

OCENIANIE



**Katalog wymagań programowych
na poszczególne stopnie szkolne**

1. KOMPUTER BEZ TAJEMNIC

Stopień						Lekcja: Kodeks dla każdego
6	5	4	3	2		
						<ul style="list-style-type: none"> • Znana i rozumie przepisy obowiązujące w pracowni komputerowej. • Przestrzega regulaminu pracowni. • Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera. • Potrafi właściwie zorganizować własne stanowisko pracy, zgodnie z zasadami BHP. • Znana zasady pracy przy komputerze. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. • Biegło posługuje się słownictwem informatycznym. • Reaguje na pojawiające się komunikaty systemowe.
Stopień						Lekcja: Komputerowe dzieje
6	5	4	3	2		
						<ul style="list-style-type: none"> • Rozróżnia podstawowe typy współczesnych komputerów. • Wie, co to jest kalkulator. • Potrafi odróżnić komputer od kalkulatora. • Potrafi wskazać podstawowe elementy zestawu komputerowego. • Potrafi wymienić podstawowe elementy zestawu komputerowego (monitor, klawiatura, mysz, drukarka, skaner, głośniki, mikrofon, kamera). • Rozróżnia pojęcia hardware i software. • Potrafi krótko opisać historię komputerów.
Stopień						Lekcja: Co się dzieje w sieci?
6	5	4	3	2		
						<ul style="list-style-type: none"> • Wie, co to jest sieć. • Potrafi wymienić przykłady często spotykanych sieci. • Wie, co to jest sieć komputerowa. • Potrafi wskazać elementy potrzebne do budowy sieci komputerowej. • Potrafi włączyć komputer i zalogować się samodzielnie do szkolnej sieci komputerowej. • Rozróżnia pojęcia login i hasło. • Potrafi pod kierunkiem nauczyciela opracować bezpieczne hasło. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. • Uzasadnia konieczność stosowania bezpiecznego hasła. • Samodzielnie opracowuje bezpieczne hasło.

Stopień					Lekcja: Co z tymi plikami?
6	5	4	3	2	
					• Wie, co to jest pulpit, tapeta oraz ikony.
					• Odnajduje na pulpicie foldery Komputer i Dokumenty.
					• Rozumie pojęcie zasoby komputera.
					• Odróżnia folder od pliku.
					• Potrafi otworzyć i zamknąć wskazany folder oraz plik.
					• Tworzy foldery pod kierunkiem nauczyciela.
					• Samodzielnie otwiera i zamyka wskazane pliki.
					• Wykonuje kopię folderu pod kierunkiem nauczyciela.
					• Samodzielnie tworzy foldery.
					• Samodzielnie wykonuje kopię folderu i pliku.
					• Zapisuje kopie plików i folderów w różnych lokalizacjach na dysku twardym komputera.
					• Samodzielnie usuwa zbędne dokumenty.
					• Zapisuje kopie plików i folderów w różnych lokalizacjach na nośniku zewnętrznym (np. pendrivie).
					• Samodzielnie zmienia nazwę pliku i folderu.

2. POSZUKIWANIE INFORMACJI

Stopień					Lekcja: Internetowy świat
6	5	4	3	2	
					• Wie, co to jest sieć internet.
					• Rozumie, jak działa internet.
					• Wie, co to jest przeglądarka internetowa.
					• Potrafi wskazać przeglądarkę internetową zainstalowaną w szkolnej pracowni komputerowej.
					• Uruchamia wskazaną przeglądarkę internetową.
					• Wie, do czego służy platforma edukacyjna.
					• Pod kierunkiem nauczyciela loguje się na platformie edukacyjnej.
					• Przegląda pod kierunkiem nauczyciela zasoby platformy edukacyjnej.
					• Wyszukuje wskazane przez nauczyciela zasoby, umieszczone na platformie edukacyjnej.
					• Samodzielnie posługuje się słownikiem znajdującym się na platformie edukacyjnej.

Stopień					Lekcja: Wirtualni podróżnicy
6	5	4	3	2	
					<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi uruchomić wskazaną przez nauczyciela przeglądarkę internetową.
					<ul style="list-style-type: none"> • Wie, co to jest wyszukiwarka internetowa.
					<ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia wskazaną przez nauczyciela wyszukiwarkę internetową.
					<ul style="list-style-type: none"> • Wyszukuje w internecie wskazane przez nauczyciela hasło.
					<ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia różne wyszukiwarki internetowe w niezależnych zakładkach przeglądarki.
					<ul style="list-style-type: none"> • Porównuje wyniki wyszukiwania tego samego hasła w dwóch wyszukiwarkach.
					<ul style="list-style-type: none"> • Odnajduje szczegółowo sprecyzowane informacje na zadany temat.
					<ul style="list-style-type: none"> • Odnajduje różne typy informacji tekstowej: graficznej i multimedialnej.
					<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie pobiera na dysk twardy komputera wskazane pliki.
Stopień					Lekcja: Poszukiwacze skarbów
6	5	4	3	2	
					<ul style="list-style-type: none"> • Wie, co to jest encyklopedia internetowa.
					<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie znaczenie encyklopedii internetowych we współczesnym świecie.
					<ul style="list-style-type: none"> • Wie, w jaki sposób korzysta się z encyklopedii internetowych.
					<ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia pod kierunkiem nauczyciela wskazaną encyklopedię online.
					<ul style="list-style-type: none"> • Wyszukuje we wskazanej przez nauczyciela encyklopedii określone hasła.
					<ul style="list-style-type: none"> • Wie, do czego służą interaktywne mapy internetowe.
					<ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia wskazaną przez nauczyciela mapę internetową.
					<ul style="list-style-type: none"> • Wyszukuje samodzielnie wskazane przez nauczyciela miejscowości na mapie internetowej.
					<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi ustalić trasę przejazdu do określonej miejscowości, korzystając z mapy Google.
					<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi zaplanować wycieczkę, korzystając z mapy interaktywnej.
Stopień					Lekcja: Czy piraci są na świecie?
6	5	4	3	2	
					<ul style="list-style-type: none"> • Wie, do czego jest wykorzystywany internet.
					<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie, kto to jest autor.
					<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie, dlaczego stosowane jest prawo autorskie.
					<ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia wskazaną przez nauczyciela wyszukiwarkę internetową.
					<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi sprawdzić, czy obrazy w internecie są chronione prawami autorskimi.
					<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie i przestrzega prawnych i etycznych zasad związanych z wykorzystaniem internetu.
					<ul style="list-style-type: none"> • Uzasadnia celowość korzystania z legalnego oprogramowania.
					<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wymienić podstawowe rodzaje licencji.
					<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie wyszukuje w internecie programy objęte określoną licencją.
					<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie pobiera na dysk twardy komputera programy oparte na bezpłatnych licencjach.

3. REDAGOWANIE TEKSTÓW

Stopień						Lekcja: W świecie programów do pisania
6	5	4	3	2		
						<ul style="list-style-type: none"> • Wie, co to jest edytor tekstu.
						<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wskazać dowolny edytor tekstu.
						<ul style="list-style-type: none"> • Wie, do czego służy edytor tekstu.
						<ul style="list-style-type: none"> • Rozróżnia różne rodzaje edytorów tekstu.
						<ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia wskazany przez nauczyciela edytor tekstu.
						<ul style="list-style-type: none"> • Zna podstawowe zasady pisania tekstu.
						<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi korzystać z paska narzędzi edytora tekstu.
						<ul style="list-style-type: none"> • Zapisuje wskazany przez nauczyciela tekst, korzystając z dowolnego edytora tekstu.
						<ul style="list-style-type: none"> • Formatuje tekst według podanego wzoru.
						<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie zapisuje dowolny tekst na dysku twardym komputera.
Stopień						Lekcja: Poszukiwany redaktor
6	5	4	3	2		
						<ul style="list-style-type: none"> • Wie, do czego wykorzystywane jest ogłoszenie.
						<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi otworzyć wskazany przez nauczyciela plik tekstowy.
						<ul style="list-style-type: none"> • Zapisuje na dysku twardym komputera plik tekstowy.
						<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi zaznaczyć wskazany tekst.
						<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie zasadność tworzenia wydruków komputerowych.
						<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie pojęcie akapitu.
						<ul style="list-style-type: none"> • Poprawnie formatuje tekst według podanego wzoru.
						<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie celowość wykonywanych operacji.
						<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie stosuje wcięcie w tekście.
						<ul style="list-style-type: none"> • Umieszcza tekst w ozdobnej ramce.
						<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie drukuje sformatowany dokument.
						<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi zastosować numerację stron.
						<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie formatuje wstawioną numerację stron.

Stopień					Lekcja: Moja książeczka
6	5	4	3	2	
					<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie znaczenie umieszczania grafiki w tekście.
					<ul style="list-style-type: none"> • Zna różne sposoby wstawiania grafiki do tekstu (clipart, obrazek z pliku).
					<ul style="list-style-type: none"> • Wie, na czym polega wstawianie clipartu.
					<ul style="list-style-type: none"> • Pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu wybrany clipart.
					<ul style="list-style-type: none"> • Pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu obrazek z pliku.
					<ul style="list-style-type: none"> • Pod kierunkiem nauczyciela formatuje wstawiony obrazek.
					<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie wstawia do tekstu napis ozdobny.
					<ul style="list-style-type: none"> • Formatuje napisy ozdobne.
					<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie wstawia do tekstu gotowe kształty.
					<ul style="list-style-type: none"> • Umieszcza we wstawionych kształtach tekst oraz formatuje go.
					<ul style="list-style-type: none"> • Wie, co to jest obiekt OLE i potrafi go wstawić do tekstu.

4. KOMUNIKACJA W SIECI

Stopień					Lekcja: Zakładanie konta poczty elektronicznej
6	5	4	3	2	
					<ul style="list-style-type: none"> • Wie, jak działa poczta tradycyjna.
					<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie różnice między pocztą tradycyjną a elektroniczną.
					<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wskazać różnice pomiędzy pocztą tradycyjną a elektroniczną.
					<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie zasadność zakładania konta poczty elektronicznej.
					<ul style="list-style-type: none"> • Odróżnia adresy poczty elektronicznej od adresów stron WWW.
					<ul style="list-style-type: none"> • Wie, jak bezpiecznie korzystać z poczty elektronicznej.
					<ul style="list-style-type: none"> • Pod kierunkiem nauczyciela zakłada konto poczty elektronicznej na wskazanym serwerze.
					<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wymienić wady i zalety poczty elektronicznej.
					<ul style="list-style-type: none"> • Pod kierunkiem nauczyciela tworzy elektroniczną książkę adresową.
					<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie uzupełnia książkę adresową.

Stopień					Lekcja: Elektroniczny listonosz
6	5	4	3	2	
					• Pod kierunkiem nauczyciela potrafi się zalogować do własnej poczty elektronicznej.
					• Rozumie konieczność przestrzegania zasad etycznych przy wysyłaniu poczty elektronicznej.
					• Potrafi utworzyć nowy list.
					• Rozumie zasadność tytułowania nowego listu.
					• Poprawnie redaguje nową wiadomość elektroniczną.
					• Pod kierunkiem nauczyciela wybiera z książki adresowej potrzebny adres.
					• Samodzielnie wysyła list elektroniczny.
					• Samodzielnie redaguje i wysyła list do kilku osób jednocześnie.
					• Pod kierunkiem nauczyciela redaguje i wysyła list z załącznikiem.
					• Wyjaśnia pojęcie spamu.
• Samodzielnie wysyła listy elektroniczne z załącznikiem do wielu osób jednocześnie.					
Stopień					Lekcja: Netykieta
6	5	4	3	2	
					• Rozumie pojęcie netykieta.
					• Wie, jakie są sposoby kontaktowania za pomocą internetu.
					• Rozumie celowość stosowania zasad netykiety.
					• Wie, co to jest post.
					• Wyszukuje w internecie zasady netykiety.
					• Potrafi samodzielnie sformułować zasady netykiety.
5. KOMPUTEROWI GRAFICY					
Stopień					Lekcja: Grafika łatwa i przyjemna
6	5	4	3	2	
					• Wie, do czego służy edytor grafiki.
					• Zna nazwy popularnych edytorów grafiki.
					• Potrafi uruchomić systemowy edytor grafiki Paint.
					• Tworzy prosty rysunek w edytorze grafiki Paint.
					• Zapisuje na dysku twardym obrazek wykonany w edytorze grafiki Paint.
					• Odróżnia edytor grafiki od przeglądarki grafiki.
					• Samodzielnie otwiera dowolny obrazek w edytorze grafiki.
					• Samodzielnie tworzy obrazek według podanej instrukcji.
					• Rozróżnia podstawowe formaty plików graficznych.
					• Odróżnia grafikę rastrową od wektorowej.

Stopień					Lekcja: Każdy może być artystą
6	5	4	3	2	
					<ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia wskazany przez nauczyciela edytor grafiki. • Potrafi otworzyć zapisany wcześniej na dysku twardym komputera obrazek. • Potrafi uruchomić podstawowe narzędzia programu Pixia. • Potrafi zaznaczyć cały obrazek. • Potrafi zmodyfikować utworzony wcześniej obrazek. • Samodzielnie zaznacza, przesuwa, kopiuje i wkleja fragment obrazka. • Samodzielnie wykonuje kompozycję plastyczną na zadany temat. • Samodzielnie projektuje i wykonuje obrazek w programie Pixia.
Stopień					Lekcja: Internetowy rysownik
6	5	4	3	2	
					<ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia przeglądarkę internetową. • Wyszukuje wskazane przez nauczyciela internetowe edytory grafiki. • Uruchamia program Pixlr w sieci internet. • Posługuje się różnymi rodzajami pędzla. • Pod kierunkiem nauczyciela tworzy prosty rysunek w programie Pixlr. • Pod kierunkiem nauczyciela zapisuje utworzoną pracę na dysku twardym komputera. • Samodzielnie tworzy prosty rysunek w programie Pixlr. • Samodzielnie zapisuje utworzoną pracę na dysku twardym komputera. • Samodzielnie stosuje wybrane filtry, tworząc prace graficzne.
6. MULTIMEDIALNY MISTRZ					
Stopień					Lekcja: Prezentacje dla każdego
6	5	4	3	2	
					<ul style="list-style-type: none"> • Wie, do czego służy prezentacja multimedialna. • Zna nazwy popularnych programów do tworzenia prezentacji multimedialnych. • Potrafi uruchomić gotową prezentację multimedialną. • Rozumie zasady tworzenia prezentacji multimedialnych. • Pobiera z platformy edukacyjnej obrazki i zapisuje je na dysku twardym komputera. • Pod kierunkiem nauczyciela wstawia tekst i obrazy na slajdach. • Pod kierunkiem nauczyciela dodaje kolejne slajdy. • Samodzielnie uzupełnia slajdy tekstem i obrazem. • Samodzielnie dodaje kolejne slajdy. • Pod kierunkiem nauczyciela wstawia efekty animacji na slajdach. • Samodzielnie wstawia i modyfikuje efekty animacji.

