

## **KRYTERIA OCENIANIA Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH DLA KLASY IV**

**1. Na ocenę dopuszczającą** obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń:

- zna regulamin BHP w pracowni komputerowej oraz pracy przy komputerze;
- potrafi określić, kiedy mniej więcej (z dokładnością do dziesięciolecia) powstał pierwszy komputer; wie, do czego służył;
- wie, czym jest komputer, zna pojęcie zestawu komputerowego;
- wie, czym jest komputer, zna pojęcie zestawu komputerowego;
- rozpoznaje systemy operacyjne znajdujące się na szkolnym komputerze i domowym komputerze;
- uruchamia edytor grafiki Paint i wskazuje elementy okna programu;
- korzysta z Pędzla i Kolorów programu Paint;
- przy pomocy nauczyciela wykonuje niedokładne rysunki korzystając z metody odbicia i obrotu fragmentu obrazu oraz z wykorzystaniem Krzywej;
- rysuje tło oraz z pomocą nauczyciela wkleja obiekty do rysunku;
- tworzy tekst w programie Paint bez zastosowania cienia;
- zna pojęcie „poczty elektronicznej”;
- z pomocą nauczyciela uczeń loguje się do poczty wybranego przez nauczyciela serwera;
- czyta pocztę i odpowiada na nią;
- wie, co to jest netykieta i zna niektóre jej zasady;
- wymienia zasady bezpiecznego korzystania z czatu;
- orientuje się w rozmieszczeniu klawiszy na klawiaturze;
- usuwa błędy stosując klawisz DELETE lub BACKSPACE;
- uruchamia edytor tekstu Word i wskazuje elementy okna programu;
- wymienia podstawowe skróty klawiszowe: kopiuj, wklej, zapisz;
- pisze prostą notatkę na zadany temat;
- z pomocą nauczyciela przygotowuje w edytorze MS Word proste menu na przyjęcie urodzinowe;
- wstawia rysunek;
- wstawia Kształt;
- zapisuje efekty swojej pracy;
- z pomocą nauczyciela wyszukuje błędy w gotowym tekście i wprowadza poprawki.

**2. Na ocenę dostateczną** obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na ocenę dopuszczającą):

- zna podstawowe fakty z historii powstania maszyn liczących i komputerów;
- wymienia elementy zestawu komputerowego;
- wymienia trzy przykładowe elementy budowy komputera;

- wymienia po jednym przykładzie urządzeń wejścia i wyjścia;
- uczeń zna i wyjaśnia pojęcie „system operacyjny”;
- porządkuje swój folder na szkolnym komputerze, korzystając z pomocy nauczyciela;
- rozróżnia pliki i foldery;
- korzysta z narzędzi programu Paint;
- tworzy rysunek z wykorzystaniem podstawowych narzędzi programu;
- z niewielką pomocą nauczyciela wykonuje niedokładne rysunki;
- tworzy proste rysunki z wykorzystaniem nielicznych linii krzywych;
- wkleja obiekty bez zastosowania obrotu;
- tworzy tekst w programie Paint z zastosowaniem cienia
- rozumie pojęcie „e-mail”;
- wie, jak tworzy się adres e-mail;
- pisze i wysyła list elektroniczny;
- zna kilka emotikonów;
- stosuje zasady netykiety;
- wie, jak wstawiać załącznik;
- zna zagrożenia płynące z rozmowy na czacie i stosuje się do zasad bezpieczeństwa;
- prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze;
- raczej nie popełnia błędów wprowadzając tekst z klawiatury;
- używa podstawowych skrótów klawiszowych;
- wykonuje proste operacje na blokach tekstu;
- pisze prostą notatkę na zadany temat, stosując proste formatowanie tekstu (pogrubienie, pochylenie, podkreślenie);
- stosuje opcję „pokaż wszystko”, by sprawdzać poprawne formatowanie;
- wie co to jest akapit;
- używa wyrównania tekstu;
- wstawia obiekt WordArt;
- formatuje obiekt graficzny (zdjęcie), nadając mu obramowanie;
- obramowuje stronę.

**3. Na ocenę dobrą** obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na ocenę dopuszczającą i dostateczną):

- potrafi określić przedziały czasowe powstawania maszyn liczących i komputerów;
- zna nazwy pierwszych modeli komputerów;
- wyjaśnia zastosowanie trzech elementów budowy komputera;
- wymienia po trzy przykłady urządzeń wejścia i wyjścia;
- wymienia przynajmniej trzy systemy operacyjne;
- wyjaśnia różnicę między komercyjnym a niekomercyjnym programem komputerowym;
- wyjaśnia różnice między plikiem a folderem;
- porządkuje swój folder na szkolnym komputerze;
- korzysta z narzędzi programu Paint, efektywnie operuje różnymi typami Pędzli i Wypełnień;
- samodzielnie wykonuje rysunki;

- tworzy rysunki z wielokrotnym wykorzystaniem Krzywej;
- wkleja obiekty, dokonując ich obrotu (przerzucenie w poziomie);
- tworzy tekst w programie Paint;
- z zastosowaniem cienia oraz tła dla napisu;
- samodzielnie drukuje dokument;
- powiela i przekształca elementy graficzne za pomocą dostępnych poleceń;
- rozumie pojęcia: „użytkownik”, „serwer poczty elektronicznej”;
- zna zasady tworzenia bezpiecznego hasła;
- komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej;
- łączy pliki, korzysta z emotikonów;
- zaprasza osoby do swoich kontaktów, akceptuje zaproszenia;
- sprawnie posługuje się klawiaturą;
- bezbłędnie przepisuje tekst, prawidłowo układa ręce na klawiaturze;
- stosuje skróty klawiszowe związane z formatowaniem tekstu;
- zna pojęcia „twardej spacji” oraz „miękkiego Entera”;
- nie popełnia błędów typograficznych (np. podwójny odstęp między wyrazami);
- zmienia opcje WordArt dla edytowanego Tekstu;
- formatuje obiekt WordArt;
- stosuje w tekście akapity i wyrównuje tekst;
- formatuje wstawiony Kształt;
- zapisuje dokument i go drukuje.

4. Na ocenę **bardzo dobrą** obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na ocenę dopuszczającą, dostateczną i dobrą):

- wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera;
- zna ich zastosowanie;
- wyjaśnia zastosowanie pięciu elementów budowy komputera;
- wymienia po minimum pięć przykładów urządzeń wejścia i wyjścia;
- wyjaśnia pojęcie „programowanie”;
- wymienia kilka systemów Operacyjnych;
- wymienia przykłady kilku programów komercyjnych i ich niekomercyjnych odpowiedników;
- wyjaśnia ogólnie, czym różnią się wymienione programy;
- korzysta z funkcji zaawansowanych, przenoszenia i kopiowania elementów do obrazu;
- samodzielnie tworzy rysunki - praca jest przy tym dokładna i staranna;
- tworzy tekst z wrażeniem efektu 3D i starannie rysuje tło;
- pracuje sprawnie i potrafi rozwiązać postawiony przed nim problem z wykorzystaniem edytora grafiki;
- z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe;
- swobodnie komunikuje się za pomocą e-maili, formatuje wiadomości, używając pojedynczych kontaktów oraz grup;
- przesyła pocztę z załącznikami, korzysta z emotikonów;
- korzysta z czatu w sposób bezpieczny, z poszanowaniem innych użytkowników Internetu;
- sprawnie posługuje się klawiaturą;
- bezbłędnie przepisuje tekst, świadomie prawidłowo układa ręce na klawiaturze;

- sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe;
- przemieszcza się między otwartymi oknami za pomocą skrótu Alt + Tab;
- tworzy poprawnie sformatowane teksty;
- używa wcięć do oddzielenia akapitów;
- korzysta ze skrótów klawiszowych, aby zastosować „twardą spację” oraz „miękki Enter”;
- tworzy przejrzyste i ciekawe menu z zastosowaniem formatowania tekstu;
- tworzy estetyczny prospekt zawierający formatowanie wszystkich elementów;
- biegle korzysta z narzędzi i opcji edytora tekstu, wykorzystując je do swojej pracy;
- potrafi samodzielnie rozwiązać postawiony przed nim problem z wykorzystaniem edytora tekstu.

**5. Na ocenę celującą** obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

## **WYMAGANIA EDUKACYJNE Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE IV**

### **1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów.**

Uczeń:

- zna i potrafi wymienić zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni,
- zna regulamin BHP w pracowni komputerowej oraz pracy przy komputerze, a także stosuje zasady regulaminu w codziennej pracy przy komputerze,
- zna podstawowe fakty z historii powstania maszyn liczących i komputerów,
- potrafi określić przedziały czasowe powstawania maszyn liczących i komputerów,
- zna nazwy pierwszych modeli komputerów,
- potrafi wymienić elementy zestawu komputerowego,
- potrafi podać przykładowe elementy budowy komputera oraz urządzeń wejścia i wyjścia,
- zna i wyjaśnia pojęcie „system operacyjny”,
- porządkuje swój folder na szkolnym komputerze,
- wyjaśnia różnicę pomiędzy plikiem i folderem.

### **2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w MS Paint.**

Uczeń:

- korzysta z narzędzi programu Paint,
- tworzy rysunki z wykorzystaniem podstawowych narzędzi programu,
- potrafi kopiować, wklejać i obracać elementy,
- tworzy rysunki z wykorzystaniem linii krzywych,
- łączy elementy grafiki z kilku instancji programu,
- zwielokrotnia fragmenty obrazu,

- tworzy tekst w programie Paint z zastosowaniem cienia,
- tworzy ilustracje do wskazanego przez nauczyciela tekstu.

### **3. Żeglowanie po oceanie informacji. Poczta internetowa i sieciowe pogaduszki.**

Uczeń:

- wie, czym jest Internet,
- potrafi wskazać najważniejsze wydarzenia dotyczące rozwoju Internetu,
- potrafi wskazać korzyści korzystania z Internetu,
- zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
- zna różnicę pomiędzy przeglądarką internetową, a wyszukiwarką internetową,
- wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu),
- zna i rozumie pojęcie „e-mail”,
- wie, jak tworzy się adres e-mail,
- potrafi założyć konto elektroniczne,
- potrafi korzystać z poczty elektronicznej (tworzy, wysyła i odbiera wiadomości elektroniczne),
- wie, jak wstawić załącznik,
- przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia,
- komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady Netykiety,
- potrafi rozmawiać z koleżanką/kolegą na czacie,
- zna zagrożenia płynące z rozmowy na czacie i stosuje się do zasad bezpieczeństwa.

### **4. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w MS Word.**

Uczeń:

- zna zasady pisowni na klawiaturze komputera,
- zna i korzysta z podstawowych skrótów klawiszowych,
- tworzy notatki z zastosowaniem podstawowych zasad edytorskich dotyczących dzielenia linii, stosowania odstępów i znaków przestankowych,
- potrafi sformatować tekst,
- używa wyśrodkowania tekstu,
- wstawia obiekt WordArt do tekstu,
- potrafi wstawić akapit oraz wyrównywać tekst,
- wstawia elementy graficzne do tekstu.

## **KRYTERIA OCENIANIA Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH DLA KLASY V**

1. Na **ocenę dopuszczającą** obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń:

- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni i stosuje je w codziennej pracy przy komputerze,
- wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe: kopiuj, wklej, zapisz,
- z pomocą nauczyciela tworzy plan pracy bez użycia list numerowanych,
- z pomocą nauczyciela tworzy plan lekcji na bazie tabeli,
- rozpoznaje podstawowe opcje formatowania tekstu dekoracyjnego i modyfikuje tekst dekoracyjny,
- uruchamia opcję OneDrive,
- odtwarza prezentację,
- wybiera motyw i wpisuje tytuł prezentacji,
- tworzy Album fotograficzny i wstawia do niego zdjęcie,
- dodaje nowe slajdy do prezentacji, wstawia do niej zdjęcia i zmienia ich wielkość,
- z pomocą nauczyciela dodaje dźwięk do prezentacji,
- wymienia zastosowania animacji w prezentacji i odnajduje w programie kartę Animacje,
- uruchamia program Logomocja i omawia jego interfejs,
- wprawia żółwia w ruch,
- wyjaśnia, co to jest procedura,
- podaje polecenie, które pozwala wypełnić figurę kolorem,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia na przykładzie pojęcie zmiennej.

2. Na **ocenę dostateczną** obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na ocenę dopuszczającą):

- wyróżnia graficznie tytuł i zapisuje tekst z podziałem na akapity,
- tworzy plan pracy wyłącznie przy użyciu listy numerowanej,
- samodzielnie tworzy plan lekcji z wykorzystaniem tabeli,
- stosuje opcje obramowania i tła strony,
- wymienia zastosowania opcji OneDrive,
- w prezentacji zmienia schemat kolorów motywów i dodaje kolejne slajdy,
- dodaje tytuł Albumu fotograficznego i podpisy pod zdjęciami,
- stosuje przejścia między slajdami,
- wstawia tekst dekoracyjny,
- wstawia film do prezentacji,
- dodaje obiekty i podstawowe animacje do prezentacji,
- rysuje kwadrat i prostokąt przy użyciu wyłącznie poleceń pierwotnych lub procedury,

- zapisuje procedurę pozwalającą narysować kwadrat wypełniony kolorem,
- omawia sposób zapisywania podstawowych działań matematycznych i wpisywania tekstu.

**3. Na ocenę dobrą** obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na ocenę dopuszczającą i dostateczną):

- stosuje podstawowe elementy formatowania (np. pogrubienie, pochylenie), dodaje nagłówki i zdjęcie do tekstu,
- tworzy scenariusz przy użyciu jednopoziomowej listy numerowanej z wykorzystaniem stylów,
- projektuje układ i styl tabeli, korzystając z dostępnych opcji,
- formatuje obraz za pomocą stylów i wykorzystuje opcję Kształty,
- stosuje opcję OneDrive do tworzenia i udostępniania dokumentów,
- wstawia grafikę do prezentacji,
- formatuje zdjęcia z wykorzystaniem opcji Korekty, Kolor i Efekty artystyczne,
- rozpoznaje rodzaje animacji i stosuje animacje do obiektów w prezentacji,
- modyfikuje parametry odtwarzania dodanego dźwięku, filmu oraz animacji,
- rysuje kwadrat i prostokąt przy użyciu powtórzenia,
- pisze procedury umożliwiające rysowanie innych figur niż kwadrat i prostokąt,
- zapisuje procedurę rysującą rozetę,
- modyfikuje polecenia w procedurze rysowania figury geometrycznej tak, aby uzyskiwać różne figury o różnych kolorach konturu i wypełnienia,
- rysuje mozaikę złożoną z jednakowych podstawowych figur w takim samym kolorze,
- wyjaśnia mechanizm procedury ze zmienną,
- zapisuje poprawną procedurę z parametrem.

**4. Na ocenę bardzo dobrą** obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na ocenę dopuszczającą, dostateczną i dobrą):

- formatuje pracę pisemną, nadając jej estetyczny wygląd, zgodny z zasadami pisania tekstów,
- zamieszcza w pracy zdjęcie i informację o jego źródle,
- tworzy przejrzysty i czytelny plan pracy z wykorzystaniem wielopoziomowych list numerowanych,
- modyfikuje styl tabeli, dostosowując go do własnych potrzeb,
- przygotowuje estetyczną, spójną pracę z wykorzystaniem dostępnych opcji formatowania tekstu dekoracyjnego, ilustracji, układu strony i kształtów,
- wykorzystuje opcję OneDrive do stworzenia prezentacji,
- tworzy przejrzystą prezentację z wykorzystaniem grafiki,
- modyfikuje tło zdjęcia i wykorzystuje opcję Kształty,
- tworzy prezentację, dostosowując środki wyrazu do przekazywanych treści,
- zapisuje przygotowaną prezentację jako plik wideo,
- planuje i tworzy prostą animację,
- rysuje dowolny wielokąt równoboczny,

- tworzy skomplikowane rozety przy użyciu procedury,
- samodzielnie rysuje mozaiki złożone z jednakowych figur w różnych kolorach,
- zapisuje procedurę łączącą zmienną i tekst,
- tworzy procedurę z kilkoma parametrami.

5. Na **ocenę celującą** obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

## **Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych w klasie V**

### **1. Klawiatura zamiast pióra – czyli nie tylko piszemy w MS Word**

Uczeń:

- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni i stosuje je w codziennej pracy przy komputerze,
- wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe,
- tworzy pracę z użyciem list numerowanych i punktowanych,
- tworzy przejrzysty i czytelny plan pracy z wykorzystaniem wielopoziomowych list numerowanych,
- rozpoznaje podstawowe opcje formatowania tekstu dekoracyjnego i modyfikuje tekst dekoracyjny,
- formatuje pracę pisemną, nadając jej estetyczny wygląd, zgodny z zasadami pisania tekstów,
- wyróżnia graficznie tytuł i zapisuje tekst z podziałem na akapity,
- dodaje nagłówek i zdjęcie do tekstu,
- formatuje obraz za pomocą stylów i wykorzystuje opcję Kształty,
- stosuje opcje obramowania i tła strony,
- tworzy plan lekcji z wykorzystaniem tabeli,
- projektuje i modyfikuje układ i styl tabeli, korzystając z dostępnych opcji.

### **2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w MS PowerPoint**

Uczeń:

- odtwarza prezentację,
- wybiera motyw i wpisuje tytuł prezentacji,
- tworzy Album fotograficzny i wstawia do niego zdjęcia z podpisami,
- w prezentacji zmienia schemat kolorów motywów, dodaje nowe slajdy, wstawia do niej zdjęcia i zmienia ich wielkość,
- formatuje zdjęcia z wykorzystaniem opcji Korekty, Kolor i Efekty artystyczne,
- stosuje przejścia między slajdami,
- wstawia tekst dekoracyjny,
- wstawia film do prezentacji,
- dodaje dźwięk do prezentacji,
- modyfikuje parametry odtwarzania dodanego dźwięku, filmu oraz animacji,
- wymienia zastosowania animacji w prezentacji i odnajduje w programie kartę Animacje,
- dodaje obiekty i animacje do prezentacji,

- rozpoznaje rodzaje animacji i stosuje animacje do obiektów w prezentacji,
- wykorzystuje opcję OneDrive do stworzenia prezentacji,
- modyfikuje tło zdjęcia i wykorzystuje opcję Kształty,
- tworzy prezentację, dostosowując środki wyrazu do przekazywanych treści,
- zapisuje przygotowaną prezentację jako plik wideo.

### 3. Żółw w języku Logo. Programujemy w Logomocji

Uczeń:

- uruchamia program Logomocja i omawia jego interfejs,
- wprawia żółwia w ruch,
- wyjaśnia, co to jest procedura,
- podaje polecenie, które pozwala wypełnić figurę kolorem,
- wyjaśnia na przykładzie pojęcie zmiennej,
- zapisuje poprawną procedurę z parametrem.
- zapisuje procedurę łączącą zmienną i tekst,
- rysuje kwadrat i prostokąt przy użyciu poleceń pierwotnych lub procedury,
- zapisuje procedurę pozwalającą narysować kwadrat wypełniony kolorem,
- rysuje kwadrat i prostokąt przy użyciu powtórzenia,
- pisze procedury umożliwiające rysowanie innych figur niż kwadrat i prostokąt,
- zapisuje procedurę rysującą rozetę,
- modyfikuje polecenia w procedurze rysowania figury geometrycznej tak, aby uzyskiwać różne figury o różnych kolorach konturu i wypełnienia,
- omawia sposób zapisywania podstawowych działań matematycznych i wpisywania tekstu,
- rysuje mozaikę złożoną z jednakowych podstawowych figur w różnych kolorach,
- rysuje dowolny wielokąt równoboczny,
- planuje i tworzy prostą animację.

## **KRYTERIA OCENIANIA Z ZAJEĆ KOMPUTEROWYCH DLA KLASY VI**

**1. Na ocenę dopuszczającą** obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń:

- stosuje się do regulaminu pracowni komputerowej i przestrzega przepisów BHP;
- szanuje pracę swoją i kolegów;
- z pomocą nauczyciela potrafi wyjaśnić co to jest kompresja plików i wirus;
- z pomocą nauczyciela stosuje w sytuacjach typowych podstawowe sposoby komunikowania się z komputerem;
- z pomocą nauczyciela przechowuje i pobiera wyniki swojej pracy;
- z pomocą nauczyciela odnajduje na stronie WWW fragment związany z wybranym tematem;
- uruchamia prostą grę komputerową;
- z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe;
- stosuje się do zasad *netykiety* obowiązujących użytkowników Internetu;
- poprawnie posługuje się klawiaturą, pisze wolno, popełnia liczne błędy;
- uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji;
- wskazuje elementy okna edytora grafiki;
- z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki przy użyciu edytora grafiki;
- z pomocą nauczyciela tworzy proste teksty przy użyciu edytora tekstu;
- z pomocą nauczyciela zapisuje wyniki swojej pracy;
- z pomocą nauczyciela wyszukuje błędy w gotowym tekście i wprowadza poprawki oraz formatuje tekst;
- z pomocą nauczyciela tworzy i formatuje proste tabele;
- z pomocą nauczyciela podaje przykłady zastosowania komputera;
- zna budowę okna programu;

- z pomocą nauczyciela tworzy krótką prezentację multimedialną;
- zna budowę okna programu, tworzy tabele, wprowadza dane i dokonuje ich edycji;
- z pomocą nauczyciela wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym;
- z pomocą nauczyciela tworzy proste animacje.

**2. Na ocenę dostateczną** obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na ocenę dopuszczającą):

- opisuje prawidłowo zorganizowane stanowisko pracy;
- szanuje obowiązujące prawa przy korzystaniu z komputera i sieci;
- wie co to jest kompresja plików, tworzy kopie zapasowe plików;
- wie co to jest wirus komputerowy;
- zna i stosuje w sytuacjach typowych podstawowe sposoby komunikowania się z komputerem;
- przechowuje i pobiera wyniki swojej pracy z oprogramowaniem;
- odczytuje komunikaty oprogramowania;
- korzysta z przeglądarki i odnajduje na stronie fragment związany z wybranym tematem;
- wymienia zagrożenia związane z grami komputerowymi;
- zakłada konto pocztowe;
- opisuje charakterystyczne elementy strony WWW;
- zna i stosuje zasady *netykiety* obowiązujące użytkowników Internetu;
- dobrze posługuje się klawiaturą, popełnia nieliczne błędy;
- samodzielnie tworzy proste rysunki przy użyciu edytora grafiki;
- z pomocą nauczyciela wstawia tekst do rysunku;
- samodzielnie tworzy proste teksty przy użyciu edytora tekstu;
- wykonuje proste operacje na blokach tekstu;
- modyfikuje wprowadzony tekst;

- zapisuje wyniki swojej pracy;
- formatuje tekst według wskazówek nauczyciela i przy jego pomocy;
- z pomocą nauczyciela umieszcza na jednej kartce rysunki i teksty;
- tworzy i formatuje proste tabele;
- podaje kilka przykładów zastosowań komputerów;
- umie nazwać wskazane elementy zestawu komputerowego;
- potrafi stworzyć prostą prezentację multimedialną;
- z pomocą nauczyciela ustawia animacje i przejścia slajdu oraz wyświetla pokaz;
- wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia;
- potrafi tworzyć animacje, poznaje z czego się składa animacja.

**3. Na ocenę dobrą** obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na ocenę dopuszczającą i dostateczną):

- prawidłowo organizuje stanowisko pracy;
- wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera i jego oprogramowania;
- omawia pojęcie wirusa komputerowego i sposoby przeciwdziałania tym wirusom;
- zna i stosuje w sytuacjach nietypowych podstawowe sposoby komunikowania się z komputerem;
- odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów oprogramowania;
- wykorzystuje komputer jako narzędzie wspomagające w nauce;
- posługuje się podstawowym słownictwem komputerowym;
- wyszukuje i wykorzystuje informacje z różnych źródeł;
- wykorzystuje TI do wyszukiwania zbierania, przechowywania, porządkowania i przetwarzania informacji na różne tematy;
- wybiera gry dydaktyczne (rozwijające intelekt i wyobraźnię);
- samodzielnie zakłada konto pocztowe;

- odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów oprogramowania;
- opisuje charakterystyczne elementy strony WWW, zna przykłady domen;
- zna i stosuje zasady *netykiety* obowiązujące użytkowników Internetu;
- pisze szybko, robi niewiele błędów (literówek);
- samodzielnie tworzy rysunek według wzoru i zapisuje go na dysku;
- wstawia tekst do rysunku, tworzy ozdobne napisy;
- definiuje i wykorzystuje kolory niestandardowe;
- samodzielnie drukuje dokument;
- powiela i przekształca elementy graficzne za pomocą dostępnych poleceń;
- samodzielnie redaguje tekst na zadany temat zwracając uwagę na jego estetyczny wygląd, ustala parametry akapitów i odstępy między wierszami;
- opracowuje dokument zawierający tekst i grafikę;
- tworzy listy wypunktowane i numerowane oraz sortuje dane;
- tworzy tekst z zastosowaniem indeksu górnego i dolnego, wyróżnia fragmenty tekstu przez stosowanie kapitalików i wersalików;
- formatuje tekst w kolumny i nadaje im pożądane wielkości;
- poznaje funkcję nagłówek i stopka;
- tworzy i formatuje tabele;
- zapisuje wyniki swojej pracy i drukuje utworzony dokument;
- podaje przykłady zastosowań urządzeń opartych na technice komputerowej;
- zna zastosowania komputera;
- tworzy własne prezentacje multimedialne, ustawia animacje, przejścia slajdów, próbę tempa oraz wyświetla pokaz;
- wykonuje w arkuszu obliczenia z wykorzystaniem funkcji: SUMA, ŚREDNIA, MIN, MAX;
- sortuje dane;
- potrafi stworzyć wykres na podstawie danych przedstawionych w tabeli;
- przygotowuje dokument do druku i drukuje go;

- sprawnie tworzy i zapisuje animacje w pliku.

**4.** Na ocenę **bardzo dobrą** obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na ocenę dopuszczającą, dostateczną i dobrą):

- sprawnie rozpoczyna i kończy pracę z komputerem;
- samodzielnie korzysta z pomocy dostępnej w programach w wypadku gdy natrafi na problem;
- charakteryzuje szkodliwe działania wirusów komputerowych, wie jak im zapobiegać, potrafi zainstalować program antywirusowy;
- zna i stosuje w sytuacjach nietypowych różne sposoby komunikowania się z komputerem;
- posługuje się słownictwem komputerowym;
- stosuje komputer jako narzędzie wspomagające uczenie się;
- selekcjonuje, porządkuje i gromadzi przydatne informacje;
- wykorzystuje komputer do wyszukiwania zbierania i przechowywania, porządkowania i przetwarzania informacji na różne tematy;
- przedstawia zebrane informacje w odpowiedniej postaci;
- samodzielnie zakłada konto pocztowe i porozumiewa się wysyłając listy elektroniczne;
- posługuje się słownictwem komputerowym;
- potrafi zainstalować i odinstalować program;
- zna i stosuje zasady netykiety obowiązujące użytkowników Internetu;
- pisze szybko i sprawnie, wszystkimi palcami, nie robi błędów (literówek);
- biegle korzysta z narzędzi i opcji edytora grafiki, wykorzystując je do swojej pracy;
- pracuje sprawnie i potrafi rozwiązać samodzielnie postawiony przed nim problem z wykorzystaniem edytora grafiki;
- biegle korzysta z narzędzi i opcji edytora tekstu, wykorzystując je do swojej pracy;

- pracuje sprawnie i potrafi rozwiązać samodzielnie postawiony przed nim problem z wykorzystaniem edytora tekstu;
- tworzy i formatuje tabele przekształcając ją na krzyżówki;
- bezbłędnie wyszczególnia elementy zestawu komputerowego;
- podaje liczne przykłady zastosowania urządzeń opartych na technice komputerowej;
- obsługuje wybrane urządzenia oparte na technice komputerowej;
- tworzy własne ciekawe prezentacje multimedialne, ustawia animacje, przejścia slajdów, próbę tempa, wstawia elementy graficzne i wykresy w prezentacji;
- tworząc animacje łączy ze sobą grafikę, zdjęcia, muzykę i dźwięki;
- umie dobrać typ wykresu w zależności od rodzaju wykorzystanych danych;
- zna zastosowania arkusza kalkulacyjnego;
- tworząc animacje łączy ze sobą grafikę, zdjęcia, muzykę i dźwięki.

**5. Na ocenę celującą** obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

## **Wymagania edukacyjne na zajęciach komputerowych w klasie 6**

### **1) Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem**

Uczeń:

- wymienia zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem dotyczące: prawidłowej pozycji ciała i czasu pracy oraz właściwej organizacji komputerowego stanowiska pracy,
- dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy,
- wymienia elementy zestawu komputerowego i omawia ich zastosowanie (monitor, klawiatura, mysz, głośniki, mikrofon, drukarka),
- omawia prawa i obowiązki użytkownika szkolnej pracowni komputerowej,
- podaje przykłady przejawów piractwa komputerowego,
- wyjaśnia potrzebę zapobiegania piractwu komputerowemu,
- omawia korzyści wynikające z legalnego użytkowania oprogramowania,
- wie, jak chronić środowisko naturalne,
- poznaje szkodniki buszujące w komputerze i metody ich zwalczania,
- omawia pojęcie wirusa komputerowego i sposoby przeciwdziałania wirusom komputerowym,
- charakteryzuje szkodliwe działania wirusów komputerowych,
- tworzy i rozbudowuje strukturę folderów na dysku różnymi sposobami,
- nadaje plikom i folderom nowe nazwy różnymi metodami,
- zaznacza grupę plików lub folderów,

- kopiuje i usuwa grupę plików lub folderów dowolną metodą,
- tworzy, zapisuje i otwiera pliki w różnych aplikacjach; kojarzy rozszerzenia nazwy pliku z aplikacją, w której plik powstaje,
- tworzy kopie zapasowe plików,
- wie, co to jest kompresja plików i do czego służy.

## 2) Internet

Uczeń:

- wie, co to jest adres internetowy,
- wyszukuje w multimedialnych zbiorach informacje na zadany temat,
- wyszukuje na wskazanych stronach internetowych informacje na zadany temat,
- pobiera ze strony internetowej teksty oraz rysunki i zapisuje je w plikach,
- dobiera programy edukacyjne, wspomagające rozwiązywanie problemów z różnych przedmiotów.

## 3) Nauka pisania na klawiaturze

Uczeń:

- prawidłowo posługuje się klawiaturą komputera,
- pisze szybko i sprawnie.

## 4) Grafika komputerowa

Uczeń:

- wskazuje elementy okna edytora grafiki i objaśnia ich zastosowanie,
- wyjaśnia sposób wyboru i zmiany rodzajów czcionki i jej atrybutów,
- wprowadza zmiany w rysunkach: usuwa usterki, uzupełnia, koloruje,
- wykonuje rysunki z prostych elementów graficznych, dobierając kolor oraz narzędzie i jego cechy,
- dołącza napisy do rysunków na przezroczystym lub kolorowym tle,
- dobiera kolor napisu, rodzaj czcionki i jej atrybuty,
- komponuje rysunki z gotowych elementów z wykorzystaniem operacji kopiowania i przenoszenia,
- wykorzystuje w pracach graficznych elementy innych rysunków,
- tworzy kompozycje graficzne według wzoru,
- ustala atrybuty rysunku,
- wykorzystuje skróty klawiszowe w pracy z edytorem grafiki,
- definiuje i wykorzystuje kolory niestandardowe,
- tworzy ozdobne napisy,
- przedstawia w postaci graficznej (przy użyciu edytora grafiki) rozwiązanie prostych problemów z różnych dziedzin,
- wstawia do tworzonego obrazu rysunek z pliku,
- wykonuje rysunki i bogate kolorystycznie kompozycje graficzne z napisami według własnego projektu z wykorzystaniem pozyskanych elementów.

### Wykraczające poza program, np.:

Uczeń:

- projektuje i wykonuje prace graficzne o praktycznym zastosowaniu,

- tworzy tapety na Pulpicie z własnych prac lub zrzutów ekranów,
- obsługuje inne (niż wykorzystywane na lekcji) programy graficzne.

## 5) Edytory tekstu

Uczeń:

- omawia zastosowanie edytora tekstu,
- objaśnia budowę okna programu i jego elementów,
- wskazuje sposoby zmiany czcionki i jej atrybutów,
- ustala parametry dotyczące układu strony i ocenia trafność ich doboru,
- pisze tekst z podziałem na akapity według zasad poprawnego wpisywania tekstu,
- stosuje poznane operacje redagowania tekstu w celu opracowania jego treści według podanego wzoru,
- formatuje czcionkę w tekście według wzoru: zmienia rodzaj czcionki, jej rozmiar, styl i kolor,
- ustala parametry akapitów: wyrównania, wcięcia, odstępy między wierszami według wzoru,
- ustala parametry drukowania dokumentu,
- drukuje przygotowany dokument,
- redaguje własne teksty z wykorzystaniem poznanych operacji wykonywanych na fragmentach tekstu,
- tworzy teksty z zastosowaniem indeksu górnego i dolnego,
- wyróżnia fragmenty tekstu przez stosowanie wersalików i kapitalików.
- ustala format czcionki w tekście, dobierając go do treści,
- ustala i zmienia odstępy między akapitami,
- nadaje tworzonym dokumentom format stosowny do treści,
- redaguje i formatuje tekst zawierający elementy graficzne,
- formatuje elementy graficzne umieszczone w dokumencie tekstowym,
- tworzy i formatuje tabele,
- formatuje tekst w kolumny i nadaje im pożądane wielkości,
- poznaje, jaką funkcję w dokumencie tekstowym pełni nagłówek i stopka.

### Wykraczające poza program, np.:

Uczeń:

- obsługuje inne niż wykorzystywane na lekcji edytory tekstu.

## 6) Komputer w naszym otoczeniu

Uczeń:

- poznaje domowe urządzenia, które są wyposażone w układy elektroniczne pozwalające sterować ich pracą,
- poznaje urządzenia oparte na technologii komputerowej,
- podaje przykłady zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia,
- wymienia korzyści wynikające z szerokiego zastosowania komputerów w życiu codziennym.

## 7) Prezentacja multimedialna

Uczeń:

- zna podstawowe pojęcia z zakresu programu PowerPoint,

- potrafi wymienić elementy okna programu PowerPoint,
- potrafi zapisać i odczytać dokument,
- zna zasady tworzenia prezentacji multimedialnej,
- dodaje i usuwa slajd,
- korzysta z szablonów - zmienia układ i projekt slajdu,
- wprowadza i formatuje tekst,
- wstawia obiekty do prezentacji,
- ustawia animacje oraz przejścia slajdów,
- uruchamia pokaz i zapisuje prezentację.

**Wykraczające poza program, np.**

Uczeń:

- dodaje dźwięk do prezentacji.

**8) Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym**

Uczeń:

- Potrafi uruchomić program Microsoft Excel,
- zna elementy okna arkusza kalkulacyjnego Microsoft Excel, potrafi je nazwać i wie, do czego służą,
- tworzy tabele w arkuszu, wprowadza dane i dokonuje ich edycji,
- formatuje tabele,
- zapisuje i otwiera pliki arkusza,
- wykonuje obliczenia, wprowadza formuły,
- stosuje podstawowe funkcje do wykonywania obliczeń: SUMA, ŚREDNIA, MIN, MAX,
- zna zastosowania arkusza kalkulacyjnego,
- sortuje dane w arkuszu,
- potrafi stworzyć wykres na podstawie tabeli danych w arkuszu kalkulacyjnym,
- umie dobrać typ wykresu w zależności od rodzaju wykorzystanych danych,
- przygotowuje dokument do druku i drukuje go.

**Wykraczające poza program, np.:**

Uczeń:

- stosuje do obliczeń inne funkcje niż poznane na lekcji: matematyczne, statystyczne, procentowe,
- formatuje wykres.

**9) Tworzy proste animacje**

Uczeń:

- wie, czym jest animacja,
- potrafi animować postaci,
- poznaje, z czego składa się animacja,
- tworzy i zapisuje animacje w pliku,
- łączy ze sobą grafikę, zdjęcia, muzykę i dźwięki.