

Wymaganiami edukacyjnymi z przedmiotu „Zajęcia komputerowe”

w zakresie edukacji komputerowej dla klas V–VI szkoły podstawowej.

Temat lekcji	Ocena dopuszczająca. Uczeń:	Ocena dostateczna. Uczeń:	Ocena dobra. Uczeń:	Ocena bardzo dobra. Uczeń:	Ocena celująca. Uczeń:
30. Projekt szkolny (dekoracje na szkolną tablicę, akademię). (3.2. Logo szkoły.)	– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać – poprzez wklejenie do programu graficznego odpowiednio dobranych plików – zlecone przez zespół zadaniowy nieduże i bardzo proste zadanie, zwykle z pomocą koleżanek lub kolegów	– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać, zwykle z pomocą koleżanek lub kolegów, zlecone przez zespół zadaniowy nieduże i bardzo proste zadanie, polegające na wklejeniu odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonaniu własnego rysunku	– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać, częściowo zlecone przez zespół zadaniowy, a częściowo na podstawie własnych pomysłów proste zadanie, polegające na wklejeniu odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonaniu własnego rysunku	– podczas tworzenia wspólnego projektu potrafi wykonać na podstawie własnych, zaakceptowanych przez nauczyciela pomysłów, dużą część zadania, polegającą na wklejeniu odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonaniu własnego rysunku	– podczas tworzenia wspólnego projektu przedstawia grupie interesujące pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy; potrafi wykonać dużą część zadania w ciekawy i oryginalny sposób, poprzez wklejenie odpowiednio dobranych plików do programu graficznego i wykonanie własnego rysunku
31. Zasady dobrej fotografii. (3.3. Szkolna pracownia fotograficzna. Sztuka dobrej fotografii.)	– zna i stosuje w praktyce przynajmniej trzy z poznanych zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem	– zna i stosuje w praktyce przynajmniej pięć poznanych zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem	– zna i stosuje w praktyce przynajmniej siedem poznanych zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem	– zna i stosuje w praktyce dziewięć zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem cyfrowym poprawnie	– zna i stosuje w praktyce dziesięć zasad dobrej fotografii – z zastosowaniem powyższych zasad potrafi wykonać dowolnym aparatem cyfrowym oryginalnie,

	cyfrowym w miarę poprawne technicznie zdjęcie z ewentualnymi usterkami (na przykład za małe, za duże naświetlenie lub niewielka nieostrość)	cyfrowym w miarę poprawne technicznie zdjęcie z ewentualnymi usterkami (na przykład za małe, za duże naświetlenie lub niewielka nieostrość)	cyfrowym w miarę poprawne technicznie zdjęcie z ewentualnymi drobnymi usterkami (na przykład za małe, za duże naświetlenie lub niewielka nieostrość)	technicznie zdjęcie	poprawne technicznie zdjęcie, nadające się na międzyszkolny konkurs fotograficzny
32. Katalogowanie zdjęć – albumy cyfrowe. (3.3. Szkolna pracownia fotograficzna. Album cyfrowy)	– przy pomocy nauczyciela potrafi utworzyć w programie Picasa nieuporządkowany, cyfrowy album fotograficzny z dowolnych zdjęć, niekoniecznie dobranych tematycznie	– potrafi samodzielnie utworzyć w programie Picasa nieuporządkowany, cyfrowy album fotograficzny z dowolnych zdjęć, niekoniecznie dobranych tematycznie	– za pomocą kabla USB łączy aparat cyfrowy z komputerem i (jeśli Windows bez dodatkowego oprogramowania zobaczy dołączone urządzenie) kopiuje na dysk twardy peceta cyfrowe zdjęcia z karty pamięci cyfrowki za pomocą Eksploratora Windows lub programu Picasa – w programie Picasa potrafi: * uporządkować zdjęcia tworząc cyfrowe, tematyczne albumy fotograficzne * uruchomić pokaz slajdów	– za pomocą kabla USB łączy aparat cyfrowy z komputerem i (jeśli Windows bez dodatkowego oprogramowania zobaczy dołączone urządzenie) kopiuje na dysk twardy peceta cyfrowe zdjęcia z karty pamięci cyfrowki za pomocą Eksploratora Windows lub programu Picasa – w programie Picasa potrafi: * uporządkować zdjęcia tworząc cyfrowe, tematyczne albumy fotograficzne * posortować zdjęcia w według daty, nazwy i rozmiaru * uruchomić pokaz slajdów	– za pomocą kabla USB łączy aparat cyfrowy z komputerem, a jeśli to konieczne – instaluje oprogramowanie dołączone do aparatu i kopiuje na dysk twardy peceta cyfrowe zdjęcia z karty pamięci cyfrowki za pomocą Eksploratora Windows lub oprogramowania aparatu oraz programu Picasa – w programie Picasa potrafi: * uporządkować zdjęcia tworząc cyfrowe, tematyczne albumy fotograficzne * posortować zdjęcia w według daty, nazwy i rozmiaru * uruchomić pokaz slajdów

<p>33. Poprawianie zdjęć cyfrowych.</p> <p>(3.3. Szkolna pracownia fotograficzna. Laboratorium cyfrowe.)</p>	<p>– w programie Picasa potrafi wykonać przynajmniej jedną, dowolną korektę błędnie wykonanego zdjęcia (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– w programie Picasa potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * skorygować efekt czerwonych oczu * wykonać jeszcze jedną, dowolną korektę błędnie wykonanego zdjęcia (przy pomocy nauczyciela) * zastosować przynajmniej jedno narzędzie z zakładki Efekty (przy pomocy nauczyciela) 	<p>– w programie Picasa potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * skorygować efekt czerwonych oczu * w miarę poprawnie, z drobnymi usterkami, skorygować zdjęcia zbyt ciemne lub zbyt jasne, uzyskać lepszy kontrast i ostrość * zastosować wybrane narzędzia z zakładki Efekty 	<p>– w programie Picasa potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * skorygować efekt czerwonych oczu * skorygować zdjęcia zbyt ciemne lub zbyt jasne, uzyskać lepszy kontrast i ostrość, wyretuszować niedoskonałości widoczne na przykład na twarzy modela * zastosować wybrane narzędzia z zakładki Efekty 	<p>– w programie Picasa potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * skorygować efekt czerwonych oczu * skorygować zdjęcia zbyt ciemne lub zbyt jasne , uzyskać lepszy kontrast i ostrość, wyretuszować niedoskonałości widoczne na przykład na twarzy modela * uzyskać ciekawe, oryginalne rezultaty przy pomocy zakładki Efekty * opracować zdjęcie na międzyszkolny konkurs fotograficzny
<p>34. Kolaż w programie Picasa</p> <p>(3.3. Szkolna pracownia fotograficzna. Kolaż.)</p>	<p>– w programie Picasa potrafi wykonać bardzo prosty kolaż z kilku zdjęć (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– w programie Picasa potrafi wykonać bardzo prosty kolaż z kilku zdjęć z tłem stworzonym z jednego z nich (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– w programie Picasa potrafi wykonać kolaż o ustalonym formacie z kilku fotografii i z tłem stworzonym z jednej z nich</p>	<p>– w programie Picasa potrafi wykonać kolaż o ustalonym formacie z kilku fotografii, dodać do zdjęć ramki i stworzyć tło z jednego ze zdjęć</p>	<p>– w programie Picasa potrafi wykonać kolaż o ustalonym formacie z kilku fotografii, dodać do zdjęć ramki, stworzyć tło z jednego ze zdjęć oraz dobrać z odpowiedniej zakładki i opracować ciekawe efekty w tak stworzonej pracy</p>
<p>35. Projekt szkolny, (dekoracje na szkolną</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu</p>	<p>– podczas tworzenia wspólnego projektu</p>

<p>tablicę, uświetnienie akademii).</p> <p>(3.3. Szkolna pracownia fotograficzna.)</p>	<p>potrafi wykonać zlecone przez zespół zadaniowy w miarę poprawne technicznie zdjęcie z wykorzystaniem przynajmniej trzech zasad dobrej fotografii – przy pomocy koleżanek lub kolegów potrafi dokonać przynajmniej jednej korekty wadliwie wykonanego zdjęcia</p>	<p>potrafi wykonać zlecone przez zespół zadaniowy w miarę poprawne technicznie zdjęcie z wykorzystaniem przynajmniej pięciu zasad dobrej fotografii – przy pomocy koleżanek lub kolegów potrafi skorygować efekt czerwonych oczu, a także wykorzystać przynajmniej jedno narzędzie z zakładki Efekty w programie Picasa</p>	<p>potrafi wykonać zleconą przez zespół zadaniowy, ale też według własnej inwencji, serię poprawnie technicznie zdjęć, z niewielkimi usterkami, wykorzystując przynajmniej siedem zasad dobrej fotografii – potrafi skorygować efekt czerwonych oczu, poprawić zbyt jasne lub zbyt ciemne zdjęcie, a także wykorzystać odpowiednio kilka wybranych narzędzi z zakładki Efekty w programie Picasa</p>	<p>potrafi wykonać według własnej inwencji i pomysłów serię poprawnie technicznie zdjęć, wykorzystując przynajmniej dziewięć zasad dobrej fotografii – potrafi skorygować efekt czerwonych oczu, poprawić zbyt jasne lub zbyt ciemne zdjęcie, uzyskać lepszy kontrast i ostrość, wyretuszować niedoskonałości widoczne na przykład na twarzy modela, a także wykorzystać odpowiednio kilka wybranych narzędzi z zakładki Efekty w programie Picasa</p>	<p>przedstawia grupie własne pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – potrafi wykonać według własnej inwencji i pomysłów serię poprawnych technicznie i interesujących, oryginalnych zdjęć, wykorzystując przynajmniej dziesięć zasad dobrej fotografii – potrafi skorygować efekt czerwonych oczu, poprawić zbyt jasne lub zbyt ciemne zdjęcie, uzyskać lepszy kontrast i ostrość, wyretuszować niedoskonałości widoczne na przykład na twarzy modela, a także uzyskać ciekawe, pomysłowe rezultaty przy pomocy narzędzi z zakładki Efekty w programie Picasa</p>
<p>Dział 4. Biurowi pomocnicy</p>					

<p>36. Zasady pisania w komputerowych edytorach tekstu.</p> <p>(4.1. Komputerowe pisanie.)</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad)</p> <p>– zna przynajmniej dwie zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad)</p> <p>– uruchamia poznane programy bez użycia myszki, za pomocą narzędzia Wyszukaj w Windows Vista lub Windows 7 (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– zna przynajmniej trzy zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <p>– zna przynajmniej pięć skrótów klawiaturowych</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad)</p> <p>– zna zastosowanie plików readme.txt i czytajto.txt</p> <p>– uruchamia poznane programy bez użycia myszki, za pomocą narzędzia Wyszukaj w Windows Vista lub 7</p> <p>– zna przynajmniej cztery zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <p>– zna przynajmniej siedem skrótów klawiaturowych oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem</p> <p>– zna program do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad)</p> <p>– zna zastosowanie plików readme.txt i czytajto.txt</p> <p>– uruchamia poznane programy bez użycia myszki, za pomocą narzędzia Wyszukaj w Windows Vista lub 7</p> <p>– zna zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <p>– zna przynajmniej dziesięć skrótów klawiaturowych i specjalnych kliknięć myszką ułatwiających pracę z tekstem</p> <p>– zna program do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze</p>	<p>– wymienia dwa edytory tekstu wbudowane w system Windows (Notatnik oraz WordPad)</p> <p>– zna zastosowanie plików readme.txt i czytajto.txt i wskazuje je w programach</p> <p>– uruchamia poznane programy bez użycia myszki, za pomocą narzędzia Wyszukaj w Windows Vista lub 7</p> <p>– zna zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <p>– zna skróty klawiaturowe oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem</p> <p>– zna program do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze.</p>
<p>37, 38. Ulubione lektury – ćwiczenia w pisaniu w komputerowych edytorach tekstu.</p>	<p>– stosuje przynajmniej dwie poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <p>– poprawnie wprowadza znaki</p>	<p>– stosuje przynajmniej trzy poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <p>– poprawnie wprowadza znaki</p>	<p>– stosuje przynajmniej cztery poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <p>– samodzielnie i poprawnie wprowadza</p>	<p>– bezbłędnie stosuje poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <p>– samodzielnie i poprawnie wprowadza</p>	<p>– bezbłędnie stosuje poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu</p> <p>– samodzielnie i poprawnie wprowadza</p>

<p>(4.1. Komputerowe pisanie.)</p>	<p>interpunkcyjne (popołniając maksymalnie pić błędów) – poprawnie wprowadza akapity (przy pomocy nauczyciela) – zmienia wielkość czcionki (przy pomocy nauczyciela) – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>interpunkcyjne (przy pomocy nauczyciela), popołniając maksymalnie cztery błędy – poprawnie wprowadza akapity i justuje napisany tekst (przy pomocy nauczyciela) – stosuje przyciski cofania i ponawiania – stosuje prawidłowo przynajmniej pić skrótów klawiaturowych (popołniając maksymalnie trzy pomyłki). – zmienia rodzaj i wielkość czcionki (przy pomocy nauczyciela) – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera</p>	<p>znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie trzy drobne błędy) – samodzielnie i poprawnie wprowadza akapity i justuje napisany tekst (popołniając maksymalnie jeden bład) – stosuje przyciski cofania i ponawiania – poprawnie stosuje skróty klawiaturowe oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem (popołniając maksymalnie dwie pomyłki) – zmienia rodzaj i wielkość czcionki – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera</p>	<p>znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie jeden drobny bład) – samodzielnie i poprawnie wprowadza akapity i justuje napisany tekst – stosuje przyciski cofania i ponawiania – poprawnie stosuje skróty klawiaturowe oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem (popołniając maksymalnie jedną pomyłkę) – zmienia rodzaj i wielkość czcionki – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera</p>	<p>znaki interpunkcyjne – samodzielnie i poprawnie wprowadza akapity i justuje napisany tekst – stosuje przyciski cofania i ponawiania – stosuje skróty klawiaturowe oraz specjalne kliknięcia myszką ułatwiające pracę z tekstem – dobiera odpowiednią czcionkę, adekwatną do formy pisanego tekstu, oraz zmienia jej wielkość – zapisuje dokument tekstowy na dysku twardym komputera – potrafi wszystkimi palcami obu rąk, niezbyt szybko i jedynie z drobnymi błędami, pisać na klawiaturze</p>
<p>39. Projekt szkolny (teksty i opisy na szkolne tablice, artykuły do szkolnej gazetki) (4.1. Komputerowe</p>	<p>– podczas wykonywania wspólnego projektu przy pomocy koleżanek lub kolegów pisze zlecony przez zespół zadaniowy bardzo</p>	<p>– podczas wykonywania wspólnego projektu przy pomocy koleżanek lub kolegów pisze zlecony przez zespół zadaniowy bardzo</p>	<p>– podczas wykonywania wspólnego projektu pisze samodzielnie zasugerowany przez innych tekst: * stosując przynajmniej</p>	<p>– podczas wykonywania wspólnego projektu pisze samodzielnie i według własnego pomysłu przynajmniej dwa teksty:</p>	<p>– podczas wykonywania wspólnego projektu przedstawia grupie własne pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół</p>

<p>pisanie.)</p>	<p>krótki tekst: * stosując przynajmniej dwie poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu * poprawnie wprowadzając znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie pięć błędów) * wprowadzając akapity (przy pomocy innych) * zmieniając wielkość czcionki i zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera (przy pomocy koleżanek lub kolegów)</p>	<p>krótki tekst: * stosując przynajmniej trzy poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu * wprowadzając prawidłowo znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie cztery błędy) * wprowadzając akapity i justując napisany tekst (przy pomocy koleżanek lub kolegów) * zmieniając rodzaj i wielkość czcionki * zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera</p>	<p>cztery poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu * poprawnie wprowadzając znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie trzy drobne błędy) * samodzielnie wprowadzając akapity i justując napisany tekst * zmieniając rodzaj i wielkość czcionki * zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera</p>	<p>* stosując bezbłędnie poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu * wprowadzając prawidłowo znaki interpunkcyjne (popołniając maksymalnie jeden drobny bład) * samodzielnie wprowadzając akapity i justując napisany tekst * zmieniając rodzaj i wielkość czcionki * zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera</p>	<p>zadaniowy – pisze samodzielnie i według własnego pomysłu przynajmniej dwa bardzo ciekawe teksty: * stosując bezbłędnie poznane zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu * poprawnie wprowadzając znaki interpunkcyjne * samodzielnie wprowadzając akapity i justując napisany tekst * zmieniając rodzaj i wielkość czcionki * zapisując dokument tekstowy na dysku twardym komputera</p>
<p>41. Cześć w szkole na sześć – reklama w WordPad. (4.2. Gdy edytor tekstu udaje program graficzny.)</p>	<p>– w edytorze WordPad: * wie, czym jest formatowanie * po jego uruchomieniu stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– w edytorze WordPad: * wie, czym jest formatowanie * po jego uruchomieniu stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– potrafi uruchomić edytor tekstu WordPad – w edytorze WordPad: * wie, czym jest formatowanie * stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównuje tekst do</p>	<p>– potrafi uruchomić edytor tekstu WordPad – w edytorze WordPad: * wie, czym jest formatowanie * stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównuje tekst do</p>	<p>– potrafi uruchomić edytor tekstu WordPad – w edytorze WordPad: * wie, czym jest formatowanie * stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównuje tekst do</p>

	<ul style="list-style-type: none"> * pisze różnymi kolorami czcionek *wprowadza do dokumentu grafikę (przy pomocy nauczyciela) * potrafi według podanego wzoru wykonać bardzo prosty plakat z zastosowaniem wybranych, poznanych opcji formatowania (przy pomocy nauczyciela) 	<ul style="list-style-type: none"> *wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowuje (przy pomocy nauczyciela) *stosuje listę wypunktowaną (przy pomocy nauczyciela) * pisze różnymi kolorami czcionek * wprowadza do dokumentu grafikę *potrafi według podanego wzoru wykonać, z niewielkimi usterkami, prosty plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania (przy pomocy nauczyciela) 	<ul style="list-style-type: none"> lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowuje * stosuje listę wypunktowaną oraz wyróżnienie * pisze różnymi kolorami czcionek *wprowadza do dokumentu grafikę * wykonuje według podanego wzoru, z niewielkimi usterkami, prosty plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania 	<ul style="list-style-type: none"> lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowuje * stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny * pisze różnymi kolorami czcionek * zmienia wielkość interlinii * wprowadza do dokumentu grafikę * wykonuje według podanego wzoru dość skomplikowany plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania 	<ul style="list-style-type: none"> lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowuje * stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny * pisze różnymi kolorami czcionek * zmienia wielkość interlinii * wprowadza do dokumentu grafikę * wykonuje w edytorze tekstu samodzielnie zaprojektowany, interesujący plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania
<p>42, 43. Cześć w szkole na sześć – reklama w Word lub Writer.</p> <p>(4.2. Gdy edytor tekstu udaje program graficzny.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer – wymienia co najmniej jeden edytor tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny) – potrafi uruchomić edytor tekstu, ale myli edytor Word z 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer – wymienia co najmniej jeden edytor tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny) – potrafi uruchomić edytor tekstu, ale myli edytor Word z 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer – wymienia co najmniej dwa edytory tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny), w tym chociaż jeden darmowy (na przykład MS Word, Writer 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer – wymienia co najmniej dwa edytory tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny), w tym chociaż jeden darmowy (na przykład MS Word, Writer 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest formatowanie w edytorze tekstu Word lub Writer – wymienia co najmniej trzy edytory tekstu (oprócz tych wbudowanych w system operacyjny), w tym edytory darmowe (na przykład MS Word, Writer pakietu Open

	<p>edytorem WordPad podczas otwierania żądanego programu</p> <ul style="list-style-type: none"> – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela) – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program (przy dużej pomocy nauczyciela) – sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program (przy pomocy nauczyciela) – drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument – potrafi według podanego wzoru wykonać w edytorze tekstu Word lub Writer 	<p>edytorem WordPad podczas otwierania żądanego programu</p> <ul style="list-style-type: none"> – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela) – stosuje listę wypunktowaną w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela) – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program – sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną 	<p>pakietu Open Office lub Writer pakietu Libre Office),</p> <ul style="list-style-type: none"> – nieomylnie otwiera na żądanie edytor tekstu Word lub WordPad – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną oraz wyróżnienie w edytorze Word lub Writer – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – formatuje tekst czcionką WordArt w edytorze Word – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program 	<p>pakietu Open Office lub Writer pakietu Libre Office),</p> <ul style="list-style-type: none"> – nieomylnie otwiera na żądanie edytor tekstu Word lub WordPad – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny w edytorze Word lub Writer – zmienia wielkość interlinii w dokumencie Worda lub Writera – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – formatuje tekst czcionką WordArt w 	<p>Office i Writer pakietu Libre Office)</p> <ul style="list-style-type: none"> – nieomylnie otwiera na żądanie edytor tekstu Word, WordPad lub Writer – stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny w edytorze Word lub Writer – zmienia wielkość interlinii w dokumencie Worda lub Writera – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – formatuje tekst czcionką WordArt w edytorze tekstu Word
--	---	--	--	--	---

	<p>bardzo prosty plakat z zastosowaniem wybranych poznanych opcji formatowania (przy bardzo dużej pomocy nauczyciela)</p> <p>– wyjaśnia szkodliwość piractwa komputerowego</p>	<p>właściwym narzędziem wbudowanym w program (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)</p> <p>– drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument</p> <p>– potrafi według podanego wzoru wykonać w edytorze tekstu Word lub Writer z niewielkimi usterkami prosty plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– wyjaśnia szkodliwość piractwa komputerowego</p>	<p>– dodaje co najmniej jeden z pięciu rodzajów podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) w edytorze Word</p> <p>– dodaje obramowanie strony w dokumencie Worda</p> <p>– zmienia kolor strony dokumentu Worda</p> <p>– sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program Word lub Writer</p> <p>– drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument</p> <p>– według podanego wzoru wykonuje w edytorze tekstu Word lub Writer, z niewielkimi usterkami, prosty plakat z zastosowaniem poznanych opcji formatowania</p> <p>– wyjaśnia szkodliwość</p>	<p>edytorze tekstu Word</p> <p>– wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program</p> <p>– dodaje co najmniej dwa z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) w edytorze Word</p> <p>– dodaje obramowanie strony w dokumencie Worda</p> <p>– zmienia kolor strony dokumentu Worda</p> <p>– sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program Word lub Writer</p> <p>– drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument</p> <p>– według podanego wzoru wykonuje w edytorze tekstu Word lub Writer dość skomplikowany plakat</p>	<p>– wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program</p> <p>– dodaje co najmniej trzy z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) w edytorze Word</p> <p>– dodaje obramowanie strony w dokumencie Worda</p> <p>– zmienia kolor strony dokumentu Worda</p> <p>– sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program Word lub Writer</p> <p>– drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument</p> <p>– w edytorze tekstu Word lub Writer wykonuje samodzielnie zaprojektowany interesujący plakat z zastosowaniem</p>
--	--	---	---	---	--

			piractwa komputerowego	zastosowaniem poznanych opcji formatowania – wyjaśnia szkodliwość piractwa komputerowego	poznanych opcji formatowania – wyjaśnia szkodliwość piractwa komputerowego
44. Ćwiczenia z formatowania tekstu w edytorach tekstu. (4.2. Gdy edytor tekstu udaje program graficzny.)	– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela) – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera –wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program (przy dużej pomocy nauczyciela) – sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program (przy pomocy nauczyciela) – drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument	– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) – wyrównuje tekst do lewego, do prawego marginesu lub wyśrodkowuje w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela) – stosuje listę wypunktowaną w edytorze Word lub Writer (przy pomocy nauczyciela) – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program – sprawdza	– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną oraz wyróżnienie w edytorze Word lub Writer – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – formatuje tekst czcionką WordArt w edytorze Word – wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program – dodaje co najmniej	– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny w edytorze Word lub Writer – zmienia wielkość interlinii w dokumencie Worda lub Writera – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – formatuje tekst czcionką WordArt w edytorze tekstu Word	– stosuje pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki w edytorze Word lub Writer – wyrównuje tekst do lewego i do prawego marginesu lub wyśrodkowuje go w edytorze Word lub Writer – stosuje listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny w edytorze Word lub Writer – zmienia wielkość interlinii w dokumencie Worda lub Writera – pisze różnymi kolorami czcionek w dokumencie Worda lub Writera – formatuje tekst czcionką WordArt w edytorze tekstu Word

	<p>– potrafi według podanego wzoru wykonać w edytorze tekstu Word lub Writer ulotkę lub wizytówkę z zastosowaniem wybranych poznanych opcji formatowania (przy bardzo dużej pomocy nauczyciela)</p> <p>– wyjaśnia szkodliwość piractwa komputerowego</p>	<p>poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)</p> <p>– drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument</p> <p>– potrafi według podanego wzoru wykonać w edytorze tekstu Word lub Writer z niewielkimi usterkami ulotkę lub wizytówkę z zastosowaniem poznanych opcji formatowania (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>jeden z pięciu rodzajów podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) w edytorze Word</p> <p>– dodaje obramowanie strony w dokumencie Worda</p> <p>– zmienia kolor strony dokumentu Worda</p> <p>– sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program Word lub Writer</p> <p>– drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument</p> <p>– według podanego wzoru wykonuje w edytorze tekstu Word lub Writer, z niewielkimi usterkami, ulotkę lub wizytówkę z zastosowaniem poznanych opcji formatowania</p>	<p>– wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program</p> <p>– dodaje co najmniej dwa z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) w edytorze Word</p> <p>– dodaje obramowanie strony w dokumencie Worda</p> <p>– zmienia kolor strony dokumentu Worda</p> <p>– sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program Word lub Writer</p> <p>– drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument</p> <p>– według podanego wzoru w edytorze tekstu Word lub Writer wykonuje dość skomplikowaną ulotkę lub wizytówkę z</p>	<p>– wprowadza do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program</p> <p>– dodaje co najmniej trzy z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) w edytorze Word</p> <p>– dodaje obramowanie strony w dokumencie Worda</p> <p>– zmienia kolor strony dokumentu Worda</p> <p>– sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program Word lub Writer</p> <p>– drukuje stworzony w edytorze tekstu dokument</p> <p>– w edytorze tekstu Word lub Writer wykonuje samodzielnie zaprojektowaną, interesującą ulotkę i wizytówkę z</p>
--	--	--	---	---	---

				zastosowaniem poznanych opcji formatowania	zastosowaniem poznanych opcji formatowania
45. Projekt szkolny (dekoracje na szkolną tablicę, akademię). (4.2. Gdy edytor tekstu udaje program graficzny.)	– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy niewielką jego część w programie Word lub Writer: * stosując pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki (przy pomocy koleżanek lub kolegów) * pisząc różnymi kolorami czcionek * wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program (przy dużej pomocy innych) * sprawdzając poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program (przy dużej pomocy innych)	– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy wydzieloną jego część w programie Word lub Writer: * stosując pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki (przy niewielkiej pomocy koleżanek lub kolegów) * wyrównując tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowując * stosując listę wypunktowaną * pisząc różnymi kolorami czcionek * wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program * sprawdzając poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem	– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą wydzieloną jego część w programie Word lub Writer (częściowo na podstawie własnych pomysłów): * samodzielnie stosując pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównując tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowując * stosując listę wypunktowaną oraz wyróżnienie * pisząc różnymi kolorami czcionek * formatując tekst czcionką WordArt * wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program * dodając w dokumencie Worda co najmniej jeden z pięciu	– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje dużą jego część w programie Word lub Writer (na podstawie własnych pomysłów): * samodzielnie stosując pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównując tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowując * stosując listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny * zmieniając wielkość interlinii * pisząc różnymi kolorami czcionek * formatując tekst czcionką WordArt, wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program * dodając w	– podczas pracy nad wspólnym projektem przedstawia grupie własne, ciekawe pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – na podstawie własnych, oryginalnych pomysłów w interesujący sposób wykonuje dużą część całej pracy w programie Word lub Writer: * samodzielnie stosując pogrubienie, podkreślenie i pochylenie czcionki * wyrównując tekst do lewego i do prawego marginesu lub go wyśrodkowując * stosując listę wypunktowaną, wyróżnienie, indeks górny oraz indeks dolny * zmieniając wielkość interlinii * pisząc różnymi kolorami czcionek

		wbudowanym w program	podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) * dodając obramowanie i zmieniając kolor strony dokumentu * sprawdzając poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program	dokumencie Worda co najmniej dwa z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) * dodając obramowanie i zmieniając kolor strony dokumentu * sprawdzając poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program	* formatując tekst czcionką WordArt * wprowadzając do dokumentu Worda lub Writera grafikę i kształt wbudowany w program * dodając w dokumencie Worda co najmniej trzy z pięciu podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W lub Style kształtów) * dodając obramowanie i zmieniając kolor strony dokumentu * sprawdzając poprawność ortograficzną i gramatyczną właściwym narzędziem wbudowanym w program
46, 47. Wstawianie gotowych grafik do edytora tekstu. (4.3. Ogłoszenie o szkolnej dyskotecce.)	– wprowadza grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu Worda (przy dużej pomocy nauczyciela) – zmienia rozmiar tekstu WordArt (przy pomocy nauczyciela) – według podanego	– wprowadza grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu Worda (przy pomocy nauczyciela) – formatuje grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz	– wprowadza grafiki, zdjęcia i cliparty do dokumentu Worda – formatuje grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz umieszcza ją w dowolnym miejscu na	– wprowadza grafiki, zdjęcia i cliparty do dokumentu Worda – formatuje grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle, oraz umieszcza ją w dowolnym miejscu na	– wprowadza grafikę, zdjęcia i cliparty do dokumentu Worda – formatuje grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle, oraz umieszcza ją w dowolnym miejscu na

	wzoru potrafi (z niewielkimi błędami) wykonać bardzo prosty plakat reklamowy z wykorzystaniem niektórych z poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik (przy bardzo dużej pomocy nauczyciela)	umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie (przy pomocy nauczyciela) – zmienia kształt i rozmiar tekstu WordArt oraz wypełnia kolorami jego wnętrza (przy pomocy nauczyciela) – według podanego wzoru potrafi (z niewielkimi błędami) wykonać prosty plakat reklamowy z wykorzystaniem poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik (przy pomocy nauczyciela)	stronie – zmienia kształt i rozmiar tekstu WordArt, wypełnia kolorami jego wnętrze, dodaje jeden z podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W) lub zmienia deseń konturu – według podanego wzoru potrafi (z niewielkimi błędami) wykonać prosty plakat reklamowy z wykorzystaniem poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik	stronie – zmienia kształt i rozmiar tekstu WordArt, wypełnia kolorami jego wnętrze i kontur, dodaje dwa z podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W), a także zmienia deseń konturu – według podanego wzoru potrafi wykonać dość skomplikowany plakat reklamowy z wykorzystaniem poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik	stronie – zmienia kształt i rozmiar tekstu WordArt, wypełnia kolorami jego wnętrze i kontur, dodaje cień, odbicie, poświatę i efekt 3-W, a także zmienia deseń konturu – projektuje i wykonuje pomysły plakat reklamowy z wykorzystaniem poznanych opcji formatowania wprowadzanych do dokumentu grafik
48. Projekt szkolny (dekoracje na szkolną tablicę, uświetnienie akademii, ilustracje i opisy do gazetki szkolnej).	– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy niewielką jego część w programie Word, wprowadzając grafiki, zdjęcia lub cliparty do dokumentu oraz zmieniając rozmiar tekstu WordArt (przy niewielkiej pomocy innych)	– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy wydzieloną jego część w programie Word: * wprowadzając grafiki, zdjęcia lub cliparty do dokumentu (przy pomocy innych) * formatując grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można	– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje wydzieloną jego część w programie Word (częściowo na podstawie własnych pomysłów): * samodzielnie wprowadzając grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu * formatując grafikę na dokumencie w ten	– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje dużą jego część w programie Word (na podstawie własnych pomysłów): * samodzielnie wprowadzając grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu * formatując grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można	– podczas pracy nad wspólnym projektem przedstawia grupie własne, oryginalne pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – wykonuje, na podstawie własnych, ciekawych pomysłów, dużą jego część w programie Word: * samodzielnie

		<p>było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie (przy pomocy innych)</p> <p>* zmieniając rozmiar tekstu WordArt oraz wypełniając kolorami jego wnętrze</p>	<p>sposób, aby można było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie</p> <p>* zmieniając rozmiar tekstu WordArt oraz wypełniając kolorami jego wnętrze</p> <p>* dodając jeden z podanych efektów (cień, poświata, odbicie efekty 3-W) lub zmieniając deseń konturu</p>	<p>było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie</p> <p>* zmieniając rozmiar tekstu WordArt oraz wypełniając kolorami jego wnętrze i kontur</p> <p>* dodając dwa z podanych efektów (cień, odbicie, poświata i efekt 3-W) lub zmieniając deseń konturu</p>	<p>wprowadzając grafiki, zdjęcia, lub cliparty do dokumentu</p> <p>* formatując grafikę na dokumencie w ten sposób, aby można było pisać na jej tle oraz umieszczać ją w dowolnym miejscu na stronie</p> <p>* zmieniając rozmiar tekstu WordArt oraz wypełniając kolorami jego wnętrze i kontur, dodając cień, odbicie, poświatę i efekt 3-W, a także zmieniając deseń konturu</p>
<p>49. Tabela i symbole w edytorze tekstu</p> <p>(4.4. Klub Dociekliwych Informatyków.)</p>	<p>– przy dużej pomocy nauczyciela wstawia tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10)</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu (przy dużej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– zmienia orientację strony z pionowej na poziomą (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– wstawia tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– zmienia orientację strony z pionowej na poziomą</p> <p>– wstawia tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10)</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu</p>	<p>– zmienia orientację strony z pionowej na poziomą</p> <p>– wstawia tabelę do dokumentu o dowolnej liczbie kolumn i wierszy</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu</p>	<p>– zmienia orientację strony z pionowej na poziomą</p> <p>– wstawia tabelę do dokumentu o dowolnej liczbie kolumn</p> <p>– wstawia wbudowany w program symbol do dokumentu</p> <p>– rysuje i usuwa fragmenty tabeli, aby stworzyć na przykład krzyżówkę</p>
<p>50. Formatowanie tabeli i symboli.</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki</p>	<p>– zmienia wielkość i kolor czcionki</p>

<p>(4.4. Klub Dociekliwych Informatyków.)</p>	<p>wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu – steruje położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu – steruje położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli</p>	<p>wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu – steruje położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli – zmienia kolor tabeli</p>	<p>wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu – steruje położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli – zmienia kolor tabeli – zmienia obramowanie tabeli</p>
<p>51. Projekt szkolny (opisy i dekoracje na szkolną tablicę lub do gazetki szkolnej). (4.4. Klub Dociekliwych Informatyków.)</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy niewielką jego część w programie Word (przy dużej pomocy koleżanek i kolegów): * wstawiając tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10) * wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu, * zmieniając wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje zleconą przez zespół zadaniowy wydzieloną jego część w programie Word (przy niedużej pomocy koleżanek i kolegów): * zmieniając orientację strony z pionowej na poziomą * wstawiając tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10) * wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu * zmieniając wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu * sterując położeniem tekstu wewnątrz</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje wydzieloną jego część w programie Word (częściowo na podstawie własnych pomysłów): * samodzielnie zmieniając orientację strony z pionowej na poziomą * wstawiając tabelę do dokumentu o standardowej liczbie kolumn i wierszy (do 10) * wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu * zmieniając wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu * sterując położeniem tekstu wewnątrz</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem wykonuje dużą jego część w programie Word (na podstawie własnych pomysłów): * samodzielnie zmieniając orientację strony z pionowej na poziomą * wstawiając tabelę do dokumentu o dowolnej liczbie kolumn i wierszy * wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu * zmieniając wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu * sterując położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli * zmieniając kolor tabeli</p>	<p>– podczas pracy nad wspólnym projektem przedstawia grupie własne, ciekawe pomysły i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – wykonuje, na podstawie własnych, interesujących pomysłów, dużą jego część w programie Word: * samodzielnie zmieniając orientację strony z pionowej na poziomą * wstawiając tabelę do dokumentu o dowolnej liczbie kolumn i wierszy * wstawiając wbudowany w program symbol do dokumentu * rysując i usuwając fragmenty tabeli</p>

		komórki tabeli	komórki tabeli		<ul style="list-style-type: none"> * zmieniając wielkość i kolor czcionki wprowadzonego do tabeli tekstu i symbolu * sterując położeniem tekstu wewnątrz komórki tabeli * zmieniając kolor tabeli * zmieniając obramowanie tabeli
Dział 5. Multimedialne zamieszanie					
53. Multimedia. (5.1. Zaprezentujmy się.)	<ul style="list-style-type: none"> – podaje przynajmniej jeden przykład zastosowania prezentacji multimedialnej – wymienia jeden program do tworzenia prezentacji (Power Point lub Impress z pakietu Open Office lub Impress z pakietu Libre Office) 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, czym jest prezentacja multimedialna i podaje przynajmniej jeden przykład jej zastosowania – wymienia jeden program do tworzenia prezentacji (Power Point lub Impress z pakietu Open Office lub Impress z pakietu Libre Office) – wie, czym jest slajd w programie do tworzenia prezentacji – korzysta z pomocy programu do tworzenia prezentacji z pomocą nauczyciela 	<ul style="list-style-type: none"> – rozumie i wyjaśnia pojęcie „multimedialny” – wie, czym jest prezentacja multimedialna i podaje przynajmniej dwa przykłady jej zastosowania – wymienia dwa programy do tworzenia prezentacji (Power Point, Impress z pakietu Open Office lub Impress z pakietu Libre Office) oraz wie, które z nich są programami bezpłatnymi – wie, czym jest slajd w programie do tworzenia prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> – rozumie i wyjaśnia pojęcie „multimedialny” – wie, czym jest prezentacja multimedialna i podaje kilka przykładów jej zastosowania – wymienia trzy programy do tworzenia prezentacji (Power Point, Impress z pakietu Open Office i Impress z pakietu Libre Office) oraz wie, które z nich są programami bezpłatnymi i potrafi znaleźć w internecie strony tych programów – wie, czym jest slajd w programie do 	<ul style="list-style-type: none"> – rozumie i wyjaśnia pojęcie „multimedialny” – wie, czym jest prezentacja multimedialna i podaje kilka przykładów jej zastosowania – wymienia trzy programy do tworzenia prezentacji (Power Point, Impress z pakietu Open Office i Impress z pakietu Libre Office) oraz wie, które z nich są programami bezpłatnymi i potrafi ściągnąć je z internetu, a także zainstalować na komputerze – wie, czym jest slajd w

			– korzysta z pomocy programu do tworzenia prezentacji	tworzenia prezentacji – planuje prezentację multimedialną – korzysta z pomocy programu do tworzenia prezentacji	programie do tworzenia prezentacji – korzysta z pomocy programu do tworzenia prezentacji
54. Temat i plan prezentacji multimedialnej. (5.1. Zaprezentujmy się.)	– planuje bardzo prostą prezentację multimedialną (przy pomocy nauczyciela)	– podaje jeden przykład zastosowania prezentacji multimedialnej – planuje bardzo prostą prezentację multimedialną (przy pomocy nauczyciela)	– podaje dwa lub trzy przykłady zastosowania prezentacji multimedialnej – samodzielnie planuje prostą prezentację multimedialną	– podaje kilka przykładów zastosowania prezentacji multimedialnej – samodzielnie planuje rozbudowaną prezentację multimedialną	– podaje kilka przykładów zastosowania prezentacji multimedialnej – samodzielnie planuje bardzo rozbudowaną prezentację multimedialną
55. Sprawdzone źródła informacji (5.2. Na tropach ciekawego materiału.)	– wymienia przynajmniej cztery sprawdzone źródła informacji – przy pomocy nauczyciela odnajduje w internecie przynajmniej jedną stronę encyklopedii multimedialnej (na przykład Wikipedii)	– wymienia przynajmniej sześć sprawdzonych źródeł informacji – odnajduje w internecie przynajmniej jedną stronę encyklopedii multimedialnej (na przykład Wikipedii) – wyszukuje w internecie co najmniej jedną stronę ze sprawdzonymi informacjami na różne tematy	– wymienia przynajmniej siedem sprawdzonych źródeł informacji – odnajduje w internecie przynajmniej dwie strony encyklopedii multimedialnych – wyszukuje w internecie co najmniej dwie strony ze sprawdzonymi informacjami na różne tematy	– wymienia przynajmniej osiem sprawdzonych źródeł informacji – odnajduje w internecie przynajmniej dwie strony encyklopedii multimedialnych – wyszukuje w internecie co najmniej trzy strony ze sprawdzonymi informacjami na różne tematy	– wymienia wszystkie poznane, sprawdzone źródła informacji – odnajduje w Internecie strony kilku encyklopedii multimedialnych; – wyszukuje w internecie kilka stron ze sprawdzonymi informacjami na różne tematy
56. Materiał do prezentacji.	– posługując się różnymi źródłami	– posługując się różnymi źródłami	– posługując się różnymi źródłami	– posługując się różnymi źródłami	– posługując się różnymi źródłami

(5.2. Na tropach ciekawego materiału.)	wiedzy, potrafi zgromadzić jakiegokolwiek, niezbyt obszerne informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej (przy pomocy nauczyciela)	wiedzy, potrafi zgromadzić informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej i dokonać ich selekcji (przy pomocy nauczyciela) – planuje wykonanie prostej prezentacji na podstawie zebranego przez siebie materiału (przy pomocy nauczyciela)	wiedzy, w tym elektronicznymi, potrafi zgromadzić informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej i dokonać ich selekcji (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) – planuje wykonanie prostej prezentacji na podstawie zebranego przez siebie materiału	wiedzy, w tym elektronicznymi, potrafi zgromadzić informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej i dokonać ich samodzielnej selekcji – planuje wykonanie rozbudowanej prezentacji na podstawie zebranego przez siebie materiału	wiedzy, w tym elektronicznymi, potrafi zgromadzić obszerne, ważne oraz intrygujące informacje i materiały na wybrany temat do prezentacji multimedialnej i dokonać ich selekcji – planuje wykonanie interesującej, rozbudowanej prezentacji na podstawie zebranego przez siebie materiału
57, 58. Projektowanie slajdów w programie do tworzenia prezentacji. (5.3. Slajd za slajdem.)	– wprowadza tekst, grafikę i zdjęcia na slajdy programu do tworzenia prezentacji (przy pomocy nauczyciela) – dodaje kolejne slajdy (przy pomocy nauczyciela)	– wprowadza tekst, grafikę, zdjęcia i cliparty na slajdy programu do tworzenia prezentacji – dodaje kolejne slajdy – steruje położeniem tekstu, grafiki, zdjęcia i clipartu na slajdzie (przy pomocy nauczyciela)	– wprowadza tekst, grafikę, zdjęcia i cliparty na slajdy programu do tworzenia prezentacji – dodaje kolejne slajdy – steruje położeniem tekstu, grafiki, zdjęcia i clipartu na slajdzie i obraca nimi	– wprowadza tekst, grafikę, zdjęcia i cliparty na slajdy programu do tworzenia prezentacji – dodaje kolejne slajdy i wstawia je w dowolne miejsce prezentacji – steruje położeniem tekstu, grafiki, zdjęcia i clipartu na slajdzie i obraca nimi	– wprowadza tekst, grafikę, zdjęcia i cliparty na slajdy programu do tworzenia prezentacji – dodaje kolejne slajdy i wstawia je w dowolne miejsce prezentacji – zmienia kolejność slajdów – steruje położeniem tekstu, grafiki, zdjęcia i clipartu na slajdzie, obraca nimi, powiększa je i pomniejsza
59, 60. Formatowanie wprowadzonych do slajdów tekstów, grafik	– wykonuje bardzo prosty pokaz bez formatowania	– stosuje wybrane, najprostsze opcje formatowania obrazu i	– formatuje tekst lub elementy graficzne, stosując większość opcji	– formatuje tekst lub elementy graficzne, stosując różnorodne	– formatuje tekst lub elementy graficzne, stosując różnorodne

<p>i zdjęć. (5.3. Slajd za slajdem.)</p>	<p>poszczególnych elementów w dowolnym programie do tworzenia prezentacji (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>tekstu zawarte w programie do tworzenia prezentacji (przy pomocy nauczyciela) – stosuje wybrany motyw dla całej prezentacji (przy pomocy nauczyciela) – wykonuje bardzo prosty pokaz dowolnym programie do tworzenia prezentacji według wzoru</p>	<p>zawartych w programie do tworzenia prezentacji – stosuje wybrany motyw dla całej prezentacji – wykonuje pokaz z poznanymi, niezbyt skomplikowanymi opcjami formatowania w dowolnym programie do tworzenia prezentacji według wzoru</p>	<p>opcje zawarte w programie do tworzenia prezentacji – stosuje wybrany motyw dla całej prezentacji – według wzoru wykonuje rozbudowany pokaz z poznanymi opcjami w dowolnym programie do tworzenia prezentacji</p>	<p>opcje zawarte w programie do tworzenia prezentacji (zna wszystkie opcje formatowania) – stosuje wybrany motyw dla całej prezentacji – projektuje i wykonuje ciekawy, bogaty w informacje, grafiki i zdjęcia pokaz w dowolnym programie do tworzenia prezentacji</p>
<p>61, 62. Projekt szkolny (uświetnienie szkolnych akademii prezentacją wykonaną na lekcjach informatyki) (5.3. Slajd za slajdem.)</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje (przy dużej pomocy koleżanek lub kolegów) zlecony przez zespół zadaniowy bardzo prosty slajd bez formatowania poszczególnych elementów, wyszukując uprzednio w różnych źródłach niezbyt obszerny materiał niezbędny do jego stworzenia</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje (przy niewielkiej pomocy koleżanek lub kolegów) zlecony przez zespół zadaniowy dość prosty slajd, z zastosowaniem wybranych, najprostszych opcji formatowania obrazu i tekstu oraz stosując wybrany motyw, wyszukując uprzednio w różnych źródłach</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje samodzielnie poprawny slajd (częściowo na podstawie własnych pomysłów) z zastosowaniem większości opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie oraz stosując wybrany motyw, wyszukując uprzednio w różnych</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną wykonuje samodzielnie, w dowolnym programie do tworzenia pokazów, na podstawie własnych pomysłów, poprawny slajd, z zastosowaniem różnorodnych opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie oraz stosując wybrany motyw, wyszukując uprzednio w różnych źródłach wiedzy (w tym</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną przedstawia grupie szereg ciekawych pomysłów jej wykonania i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – w dowolnym programie do tworzenia pokazów samodzielnie wykonuje na podstawie własnych pomysłów interesujące, oryginalne dwa lub trzy slajdy z zastosowaniem różnorodnych opcji</p>

		materiał niezbędny do jego stworzenia, a następnie dokonując jego selekcji	źródłach wiedzy (w tym elektronicznych) materiał niezbędny do jego stworzenia, a następnie przy niewielkiej pomocy innych członków zespołu dokonując jego selekcji	elektronicznych) materiał niezbędny do jego stworzenia, a następnie samodzielnie dokonując jego selekcji	formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie (zna wszystkie opcje formatowania) oraz stosując wybrany motyw, wyszukując uprzednio w różnych źródłach wiedzy (w tym elektronicznych) obszerny, intrygujący i ciekawy materiał niezbędny do ich stworzenia, a następnie samodzielnie dokonując jego selekcji
63, 64. Animacje w programie do tworzenia prezentacji. (5.4. Ruchome obrazki.)	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje efekty przejścia pomiędzy slajdami – uruchamia prezentację przyciskiem programu – wykonuje według wzoru i przy pomocy nauczyciela pokaz z poznanymi, prostymi opcjami formatowania i przejściami pomiędzy slajdami bez animacji w dowolnym programie do tworzenia prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> – wie i wyjaśnia, czym jest animacja w programie do tworzenia prezentacji – zna efekty wejścia i potrafi posługiwać się nimi przy pomocy nauczyciela – stosuje efekty przejścia pomiędzy slajdami – uruchamia prezentację przyciskiem programu – wykonuje według wzoru i przy pomocy nauczyciela w 	<ul style="list-style-type: none"> – wie i wyjaśnia, czym jest animacja w programie do tworzenia prezentacji – rozróżnia efekty wejścia, wyjścia i wyróżnienia, potrafi się nimi posługiwać, choć nie zawsze udaje mu się poprawnie je zastosować (na przykład omyłkowo ustawia wpierw animację wyjścia, później dopiero wejścia dla tego samego elementu itp.) 	<ul style="list-style-type: none"> – wie i wyjaśnia, czym jest animacja w programie do tworzenia prezentacji – rozróżnia efekty wejścia, wyjścia, wyróżnienia oraz ścieżki ruchu i potrafi się nimi poprawnie posługiwać – stosuje efekty przejścia pomiędzy slajdami – uruchamia w dowolny sposób prezentację (w zależności od potrzeby jednym z dwóch 	<ul style="list-style-type: none"> – wie i wyjaśnia, czym jest animacja w programie do tworzenia prezentacji – rozróżnia efekty wejścia, wyjścia, wyróżnienia oraz ścieżki ruchu i potrafi się nimi swobodnie posługiwać oraz stosuje je poprawnie, w sposób przemyślany i adekwatny do przekazu, który chce uzyskać (w podobny sposób stosuje efekty przejścia pomiędzy

		dowolnym programie do tworzenia prezentacji pokaz z poznanymi, prostymi opcjami formatowania i tworzenia animacji, na przykład tylko z efektami wejścia	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje efekty przejścia pomiędzy slajdami – uruchamia w dowolny sposób prezentację (w zależności od potrzeby jednym z dwóch przycisków programu lub przyciskiem F5 na klawiaturze) – wykonuje według wzoru pokaz z poznanymi, niezbyt skomplikowanymi opcjami formatowania i tworzenia animacji w dowolnym programie do tworzenia prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> przycisków programu lub przyciskiem F5 na klawiaturze) – wykonuje według wzoru pokaz z poznanymi opcjami formatowania i tworzenia animacji w dowolnym programie do tworzenia prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> slajdami) – uruchamia w dowolny sposób prezentację (w zależności od potrzeby jednym z dwóch przycisków programu lub przyciskiem F5 na klawiaturze) – projektuje i wykonuje ciekawy, bogaty w informacje, grafiki i zdjęcia pokaz w dowolnym programie do tworzenia prezentacji, z pomysłowymi animacjami z wykorzystaniem poznanych, opcji
65, 66. Atrakcyjne prezentacje. (5.4. Ruchome obrazki.)	Nie dotyczy, ponieważ w trakcie lekcji omawiane są opcje na ocenę bardzo dobrą i celującą	Nie dotyczy, ponieważ w trakcie lekcji omawiane są opcje na ocenę bardzo dobrą i celującą	Nie dotyczy, ponieważ w trakcie lekcji omawiane są opcje na ocenę bardzo dobrą i celującą	<ul style="list-style-type: none"> – uruchamia pokaz od dowolnego miejsca – nakłada grafiki lub zdjęcia jedno na drugie na slajdzie – steruje czasem animacji 	<ul style="list-style-type: none"> – uruchamia pokaz od dowolnego miejsca prezentacji – nakłada grafiki lub zdjęcia jedno na drugie na slajdzie – steruje czasem animacji – dodaje dźwięk do pokazu – ustala czas trwania poszczególnych slajdów

<p>67, 68. Projekt szkolny (uświetnienie szkolnej akademii, pokazy edukacyjne i okolicznościowe)</p> <p>(5.4. Ruchome obrazki.)</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje (przy dużej pomocy koleżanek lub kolegów) zlecony przez zespół zadaniowy bardzo prosty slajd bez formatowania poszczególnych elementów, bez animacji, stosując efekty przejścia pomiędzy slajdami</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie do tworzenia pokazów wykonuje (przy niewielkiej pomocy koleżanek lub kolegów) zlecony przez zespół zadaniowy dość prosty slajd z zastosowaniem wybranych, najprostszych opcji formatowania obrazu i tekstu, animacyjnych efektów wejścia oraz wprowadzając wybrany motyw, a także przejścia pomiędzy slajdami</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie samodzielnie wykonuje poprawny, niezbyt skomplikowany slajd (częściowo na podstawie własnych pomysłów) z zastosowaniem większości opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie, animacyjnych efektów wejścia, wyjścia i wyróżnienia, które czasem nieprawidłowo wprowadza, a także wykorzystując efekty przejścia pomiędzy slajdami oraz wybrany motyw</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną w dowolnym programie samodzielnie wykonuje poprawny, rozbudowany slajd (na podstawie własnych pomysłów) z zastosowaniem różnorodnych opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie, prawidłowo wprowadzonych animacyjnych efektów wejścia, wyjścia, wyróżnienia i ścieżek ruchu, a także wykorzystując efekty przejścia pomiędzy slajdami oraz wybrany motyw Uwaga. Dodatkowo (drugą oceną) premiowana jest umiejętność nakładanie grafik lub zdjęć jedno na drugie na slajdzie oraz sterowanie czasem animacji.</p>	<p>– podczas pracy nad wspólną prezentacją multimedialną przedstawia grupie szereg ciekawych pomysłów jej wykonania i w dużym stopniu organizuje zespół zadaniowy – w dowolnym programie do tworzenia pokazów samodzielnie wykonuje interesujące, oryginalne dwa lub trzy slajdy (na podstawie własnych pomysłów) z zastosowaniem różnorodnych opcji formatowania obrazu i tekstu zawartych w programie (zna wszystkie opcje formatowania), animacyjnych efektów wejścia, wyjścia, wyróżnienia i ścieżek ruchu, które wprowadza w sposób przemyślany i adekwatny do przekazu, a także wykorzystując w</p>
---	---	---	--	--	---

					<p>podobny sposób efekty przejścia pomiędzy slajdami oraz wybrany motyw.</p> <p>Uwaga. Dodatkowo (drugą oceną) premiowana jest umiejętność nakładania grafik lub zdjęć jedne na drugie na slajdzie, sterowania czasem animacji, dodawania dźwięku do pokazu, ustalania czasu trwania poszczególnych slajdów</p>
Dział 6. Złapani w sieć					
<p>69. Sieć komputerowa i urządzenia używane do budowy sieci.</p> <p>(6.1. Jeden komputer to za mało.)</p>	<p>– wie, co to jest lokalna sieć komputerowa</p> <p>– rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi)</p> <p>– wie, do czego służy przynajmniej jedno z wymienionych urządzeń (przełącznik <i>switch</i>, ruter oraz modem)</p>	<p>– wie, co to jest lokalna sieć komputerowa</p> <p>– rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi)</p> <p>– wie, do czego służą przynajmniej dwa z wymienionych urządzeń (przełącznik <i>switch</i>, ruter oraz modem)</p> <p>– wie, jakie urządzenie wewnątrz jednostki centralnej komputera służy do połączenia sieciowego</p>	<p>– wie, po co łączy się komputery w sieć</p> <p>– wyjaśnia, co to jest lokalna sieć komputerowa</p> <p>– rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi)</p> <p>– wie, do czego służą przynajmniej dwa z wymienionych urządzeń (przełącznik <i>switch</i>, ruter oraz modem)</p> <p>– wie, jakie urządzenie wewnątrz jednostki centralnej komputera</p>	<p>– wie, po co łączy się komputery w sieć</p> <p>– wyjaśnia, co to jest lokalna sieć komputerowa</p> <p>– rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi)</p> <p>– wie, do czego służy przełącznik <i>switch</i>, ruter oraz modem</p> <p>– wie, jakie urządzenie wewnątrz jednostki centralnej komputera służy do połączenia sieciowego</p> <p>– wie, co to jest i jakie</p>	<p>– wie, po co łączy się komputery w sieć</p> <p>– wyjaśnia, co to jest lokalna sieć komputerowa</p> <p>– rozróżnia połączenia sieciowe kablowe i radiowe (wifi)</p> <p>– wie, do czego służy przełącznik <i>switch</i>, ruter, modem oraz urządzenia mieszczące w jednej obudowie kilka z wymienionych wyżej sprzętów (na przykład modemoruter wifi)</p>

			<p>służy do połączenia sieciowego</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozróżnia sieci lokalne z serwerem i bez serwera 	<p>funkcje pełni serwer</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozróżnia sieci lokalne z serwerem i bez serwera – łączy skrętką komputer z przełącznikiem 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, jakie urządzenie wewnątrz jednostki centralnej komputera służy do połączenia sieciowego – wie, co to jest i jakie funkcje pełni serwer – rozróżnia sieci lokalne z serwerem i bez serwera – wie, czym różni się kabel sieciowy zwany skrętką od światłowodu – łączy skrętką komputer z przełącznikiem
<p>70. Schemat sieci komputerowej.</p> <p>(6.2. Tajemnice szkolnej pracowni.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – rysuje schemat prostej sieci lokalnej bez serwera z dużą pomocą nauczyciela – wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość – ma duże problemy z zapisywaniem danych na komputerze (na przykład zapisuje plik kliknięciem myszy i później nie potrafi znaleźć miejsca w komputerze, gdzie 	<ul style="list-style-type: none"> – rysuje schemat prostej sieci lokalnej bez serwera i z serwerem, podłączonej do internetu (przy pomocy nauczyciela) – wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość – zapisuje swoje prace lokalnie na swojej stacji roboczej i na serwerze w szkolnej pracowni (przy pomocy nauczyciela) 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, kim jest administrator sieci i jakie zadania realizuje – rysuje (z drobnymi usterkami) schemat prostej sieci lokalnej bez serwera i z serwerem, podłączonej do internetu – wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość – zapisuje swoje prace lokalnie na swojej stacji roboczej i na serwerze 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, kim jest administrator sieci i jakie zadania realizuje – zna i wyjaśnia pojęcie „stacja robocza” – rysuje schemat prostej sieci lokalnej bez serwera i z serwerem, podłączonej do internetu – wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość – zapisuje swoje prace lokalnie na swojej stacji 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, kim jest administrator sieci i jakie zadania realizuje – zna i wyjaśnia pojęcie „stacja robocza” – rysuje schemat prostej sieci lokalnej bez serwera i z serwerem, podłączonej do internetu – wyjaśnia, dlaczego ważne dane należy zapisywać na serwerze, jeżeli jest taka możliwość – zapisuje swoje prace lokalnie na swojej stacji

	został on zapisany)		szkolnej pracowni (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)	robotycznej i na serwerze szkolnej pracowni	robotycznej i na serwerze szkolnej pracowni – opracowuje prezentację multimedialną przedstawiającą różne rodzaje sieci lokalnych i urządzenia sieciowe w nich pracujące
71. Internet i internetowa usługa WWW. (6.3. Internet – sieć jak ocean.)	– wyjaśnia przynajmniej dwa z wymienionych pojęć: internet, WWW, przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik); – posługuje się co najmniej jedną przeglądarką internetową – wpisuje w oknie przeglądarki internetowej adres przynajmniej jednej popularnej strony internetowej (przy pomocy nauczyciela)	– wyjaśnia przynajmniej trzy z wymienionych pojęć: internet, WWW, przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik) – odróżnia internet od usług w nim działających – posługuje się co najmniej jedną przeglądarką internetową – wpisuje w oknie przeglądarki internetowej adres co najmniej dwóch popularnych stron WWW	– wie i wyjaśnia, czym jest internet, WWW, przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik) – odróżnia internet od usług w nim działających – posługuje się co najmniej jedną przeglądarką internetową – wpisuje w oknie przeglądarki internetowej adres kilku bardzo popularnych stron WWW	– wie i wyjaśnia, czym jest internet, WWW, przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik) – wie, w jaki sposób komputery odnajdują inny komputer w sieci (wystarczy, gdy uczeń odpowie, że każdy komputer w sieci ma swój adres) – odróżnia internet od usług w nim działających – posługuje się co najmniej dwiema przeglądarkami internetowymi – wpisuje w oknie przeglądarki	– wie i wyjaśnia, czym jest internet, WWW, przeglądarka internetowa, adres strony internetowej, link (hiperłącze, odnośnik) – przedstawia skróconą historię powstania internetu – wie, w jaki sposób komputery odnajdują inny komputer w sieci (wystarczy, gdy uczeń odpowie, że każdy komputer w sieci ma swój adres) – odróżnia internet od usług w nim działających – posługuje się co najmniej czterema przeglądarkami

				<p>internetowej adres kilku bardzo popularnych stron WWW</p> <p>– wyjaśnia, co oznaczają końcówki adresów internetowych: .pl i .com</p>	<p>internetowymi</p> <p>– zmienia stronę domową w dowolnej przeglądarce internetowej</p> <p>– wpisuje w oknie przeglądarki internetowej adres kilku bardzo popularnych stron WWW</p> <p>– wyjaśnia, co oznaczają końcówki adresów internetowych: .pl, .de, .uk i .com</p>
<p>73. Przydatne usługi internetowe.</p> <p>(6.4. Czego szukasz? Co chcesz wiedzieć?)</p>	<p>– wymienia co najmniej jedną wyszukiwarkę internetową i potrafi wyszukać dzięki niej (przy pomocy nauczyciela) przydatne informacje na lekcję z wybranego przez siebie przedmiotu</p>	<p>– wymienia co najmniej jedną wyszukiwarkę internetową i potrafi wyszukać dzięki niej (przy pomocy nauczyciela) przydatne informacje na lekcję z wybranego przez siebie przedmiotu</p> <p>– ustawia wyszukiwarkę w taki sposób, aby wyszukała informacje, grafiki lub filmy (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wie i wyjaśnia, czym jest i jak działa wyszukiwarka internetowa, zna co najmniej jedną wyszukiwarkę internetową i w internecie wyszukuje dzięki niej jakiegokolwiek informacje przydatne na lekcje różnych przedmiotów</p> <p>– ustawia wyszukiwarkę w taki sposób, aby wyszukała informacje, grafiki lub filmy</p>	<p>– wie i wyjaśnia, czym jest i jak działa wyszukiwarka internetowa, zna co najmniej jedną wyszukiwarkę internetową i w internecie wyszukuje dzięki niej informacje przydatne na lekcje różnych przedmiotów</p> <p>– wymawia prawidłowo słowo Google (czyt. gogl)</p> <p>– ustawia wyszukiwarkę w ten sposób, aby wyszukała</p>	<p>– wie i wyjaśnia, czym jest i jak działa wyszukiwarka internetowa, zna co najmniej dwie wyszukiwarki internetowe i w internecie wyszukuje dzięki nim informacje przydatne na lekcje różnych przedmiotów interesujące</p> <p>– wymawia prawidłowo słowo Google (czyt. gogl)</p> <p>– ustawia wyszukiwarkę w ten</p>

			<p>–w wyszukiwarce Google wykonuje jedną z trzech operacji: obliczenia matematyczne, zamiana jednostek miar i wag lub sprawdzenie ortograficznej poprawność wpisanego w nią słowa</p>	<p>informacje, grafiki lub filmy – z drobnymi potknięciami wykonuje w wyszukiwarce Google obliczenia matematyczne, zamienia jednostki miar i wag, sprawdza ortograficzną poprawność wpisanego w nią słowa</p>	<p>sposób, aby wyszukała informacje, grafiki lub filmy – z dużą swobodą w wyszukiwarce Google wykonuje obliczenia matematyczne, zamienia jednostki miar i wag, sprawdza ortograficzną poprawność wpisanego w nią słowa</p>
<p>74. Lokalizatory internetowe, wirtualny globus. (6.4. Czego szukasz? Co chcesz wiedzieć?)</p>	<p>– wie, co to jest lokalizator internetowy i do czego służy – ma duże problemy z posługiwaniem się lokalizatorem internetowym (korzysta z niego jedynie przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– zna przynajmniej jeden lokalizator internetowy, dzięki któremu potrafi opracować trasę przejazdu pomiędzy różnymi miastami w Polsce (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>– zna przynajmniej jeden lokalizator internetowy, którym potrafi opracować trasę przejazdu pomiędzy różnymi miastami w Polsce ze wskazaniem miejsc noclegowych i punktów gastronomicznych – w internecie znajduje rozkład jazdy pociągów lub rozkład jazdy autobusów – znajduje stolicę Polski w programie Google Earth</p>	<p>– zna przynajmniej jeden lokalizator internetowy, którym potrafi opracować trasę przejazdu pomiędzy różnymi miastami w Polsce ze wskazaniem miejsc noclegowych i punktów gastronomicznych – przy pomocy dowolnego lokalizatora znajduje muzeum, kino oraz teatr najbliższe swojego miejsca zamieszkania – w internecie znajduje rozkład jazdy pociągów i autobusów, a także prognozę pogody dla</p>	<p>– zna przynajmniej jeden lokalizator internetowy, którym potrafi opracować trasę przejazdu pomiędzy różnymi miastami w Polsce ze wskazaniem miejsc noclegowych i punktów gastronomicznych – przy pomocy dowolnego lokalizatora znajduje muzeum, kino oraz teatr najbliższe swojego miejsca zamieszkania – w internecie znajduje rozkład jazdy pociągów i autobusów, a także prognozę pogody dla</p>

				<p>wybranej miejscowości w Polsce</p> <p>– w internecie znajduje i instaluje na komputerze program Google Earth, w którym potrafi odnaleźć jedno miejsce na ziemi z wizualizacjami 3D oraz panoramicznymi zdjęciami</p>	<p>wybranej miejscowości w Polsce</p> <p>– w internecie znajduje i instaluje na komputerze program Google Earth, w którym potrafi odnaleźć trzy różne miejsca na ziemi z wizualizacjami 3D oraz panoramicznymi zdjęciami, a także dotrzeć do zdjęć z sond kosmicznych oraz z teleskopu Hubble’a</p> <p>– w programie Google Earth dociera do zdjęć i filmów, które przydadzą się na lekcję historii i przyrody</p>
<p>75. Poczta e-mail. Zakładanie konta pocztowego.</p> <p>(6.5. Poczta z małpą.)</p>	<p>– zakłada bezpłatne konto pocztowe na wskazanym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła zabezpieczające (przy pomocy nauczyciela)</p> <p>– loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego</p>	<p>– wymienia co najmniej jedną zaletę poczty elektronicznej</p> <p>– zna co najmniej jeden serwer internetowy, na którym można założyć bezpłatne konto pocztowe</p> <p>– zakłada bezpłatne konto pocztowe na dowolnym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła</p>	<p>– zna i wyjaśnia pojęcia: „poczta e-mail”, „adres e-mail”</p> <p>– wymienia co najmniej dwie zalety poczty elektronicznej</p> <p>– rozróżnia płatne i bezpłatne konta e-mail i podaje co najmniej jeden serwer internetowy, na którym można założyć bezpłatne konto</p>	<p>– zna i wyjaśnia pojęcia: „poczta e-mail”, „konto pocztowe”, „adres e-mail”</p> <p>– wymienia co najmniej dwie zalety poczty elektronicznej</p> <p>– rozróżnia płatne i bezpłatne konta e-mail i podaje co najmniej dwa serwery internetowe, na których można założyć</p>	<p>– zna i wyjaśnia pojęcia: „poczta e-mail”, „konto pocztowe”, „adres e-mail”, „klient poczty elektronicznej”</p> <p>– wymienia trzy zalety poczty elektronicznej</p> <p>– rozróżnia płatne i bezpłatne konta e-mail i podaje kilka serwerów internetowych, na których założyć bezpłatne konto</p>

		zabezpieczające (przy pomocy nauczyciela) – loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego	pocztowe – proponuje poprawny adres e-mail – zakłada bezpłatne konto pocztowe na dowolnym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła zabezpieczające (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) – loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego	bezpłatne konto pocztowe – proponuje poprawny adres e-mail oraz wyjaśnia poszczególne jego człony – zakłada bezpłatne konto pocztowe na dowolnym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła zabezpieczające – loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego	pocztowe – proponuje poprawny adres e-mail oraz wyjaśnia poszczególne jego człony – zakłada bezpłatne konto pocztowe na dowolnym serwerze internetowym, stosując bezpieczne (silne) hasła zabezpieczające – loguje i wylogowuje się ze swojego konta pocztowego
76. Wysyłanie e-maili. Netykieta. (6.5. Poczta z małpą.)	– wysyła i odbiera e-maile	– wysyła i odbiera e-maile – zna co najmniej cztery zasady netykiety i stosuje ją podczas pracy i zabawy w sieci	– wysyła i odbiera e-maile, również z dołączonymi załącznikami – wymienia co najmniej pięć zasad netykiety i stosuje ją podczas pracy i zabawy w sieci – wie, czym są emotikony i stosuje je w sposób umiarkowany	– wysyła i odbiera e-maile, również z dołączonymi załącznikami – wymienia co najmniej sześć zasad netykiety i stosuje ją podczas pracy i zabawy w sieci – wie, czym są emotikony i stosuje je w sposób umiarkowany	– wysyła i odbiera e-maile, również z dołączonymi załącznikami – wymienia siedem zasad netykiety i stosuje ją podczas pracy i zabawy w sieci – wie, czym są emotikony i stosuje je w sposób umiarkowany
77. Usługi internetowe pomagające w pracy zespołowej nad wspólnym projektem. (6.6. Transport e-	– wymienia co najmniej jeden sposób komunikacji za pomocą sieci internet – zna i znajduje w internecie co najmniej	– wymienia co najmniej dwa sposoby komunikacji za pomocą sieci internet – wyjaśnia przynajmniej jedno z pojęć: blog,	– wymienia co najmniej trzy sposoby komunikacji za pomocą sieci internet – wyjaśnia pojęcia: blog, czat, komunikator	– wymienia co najmniej cztery sposoby komunikacji za pomocą sieci internet – wyjaśnia pojęcia: dane, blog, czat,	– wymienia pięć sposobów komunikacji za pomocą sieci internet – wyjaśnia pojęcia: dane, praca zdalna, e-

mailem.)	jeden portal społecznościowy	czat, komunikator – zna i znajduje w internecie co najmniej jeden portal społecznościowy	– zna i znajduje w internecie co najmniej jeden portal społecznościowy – znajduje w sieci internet co najmniej jedno forum specjalistyczne	komunikator – zna i znajduje w Internecie co najmniej dwa portale społecznościowe oraz jedną stronę, na której można założyć bloga – znajduje w sieci internet co najmniej dwa fora specjalistyczne	learning, blog, czat, komunikator – zna i znajduje w internecie co najmniej dwa portale społecznościowe oraz jedną stronę, na której można założyć bloga – znajduje w sieci internet co najmniej trzy fora specjalistyczne
78, 79. Wielcy Polacy – wspólny projekt. (6.6. Transport e-mail.)	– przy dużej pomocy nauczyciela posługuje się jednym dowolnym komunikatorem (na przykład gadu-gadu lub skype) – ma problemy z wykonaniem powierzonej mu części zadania we wspólnym, klasowym projekcie – wykonuje je przy dużej pomocy nauczyciela	– posługuje się jednym dowolnym komunikatorem (na przykład gadu-gadu lub skype) – znajduje w internecie stronę z czatem i porozumiewa się z innymi osobami za jego pomocą – wykonuje powierzoną mu część zadania we wspólnym, klasowym projekcie przy niedużej pomocy nauczyciela	– posługuje się jednym dowolnym komunikatorem (na przykład gadu-gadu lub skype) – znajduje w internecie stronę z czatem i porozumiewa się z innymi osobami za jego pomocą – wykonuje dobrze (z drobnymi usterkami) powierzoną mu część zadania we wspólnym, klasowym projekcie	– ściąga z internetu, instaluje i posługuje się dwoma dowolnymi komunikatorami (na przykład gadu-gadu i skype) – znajduje w internecie stronę z czatem i porozumiewa się z innymi osobami za jego pomocą – bardzo dobrze wykonuje powierzoną mu część zadania we wspólnym, klasowym projekcie	– ściąga z internetu, instaluje i posługuje się dwoma dowolnymi komunikatorami (na przykład gadu-gadu i skype) – znajduje w internecie stronę z czatem i porozumiewa się z innymi osobami za jego pomocą – wykonuje wzorowo, w sposób wyróżniający się, powierzoną mu część zadania we wspólnym, klasowym projekcie
80. Jak chronić siebie i swoje dane w Internecie.	– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy”	– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy”	– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy”,	– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy”,	– wyjaśnia pojęcia: „wirus komputerowy”, „program antywirusowy”,

<p>(6.7. Bądź ostrożny w sieci.)</p>	<p>– wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamania na konto pocztowe itp.</p>	<p>– wymienia sposoby zabezpieczania ważnych danych na wypadek awarii komputera – wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamania na konto pocztowe itp.</p>	<p>„zapora sieciowa” (firewall) – wymienia przynajmniej jeden program antywirusowy – wymienia sposoby zabezpieczania ważnych danych na wypadek awarii komputera – zna przynajmniej jedną stronę WWW zajmującą się problemami bezpieczeństwa w sieci – wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamania na konto pocztowe itp.</p>	<p>„zapora sieciowa” (firewall) – wymienia przynajmniej jeden program antywirusowy – wymienia sposoby zabezpieczania ważnych danych na wypadek awarii komputera – zna strony WWW zajmujące się problemami bezpieczeństwa w sieci – wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamania na konto pocztowe itp.</p>	<p>„zapora sieciowa” (firewall) – wymienia dwa programy antywirusowe – wymienia sposoby zabezpieczania danych na wypadek awarii komputera – zna strony WWW zajmujące się problemami bezpieczeństwa w sieci – wie, gdzie się zwrócić o pomoc w przypadku internetowego molestowania, otrzymywania obraźliwych e-maili, włamania na konto pocztowe itp. – pisze ciekawe opowiadanie pod tytułem „Mój dzień bez komputera”</p>
<p>81. Zalety i wady internetu – debata i mapa myśli. (6.7. Bądź ostrożny w sieci.)</p>	<p>– wymienia dwa zagrożenia związane z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać – wymienia co najmniej jedną zaletę internetu</p>	<p>– omawia trzy zagrożenia związane z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać – wymienia co najmniej dwie zalety internetu</p>	<p>– omawia cztery zagrożenia związane z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać – wymienia co najmniej trzy zalety internetu</p>	<p>– omawia pięć zagrożeń związanych z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać – wymienia co najmniej cztery zalety internetu</p>	<p>– omawia sześć zagrożeń związanych z pracą i zabawą na komputerze oraz w internecie i umie im zapobiegać – wymienia co najmniej pięć zalet internetu</p>

82. Gry edukacyjne. 6.8. (Czas na grę!)	– wymienia co najmniej jedną grę edukacyjną	– wymienia co najmniej dwie gry edukacyjne – znajduje w internecie jedną grę edukacyjną	– wymienia co najmniej trzy gry edukacyjne – znajduje w internecie jeden portal z grami edukacyjnymi	– wymienia co najmniej cztery gry edukacyjne – znajduje w internecie dwa portale z grami edukacyjnymi	– wymienia co najmniej pięć gier edukacyjnych – znajduje w internecie kilka portali z grami edukacyjnymi
Dział 7. W obliczaniu liczb na mnie					
83. Arkusz kalkulacyjny. (7.1. Cyfrowe liczydło.)	– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwę jednego programu tego typu – wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce (przy dużej pomocy nauczyciela)	– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwę jednego programu tego typu – zna i wyjaśnia przynajmniej dwa z następujących pojęć: „arkusz”, „skoroszyt”, „adres komórki” – wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce, używa automatycznego sumowania, otwiera różne arkusze skoroszytu (przy pomocy nauczyciela)	– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwę jednego programu tego typu – otwiera jeden wybrany arkusz kalkulacyjny bez użycia myszki, wpisując w pole Wyszukaj Windows Vista i 7 właściwe słowo – zna i wyjaśnia przynajmniej trzy z następujących pojęć: „arkusz”, „skoroszyt”, „adres komórki”, „zakres komórek” – z drobnymi potknięciami wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce, używa automatycznego sumowania, otwiera różne arkusze skoroszytu, reguluje	– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwy dwóch programów tego typu, w tym jednego bezpłatnego – otwiera jeden wybrany arkusz kalkulacyjny bez użycia myszki, wpisując w pole Wyszukaj Windows Vista i 7 właściwe słowo – zna i wyjaśnia pojęcia: „arkusz”, „skoroszyt”, „adres komórki”, „zakres komórek” – wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce, używa automatycznego sumowania, otwiera różne arkusze skoroszytu, wstawia nowe arkusze do skoroszytu, reguluje	– wie, do czego służy arkusz kalkulacyjny – wymienia nazwy dwóch programów tego typu, w tym jednego bezpłatnego – otwiera jeden wybrany arkusz kalkulacyjny bez użycia myszki, wpisując w pole Wyszukaj Windows Vista i 7 właściwe słowo – zna i wyjaśnia pojęcia: „arkusz”, „skoroszyt”, „adres komórki”, „zakres komórek” – wykonuje proste obliczenia matematyczne w komórce, używa automatycznego sumowania, otwiera różne arkusze skoroszytu, wstawia nowe arkusze do skoroszytu, reguluje

			szerokość kolumny i wysokość wiersza, w sposób automatyczny wprowadza dane do arkusza (liczby)	szerokość kolumny i wysokość wiersza, w sposób automatyczny wprowadza dane do arkusza (przynajmniej dwa rodzaje z trzech: kolejne liczby, dni tygodnia i miesiące)	szerokość kolumny i wysokość wiersza, w sposób automatyczny wprowadza dane do arkusza (kolejne liczby, dni tygodnia i miesiące), formatuje utworzone tabele
84. Obliczenie kosztów wycieczki w arkuszu kalkulacyjnym. (7.2. Na wycieczkę z arkuszem kalkulacyjnym.)	– tworzy działanie matematyczne, posługując się dwoma adresami komórek (przy bardzo dużej pomocy nauczyciela) – przy pomocy nauczyciela zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy)	– tworzy działanie matematyczne, posługując się trzema adresami komórek (przy pomocy nauczyciela) – zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy)	– tworzy działanie matematyczne, posługując się kilkoma adresami komórek (przy pomocy nauczyciela) – zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy) – przenosi automatycznie zapisane formuły do innych komórek arkusza – zapisuje bardzo proste tekstowe zadanie matematyczne w postaci formuły w arkuszu kalkulacyjnym (przy niewielkiej pomocy nauczyciela)	– tworzy działanie matematyczne, posługując się kilkoma adresami komórek – zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy) – przenosi automatycznie zapisane formuły do innych komórek arkusza – zapisuje bardzo proste tekstowe zadanie matematyczne w postaci formuły w arkuszu kalkulacyjnym	– tworzy działanie matematyczne, posługując się kilkoma adresami komórek – zmienia format liczbowy na księgowy (złotówkowy) – przenosi automatycznie zapisane formuły do innych komórek arkusza – zapisuje tekstowe zadanie matematyczne w postaci co najmniej dwóch formuł w arkuszu kalkulacyjnym – rozwiązuje wszystkie zadania domowe z podręcznika (ze str. 193)
Dział 8. Zaklinacze komputerów					
86. Zasady programowania komputerów.	– wyjaśnia, czym jest program komputerowy i algorytm	– wyjaśnia, czym jest program komputerowy i algorytm	– wyjaśnia, czym jest program komputerowy, algorytm, język	– wyjaśnia, czym jest program komputerowy, algorytm, kod	– wyjaśnia, czym jest program komputerowy, algorytm, kod

<p>(8.1. Powiedz mi, co mam zrobić.)</p>	<p>– wymienia nazwę co najmniej jednego programu edukacyjnego do nauki programowania – pisze bardzo prosty algorytm zaproponowanej czynności (przy dużej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wymienia trzy etapy tworzenia aplikacji (algorytm, pisanie kodu, testy) – zna nazwę co najmniej jednego programu edukacyjnego do nauki programowania – pisze bardzo prosty algorytm zaproponowanej czynności (przy dużej pomocy nauczyciela)</p>	<p>programowania wysokiego poziomu – omawia trzy etapy tworzenia aplikacji (algorytm, pisanie kodu, testy) – zna nazwę co najmniej jednego programu edukacyjnego do nauki programowania – pisze bardzo prosty algorytm zaproponowanej czynności (przy niedużej pomocy nauczyciela)</p>	<p>źródłowy, język programowania wysokiego poziomu, program tłumaczący i kod maszynowy – omawia trzy etapy tworzenia aplikacji (algorytm, pisanie kodu, testy) i dwa szczegółowe etapy samego pisania programu (kod źródłowy i kompilacja na kod maszynowy) – zna nazwy co najmniej dwóch programów edukacyjnych do nauki programowania – pisze bardzo prosty algorytm zaproponowanej czynności</p>	<p>źródłowy, język programowania wysokiego poziomu, program tłumaczący i kod maszynowy – omawia trzy etapy tworzenia aplikacji (algorytm, pisanie kodu, testy) i dwa szczegółowe etapy samego pisania programu (kod źródłowy i kompilacja na kod maszynowy) – zna nazwy trzech programów edukacyjnych do nauki programowania – proponuje i pisze prosty algorytm</p>
<p>87, 88. Programowanie w środowisku edukacyjnym Scratch. (8.2. Program z klocków.)</p>	<p>– w programie Scratch potrafi (przy pomocy nauczyciela): * dodawać, usuwać obiekty (duszki) oraz importować kostiumy wprowadzonego na scenę duszka * zmieniać tło tak zwanej sceny</p>	<p>– w programie Scratch potrafi (przy pomocy nauczyciela): * dodawać, usuwać, modyfikować obiekty (duszki) oraz importować kostiumy wprowadzonego na scenę duszka * zmieniać tło tak</p>	<p>– w programie Scratch potrafi: * dodawać, usuwać oraz modyfikować obiekty (duszki), importować kostiumy wprowadzonego na scenę duszka * zmieniać tło tak zwanej sceny</p>	<p>– zna i wyjaśnia informatyczny sens słowa „importowanie” – w programie Scratch potrafi: * dodawać, usuwać oraz modyfikować obiekty (duszki), importować kostiumy wprowadzonego na</p>	<p>– zna i wyjaśnia informatyczny sens słowa „importowanie” – wie, jakie zadania mają do wykonania grafik i programista przy tworzeniu i programowaniu gry komputerowej – w programie Scratch</p>

	<ul style="list-style-type: none"> * zapisywać i otwierać tworzony w programie projekt * wykonać bardzo prostą animację według wzoru 	<p>zwanej sceny</p> <ul style="list-style-type: none"> * zapisywać i otwierać tworzony w programie projekt * wykonać prostą animację według wzoru – pisze algorytm bardzo prostej gry (przy pomocy nauczyciela) 	<ul style="list-style-type: none"> * z niewielką pomocą nauczyciela tworzyć zmienne (na przykład zmieniający się wynik gry) * zapisywać i otwierać projekt tworzony w programie * wykonać według wzoru prostą animację – pisze algorytm bardzo prostej gry (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) 	<p>scenę duszka</p> <ul style="list-style-type: none"> * zmieniać tło tak zwanej sceny * tworzyć zmienne (na przykład zmieniający się wynik gry) * zapisywać i otwierać projekt tworzony w programie * wykonać prostą animację według wzoru – z drobnymi usterkami pisze algorytm prostej gry 	<p>potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * dodawać, usuwać oraz modyfikować obiekty (duszki), importować kostiumy wprowadzonego na scenę duszka * zmieniać tło tak zwanej sceny * tworzyć zmienne (na przykład zmieniający się wynik gry) * zapisywać i otwierać projekt tworzony w programie * wykonać prostą animację – proponuje fabułę i zasady prostej gry, a następnie pisze jej algorytm
<p>89, 90. Programowanie ruchu, animacji oraz zależności między obiektami w edukacyjnym środowisku Scratch. (8.3. Program z pętelką)</p>	<p>– wie i wyjaśnia, za co odpowiadają polecenia z wybranych trzech grup programu Scratch</p> <p>– programuje bardzo prostą animację według podanego wzoru w programie Scratch (przy dużej pomocy nauczyciela)</p>	<p>– wie i wyjaśnia za co odpowiadają polecenia z wybranych pięciu grup programu Scratch</p> <p>– potrafi w programie Scratch:</p> <ul style="list-style-type: none"> * zaprogramować z pomocą nauczyciela prostą animację według podanego wzoru * opatrzyć z niewielką pomocą nauczyciela 	<p>– wie i wyjaśnia, za co odpowiadają polecenia z wybranych sześciu grup programu Scratch</p> <p>– w programie Scratch potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * zaprogramować prostą animację według podanego wzoru * według wzoru zaprogramować bardzo prostą grę z 	<p>– wie i wyjaśnia, za co odpowiadają polecenia w poszczególnych grupach programu Scratch;</p> <p>– w programie Scratch potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * zaprogramować prostą animację według podanego wzoru * według podanego wzoru zaprogramować 	<p>– wie i wyjaśnia, za co odpowiadają polecenia w poszczególnych grupach programu Scratch</p> <p>– w programie Scratch potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> * zaprogramować bardziej zaawansowaną wersję gry <i>Smok</i>, wprowadzając stopniowanie prędkości

		<p>prawidłowym komentarzem skrypt stworzonej przez siebie animacji</p>	<p>wykorzystaniem poleceń ruchu, wyglądu, kontroli, czujników, wyrażeń i zmiennych (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) * poszczególne skrypty stworzonej przez siebie gry opatrzyć prawidłowymi komentarzami (przy niewielkiej pomocy nauczyciela) * przetestować grę i wprowadzić drobne poprawki eliminujące ewentualne błędy (przy pomocy nauczyciela)</p>	<p>prostą grę z wykorzystaniem poleceń ruchu, wyglądu, kontroli, czujników, wyrażeń, zmiennych i dźwięków * poszczególne skrypty stworzonej przez siebie gry opatrzyć prawidłowymi komentarzami * przetestować grę i wprowadzić drobne poprawki eliminujące ewentualne błędy</p>	<p>piłki w zależności od liczby zdobytych punktów * zaprojektować prostą grę, określając jej fabułę i zasady, napisać algorytm jej działania, a następnie zaprogramować z wykorzystaniem poleceń ruchu, wyglądu, kontroli, czujników, wyrażeń, zmiennych i dźwięków * poszczególne skrypty stworzonej przez siebie gry opatrzyć prawidłowymi komentarzami * przetestować grę i wprowadzić poprawki eliminujące ewentualne błędy</p>
--	--	--	---	--	--