

WYMAGANIA EDUKACYJNE – KLASA 4

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
Rozdział I. Sposób na pracę z komputerem					
1. Komputer w szkole i w domu	- zna i stosuje szkolny regulamin pracowni komputerowej, - rozpoznaje i nazywa niektóre komputery osobiste, - rozpoznaje i nazywa trzy podstawowe urządzenia zewnętrzne – monitor, mysz, klawiaturę, - zna podstawowe zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.	- wskazuje, jakie zachowania są zgodne z regulaminem pracowni komputerowej, - rozpoznaje i nazywa komputery osobiste, - rozpoznaje i nazywa podstawowe urządzenia zewnętrzne, - stosuje podstawowe zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.	- uzasadnia, dlaczego regulamin pracowni komputerowej jest potrzebny, - dzieli komputery osobiste na stacjonarne i mobilne, - opisuje funkcje podstawowych urządzeń zewnętrznych, - klasyfikuje podstawowe urządzenia zewnętrzne jako urządzenia wejścia, wyjścia oraz wejścia-wyjścia, - wyjaśnia podstawowe zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.	- wyjaśnia zalety przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej, - wyjaśnia, czym różnią się komputery osobiste stacjonarne i mobilne, - na podstawie opisu klasyfikuje urządzenia zewnętrzne jako urządzenia wejścia, wyjścia oraz wejścia-wyjścia, - uzasadnia, dlaczego powinno się przestrzegać zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.	- analizuje konsekwencje nieprzestrzegania regulaminu pracowni komputerowej, - wyjaśnia, dlaczego niektóre komputery osobiste mogą być zaklasyfikowane jako stacjonarne i mobilne, - wyjaśnia, w jakich warunkach urządzenie zewnętrzne jest klasyfikowane jako urządzenie wejścia, wyjścia lub wejścia-wyjścia (np. monitor tradycyjny/monitor dotykowy), - wskazuje i koryguje błędy dotyczące bezpiecznej

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
					i higienicznej pracy z komputerem.
2. W szkolnej sieci komputerowej	- zna pojęcia loginu, nazwy użytkownika, hasła, sieci komputerowej, - wymienia zasady dotyczące długości hasła i rodzaju znaków, - tworzy i rozpoznaje jako bezpieczne hasła tworzone według ww. zasad, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia uruchamia zestaw komputerowy i loguje się do przydzielonego konta, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wylogowuje się z konta.	- z pomocą nauczyciela wyjaśnia pojęcia loginu, nazwy użytkownika, hasła, sieci komputerowej, - wymienia niektóre błędy dotyczące tworzenia haseł, - tworzy i rozpoznaje jako bezpieczne hasła niezawierające ww. błędów, - z pomocą podręcznika uruchamia zestaw komputerowy i loguje się do przydzielonego konta, - z pomocą podręcznika wylogowuje się z konta.	- samodzielnie wyjaśnia pojęcia loginu, nazwy użytkownika, szkolnej sieci komputerowej, - wymienia najważniejsze błędy dotyczące tworzenia haseł, - tworzy i rozpoznaje bezpieczne hasła niezawierające ww. błędów, - samodzielnie uruchamia zestaw komputerowy i loguje się do przydzielonego konta, - samodzielnie wylogowuje się z konta.	- wymienia korzyści wynikające z logowania i korzystania ze szkolnej sieci komputerowej, - omawia zasady i błędy dotyczące tworzenia bezpiecznego hasła, - tworzy i rozpoznaje bezpieczne hasła.	- analizuje sposoby logowania do systemów komputerowych i formułuje wnioski dotyczące ich wpływu na bezpieczeństwo i wygodę użytkownika, - świadomie analizuje hasła pod względem bezpieczeństwa (długości, złożoności i odporności na odgadnięcie) i wskazuje sposoby ich wzmocnienia, - świadomie porównuje przykładowe hasła i uzasadnia, które z nich zapewniają wyższy poziom bezpieczeństwa, - pomaga innym uczniom uruchomić zestaw

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
					komputerowy, zalogować się do konta i/lub wylogować się z konta.
3. Zasoby w moim komputerze	- zna pojęcia pulpitu, zasobów komputera, aplikacji, plików, folderów, - z pomocą nauczyciela opisuje pulpit na szkolnym komputerze i wskazuje umieszczone na nim zasoby, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odszukuje przycisk Start i korzysta z menu, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia tworzy foldery i nadaje im określone nazwy.	- z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym są pulpit, pasek zadań, aplikacja, plik i folder, - z pomocą podręcznika opisuje pulpit i pasek zadań na szkolnym komputerze oraz znajdujące się na nich zasoby, - samodzielnie odszukuje przycisk Start i z pomocą podręcznika korzysta z menu, - z pomocą podręcznika tworzy foldery i nadaje im określone nazwy.	- samodzielnie wyjaśnia, czym są pulpit, pasek zadań, aplikacja, plik i folder, - samodzielnie opisuje pulpit i pasek zadań na szkolnym komputerze oraz znajdujące się na nich zasoby, - samodzielnie odszukuje przycisk Start i korzysta z menu, - samodzielnie tworzy foldery i nadaje im określone nazwy.	- poprawnie posługuje się pojęciami aplikacji, pliku i folderu oraz podaje przykłady ich zastosowania w pracy z komputerem, - wyjaśnia znaczenie organizowania plików i folderów, - wymienia znaki dozwolone i niedozwolone przy tworzeniu nazw folderów, - samodzielnie kopiuje, wkleja i usuwa foldery, w razie potrzeby korzystając z podręcznika.	- analizuje i wyjaśnia zasady organizowania zasobów komputera, - swobodnie porusza się po systemie i organizuje strukturę folderów, - pomaga innym uczniom korzystać z menu Start i zarządzać folderami.
Podsumowanie rozdziału I	wszystkie wymagania z tematów 1–3				
Rozdział II. Sposób na pracę w sieci					

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
1. Internet i bezpieczeństwo	- zna pojęcie internetu, - rozumie, że internet ma dobre i złe strony, - nazywa trzy podstawowe rodzaje zagrożeń w internecie, np. cyberprzemoc, niebezpieczne znajomości i uzależnienie od internetu, - rozumie potrzebę przestrzegania zasad bezpieczeństwa w sieci.	- z pomocą nauczyciela wyjaśnia, dlaczego internet jest siecią komputerową, - nazywa więcej niż trzy rodzaje zagrożeń w internecie, - z pomocą nauczyciela omawia podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z internetu.	- samodzielnie wyjaśnia, dlaczego internet jest siecią komputerową, - samodzielnie opisuje zagrożenia w internecie, - samodzielnie omawia zasady bezpiecznego korzystania z internetu.	- wyjaśnia, dlaczego internet jest nazywany siecią sieci, - wymienia różne rodzaje sieci i podaje omówione przykłady ich zastosowania, - własnymi słowami opisuje zagrożenia w internecie, - uzasadnia potrzebę stosowania zasad bezpiecznego korzystania z internetu.	- omawia różne rodzaje sieci i podaje własne przykłady ich zastosowania, - podaje własne przykłady zagrożeń opisanych w podręczniku, - analizuje sytuacje związane z zagrożeniami w internecie i proponuje bezpieczne sposoby postępowania, - wskazuje odpowiednie ścieżki pomocy w sytuacjach zagrożenia.
2. Moje pierwsze kroki w internecie	- rozumie, do czego służy przeglądarka internetowa, - rozumie, czym jest witryna (strona) internetowa, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odnajduje	- z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy przeglądarka, - samodzielnie odnajduje przeglądarkę na pulpicie i ją uruchamia,	- samodzielnie wyjaśnia, do czego służy przeglądarka, rozpoznaje i wymienia różne przeglądarki, - samodzielnie opisuje elementy i funkcje przeglądarki,	- wyjaśnia funkcje elementów adresu URL, - rozpoznaje poprawne i niepoprawne adresy URL.	- wyjaśnia, dlaczego adres URL jest poprawny albo niepoprawny, - pomaga innym uczniom korzystać z przeglądarki i nawigować po stronach.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	przeglądarkę na pulpicie i ją uruchamia, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odnajduje główne elementy okna przeglądarki, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wpisuje w polu adresu wskazany adres URL, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia nawiguje po stronie.	- wskazuje i nazywa podstawowe elementy okna przeglądarki, - samodzielnie wpisuje w polu adresu wskazany adres URL, - z pomocą podręcznika otwiera dodatkowe karty, - z niewielką pomocą nauczyciela lub innego ucznia nawiguje po stronie.	- rozdziela elementy adresu URL, - samodzielnie otwiera dodatkowe karty, - samodzielnie nawiguje po stronie.		
3. Wyszukuję informacje	- rozumie, czym różni się przeglądarka od wyszukiwarki, - wie, gdzie znaleźć wyszukiwarkę, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wyszukuje wskazane informacje za pomocą podanych słów kluczowych,	- z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym różni się przeglądarka od wyszukiwarki, - samodzielnie wyszukuje wskazane informacje za pomocą podanych słów kluczowych, - z pomocą podręcznika wyszukuje obrazy	- samodzielnie wyjaśnia, czym różni się przeglądarka od wyszukiwarki, rozpoznaje i wymienia najpopularniejsze wyszukiwarki, - samodzielnie wpisuje trafne słowa kluczowe,	- korzysta z podpowiedzi i filtrów wyszukiwarki, - samodzielnie wyszukuje obrazy w banku zdjęć i w wyszukiwarce internetowej, - wyjaśnia zasady dotyczące pobierania obrazów z sieci i ich użytkowania,	- swobodnie korzysta z narzędzi wyszukiwarki, aby zawęzić wyszukiwanie, - ocenia przydatność wyników wyszukiwania, - omawia zasady dotyczące pobierania obrazów z sieci i ich

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	- z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wyszukuje obrazy w banku zdjęć i w wyszukiwarce internetowej, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia pobiera wyszukane obrazy na dysk.	w banku zdjęć i w wyszukiwarce internetowej, z pomocą podręcznika pobiera wyszukane obrazy na dysk.	- stosuje cudzysłowy podczas wyszukiwania, - rozumie zasady dotyczące pobierania obrazów z sieci i ich użytkowania, - samodzielnie wyszukuje obrazy w banku zdjęć i w wyszukiwarce internetowej, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie pobiera wyszukane obrazy na dysk, w razie potrzeby korzystając z podręcznika.	samodzielnie pobiera wyszukane obrazy na dysk.	użytkowania oraz uzasadnia ich znaczenie, pomaga innym uczniom korzystać z wyszukiwarki.
4. Wysyłam i odbieram wiadomości	- zna pojęcia netykiety, poczty elektronicznej, skrzynki pocztowej, e-maila, załącznika, - wie, że nie należy używać wulgaryzmów, obrażać innych ani pisać całych słów wielkimi literami,	z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym jest netykieta, poczta elektroniczna, skrzynka pocztowa, e-mail, załącznik,	- samodzielnie wyjaśnia, czym jest netykieta, poczta elektroniczna, skrzynka pocztowa, e-mail, załącznik, - opisuje wady i zalety komunikacji za pomocą poczty elektronicznej,	- wyjaśnia funkcje elementów adresu e-mail, - rozpoznaje i wyjaśnia przypadki łamania zasad netykiety,	- wyjaśnia, dlaczego podany adres e-mail jest poprawny albo niepoprawny, - analizuje przykłady korespondencji elektronicznej pod kątem

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	- z pomocą nauczyciela lub innego ucznia loguje się do swojej skrzynki pocztowej i się z niej wylogowuje, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wysyła proste wiadomości, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odbiera wiadomości, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odpisuje na wiadomości, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia dołącza do wiadomości załącznik i pobiera załącznik na dysk.	- odróżnia adresy e-mailowe od adresów URL, - wymienia i stosuje zasady netykiety dotyczące korespondencji e-mailowej, - wie, jakie pliki mogą być przesyłane w postaci załączników, - z pomocą podręcznika loguje do swojej skrzynki pocztowej i się z niej wylogowuje, - z pomocą podręcznika prowadzi prostą korespondencję mailową, - pamięta o wpisaniu tematu wiadomości oraz powitaniu i pożegnaniu w treści wiadomości, - z pomocą podręcznika dołącza do wiadomości	- wskazuje i nazywa elementy adresu e-mail, - wyjaśnia zasady netykiety na przykładach, - samodzielnie loguje się do swojej skrzynki pocztowej i się z niej wylogowuje, - samodzielnie prowadzi prostą korespondencję mailową, - samodzielnie dołącza do wiadomości załącznik i pobiera załącznik na dysk, w razie potrzeby korzystając z podręcznika.	- samodzielnie prowadzi korespondencję zgodnie z zasadami netykiety, - samodzielnie dołącza do wiadomości załącznik i pobiera załącznik na dysk.	przestrzegania zasad netykiety, - samodzielnie korzysta z poczty elektronicznej, w tym załącza i pobiera na dysk więcej niż jeden załącznik, - pomaga innym uczniom korzystać z poczty elektronicznej.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
		załącznik i pobiera załącznik na dysk.			
5. Współpracuję online	- zna cyfrowe formy komunikacji dostępne w czasie rzeczywistym, - zna pojęcie netykiety, wie, że nie należy używać wulgaryzmów, obrażać innych ani pisać całych słów wielkimi literami, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia loguje się do platformy komunikacyjnej używanej w szkole i się z niej wylogowuje, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia prowadzi prostą rozmowę na czacie, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia prowadzi wideorozmowę.	- z pomocą nauczyciela charakteryzuje cyfrowe formy komunikacji dostępne w czasie rzeczywistym, - wymienia i stosuje zasady netykiety dotyczące komunikacji w czasie rzeczywistym, - z pomocą podręcznika loguje się do platformy komunikacyjnej używanej w szkole i się z niej wylogowuje, - z pomocą podręcznika prowadzi prostą rozmowę na czacie, - z pomocą podręcznika prowadzi wideorozmowę.	- samodzielnie charakteryzuje cyfrowe formy komunikacji dostępne w czasie rzeczywistym, - wskazuje zalety i ograniczenia różnych form komunikacji w czasie rzeczywistym, - wyjaśnia na przykładach zasady netykiety dotyczącej komunikacji w czasie rzeczywistym, - samodzielnie loguje się do platformy komunikacyjnej używanej w szkole i się z niej wylogowuje, - samodzielnie prowadzi prostą rozmowę na czacie,	- omawia na przykładach zalety i ograniczenia różnych form komunikacji w czasie rzeczywistym, - samodzielnie prowadzi rozmowy na czacie, korzystając z dostępnych opcji formatowania, załączania plików itp., - samodzielnie prowadzi wideorozmowę, korzystając z dodatkowych funkcji platformy, - z pomocą podręcznika korzysta z dysku wirtualnego.	- biegle korzysta z poznanych cyfrowych form komunikacji dostępnych w czasie rzeczywistym, - analizuje przykładowe sytuacje komunikacyjne pod kątem przestrzegania zasad netykiety, - samodzielnie korzysta z dysku wirtualnego, - pomaga innym uczniom prowadzić rozmowy na czacie i wideorozmowy.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
			samodzielnie prowadzi prostą wideorozmowę.		
Podsumowanie rozdziału II	wszystkie wymagania z tematów 1–5				
Rozdział III. Sposób na programowanie					
1. Animuję duszki	- rozumie, że kolejność i precyzja poleceń mają znaczenie dla rozwiązania problemu, - rozumie, na czym polega programowanie wizualne, do czego służą duszki i bloki, - zna pojęcia skryptu i programu, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia uruchamia środowisko Scratch, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odnajduje główne elementy środowiska Scratch, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia	- opisuje słownie rozwiązanie prostego problemu, np. przygotowania kanapki, w postaci listy czynności, - wyjaśnia, na czym polega programowanie wizualne, do czego służą duszki i bloki, - rozumie, czym są skrypt oraz program, - samodzielnie uruchamia środowisko Scratch, - z pomocą podręcznika opisuje elementy środowiska Scratch, w tym kolejne kategorie bloków,	- samodzielnie zapisuje rozwiązanie prostego problemu, np. przygotowania kanapki, w postaci uporządkowanej listy czynności, - wyjaśnia, czym są skrypt oraz program, - samodzielnie opisuje elementy środowiska Scratch, w tym kolejne kategorie bloków, - samodzielnie modyfikuje ustawienia duszki i tła, - samodzielnie eksperymentuje z ustawieniami duszków, tła i bloków	- analizuje, czy zaproponowana lista czynności prowadzi do rozwiązania problemu i wskazuje ewentualne błędy lub braki, - samodzielnie eksperymentuje z ustawieniami duszków, tła i bloków i formułuje wnioski, - samodzielnie układa i analizuje proste skrypty oraz rozwija je o dodatkowe elementy, - samodzielnie zapisuje swoje projekty w odpowiednim folderze,	- uzasadnia kolejność wykonywania czynności oraz proponuje ulepszenia rozwiązania, - biegle korzysta ze środowiska Scratch, w tym rozwija skrypty, dodając własne pomysły, - pomaga innym uczniom nawigować w środowisku Scratch.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	eksperymentuje z ustawieniami duszka i tła, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zmienia ustawienia bloków z rozwijanymi listami lub polami tekstowymi, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia układa proste skrypty z zastosowaniem bloków z kategorii RUCH, WYGLĄD, ZDARZENIA i KONTROLA, - rozumie zasadność zapisywania swojej pracy, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zapisuje swoje projekty w odpowiednim folderze, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia tworzy nowy projekt,	- samodzielnie eksperymentuje z ustawieniami duszka i tła oraz obserwuje efekty zmian, - z pomocą podręcznika zmienia ustawienia bloków z rozwijanymi listami lub polami tekstowymi, - z pomocą podręcznika układa skrypty, - z pomocą podręcznika zapisuje swoje projekty w odpowiednim folderze, - samodzielnie tworzy nowy projekt, - z pomocą podręcznika otwiera zapisany projekt.	i z niewielką pomocą nauczyciela formułuje wnioski, - samodzielnie układa i analizuje proste skrypty, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie zapisuje swoje projekty w odpowiednim folderze, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie otwiera zapisany projekt, w razie potrzeby korzystając z podręcznika.	samodzielnie otwiera zapisany projekt.	

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	z pomocą nauczyciela lub innego ucznia otwiera zapisany projekt.				
2. Programuję prostą grę zręcznościową	- rozumie, czym są gry komputerowe, na czym polega sterowanie obiektem, zliczanie punktów, - rozumie, że niektóre polecenia są wykonywane w pętli lub pod warunkiem, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wybiera tło i duszki, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zmienia nazwy duszków, - według wzoru w podręczniku układa kolejne skrypty, korzystając z bloków z kategorii RUCH,	- z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym są gry komputerowe, na czym polega sterowanie obiektem, zliczanie punktów, - z pomocą nauczyciela, wyjaśnia rolę zmiennych, pętli i instrukcji warunkowych w analizowanych skryptach, - samodzielnie wybiera tło i duszki, - samodzielnie zmienia nazwy duszków, - analizuje kolejne skrypty, z pomocą nauczyciela odpowiada na część pytań dotyczących	- analizuje opis gry i z pomocą nauczyciela odpowiada na pytania dotyczące jej elementów, w tym rozumie, jakie obiekty będą poruszały się po scenie, dla ilu obiektów należy zaprogramować ruchy, na czym polega sterowanie zdarzeniami, - analizuje kolejne skrypty, odpowiada na większość pytań dotyczących bloków oraz sekwencji poleceń i z niewielką pomocą nauczyciela formułuje wnioski, - świadomie testuje grę,	- samodzielnie trafnie odpowiada na pytania dotyczące elementów gry, - samodzielnie analizuje kolejne skrypty, odpowiada na pytania dotyczące bloków oraz sekwencji poleceń i trafnie formułuje wnioski.	- biegle korzysta ze środowiska Scratch, w tym rozwija skrypty, dodając własne pomysły, - uzasadnia, dlaczego określone bloki można zastąpić innymi lub umieścić w innym miejscu skryptu, przewiduje skutki zmian, - pomaga innym uczniom analizować skrypty oraz nawigować w środowisku Scratch.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	WYGLĄD, ZDARZENIA i KONTROLA, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia tworzy zmienną, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia uruchamia grę, - gra w grę, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zapisuje i otwiera projekt.	bloków oraz sekwencji poleceń, - według wzoru w podręczniku tworzy zmienną, - samodzielnie uruchamia grę, - z pomocą nauczyciela odpowiada na pytania dotyczące przebiegu gry, - z pomocą podręcznika zapisuje i otwiera projekt.	samodzielnie zapisuje i otwiera projekt.		
3. Rysuję z duszkiem	- wie, do czego służy pisak, - rozumie, że pisakiem się steruje za pomocą bloków rozszerzenia PISAK i z innych kategorii, - z pomocą podręcznika rozróżnia funkcje bloków rozszerzenia PISAK, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia dodaje rozszerzenie PISAK do karty Skrypty,	- wyjaśnia, do czego służy pisak, - samodzielnie rozróżnia funkcje bloków rozszerzenia PISAK, - z pomocą podręcznika dodaje rozszerzenie PISAK do karty Skrypty, - z pomocą podręcznika układa skrypt rysowania odcinka,	- omawia funkcje bloków rozszerzenia PISAK, - wyjaśnia rolę pętli w analizowanych skryptach, - samodzielnie dodaje rozszerzenie PISAK do karty Skrypty, - samodzielnie uzupełnia skrypt rysowania odcinka o blok grubości pisaka, ukrywania duszka i	- wyjaśnia, czym jest pętla i jak ją tworzyć, - rozróżnia pętlę nieskończoną i pętlę wykonywaną określoną liczbę razy oraz wyjaśnia różnice w ich działaniu, - samodzielnie analizuje skrypty w podręczniku i trafnie odpowiada na większą część pytań dotyczących właściwości	- biegle korzysta ze środowiska Scratch, w tym rozwija skrypty, dodając własne pomysły, - trafnie przewiduje efekty wprowadzanych zmian, np. wpływ zmiany wartości kąta lub liczby powtórzeń pętli na rysowany kształt, i uzasadnia zastosowanie

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	- z pomocą nauczyciela lub innego ucznia układa skrypt rysowania odcinka i uzupełnia go o bloki grubości pisaka, ukrywania duszka i czyszczenia sceny oraz bloki z kategorii RUCH, w tym blok odpowiedzialny za obrót o dany kąt, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia układa kolejne skrypty, w tym skrypt rysowania czterech odcinków bez zastosowania pętli i z zastosowaniem pętli, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zapisuje i otwiera projekty.	- z pomocą podręcznika uzupełnia skrypt rysowania odcinka o blok grubości pisaka, ukrywania duszka i czyszczenia sceny oraz bloki z kategorii RUCH, w tym blok odpowiedzialny za obrót o dany kąt, - z pomocą podręcznika układa kolejne skrypty, w tym skrypt rysowania czterech odcinków bez zastosowania pętli i z zastosowaniem pętli, - z pomocą nauczyciela odpowiada na część pytań dotyczących bloków i sekwencji poleceń, - z pomocą podręcznika zapisuje i otwiera projekty.	czyszczenia sceny oraz bloki z kategorii RUCH, w tym blok odpowiedzialny za obrót o dany kąt, - samodzielnie układa kolejne skrypty, w tym skrypt rysowania czterech odcinków bez zastosowania pętli i z zastosowaniem pętli, - samodzielnie odpowiada na pytania dotyczące właściwości pisaka lub sterowania jego ruchem i z niewielką pomocą nauczyciela formułuje wnioski, - samodzielnie zapisuje i otwiera projekty.	pisaka lub sterowania jego ruchem, z pomocą nauczyciela układa trudniejsze skrypty, np. skrypt rysowania sześciokąta foremnego.	określonych bloków, w tym pętli, - samodzielnie układa trudniejsze skrypty, np. skrypt rysowania sześciokąta foremnego, - pomaga innym uczniom analizować skrypty oraz nawigować w środowisku Scratch.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
Podsumowanie rozdziału III	wszystkie wymagania z tematów 1–3				
Rozdział IV. Sposób na rysowanie					
1. Rysuję ołówkiem i pędzlem	- wie do czego służy edytor grafiki, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia uruchamia edytor grafiki, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odnajduje główne elementy okna edytora, - wie, gdzie w edytorze znajdują się narzędzia do rysowania ołówkiem i pędzlem, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia ustawia rozmiar i kolor tła obrazu, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wykonuje	- wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki, - samodzielnie uruchamia edytor grafiki, - z pomocą podręcznika wskazuje i nazywa główne elementy okna edytora, - z pomocą podręcznika ustawia rozmiar i kolor tła obrazu, - z pomocą podręcznika wykonuje proste rysunki ołówkiem, w tym zmienia grubość i kolor linii, dodaje wypełnienie, - z pomocą podręcznika wykonuje proste rysunki	- samodzielnie wskazuje i opisuje główne elementy okna edytora oraz narzędzia, - samodzielnie ustawia rozmiar i kolor tła obrazu, - samodzielnie wykonuje proste rysunki ołówkiem, w tym zmienia grubość i kolor linii, dodaje wypełnienie, - samodzielnie wykonuje proste rysunki pędzlem, w tym zmienia grubość i kolor linii, dodaje wypełnienie, - odtworza rysunki wymagające większej precyzji i płynnego	- samodzielnie eksperymentuje z ustawieniami ołówka, pędzli oraz innych narzędzi edytora i formułuje wnioski, - dobiera narzędzia edytora odpowiednio do wykonywanego zadania, - z sukcesem odtwarza rysunki wymagające większej precyzji i płynnego posługiwania się myszą, - dba o estetykę wykonywanej pracy.	- świadomie dobiera i sprawnie wykorzystuje narzędzia edytora grafiki do osiągnięcia zamierzonego efektu, - odtworza rysunki wymagające precyzji i płynnego posługiwania się myszą, oraz rozwija je, dodając własne pomysły, - dba o czytelność i kompozycję pracy, - pomaga innym uczniom korzystać z edytora grafiki.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	proste rysunki ołówkiem (np. kwiatki na trawie), w tym zmienia grubość i kolor linii, dodaje wypełnienie, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wykonuje proste rysunki pędzlem, w tym zmienia grubość, rodzaj i kolor pędzla, dodaje wypełnienie, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia używa gumki, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zapisuje rysunki w odpowiednim folderze i otwiera zapisane rysunki.	pędzlem, w tym zmienia grubość i kolor linii, dodaje wypełnienie, - z pomocą podręcznika używa gumki, - z pomocą podręcznika zapisuje rysunki w odpowiednim folderze i otwiera zapisane rysunki.	posługiwania się myszą (np. pingwin, żaba), popełniając błędy wymagające wsparcia nauczyciela, - samodzielnie używa gumki, - samodzielnie zapisuje rysunki w odpowiednim folderze i otwiera zapisane rysunki.		
2. Rysuję z wykorzystaniem kształtów	z pomocą nauczyciela lub innego ucznia uruchamia edytor grafiki,	- samodzielnie uruchamia edytor grafiki, - z pomocą podręcznika ustawia rozmiar obrazu,	- samodzielnie ustawia rozmiar obrazu, - opisuje cechy dostępnych kształtów (kształty	samodzielnie eksperymentuje z ustawieniami narzędzi i formułuje wnioski,	świadomie dobiera i sprawnie wykorzystuje narzędzia edytora grafiki

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	- z pomocą nauczyciela lub innego ucznia ustawia rozmiar obrazu, - wie, gdzie w edytorze znajdują się narzędzia do rysowania kształtów, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia rysuje proste kształty (np. linia, prostokąt, serce), krzywe i wielokąty, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia dodaje wypełnienie i kolor konturu, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zaznacza i przesuwa kształty, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia obraca i przerzuca kształty, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia	- wskazuje i nazywa dostępne kształty, - z pomocą podręcznika rysuje proste kształty, krzywe i wielokąty, - z pomocą podręcznika dodaje wypełnienie i kolor konturu, - z pomocą podręcznika zaznacza kształty, - z pomocą podręcznika zmienia rozmiar kształtu, przesuwa, obraca i przerzuca kształt, - rozumie wpływ kolejności elementów na wygląd rysunku, - samodzielnie wykonuje proste rysunki z kształtów, popełniając błędy wymagające wsparcia nauczyciela, - z pomocą podręcznika zapisuje i otwiera rysunki.	zdefiniowane i tworzone przez użytkownika), - samodzielnie rysuje proste kształty, krzywe i wielokąty, - samodzielnie eksperymentuje z rysowaniem kształtów przy naciśniętym klawiszu SHIFT i obserwuje efekty jego działania, - samodzielnie dodaje wypełnienie i kolor konturu, - samodzielnie zaznacza kształty, - samodzielnie zmienia rozmiar kształtu, przesuwa, obraca i przerzuca kształt,	- świadomie wykorzystuje kolejność elementów podczas tworzenia rysunku, - zaznacza i przekształca grupy kształtów, - wykonuje rysunki wymagające płynnego i precyzyjnego posługiwania się myszą, - dba o estetykę wykonywanej pracy.	do osiągnięcia zamierzonego efektu, - rozwija rysunki, dodając własne pomysły, - dba o czytelność i kompozycję pracy, właściwie dobierając kolory i proporcje elementów, - pomaga innym uczniom korzystać z edytora grafiki.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	wykonuje proste rysunki z kształtów (np. pisanka, choinka), z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zapisuje i otwiera rysunki.		- wyjaśnia wpływ kolejności elementów na wygląd rysunku, - samodzielnie wykonuje proste rysunki z kształtów, - samodzielnie zapisuje i otwiera rysunki.		
3. Tworzę kartki okolicznościowe	- wie, czym jest kartka okolicznościowa, - wie, czym są warstwy, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wyszukuje w banku zdjęć obrazki na zadany temat i pobiera je na dysk, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wstawia obrazek z dysku do edytora, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia otwiera panel warstw,	- opisuje cechy charakterystyczne kartki okolicznościowej, - z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym są warstwy, - z pomocą podręcznika wyszukuje w banku zdjęć obrazki na zadany temat i pobiera je na dysk, - z pomocą podręcznika wstawia obrazek z dysku do edytora, - z pomocą podręcznika otwiera panel warstw,	- samodzielnie na prostym przykładzie wyjaśnia, czym są warstwy, - wyszukuje w banku zdjęć obrazki na zadany temat i pobiera je na dysk, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie wstawia obrazek z dysku do edytora, - samodzielnie otwiera panel warstw, - samodzielnie testuje opcje warstw oraz analizuje panele warstw i	- samodzielnie testuje opcje warstw, analizuje panele warstw i formułuje trafne wnioski, - samodzielnie wyszukuje w banku zdjęć obrazki na zadany temat i pobiera je na dysk, - samodzielnie korzysta z warstw, w tym dodaje warstwy, edytuje warstwy i zmienia ich kolejność, - samodzielnie wstawia tekst,	- świadomie i sprawnie wykorzystuje warstwy do osiągnięcia zamierzonego efektu graficznego, - realizuje własne pomysły, np. wstawiając do kanwy więcej niż jedną grafikę, - dba o czytelność i kompozycję pracy, właściwie dobierając kolory i proporcje elementów,

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	- z pomocą nauczyciela lub innego ucznia testuje opcje warstw i analizuje panele warstw, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia korzysta z warstw, w tym dodaje warstwy, edytuje warstwy i zmienia ich kolejność, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wstawia tekst, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia opracowuje prostą kartkę okolicznościową zawierającą pobraną grafikę i tekst, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zapisuje projekty z warstwami w odpowiednim folderze	- z pomocą podręcznika testuje opcje warstw i analizuje panele warstw, - z pomocą podręcznika korzysta z warstw, w tym dodaje warstwy, edytuje warstwy i zmienia ich kolejność, - z pomocą podręcznika wstawia tekst, - samodzielnie opracowuje prostą kartkę okolicznościową zawierającą pobraną grafikę, kształty lub rysunki odręczne i tekst, popełniając błędy wymagające wsparcia nauczyciela, - z pomocą podręcznika zapisuje projekty z warstwami w odpowiednim folderze	- z niewielką pomocą nauczyciela formułuje wnioski, - korzysta z warstw, w tym dodaje warstwy, edytuje warstwy i zmienia ich kolejność, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - wstawia tekst, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - opracowuje prostą kartkę okolicznościową zawierającą pobraną grafikę, kształty lub rysunki odręczne i tekst, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie zapisuje projekty z warstwami w odpowiednim folderze i	samodzielnie opracowuje kartkę okolicznościową zawierającą pobraną grafikę, kształty i/lub rysunki odręczne i tekst.	pomaga innym uczniom korzystać z edytora grafiki.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	i otwiera zapisane projekty.	i otwiera zapisane projekty.	otwiera zapisane projekty.		
Podsumowanie rozdziału IV	wszystkie wymagania z tematów 1–3				
Rozdział V. Sposób na prezentacje					
1. W świecie prezentacji	- wie, czym są: multimedia, prezentacja, prezentacja multimedialna, - rozpoznaje urządzenia umożliwiające prezentowanie informacji, - rozdziela trzy rodzaje prezentacji multimedialnych, - rozumie, że treści mogą być interaktywne, - z pomocą nauczyciela porównuje slajdy prezentacji, - rozumie zasadność przestrzegania zasad dotyczących tworzenia prezentacji,	- z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym są: multimedia, prezentacja, prezentacja multimedialna, - z pomocą nauczyciela charakteryzuje trzy rodzaje prezentacji multimedialnych, - z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym jest slajd, - z pomocą nauczyciela wyjaśnia, na czym polega interaktywność treści, - samodzielnie porównuje slajdy prezentacji, - wymienia niektóre zasady tworzenia prezentacji,	- wyjaśnia, w jakich dziedzinach życia wykorzystuje się multimedia, - samodzielnie charakteryzuje trzy rodzaje prezentacji multimedialnych, - samodzielnie wyjaśnia, czym jest slajd, - samodzielnie wyjaśnia, na czym polega interaktywność treści, - samodzielnie porównuje slajdy prezentacji i formułuje wnioski dotyczące ich jakości i czytelności,	- porównuje różne rodzaje prezentacji multimedialnych i wskazuje ich zastosowania, - omawia elementy, które można umieścić na slajdzie, - omawia przykłady interaktywnych elementów prezentacji i wskazuje ich zastosowania, - ocenia przykładowe slajdy i proponuje sposoby ich ulepszenia, - omawia zasady tworzenia prezentacji	- analizuje formy multimedialnych wykorzystywanych w szkole i ocenia ich przydatność, - omawia formy prezentacji w zależności od ich celu i wykorzystywanego programu, - uzasadnia zasady tworzenia prezentacji na konkretnych przykładach, - pomaga innym uczniom analizować prezentacje i formułować wnioski.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	z pomocą nauczyciela lub innego ucznia analizuje przykładowy plan prezentacji.	z niewielką pomocą nauczyciela analizuje przykładowy plan prezentacji.	- omawia zasady tworzenia prezentacji, - samodzielnie analizuje przykładowy plan prezentacji.	i wskazuje skutki ich nieprzestrzegania.	
2. Tworzę prostą prezentację	- wie do czego służy edytor prezentacji, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia uruchamia edytor prezentacji, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odnajduje główne elementy okna edytora, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia dobiera szablon prezentacji, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia tworzy slajd tytułowy, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia dodaje slajdy,	- samodzielnie uruchamia edytor prezentacji, - z pomocą podręcznika wskazuje i nazywa główne elementy okna edytora, - z pomocą podręcznika dobiera szablon prezentacji, - z pomocą podręcznika tworzy slajd tytułowy, - z pomocą podręcznika dodaje slajdy, - z pomocą podręcznika wpisuje teksty, - z pomocą podręcznika wstawia grafiki,	- samodzielnie wskazuje i opisuje główne elementy okna edytora oraz narzędzia, - samodzielnie dobiera szablon prezentacji, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie tworzy slajd tytułowy, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie dodaje slajdy, w razie potrzeby korzystając z podręcznika,	- samodzielnie i poprawnie dobiera szablon prezentacji, - samodzielnie tworzy slajd tytułowy, - samodzielnie dodaje slajdy, - samodzielnie wpisuje i formatuje teksty, dbając o ich czytelność, - samodzielnie wstawia i edytuje grafiki, - w przypadku niezadowolającego efektu samodzielnie wprowadza odpowiednie poprawki, np. zmienia typ slajdu,	- biegle korzysta z poznanych narzędzi edytora prezentacji, - dba o czytelność i estetykę prezentacji – dobór kolorów, ilustracji, właściwe ustawienie obiektów, - rozwija prezentację, dodając własne pomysły, - pomaga innym uczniom korzystać z edytora prezentacji.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	- z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wpisuje teksty, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wstawia grafiki, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zapisuje prezentację w odpowiednim folderze i otwiera zapisaną prezentację.	- rozumie, że w razie potrzeby można wprowadzać poprawki do prezentacji, np. zmienić typ slajdu lub układ elementów, - z pomocą podręcznika zapisuje prezentację w odpowiednim folderze i otwiera zapisaną prezentację.	- samodzielnie wpisuje i formatuje teksty, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie wstawia i edytuje grafiki, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - w przypadku niezadowolającego efektu wprowadza odpowiednie poprawki, np. zmienia typ slajdu, położenie lub rozmiar obiektów, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie zapisuje prezentację w odpowiednim folderze i otwiera zapisaną prezentację.	położenie lub rozmiar obiektów.	

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
3. Tworzę prezentację z efektami	- wie, czym jest efekt w prezentacji multimedialnej, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia otwiera zapisaną prezentację, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zmienia szablon, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zarządza slajdami (wstawia nowy slajd w dowolnym miejscu, zmienia kolejność slajdów, usuwa wybrane slajdy), - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia stosuje efekty (animuje wybrany obiekt, dodaje przejścia między slajdami),	- z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym jest efekt w prezentacji multimedialnej, - z pomocą podręcznika otwiera zapisaną prezentację, - z pomocą podręcznika zmienia szablon, - z pomocą podręcznika zarządza slajdami (wstawia nowy slajd w dowolnym miejscu, duplikuje slajdy, zmienia kolejność slajdów, usuwa wybrane slajdy), - z pomocą podręcznika stosuje efekty (animuje wybrane obiekty i dodaje przejścia między slajdami), - z pomocą podręcznika zapisuje prezentację jako pokaz i film,	- samodzielnie wyjaśnia, czym jest efekt w prezentacji multimedialnej, i krótko charakteryzuje animacje i przejścia, - samodzielnie otwiera zapisaną prezentację, - samodzielnie zmienia szablon, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie zarządza slajdami (wstawia nowy slajd w dowolnym miejscu, duplikuje slajdy, zmienia kolejność slajdów, usuwa wybrane slajdy), w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie stosuje efekty (animuje wybrane	- samodzielnie zmienia szablon, - samodzielnie zarządza slajdami, - samodzielnie animuje obiekty i dodaje przejścia między slajdami, - dobiera animacje i przejścia odpowiednio do charakteru prezentowanych treści, - samodzielnie korzysta z podstawowych narzędzi z grupy CHRONOMETRAŻ, - samodzielnie zapisuje prezentację jako pokaz i film, - samodzielnie porównuje obie formy prezentacji i formułuje wnioski.	- biegle korzysta z poznanych narzędzi edytora prezentacji, w tym ustawia sposób i kolejność pojawiania się efektów na slajdach oraz kierunek i prędkość animacji, - dba o czytelność i estetykę prezentacji – dobór kolorów, ilustracji, efektów, właściwe ustawienie obiektów, - rozwija prezentację, dodając własne pomysły i wykorzystując dodatkowe możliwości programu, - pomaga innym uczniom korzystać z edytora prezentacji.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	- z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zapisuje prezentację jako pokaz, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odtwarza pokaz.	z pomocą podręcznika odtwarza pokaz i film.	obiekty i dodaje przejścia między slajdami), w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie zapisuje prezentację jako pokaz i film, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie odtwarza zapisane prezentacje i z niewielką pomocą nauczyciela porównuje pokaz i film.		
4. Prezentuję pokaz slajdów	- wie, na czym polega prezentowanie pokazu slajdów, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia uruchamia i odtwarza pokaz.	- wyjaśnia, na czym polega prezentowanie pokazu slajdów, - z pomocą podręcznika wymienia podstawowe zasady prezentowania,	- samodzielnie wymienia zasady prezentowania, - samodzielnie wymienia i opisuje różne metody uruchamiania prezentacji, - samodzielnie odtwarza pokaz najprostszym dla siebie sposobem,	- omawia zasady prezentowania na przykładach, - świadomie korzysta z różnych sposobów uruchamiania prezentacji,	- swobodnie prowadzi prezentację, utrzymując kontakt z odbiorcami, - angażuje publiczność, np. za pomocą pytań, - korzysta z dodatkowych możliwości pokazu

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
		- z pomocą podręcznika wymienia różne metody uruchamiania prezentacji, - z pomocą podręcznika odtwarza pokaz, - prezentuje uruchomiony pokaz slajdów, podejmując próbę stosowania zasad prezentowania.	w razie potrzeby korzystając z podręcznika, prezentuje uruchomiony pokaz slajdów, stosując podstawowe zasady prezentowania.	prezentuje uruchomiony pokaz slajdów, stosując zasady prezentowania.	slajdów, np. menu kontekstowego, pomaga innym uczniom przygotować się do prezentacji.
Podsumowanie rozdziału V	wszystkie wymagania z tematów 1–4				
Rozdział VI. Sposób na pracę z tekstami					
1. Piszę proste teksty	- wie do czego służy edytor tekstu, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia uruchamia edytor tekstu, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odnajduje główne elementy okna edytora,	- samodzielnie uruchamia edytor tekstu, - z pomocą podręcznika wskazuje i nazywa główne elementy okna edytora, - zna podstawowe zasady poprawnego zapisu tekstów,	- samodzielnie wskazuje i opisuje główne elementy okna edytora oraz narzędzia, - samodzielnie wprowadza krótki tekst, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie zaznacza fragment tekstu wybraną metodą,	- samodzielnie wprowadza krótki tekst z zastosowaniem podstawowych zasad poprawnego zapisu tekstów, - samodzielnie zaznacza fragment tekstu wybraną metodą, - samodzielnie formatuje tekst z zastosowaniem	- biegle korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu, - świadomie dobiera elementy formatowania tak, aby zwiększyć czytelność i estetykę tekstu, - pomaga innym uczniom korzystać z edytora tekstu.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	- z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wprowadza krótki tekst, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zapisuje dokumenty w odpowiednim folderze i otwiera zapisane dokumenty.	- zna podstawowe zasady poprawnego formatowania tekstów, - z pomocą podręcznika wprowadza krótki tekst, - z pomocą podręcznika zaznacza fragment tekstu wybraną metodą, - z niewielką pomocą nauczyciela lub innego ucznia formatuje tekst zgodnie z podanymi wymaganiami, - z pomocą podręcznika zapisuje dokumenty w odpowiednim folderze i otwiera zapisane dokumenty.	w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie formatuje tekst zgodnie z podanymi wymaganiami, - samodzielnie zapisuje dokumenty w odpowiednim folderze i otwiera zapisane dokumenty.	podstawowych zasad poprawnego formatowania tekstów, dostrzega błędy w formatowaniu i potrafi je poprawić.	
2. Stosuję punktory i numerację	- rozumie, do czego służą listy punktowane i numerowane, - zna pojęcie punktora, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odnajduje	z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służą listy punktowane, a do czego listy numerowane,	samodzielnie wyjaśnia, do czego służą listy punktowane, a do czego listy numerowane,	- samodzielnie tworzy listy punktowane i numerowane, - samodzielnie zmienia domyślne ustawienia listy	biegle korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu, w tym samodzielnie dopasowuje wcięcia listy, podając dokładne

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	na wstążce narzędzia do tworzenia list, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia tworzy listy punktowane i numerowane, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zmienia domyślne ustawienia listy za pomocą trójkątnych znaczników linijki, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia i otwiera dokumenty.	- z pomocą podręcznika odnajduje na wstążce narzędzia do tworzenia list, - z pomocą podręcznika ucznia tworzy listy punktowane i numerowane, - z pomocą podręcznika zmienia domyślne ustawienia listy za pomocą trójkątnych znaczników linijki, - z pomocą podręcznika zapisuje i otwiera dokumenty.	- samodzielnie odnajduje na wstążce narzędzia do tworzenia list, - samodzielnie tworzy listy punktowane i numerowane, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie zmienia domyślne ustawienia listy za pomocą trójkątnych znaczników linijki, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie zapisuje i otwiera dokumenty.	za pomocą trójkątnych znaczników linijki, - z pomocą podręcznika dopasowuje wcięcia listy, podając dokładne wartości, - z pomocą podręcznika korzysta z biblioteki punktatorów i numeracji oraz definiuje własne punktory i własne formaty numeracji.	wartości, definiuje własne punktory i własne formaty numeracji oraz tworzy listy wielopoziomowe, pomaga innym uczniom korzystać z edytora tekstu.
3. Przedstawiam informacje graficznie	- zna pojęcia kształtu i grafiki SmartArt, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odnajduje na wstążce narzędzia KSZTAŁTY i SMARTART,	- rozpoznaje w edytorze tekstu narzędzia do tworzenia rysunków, - z pomocą nauczyciela wyjaśnia pojęcia kształtu i grafiki SmartArt, - z pomocą podręcznika odnajduje na wstążce	- samodzielnie wyjaśnia pojęcia kształtu i grafiki SmartArt, - samodzielnie odnajduje na wstążce narzędzia KSZTAŁTY i SMARTART,	- samodzielnie eksperymentuje z edytowaniem kształtów i trafnie formułuje wnioski, - samodzielnie odwzorowuje rysunki z kształtów, biegle	biegle korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu, w tym swobodnie edytuje, formatuje i grupuje kształty oraz edytuje i formatuje grafikę SmartArt,

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	- z pomocą nauczyciela lub innego ucznia rysuje w edytorze tekstu proste kształty, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odwzorowuje rysunki z kształtów, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia dodaje wypełnienie i kolor konturu, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wpisuje w kształty teksty, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wstawia i uzupełnia prostą grafikę SmartArt, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zapisuje i otwiera dokumenty.	narzędzia KSZTAŁTY i SMARTART, - z pomocą podręcznika rysuje w edytorze tekstu kształty zdefiniowane i dowolne, - z pomocą podręcznika eksperymentuje z edytowaniem kształtów i obserwuje zmiany, - z pomocą podręcznika odwzorowuje rysunki z kształtów, - z pomocą podręcznika dodaje wypełnienie i kolor konturu, - z pomocą podręcznika wpisuje w kształty teksty, - z pomocą podręcznika przegląda galerię grafiki SmartArt, - z pomocą podręcznika wstawia i uzupełnia prostą grafikę SmartArt,	- samodzielnie rysuje w edytorze tekstu kształty zdefiniowane i dowolne, - samodzielnie eksperymentuje z edytowaniem kształtów i z pomocą nauczyciela formułuje wnioski, - samodzielnie odwzorowuje rysunki z kształtów, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie dodaje wypełnienie i kolor konturu, - samodzielnie wpisuje w kształty teksty, - samodzielnie przegląda galerię grafiki SmartArt, - samodzielnie wstawia i uzupełnia grafikę SmartArt, w razie	korzystając z uchwytów i menu kontekstowego, - samodzielnie korzysta z dostępnych opcji formatowania kształtów, - z pomocą podręcznika grupuje kształty, - samodzielnie wstawia i uzupełnia grafikę SmartArt, - analizuje różne typy grafiki SmartArt oraz ich przeznaczenie i z niewielką pomocą nauczyciela dobiera grafikę do przedstawienia wskazanego zagadnienia.	- analizuje różne typy grafiki SmartArt oraz ich przeznaczenie i trafnie dobiera grafikę do przedstawienia wskazanego zagadnienia, - korzysta z innych narzędzi do rysowania dostępnych w edytorze tekstu, - pomaga innym uczniom korzystać z edytora tekstu.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
		z pomocą podręcznika zapisuje i otwiera dokumenty.	potrzeby korzystając z podręcznika, samodzielnie zapisuje i otwiera dokumenty.		
4. Tworzę ogłoszenia i zaproszenia	- zna pojęcia rozmiaru strony, orientacji strony, marginesu, akapitu, wiersza, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zmienia ustawienia strony w dokumencie, - z pomocą nauczyciela otwiera dokument tekstowy, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia formatuje tekst według wytycznych, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia ozdabia stronę, np. zmienia kolor strony, dodaje obramowanie,	- z pomocą nauczyciela wyjaśnia pojęcia rozmiaru strony, orientacji strony, marginesu, akapitu, wiersza, - rozróżnia akapity blokowe i wcięte, - z pomocą podręcznika zmienia ustawienia strony w dokumencie, - w akapitach blokowych z pomocą podręcznika ustawia odstępy po akapicie, - w akapitach wciętych z pomocą podręcznika tworzy wcięcie za pomocą klawisza TAB lub	- samodzielnie wyjaśnia pojęcia rozmiaru strony, orientacji strony, marginesu, akapitu, wiersza, - samodzielnie zmienia ustawienia strony w dokumencie, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - w akapitach blokowych samodzielnie ustawia odstępy po akapicie, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - w akapitach wciętych samodzielnie tworzy wcięcie za pomocą klawisza TAB, trójkątnych	- samodzielnie dobiera ustawienia strony odpowiednie do rodzaju tworzonego dokumentu, - samodzielnie ustawia parametry akapitów, - samodzielnie ozdabia stronę w sposób estetyczny i zgodny z przeznaczeniem dokumentu, - samodzielnie wstawia do dokumentu grafikę z banku obrazów edytora i rozmieszcza ją na stronie, - stosuje różne style zawijania tekstu wokół grafiki.	- biegle korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu, - samodzielnie projektuje estetyczne zaproszenia i ogłoszenia, właściwie dobierając układ strony, grafikę i formatowanie tekstu, - pomaga innym uczniom korzystać z edytora tekstu.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
	- z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wstawia do dokumentu grafikę z banku obrazów edytora, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia ustawia grafikę, - z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zapisuje i otwiera dokumenty.	trójkątnych znaczników linijki, - samodzielnie otwiera dokument tekstowy, - z pomocą podręcznika formatuje tekst według wytycznych, - z pomocą podręcznika ozdabia stronę, np. zmienia kolor strony, dodaje obramowanie, - z pomocą podręcznika wstawia do dokumentu grafikę z banku obrazów edytora, - z pomocą podręcznika ustawia grafikę, - z pomocą podręcznika zapisuje i otwiera dokumenty.	znaczników linijki lub w oknie grupy AKAPIT, - samodzielnie wpisuje tekst do dokumentu, - samodzielnie formatuje tekst według wytycznych, - samodzielnie ozdabia stronę, np. zmienia kolor strony, dodaje obramowanie, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie wstawia do dokumentu grafikę z banku obrazów edytora, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie ustawia grafikę, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, - samodzielnie zapisuje i otwiera dokumenty.		

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
Podsumowanie rozdziału VI	wszystkie wymagania z tematów 1–4				
Doświadczenie edukacyjne					
Minikampania: wpływ technologii na środowisko	- rozumie, że technologia może mieć pozytywny i negatywny wpływ na środowisko, - rozumie pojęcie elektrośmieci i wie, że elektrośmieci nie wolno wyrzucać do zwykłego kosza, - z pomocą nauczyciela lub innych członków zespołu wykonuje proste zadania przydzielone w projekcie, - uczestniczy w części spotkań i działań grupy, - korzysta z przygotowanych przez innych materiałów, - rozpoznaje podstawowe informacje związane z tematem projektu.	- z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym są elektrośmieci i dlaczego nie wolno wyrzucać ich do zwykłego kosza, - wymienia urządzenia cyfrowe używane w domu i szkole, wskazując te, które wymagają zasilania energią elektryczną, - rozumie, czym jest cyfrowy ślad węglowy, - z pomocą nauczyciela wyjaśnia, dlaczego technologia może mieć pozytywny i negatywny wpływ na środowisko,	- samodzielnie wyjaśnia, czym są elektrośmieci i dlaczego nie wolno wyrzucać ich do zwykłego kosza, - samodzielnie wyjaśnia, czym jest cyfrowy ślad węglowy, - samodzielnie, na przykładach, wyjaśnia, dlaczego technologia może mieć pozytywny i negatywny wpływ na środowisko, - samodzielnie realizuje przydzielone zadania projektowe, w razie potrzeby korzystając ze wskazówek nauczyciela,	- krytycznie ocenia zjawisko częstej wymiany działających urządzeń na nowsze modele (tzw. konsumpcjonizm technologiczny), - aktywnie uczestniczy w planowaniu i realizacji działań zespołu, - aktywnie, samodzielnie i terminowo tworzy materiały projektowe, świadomie wykorzystując poznane narzędzia TIK, - proponuje własne rozwiązania i pomysły wzbogacające projekt, - świadomie dobiera materiały i treści do celu kampanii,	- trafnie analizuje wpływ technologii na środowisko i formułuje własne wnioski, - bierze odpowiedzialność za organizację wybranych działań zespołu, - inicjuje działania zespołu i wspiera organizację pracy grupy, - twórczo łączy różne narzędzia cyfrowe poznane podczas zajęć w celu zwiększenia skuteczności przekazu kampanii, - wspiera innych członków zespołu w realizacji zadań.

Temat	Wymagania				
	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	Uczeń:				
		- wykonuje przydzielone zadania z pomocą wskazówek nauczyciela lub członków zespołu, - współpracuje z grupą podczas realizacji projektu, - uczestniczy w przygotowaniu materiałów projektowych, - uczestniczy w prezentacji efektów pracy grupy.	- aktywnie komunikuje się i współpracuje z członkami zespołu, - wyszukuje, selekcjonuje i wykorzystuje informacje związane z tematem projektu, - uczestniczy w przygotowaniu spójnych materiałów kampanii, - omawia efekty pracy grupy i wyjaśnia własny wkład w projekt.	omawia efekty pracy, uzasadniając przyjęte rozwiązania i wnioski.	