

# Wymagania edukacyjne na poszczególne stopnie z przedmiotu *zajęcia komputerowe* w klasie V

opracowane na podstawie

podręcznika Danuta Kiałka, Katarzyna Kiałka, **Informatyka Europejczyka. Podręcznik do zajęć komputerowych dla szkoły podstawowej. Klasa 4**, Wydawnictwo HELION, 2012

## I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem

### Osiągnięcia wychowawcze

#### Uczeń:

- Przestrzega zasad bezpiecznej pracy z komputerem i zasad bezpiecznego korzystania ze szkolnej pracowni komputerowej.
- Organizuje pracę z komputerem zgodnej z zasadami ergonomii.
- Szanuje pracę innych.
- Poprawnie posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym.
- Jest przygotowany do życia w społeczeństwie informacyjnym.
- Potrafi dbać o zdrowie własne i innych.
- Prowadzi zdrowy styl życia.
- Umie utrzymać porządek na dysku komputera.

2	3	4	5	6
zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej,	wymienia podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej,	objaśnia punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,	umie rozwinąć dowolny z punktów regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,	umie uzasadnić konieczność przestrzegania dowolnego z omówionych punktów regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,
zna zasady bezpiecznej pracy z	zna i stosuje zasady bezpiecznej	wymienia zasady bezpiecznej	zna skutki nieprawidłowego zorganizowania	rozpoznaje, nazywa i objasnia zagrożenia wynikające z

komputerem, w sposób bezpieczny, zgodny z prawem i przeznaczeniem posługuje się komputerem i jego oprogramowaniem, zachowuje prawidłową postawę podczas pracy z komputerem, prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputerową, stosuje metodę <i>przeciagnij i upuść</i> , zna budowę klawiatury, nazywa podstawowe klawisze, przy pomocy nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera, korzysta z płyty CD dołączonej do podręcznika, odnajduje na niej właściwy plik według wskazówek nauczyciela, komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych, przy pomocy nauczyciela zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy,	pracy z komputerem,  zna przeznaczenie poszczególnych klawiszy, prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze, wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki, zna przeznaczenie klawiszy: <i>Page Up, Page Down, Home, End</i> oraz klawiszy sterowania kursorem, w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki, stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury, z niewielką pomocą nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,	pracy z komputerem, dostrzega zagrożenia wynikające z łamania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje, omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy, sprawnie posługuje się klawiaturą, popelnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury, obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,	komputerowego stanowiska pracy, dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy, świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera; samodzielnie obsługuje płytę CD dołączoną do podręcznika, odnajduje właściwy plik potrzebny do wykonania zadania, samodzielnie zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;	niewłaściwego korzystania z komputera;  samodzielnie pobiera, instaluje i uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji,
--	---	---	---	---

#### **Podstawa programowa**

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

<p>zna pojęcie <i>sieci komputerowej</i>, przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci; wskazuje miejsce <i>Pomocy</i> w programie,</p>	<p>rozumie pojęcie <i>sieci komputerowej</i>, przy niewielkiej pomocy nauczyciela loguje się do szkolnej sieci komputerowej, przy pomocy nauczyciela korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie,</p>	<p>samodzielnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej,</p>	<p>wie, czym jest sieć komputerowa,</p>	<p>wymienia zalety połączenia komputerów w sieć,</p>
<p>przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się i obsługuje program z płyty CD dołączonej do podręcznika,</p>	<p>według wskazówek nauczyciela uruchamia i obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika,</p>	<p>samodzielnie obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika,</p>	<p>samodzielnie korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie,</p>	<p>dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość,</p>
<p>rozdziela podstawowe elementy zestawu komputerowego,</p>	<p>wymienia elementy zestawu komputerowego,</p>	<p>określa zastosowanie poszczególnych elementów zestawu komputerowego,</p>		<p>opisuje przyciski rozmieszczone na komputerze,</p>
<p>zna pojęcie <i>stanu uśpienia komputera</i>, umie prawidłowo rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem, wymienia popularne systemy operacyjne,</p>	<p>rozumie pojęcie <i>stanu uśpienia komputera</i>,</p>	<p>wyjaśnia różnicę między całkowitym wyłączeniem komputera a jego przejściem w stan uśpienia;</p>	<p>prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemami Windows, Linux i Mac OS X,</p>	
<p>potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni, posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym, rozdziela pojęcia: <i>pulpit, ikona</i>,</p>	<p>klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie, rozumie pojęcia: <i>pulpit, ikona</i>,</p>		<p>zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku,</p>	
			<p>posługuje się podstawowym</p>	

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

<p><i>plik, katalog,</i></p> <p>rozdzieli pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają,</p> <p>uruchamia programy za pomocą myszy,</p> <p>odróżnia pojęcia: <i>wskazanie, przeciąganie, jedno- i dwukrotne kliknięcie myszą,</i></p> <p>uruchamia programy, korzystając z ikony skrótu,</p>	<p><i>plik, katalog,</i></p> <p>rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony,</p> <p>określa podstawowe elementy pulpitu (biurka),</p>	<p>prawidłowo nadaje nazwy plikom i katalogom,</p> <p>określa funkcje ikon na pulpitych różnych systemów,</p> <p>wyjaśnia budowę pulpitu,</p> <p>zna sposoby pracy z oknami,</p>	<p>słownictwem informatycznym,</p> <p>rozdzieli ikony programów, dokumentów i katalogów,</p> <p>wymienia podobieństwa w wyglądzie pulpitych systemów Windows i Linux,</p> <p>tworzy skrót do programu wskazanego przez nauczyciela;</p> <p>wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>pulpit, program, system operacyjny, ikona, przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, katalog (folder),</i></p>	<p>zmienia konfigurację ekranu, na przykład tło, kolory, wygaszacz,</p> <p>wyjaśnia sposoby pracy z wieloma oknami jednego programu oraz pracy z oknami wielu uruchomionych programów,</p>
<p>obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów,</p>	<p>wyjaśnia znaczenie przycisków: <i>Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij,</i></p>	<p>opróżnia <i>Kosz,</i></p>	<p>wyjaśnia zasady korzystania z <i>Kosza,</i></p>	<p>opróżnia <i>Kosz</i> i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery);</p>
<p>zna sposoby pracy z oknami,</p>	<p>omawia budowę okna programu oraz otwartego katalogu,</p>	<p>opisuje wygląd okien różnych programów,</p>	<p>korzysta z różnych nośników informacji,</p>	<p>odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy,</p>
<p>prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich,</p>	<p>zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem,</p>	<p>samodzielnie tworzy pliki i katalogi,</p>	<p>opisuje poznane sposoby tworzenia plików i katalogów (folderów),</p>	<p>omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów (folderów),</p>
<p>przy pomocy nauczyciela zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze),</p>	<p>zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku,</p> <p>zna pojęcia: <i>program komputerowy, system</i></p>	<p>samodzielnie zapisuje pliki w katalogu w miejscu wskazanym przez nauczyciela,</p> <p>tworzy strukturę katalogów</p>	<p>tworzy nowy katalog (folder) podczas zapisu pliku,</p> <p>wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>program komputerowy, system operacyjny,</i></p>	<p>omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji,</p> <p>tworzy nowy katalog (folder)</p>

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

zna zasady zapisu wyników pracy na komputerze, wie, kto zajmuje się tworzeniem programów komputerowych, prawidłowo otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji, przy pomocy nauczyciela: <ul style="list-style-type: none"><li>o kopiuje pliki i katalogi,</li><li>o usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą,</li><li>o kopiuje pliki na pendrive,</li><li>o odczytuje rozmiar pliku,</li><li>o porównuje rozmiar pliku przed i po wprowadzeniu zmian,</li></ul>	<i>operacyjny</i> ,  z niewielką pomocą nauczyciela lub według opisu: <ul style="list-style-type: none"><li>o kopiuje pliki i katalogi,</li><li>o usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą,</li><li>o kopiuje pliki na pendrive,</li><li>o odczytuje rozmiar pliku,</li><li>o porównuje rozmiar pliku przed i po wprowadzeniu zmian,</li></ul> zna historię komputerów,  zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,	(folderów) według opisu, porusza się po strukturze katalogu (folderu),  samodzielnie: <ul style="list-style-type: none"><li>o kopiuje pliki i katalogi,</li><li>o usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą,</li><li>o kopiuje pliki na pendrive,</li><li>o odczytuje rozmiar pliku.</li><li>o porównuje rozmiar pliku przed i po wprowadzeniu zmian,</li></ul> przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela,	porządkuje zawartość tworzonych katalogów (folderów),  omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji,  zapisuje pliki w dowolnym miejscu,  sprawnie wykonuje podstawowe operacje na plikach;  świadomie tworzy nową wersję pliku na dysku za pomocą polecenia <i>Zapisz jako</i> ze zmianą lokalizacji lub nazwy pliku,  potrafi powiedzieć na podstawie rozszerzenia pliku (TXT, BMP, DOC) z jaką jest on skojarzony aplikacją,  omawia historię komputerów,	dowolnym sposobem,  omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów,  świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich,  opisuje najciekawsze fakty z historii komputerów,  prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej,  stosuje zaawansowane opcje
przy pomocy nauczyciela: <ul style="list-style-type: none"><li>o przygotowuje dokument do druku;</li><li>o ustala parametry</li></ul>				

**Podstawa programowa**

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

<p>drukowania (liczbę kopii, zakres stron);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o drukuje dokument,</li> </ul> <p>wie, co to jest <i>wirus komputerowy</i>, potrafi nazwać program antywirusowy zainstalowany w szkolnej pracowni komputerowej.</p>	<p>rozumie pojęcia: <i>program antywirusowy</i> i <i>profilaktyka antywirusowa</i>.</p>	<p>z pomocą nauczyciela dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym.</p>	<p>dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym.</p>	<p>drukowania,  zna sposób działania programów antywirusowych, omawia sposób zabezpieczania komputerów w szkole i w domu przed „zarażeniem” wirusem komputerowy.</p>
--	---	---	--	--

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

### Osiągnięcia wychowawcze

#### Uczeń:

- Przestrzega zasad bezpiecznego korzystania z internetu.
- Umie mądrze i krytycznie odbierać informacje ze środków masowego przekazu.
- Ma krytyczne podejście wobec znajomości zawieranych za pomocą internetu.
- Przestrzega zasad właściwego korzystania z dodatkowych źródeł informacji (prawa autorskie, sprawdzone źródła informacji).
- Przestrzega wartości, np. uczciwość, szacunek dla innych ludzi, odpowiedzialność.
- Szanuje prywatność pracę innych osób.
- Stosuje zasady właściwego zachowania oraz netykiety.

2	3	4	5	6
<p>zna pojęcia: <i>internet</i>, <i>przeglądarka internetowa</i>, <i>słowa kluczowe</i>, <i>poczta elektroniczna</i>, <i>netykieta</i>, <i>komunikator internetowy</i>, nazywa przeglądarkę</p>	<p>rozumie pojęcia: <i>internet</i>, <i>przeglądarka internetowa</i>, <i>słowa kluczowe</i>, <i>poczta elektroniczna</i>, <i>netykieta</i>, <i>komunikator internetowy</i>, wymienia nazwy najczęściej</p>	<p>wykorzystuje podstawowe</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>internet</i>, <i>przeglądarka internetowa</i>, <i>słowa kluczowe</i>, <i>poczta elektroniczna</i>, <i>netykieta</i>, <i>komunikator internetowy</i>, korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia</p>	<p>przeogląda strony WWW w trybie offline,  wyjaśnia znaczenie domeny,</p>

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

internetową wykorzystywaną na lekcji,	używanych przeglądarek,	funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW,	ich rolę,	
wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę,	omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki,	omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki.	wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,	opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce;
uruchamia wybraną przeglądarkę internetową,	nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,	opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,	opisuje charakterystyczne elementy strony WWW,	
otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez nauczyciela,		przegląda otwartą stronę WWW i omawia jej zawartość,		
wskazuje elementy okna uruchomionego programu,			posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,	
poprawnie wpisuje podstawowe słownictwo informatyczne z klawiatury,				
otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową,	otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe,	wyjaśnia budowę adresu internetowego,	omawia rolę przycisków <i>Wstecz</i> i <i>Dalej</i> na pasku narzędzi przeglądarki internetowej,	korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej,
	potrafi nazwać elementy składowe adresu internetowego;	podaje przykłady domen określających właściciela,		
	rozdziela charakterystyczne elementy strony WWW,		omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej,	korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych,
zna czasopisma, w których można znaleźć informacje o najnowszych stronach internetowych,	na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat,	kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin,	podaje przykłady stron internetowych przydatnych w nauce,	wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,
	wyszukuje, stosując słowa kluczowe, adresy stron	sprawdza we wskazanym portalu internetowym, jakie	wymienia skutki zagrożeń związanych z grami	objaśnia skutki zagrożeń związanych z grami

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

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

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*



wykorzystywany na lekcji, przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,	komunikatorze internetowym, przy pomocy nauczyciela lub według opisu zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,	internetowego,	komunikatora internetowego,	
potrafi używać komunikatorów internetowych, korzystając ze wskazówek,	potrafi używać komunikatorów internetowych postępując zgodnie z instrukcją,	swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą komunikatora internetowego,		
zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,	wymienia charakterystyczne elementy okna komunikatora internetowego,			
zna zasady pracy w grupie,	potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie			w trakcie realizacji złożonego zadania aktywnie współpracuje w grupie rówieśniczej,
przy pomocy nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji.	odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji, z niewielką pomocą nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji;	tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji,	opracowuje wskazany dokument realizując tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,	opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,
komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety,	z niewielką pomocą nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,	tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,		
przy pomocy nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane				

**Podstawa programowa**

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

z internetu, z pomocą nauczyciela rozpoznaje możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,	z niewielką pomocą nauczyciela rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,	samodzielnie rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,	rozpoznaje, omawia, i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,
zna zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,	zna i przestrzega zasad etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,	wymienia zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,	opisuje zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,
szanuje prywatność i pracę innych osób, przy pomocy nauczyciela korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.	z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.	korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.	

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

#### Osiągnięcia wychowawcze

#### Uczeń:

- Przestrzega zasady dobrego zachowania oraz zasad netykiety.
- Rozumie zagrożenia związane z korzystaniem z internetu.
- Zachowuje krytyczną postawę wobec informacji (danych) odszukanych za pomocą internetu.

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

- Przestrzega zasad właściwego korzystania z dodatkowych źródeł informacji (prawa autorskie, sprawdzone źródła informacji).
- Potrafi współdziałać w zespole.
- Słucha poleceń nauczyciela.
- Potrafi odkrywać nowe obszary wiedzy bazując na rzetelnej informacji.
- Potrafi pisać teksty w formie opisu, instrukcji, opowiadania.
- Dbą o kulturę języka oraz o poprawność językową, ortograficzną i interpunkcyjną.
- Zwraca uwagę na estetykę oraz walory artystyczne i literackie tworzonego dokumentu.
- Jest systematyczny w wykonywaniu zadań i ćwiczeń. Wykazuje się dokładnością i starannością podczas wykonywanej pracy.
- Dbą o porządek na stanowisku komputerowym.
- Jest odpowiedzialny za powierzone zadania.
- Przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas zajęć.

2	3	4	5	6
<b>Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł</b>				
przy pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	według wskazówek nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	samodzielnie wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	
przy pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	przy niewielkiej pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	według wskazówek nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	samodzielnie selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	
przy pomocy nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych	przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb,	wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach,	wymienia cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej,	opisuje cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej,

**Podstawa programowa**

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

formatach,	informacje w różnych formatach,		multimedialnej),	multimedialnej),
<b>Teksty komputerowe</b>				
zna pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>redagowanie tekstu</i> , <i>kursor tekstowy</i> , <i>akapit</i> , wskazuje elementy okna edytora tekstu,	objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu, rozdziela klawisze edycyjne i klawisz <i>Enter</i> na klawiaturze oraz kursor tekstowy i wskaźnik myszy,	wyjaśnia pojęcie <i>edytora tekstu</i> i omawia zastosowanie edytora, objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków, rozdziela pojęcia: <i>kursor tekstowy</i> i <i>wskaźnik myszy</i> ,	wyjaśnia, na czym polega czynność <i>redagowania tekstu</i> w edytorze tekstu, prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi,	omawia możliwości edytora tekstu,
zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu, pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków,	wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków, wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki, wyrównuje akapit według instrukcji;	wyjaśnia pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>akapit</i> , formatuje akapit według podanego wzoru,	pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,	poprawnie dzieli tekst na akapity,
posługuje się poleceniami <i>Cofnij</i> i <i>Powtórz</i> do zmiany wykonanej operacji,	posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> i <i>Wklej</i> ,	sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> , <i>Wklej</i> , <i>Cofnij</i> ,		
wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu, zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu,	wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu, wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,	wyjaśnia pojęcia <i>blok</i> , <i>wiersz</i> , we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu,	prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać, sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,	

**Podstawa programowa**

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

przy pomocy nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),	redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru,	opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),		
rozumie pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> ,	dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku,	opracowuje dokumenty użytkowe zgodnie z opisem; wie, że stosowanie w jednym zdaniu różnych rodzajów, rozmiarów i kolorów czcionek powoduje, iż tekst staje się nieczytelny i osoba, która go czyta, gubi jego treść;		
wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu,				
przy pomocy nauczyciela opracowuje dokumenty użytkowe,				
dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów,	wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu, zna pojęcie <i>kodów sterujących</i> ,	ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce,	wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi;	wyjaśnia zastosowanie <i>kodów sterujących</i> ;
		redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu,	sprawnie dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu: wyrównanie tekstu, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów, zmienia czcionkę i ustala jej atrybuty w trakcie pisania tekstu,	redaguje i formatuje tekst na dowolny temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu,
przy pomocy nauczyciela tworzy listy numerowane i punktowane,	według instrukcji tworzy listy numerowane i punktowane,	tworzy listy numerowane i punktowane według instrukcji, różnymi sposobami,		z pomocą nauczyciela numeruje strony w dokumencie oraz wstawia pole liczby stron w dokumencie, numeruje strony w dokumencie

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

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

stara się stosować zasady poprawnego wprowadzania tekstu,

z pomocą nauczyciela tworzy ozdobne napisy,  
z pomocą nauczyciela tworzy i formatuje prostą tabelę,

wstawia klipy i własne rysunki do dokumentu tekstowego, postępując zgodnie z instrukcją,  
stosuje różne style otaczania rysunku tekstem, potrafi zmienić rozmiar rysunku według opisu,  
zmienia rozmiar wstawionego obiektu zgodnie z opisem,

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

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

umieszcza w tekście rysunki, tabele i inne obiekty,  
samodzielnie wstawia klipy do dokumentu tekstowego,  
dba o jednolity, estetyczny wygląd tworzonego dokumentu tekstowego,  
samodzielnie wstawia rysunki z edytora grafiki do dokumentu tekstowego,

tworzy ozdobne napisy,  
świadomie dobiera rodzaj ozdobnych napisów do tworzonego dokumentu,  
wykorzystuje pasek narzędzi do tworzenia ozdobnych napisów, wstawiania i modyfikowania tabeli,

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

wykorzystuje klawisz *Tab* do wyrównywania tekstu w kolumnach,  
tworzy i formatuje tabelę zgodnie z instrukcją,  
zmienia kolor wierszy, kolumn, komórek i całej tabeli.

tekstowym dowolnym sposobem,  
samodzielnie wstawia pole liczby stron w dokumencie.

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

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

<p>przy pomocy nauczyciela wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,</p>	<p>z pomocą nauczyciela lub postępując zgodnie z instrukcją, wykorzystuje proste autokształty i ozdobne napisy do urozmaicenia dokumentów tekstowych, zmienia kształt i kolor wstawianego obiektu według wskazówek,</p> <p>z pomocą nauczyciela przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanymi na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p>	<p>wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,</p> <p>zna czynności, które należy wykonać, aby przygotować dokument do druku,</p>	<p>samodzielnie zmienia kształt i kolor wstawianych obiektów, świadomie dobiera rodzaj autokształtów do tworzonego dokumentu,</p> <p>przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanymi na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p>	<p>opisuje najważniejsze czynniki, które decydują o tym, czy dokument jest prawidłowo opracowany i przygotowany do druku,</p> <p>potrafi właściwie zastosować orientację strony, odpowiednio do tworzonego dokumentu, samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (kliparty, zdjęcia, własne rysunki).</p>
<p>przy pomocy nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	<p>z niewielką pomocą nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	<p>według wskazówek lub zgodnie z opisem opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	<p>Samodzielnie opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	
<b>Grafika komputerowa</b>				
<p>nazywa poznane edytory graficzne, wskazuje elementy okna edytora grafiki, zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor, rysuje proste elementy</p>	<p>wykonuje rysunek według instrukcji, według opisu tworzy wskazany rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki,</p>	<p>samodzielnie uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku,</p>	<p>rozpoznaje pliki graficzne na podstawie ich rozszerzeń i ikon, objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki,</p>	<p>sprawnie stosuje poznane narzędzia do tworzenia i przekształcania rysunków w edytorze grafiki,</p>

**Podstawa programowa**

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

graficzne z wykorzystaniem przybornika,

wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela,

rozumie pojęcia: *grafika komputerowa, edytor grafiki*,

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

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

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

wstawia tekst do rysunku, zmienia styl, rozmiar i rodzaj czcionki za pomocą dostępnych narzędzi tekstowych edytora grafiki,

wyjaśnia pojęcia: *grafika komputerowa, edytor grafiki*,

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

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

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

świadomie korzysta z narzędzi tekstowych,

odróżnia typy zapisanych plików, porównuje rozmiary plików w zależności od typu,

porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach,

przygotowuje własne prace graficzne na konkursy informatyczne,

wykorzystuje programy graficzne inne niż poznane na lekcji, wyjaśnia pojęcia: *mapa bitowa, piksel*,

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

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

#### **Podstawa programowa**

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*



<p>wykonuje rysunki zgodne ze schematem lub według wskazówek nauczyciela,</p> <p>operuje kolorem rysowania i tła,</p> <p>dokonuje poprawek w pracach graficznych,</p>	<p>zmienia rozmiary elementów rysunku,</p> <p>korzystając z dostępnych narzędzi programu,</p> <p>przenosi fragment rysunku w inne miejsce</p> <p>przy pomocy nauczyciela korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku,</p>	<p>korzysta ze <i>schowka</i> podczas kopiowania elementów rysunku.</p> <p>ustala atrybuty rysunku w edytorze grafiki,</p> <p>przekształca elementy rysunku,</p>	<p>samodzielnie zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go,</p> <p>korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku,</p> <p>świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich,</p> <p>samodzielnie wykonuje złożone prace graficzne, zależnie od potrzeb modyfikuje zrzut ekranu,</p> <p>samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>	<p>omawia podobieństwa i różnice poznanych edytorów grafiki,</p> <p>dobiera edytor grafiki do wymagań zadania,</p> <p>uzasadnia potrzebę stosowania zrzutów ekranowych (zdjęć ekranu),</p> <p>W sposób twórczy tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>
<p>przy pomocy nauczyciela wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,</p>	<p>z niewielką pomocą nauczyciela samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,</p>	<p>samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku. zapisuje zrzut ekranu w odpowiednim katalogu (teczce), zmienia jego nazwę,</p>	<p>samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku. zapisuje zrzut ekranu w odpowiednim katalogu (teczce), zmienia jego nazwę,</p>	<p>uzasadnia potrzebę stosowania zrzutów ekranowych (zdjęć ekranu),</p>
<p>przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>	<p>z niewielką pomocą nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>	<p>Według wskazówek lub zgodnie z opisem tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>	<p>samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>	<p>W sposób twórczy tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>
<b>Obliczenia za pomocą komputera</b>				
<p>nazywa poznany na lekcji arkusz kalkulacyjny, korzystając ze wskazówek</p>	<p>opisuje budowę okna programu,</p> <p>zna przeznaczenie najczęściej</p>	<p>omawia przeznaczenie i zalety arkusza kalkulacyjnego, objaśnia zasady wykonywania</p>	<p>objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna arkusza</p>	<p>wymienia typy danych wprowadzanych do arkusza, wie, że pojęcie <i>arkusz</i></p>

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

<p>nauczyciela, uruchamia arkusz kalkulacyjny stosowany na lekcji, wskazuje elementy okna arkusza kalkulacyjnego, rozpoznaje plik arkusza na podstawie ikony, otwiera nowy dokument, odczytuje adres komórki, rozróżnia w arkuszu kursor komórki aktywnej, tekstowy i myszy, zna pojęcia: <i>komórka bieżąca</i>. zmienia zawartość komórki,</p>	<p>używanych przycisków paska narzędzi, zmienia szerokość kolumny i wysokość wiersza, dostosowuje rozmiar komórki do jej zawartości, wskazuje charakterystyczne elementy okna arkusza kalkulacyjnego, zaznacza obszar komórek, rozumie pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i>, wskazuje wiersz wprowadzania danych. wprowadza proste formuły, wykonuje proste obliczenia z pomocą nauczyciela, przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje</p>	<p>obliczeń w arkuszu., wyjaśnia pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i>, wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły, umieszcza w komórkach arkusza dane i prawidłowo zapisuje gotowe formuły, prawidłowo zapisuje i otwiera pliki arkusza, wykorzystuje wiersz wprowadzania danych,</p>	<p>kalkulacyjnego, objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,</p>	<p><i>kalkulacyjny</i> można stosować w odniesieniu do programu i do dokumentu, i potrafi odróżnić obydwie zastosowania, dostosowuje położenie i liczbę pasków narzędzi do potrzeb tworzonego dokumentu,</p>
<p>przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia,</p>	<p>z pomocą nauczyciela tworzy i zapisuje proste formuły. potrafi opracować dane w arkuszu według wskazówek nauczyciela, opierając się na opisie, tworzy proste formuły, stosując cztery podstawowe działania matematyczne,</p>	<p>samodzielnie uruchamia arkusz kalkulacyjny wykorzystywany na lekcji, wyjaśnia pojęcia: <i>pasek formuły, formuła</i>, zgodnie z instrukcją wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcje: <i>SUMA, ŚREDNIA, NAJMNIJSZA</i></p>	<p>omawia zasady tworzenia i przeznaczenie formuł, wybiera optymalną metodę zaznaczania obszaru, nadaje arkuszom odpowiedni wygląd, dbając o ich czytelność, przejrzystość i estetykę, wykonuje obliczenia,</p>	<p>zapisuje złożone wyrażenia arytmetyczne w postaci formuł, wykorzystuje kombinacje klawiszy i skróty klawiaturowe w pracy z arkuszem kalkulacyjnym, wykonuje obliczenia w innym niż omawiany na lekcji arkuszu kalkulacyjnym,</p>

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

	<p>rozumie pojęcia: <i>pasek formuły, formuła</i>,                  potrafi wykonać podstawowe operacje w arkuszu kalkulacyjnym,                  oblicza wartość podanych wyrażeń arytmetycznych,</p>	<p>(MIN), NAJWIĘKSZA (MAX),</p>	<p>wykorzystując w formułach poznane funkcje,                  dostrzega potrzebę stosowania funkcji do wykonywania omawianych operacji,                  wskazuje, jakie zmiany zachodzą w formule po jej skopiowaniu,</p>	<p>wykorzystuje różne sposoby wprowadzania zmian do komórek arkusza,                  wybiera optymalny sposób poruszania się po arkuszu kalkulacyjnym,</p>
<p>otwiera zapisany wcześniej arkusz,                  przegląda zawartość arkusza kalkulacyjnego.</p>	<p>umieszcza w komórkach dane przez kopiowanie lub wypełnianie,                  umieszcza formuły w komórkach, stosując operacje kopiowania i wypełniania według opisu,                  zmienia wygląd arkusza, korzystając z paska narzędzi uruchomionego programu według opisu,</p> <p>według wskazówek nauczyciela tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych.</p>	<p>wymienia elementy formatowania,                  wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję <i>SUMA</i>,                  korzysta z opcji <i>autosumowania</i>,                  wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję <i>ŚREDNIA</i>,                  modyfikuje istniejące arkusze,</p>	<p>ocenia wygląd i czytelność opracowanych arkuszy,                  modyfikuje arkusz, dodając lub usuwając wiersze i kolumny,                  zmienia według własnego pomysłu wygląd arkusza, korzystając z paska narzędzi uruchomionego programu,                  zmienia format danych według wzorca,</p> <p>tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych.</p>	<p>ocenia wygląd i czytelność wzorcowo sformatowanych arkuszy,                  dobiera właściwy format danych,                  porządkuje dane w arkuszu z wykorzystaniem opcji dostępnych w programie,</p> <p>prawidłowo odczytuje i analizuje wykresy, podaje wnioski.</p>
<p>przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,</p>	<p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,</p>	<p>według wskazówek lub zgodnie z opisem wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,</p>	<p>samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,</p>	

### Prezentacje multimedialne

<p>nazywa poznany na lekcji program do tworzenia prezentacji multimedialnych,</p>	<p>wymienia zasady tworzenia prezentacji multimedialnych,                  pisze tekst z zachowaniem</p>	<p>uruchamia i modyfikuje przykładową prezentację, przy pomocy nauczyciela</p>	<p>objaśnia zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji,</p>
---	--	--	---

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

otwiera nowy dokument, zna zasady tworzenia prezentacji multimedialnych,	zasad poprawnego wprowadzania tekstu, rozumie pojęcia: <i>slajd</i> i <i>obszar slajdu</i> ,	analizuje budowę przykładowej prezentacji, omawia zadania programu do tworzenia prezentacji multimedialnych, objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu,	analizuje budowę przykładowej prezentacji, wyjaśnia pojęcie slajdu w odniesieniu do prezentacji multimedialnej, przegląda prezentację w różnych widokach,	
przy pomocy nauczyciela tworzy proste animacje i prezentacje multimedialne,			samodzielnie tworzy prostą animację i prezentację multimedialną,	
na podstawie ikony rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną,	stosuje okno modyfikacji układu slajdu w poznanym programie, przy pomocy nauczyciela otwiera wcześniej przygotowaną prezentację, zapoznaje się z jej zawartością, zna zasady, na których opiera się dobra prezentacja,	wyjaśnia zasady, na których opiera się dobra prezentacja,		na podstawie rozszerzenia pliku rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną,
z pomocą nauczyciela opracowuje plan pracy,	według wskazówek tworzy prezentację multimedialną, korzysta z okna modyfikacji układu slajdu w poznanym programie, wymienia narzędzia niezbędne do opracowania prezentacji multimedialnej i przeprowadzenia pokazu, wymienia tekstowe i graficzne elementy slajdu, wskazuje elementy okna	samodzielnie opracowuje plan pracy, ustala układ slajdu właściwy dla jego zawartości,	objaśnia zasady pracy z poznany programem do tworzenia prezentacji, wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub jednocześnie wszystkich slajdów,	

**Podstawa programowa**

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

tworzy slajd według wskazówek, ustala tło slajdu według wskazówek nauczyciela,	programu, zna zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji, otwiera i uzupełnia wcześniej przygotowaną prezentację, wstawia do slajdu elementy tekstowe i graficzne z pliku, wprowadza tekst i wstawia elementy graficzne, dodaje i usuwa slajdy, korzystając z paska menu, zmienia według wskazówek kolejność slajdów w różnych widokach, wie, jak ustawić animacje przejść poszczególnych elementów slajdu,  tworzy prezentację wspólnie z kolegami i koleżankami, według wskazówek: <ul style="list-style-type: none"><li>o tworzy slajd z rysunkiem,</li><li>o wstawia pole tekstowe do slajdu,</li><li>o wpisuje tekst,</li><li>o formatuje wprowadzony tekst,</li></ul>	Z pomocą nauczyciela: <ul style="list-style-type: none"><li>o wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji,</li><li>o dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów,</li><li>o ustala kolejność i sposób uruchamiania animacji elementów slajdów,</li><li>o umieszcza obiekty graficzne w edytowanym slajdzie,</li></ul>	gromadzi i opracowuje wszystkie składniki zaprojektowanej prezentacji, wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub jednocześnie wszystkich slajdów, wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji,  objaśnia zasady przeprowadzania pokazu prezentacji,	omawia różne rodzaje przejść między slajdami i sposób ich ustalania. przy użyciu gotowych szablonów potrafi stworzyć prostą prezentację z wykorzystaniem zaawansowanych opcji programu.  uruchamia pokaz prezentacji,
z pomocą nauczyciela uruchamia prezentację.	z pomocą nauczyciela uruchamia pokaz	omawia różne efekty animacji i sposób ich stosowania dla	dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych	objaśnia różnicę między pokazem automatycznym i

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

	przygotowanej prezentacji, dokonuje autoprezentacji.	poszczególnych elementów slajdów.	obiektów slajdów, sprawnie przeprowadza pokaz własnej prezentacji.	sterowanym za pomocą myszki, objaśnia zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji i przeprowadzania jej pokazu oraz sposób obsługi tego programu.
przy pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,	przy niewielkiej pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,	według wskazówek lub zgodnie z opisem przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,	samodzielnie przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,	

#### IV. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera

##### Osiągnięcia wychowawcze

##### Uczeń:

- Umie rozwijać i pogłębiać zainteresowania oraz poszukiwać własnych rozwiązań. Umie logicznie myśleć.
- Stara się pomagać słabszym uczniom w nauce.
- Jest systematyczny w pracy.
- Podejmuje się trudu rozwiązywania zadań problemowych.
- Umie pracować w grupie.
- Potrafi kulturalnie rozwiązywać konflikty.
- Szanuje prywatność i pracę innych.

2	3	4	5	6
przy pomocy nauczyciela: uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji, <ul style="list-style-type: none"> <li>o tworzy prostą animację,</li> <li>o planuje proste czynności</li> </ul>	z niewielką pomocą nauczyciela: <ul style="list-style-type: none"> <li>o tworzy prostą animację,</li> <li>o planuje proste czynności zmierzające do stworzenia</li> </ul>	samodzielnie uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji, zna zastosowanie charakterystycznych	objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu, zna podstawowe procedury	wykorzystuje inne niż poznane na lekcji polecenia przy tworzeniu własnego projektu, dokładnie analizuje zadanie, opisuje problem.

##### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

<p>zmierzające do stworzenia algorytmu,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem,</li> <li>o tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i>,</li> </ul> <p>zna podstawowe procedury graficzne i przy pomocy nauczyciela sprawdza ich działanie,</p>	<p>algorytmu,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem,</li> </ul> <p>tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i>.</p> <p>zna podstawowe procedury graficzne i z niewielką pomocą nauczyciela sprawdza ich działanie,</p>	<p>elementów okna uruchomionego programu, samodzielnie wprowadza poprawki, zapisuje dokument,</p>	<p>graficzne i samodzielnie sprawdza ich działanie, samodzielnie zmienia tło projektu i wygląd duszka. samodzielnie tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów</i>, rysuje za pomocą narzędzi programu, podejmuje próbę rozwiązania problemu, korzystając z pomocy nauczyciela,</p>	<p>dzieli się z kolegami i koleżankami z klasy własnymi projektami,</p>
<p>z pomocą nauczyciela wprowadza poprawki, zapisuje dokument, zapisuje projekt na dysku w miejscu wskazanym przez nauczyciela, tworzy proste animacje według instrukcji, zna pojęcia: <i>stos, polecenie, praca krokowa</i>.</p>	<p>śledzi działanie programu, korzystając z opcji <i>rozpocznij pracę krokową</i> przy pomocy nauczyciela,</p>	<p>potrafi zdefiniować procedury rysujące gwiazdę, potrafi zmienić postać duszka, śledzi działanie programu, korzystając z opcji <i>rozpocznij pracę krokową</i>. tworzy proste animacje,</p>	<p>opisuje pojęcia: <i>stos, polecenie, praca krokowa</i>,</p>	<p>umieszcza własne projekty na stronie internetowej <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a>, korzysta z projektów prezentowanych na stronie internetowej <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a>, eksperymentuje,</p>
<p>z pomocą nauczyciela opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń,</p>	<p>według instrukcji opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń,</p>	<p>samodzielnie opracowuje proste projekty graficzne,</p>	<p>opracowuje proste projekty graficzne, wykorzystując polecenia inne niż poznane na lekcji,</p>	
<p>z pomocą nauczyciela graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,</p>	<p>według instrukcji graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,</p>	<p>graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,</p>		
<p>z pomocą nauczyciela tworzy proste motywy lub steruje</p>	<p>według instrukcji tworzy proste motywy lub steruje obiektem na</p>	<p>tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za</p>		<p>tworzy złożone projekty zawierające elementy</p>

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń,  z pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,  z pomocą nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach.  z pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,	ekranie za pomocą ciągu poleceń,  z niewielką pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,  podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień,  z niewielką pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie	pomocą ciągu poleceń,  wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach.  według wskazówek lub zgodnie z opisem za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,	porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,  podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień.  samodzielnie za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,	animowane,  potrafi samodzielnie podać rozwiązanie omawianego problemu,  bierze udział w konkursach informatycznych.
--	---	---	---	--

## V. Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań

### Osiągnięcia wychowawcze

#### Uczeń:

- Wykorzystuje komputer do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.
- Umie rozpoznawać i poszerzać własne zainteresowania.
- Szanuje kulturę i tradycję narodu i regionu.
- Jest zaangażowany w życie szkoły.
- Korzysta z legalnego oprogramowania.
- Zna dziedzictwa kultury regionu i narodowej na tle kultury europejskiej.
- Ma świadomość ekologiczną.

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*



- Szanuje prywatność i pracę innych osób.
- Umie systematycznie pracować z poszanowaniem dla pracy innych.
- Zna zagrożenia związane z grami komputerowym oraz korzystaniem z internetu.
- Przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas pracy.
- Jest: punktualny, ciekawy świata, rozważny, krytyczny, tolerancyjny i odpowiedzialny.
- Potrafi odkrywać nowe obszary wiedzy, rozwija osobiste zainteresowania.
- Potrafi być dokładnym i starannym w pracy.

2	3	4	5	6
wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu,	opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu,  według wskazówek nauczyciela korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,	opisuje miejsca z najbliższego otoczenia, w których wykorzystuje się komputery, uzasadnia konieczność ich stosowania w danym miejscu,	omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych miejscach szkoły,  samodzielnie korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,	prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer, uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu,
wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie,	opisuje przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym,	wskazuje korzyści wynikające z używania komputerów w różnych dziedzinach życia codziennego,		
przy pomocy nauczyciela korzysta z zasobów (słowników,	z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z zasobów (słowników,	według wskazówek nauczyciela korzysta z zasobów (słowników,	samodzielnie korzysta z zasobów (słowników,	korzysta z dodatkowych źródeł,

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,  korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,  wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, gry,  obsługuje według wskazówek nauczyciela programy multimedialne poznane na lekcji, dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,	encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,  rozumie pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> , <i>użytkowe</i> ,  obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji,	encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,  wyjaśnia, czym są <i>multimedia</i> ,  wyjaśnia pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> ,  samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,  samodzielnie uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,	encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,  wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych,  opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów edukacyjnych,  opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych,  wyjaśnia pojęcia: <i>demo programu</i> , <i>pokaz multimedialny</i> ,  wymienia rodzaje programów multimedialnych,  omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego,	potrafi opisać warunki, jakie musi spełnić komputer, aby dany program mógł sprawnie działać,  analizuje wiadomości zdobyte za pomocą programu edukacyjnego i na ich podstawie formułuje odpowiedzi na zadane pytania,  obsługuje dowolne programy multimedialne,  korzysta z programów multimedialnych, przygotowując się do zajęć w szkole z innych przedmiotów,  potrafi wymienić i omówić kilka czasopism komputerowych,  omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych;
wymienia nazwy programów użytkowych poznanych na lekcji,  rozumie pojęcie <i>programów użytkowych</i> ,	przy pomocy nauczyciela lub zgodnie z opisem tworzy album fotograficzny,  wybiera zdjęcia do albumu z katalogu wskazanego przez	omawia zastosowanie programów użytkowych poznanych na lekcji,  samodzielnie importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do	wyjaśnia pojęcie <i>programów użytkowych</i> ,  wyjaśnia przeznaczenie dostępnych opcji w programie,  samodzielnie tworzy album	importuje zdjęcia z aparatu fotograficznego lub telefonu komórkowego do programu poznanego na lekcji,  wykorzystuje inne niż poznane na lekcji sposoby modyfikacji

#### Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

opisuje okno programu, przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika,	nauczyciela,	podręcznika,	fotograficzny i nadaje mu nazwę, potrafi uzasadnić wybór zdjęć do albumu, samodzielnie modyfikuje fotografie, korzystając z opcji <i>Edycja, Obróć, Prostowanie, Efekty, Kadruj.</i>	zdjęć, prezentuje inny niż poznane na lekcji program użytkowy.
przy pomocy nauczyciela opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym.	z niewielką pomocą nauczyciela opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym.	opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym.		

**Podstawa programowa**

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

**Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne** zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*