuj, Zobacz przykłady, Dołącz do Scratch</i>, • nie podejmuje rejestracji i logowania na stronie środowiska Scratch nawet z pomocą nauczyciela, • nie zna okna Scratcha (nawet z pomocą nauczyciela nie podejmuje pracy w programie);
--	--	---	--	---	--	---	---

		poprawki;					
4.3. Sterowanie na ekranie, czyli programujemy proste animacje	Temat 29. Sterowanie na ekranie, czyli programujemy proste animacje w Scratchu.	- realizuje twórcze projekty i tworzy złożone animacje w środowisku Scratch – steruje duszkiem na ekranie, - wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu, wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności, - samodzielnie potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności, - umie przeglądać wykonane przez siebie programy oraz wyjaśnia innym, jak wykonać te czynności;	- tworzy złożone animacje w środowisku Scratch – steruje duszkiem na ekranie, - wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu, - samodzielnie potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru, - umie przeglądać wykonane przez siebie programy;	- umie tworzyć animacje w środowisku Scratch – steruje duszkiem na ekranie, - wie, jak wybrać nowe tło, korzystając z instrukcji nauczyciela, dodaje muzykę do projektu, - ma niewielkie trudności w samodzielnym układaniu bloczków z instrukcjami według podanego wzoru, - umie przeglądać wykonane przez siebie programy i w razie potrzeby korzysta z instrukcji nauczyciela;	- umie tworzyć proste animacje w środowisku Scratch – steruje duszkiem na ekranie, - korzystając z instrukcji nauczyciela, wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu, - z pomocą nauczyciela potrafi układać bloczki z instrukcjami według podanego wzoru, - korzystając z instrukcji nauczyciela, przegląda wykonane przez siebie programy;	- z pomocą nauczyciela umie tworzyć animacje w środowisku Scratch – steruje duszkiem na ekranie, - z pomocą nauczyciela wybiera nowe tło i dodaje muzykę do projektu, - z pomocą nauczyciela układa bloczki z instrukcjami według podanego wzoru, - z nauczycielem przegląda wykonane przez siebie programy;	- nie umie tworzyć animacji w środowisku Scratch – nie podejmuje pracy w programie, - nie wie, jak wybrać nowe tło i jak dodać muzykę do projektu, - nawet z pomocą nauczyciela nie układa bloczków według podanego wzoru, - nie wie, jak przeglądać przykłady w środowisku Scratch;
4.4. Tworzymy quiz edukacyjny	Temat 30. Tworzymy quiz edukacyjny.	- zna, rozumie i wyjaśnia pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, - wykorzystując twórcze pomysły, programuje quiz w środowisku Scratch i objaśnia innym, jak wykonać te czynności, - samodzielnie wykonuje ciekawe projekty w	- zna i wyjaśnia pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, - umie zaprogramować quiz w środowisku Scratch, - potrafi wykonać ciekawe projekty w środowisku Scratch według własnego pomysłu;	- zna i rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, - umie zaprogramować quiz w środowisku Scratch – czasem korzystając z instrukcji nauczyciela, - potrafi wykonać proste projekty	- rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, - korzystając z instrukcji nauczyciela, umie zaprogramować quiz w środowisku Scratch, - potrafi wykonać proste projekty w środowisku Scratch, czasem korzystając	- z pomocą nauczyciela rozumie pojęcia: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, - z pomocą nauczyciela umie zaprogramować quiz w środowisku Scratch, - z pomocą nauczyciela potrafi wykonać proste projekty w środowisku	- nie zna pojęć: <i>instrukcja warunkowa, quiz</i>, - nie umie zaprogramować quizu w środowisku Scratch, - nie potrafi wykonać prostych projektów w środowisku Scratch;

		środowisku Scratch, wykorzystując własne twórcze pomysły, oraz objaśnia innym, jak osiągnąć określony efekt końcowy;		w środowisku Scratch według własnego pomysłu;	z instrukcji nauczyciela;	Scratch;	
4.5. Animowana kartka z wakacji – projekt w Scratchu	Temat 31. Animowana kartka z wakacji – projekt w Scratchu.	- wykorzystując twórcze pomysły, wykonuje w środowisku Scratch projekt polegający na zaprogramowaniu animowanej kartki z pozdrowieniami i objaśnia innym, jak wykonać te czynności, - samodzielnie tworzy złożone instrukcje w środowisku Scratch, wykorzystując własne twórcze pomysły, oraz objaśnia innym, jak osiągnąć określony efekt końcowy.	- wykonuje w środowisku Scratch projekt polegający na zaprogramowaniu animowanej kartki z pozdrowieniami, - tworzy instrukcje w środowisku Scratch według własnego pomysłu.	- wykonuje w środowisku Scratch projekt polegający na zaprogramowaniu animowanej kartki z pozdrowieniami – czasem korzystając z instrukcji nauczyciela, - tworzy proste instrukcje w środowisku Scratch według własnego pomysłu.	- korzystając z instrukcji nauczyciela, wykonuje w środowisku Scratch projekt polegający na zaprogramowaniu animowanej kartki z pozdrowieniami, - tworzy podstawowe instrukcje w środowisku Scratch, czasem korzystając z instrukcji nauczyciela.	- z pomocą nauczyciela wykonuje w środowisku Scratch animowaną kartkę z pozdrowieniami, - z pomocą nauczyciela tworzy podstawowe instrukcje w środowisku Scratch.	- nie umie wykonać w środowisku Scratch animowanej kartki z pozdrowieniami, - nie potrafi tworzyć prostych instrukcji w środowisku Scratch.
Podsumowanie działu 4. <i>Rozwiązywanie problemów i programowanie</i>	Tematy 32. i 33. Ćwiczenia sprawdzające wiadomości i umiejętności z działu <i>Rozwiązywanie problemów i programowanie</i>.						