Przedmiotowy System Oceniania z INFORMATYKI w klasach 1 – 3
w Gimnazjum im. 25 ppAK w Żarnowie zgodne z nową podstawą programową

Niniejsze zasady opracował Bogusław Godziątkowski w oparciu o:

1. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 19 kwietnia 1999 roku (z późniejszymi zmianami) w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania egzaminów w szkołach publicznych.
2. Wewnątrzszkolny System Oceniania Gimnazjum im. 25 ppAK w Żarnowie;
3. Podstawę programową kształcenia ogólnego dla gimnazjum i szkół ponadpodstawowych;
4. Program nauczania „Informatyka Gimnazjum" wydawnictwa WsiP;
5. Materiały dla nauczycieli wydawnictwa WSiP przygotowane przez zespół w składzie Ewa Gurbiel, Grażyna Hardt-Olejniczak, Ewa Kołczyk Helena Krupicka, Maciej M. Sysło;
6. Własne doświadczenie dydaktyczne.

I. CELE OCENIANIA.

1. Sprawdzanie umiejętności posługiwania się wiedzą fizyczną w życiu codziennym w sytuacjach typowych i problemowych.
2. Sprawdzanie wiadomości i umiejętności praktycznych.
3. Kształtowanie postaw ucznia.
4. Kształtowanie umiejętności logicznego samodzielnego myślenia.
5. Wskazanie uczniowi, nauczycielowi i rodzicom stanu umiejętności uczniów i pomoc w wyborze formy wyrównania braków lub pokonaniu trudności.
6. Umożliwienie nauczycielom doskonalenia organizacji i metod pracy dydaktyczno – wychowawczej

II. METODY I NARZĘDZIA ORAZ SZCZEGÓŁOWE ZASADY SPRAWDZANIA I OCENIANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

1. Przedmiotem oceniania ucznia jest:
   1) wiedza przedmiotowa, objęta ramowymi programami nauczania, uwzględniająca obowiązujące podstawy programowe,
   2) umiejętność praktycznego wykorzystania i zastosowania zdobytej wiedzy,
   3) umiejętność rozwiązywania zadań i problemów,
   4) umiejętność uzasadniania, argumentowania, przekonywania,
   5) umiejętność komunikowania przez uczniów swych sądów, rozwiązań i przekonań,
   6) aktywność na lekcjach i innych zajęciach edukacyjnych,
   7) przygotowanie do samokształcenia,
   8) umiejętność pracy w zespole,

2. Ocenianie pracy uczniów i osiąganych przez nich wyników powinno cechować się:
   - **systematycznością** – gdyż częste ocenianie osiągnięć uczniów ma ogromne znaczenie motywujące,

- **różnorodnością** – ponieważ oceniamy wiedzę i umiejętności uczniów oraz ich pracę, powinniśmy stosować oceny z odpowiedzi ustnych, prac domowych, sprawdzianów, testów, kartkówek, a zwłaszcza do częstego oceniania aktywnego uczestnictwa ucznia w lekcji,
- **obiektywnością** – niemniej trzeba zawsze pamiętać, aby oceniać nie tylko wiedzę i umiejętności ucznia, ale również jego starania i postępy, jakie poczynił, co również spełnia rolę motywującą,
- **trafnością** – zadania, sprawdziany i pytania testowe powinny być właściwie konstruowane i adekwatne do zagadnień omawianych na lekcji i przedstawionych w podręczniku. Powinny one możliwie najszerzej obejmować treści programowe lub zakres umiejętności, które chcemy sprawdzić,
- **rzetelnością** – ocena powinna odzwierciedlać rzeczywistą wiedzę i umiejętności ucznia.

3. Ocenianiu podlegać będą następujące formy aktywności ucznia:
   - **oceny czerwone waga 0,7**:
     a) informatyczne ćwiczenia praktyczne o znacznym skomplikowaniu;
     b) domowe ćwiczenia praktyczne o znacznym skomplikowaniu;
     c) efektywny udział w konkursach przedmiotowych – wg oceny dokonanej przez nauczyciela;
     d) testy kompetencji umożliwiające pewne stwierdzenie samodzielności pracy ucznia;
   - **oceny niebieskie waga 0,3**:
     A. informatyczne ćwiczenia praktyczne o niewielkim nakładzie pracy;
     B. interaktywne prace domowe na internetowych platformach edukacyjnych lub innych;
     C. odpowiedzi ustne sprawdzające z maksymalnie 3 ostatnich lekcji;
     D. aktywność i praca ucznia podczas zajęć;
     E. przestrzeganie zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy stanowisku komputerowym i w pracowni;
     F. grupowa praca ucznia;
     G. działalność pozalekcyjna ucznia;
     H. zlecane proste, domowe ćwiczenia praktyczne;
     I. projekty edukacyjne lub referaty tematyczne;
     J. sporządzanie pomocy dydaktycznych lub innych prac wytwórczych związanych z informatyką;
     K. prace nadobowiązkowe;

4. Sposób przekazywania prac wytwórczych, domowych, sprawdzających, lub projektowych ze względu na specyfikę przedmiotu ustala się, jako pisemną odpowiedź w formie korespondencji e-mail z załącznikami w formie plików wysyłanych na internetowy adres nauczyciela **bodziogodzio@gmail.com**. Ze względu na łatwość kopiowania i niedozwolonego powielania prac wykonanych w postaci plików komputerowych ocena pracy będzie także bezpośrednio powiązana z czasem jej wykonywania.

a. Uczniowie otrzymują najczęściej ćwiczenie do wykonania w formie poleceń przesłanych drogą mailową. Polecenia mogą być też zapisane w załączniku maila w różnych formatach plikowych. Prace są przesyłane na uprzednio założone przez uczniów konta mailowe najpóźniej w momencie rozpoczęcia lekcji.

b. Najlepsze warunki oceniania dotyczą prac odesłanych w trakcie lekcji. W przypadku większego skomplikowania ćwiczenia dotyczy to także prac nadesłanych do końca dnia, w którym zlecono pracę, czyli do godziny 24.00. **Przekroczenie tego terminu uniemożliwia otrzymanie oceny celującej**. Generalnie dalej obowiązuje zasada, że praca nadesłana najpóźniej w dniu kolejnych zajęć z informatyki, (czyli w przeciągu tygodnia włącznie) może zostać oceniana na ocenę **bardzo dobry**. W kolejnym tygodniu maksymalna ocena ulega zmniejszeniu i wynosi **dobry.** W następnych tygodniach analogicznie ocena maksymalna zmniejsza się w dół aż do **niedostateczny.**

c. Prace mające charakter długoterminowych projektów z gromadzeniem i opracowywaniem danych będą miały indywidualnie ustalany termin zakończenia pozwalający uzyskać maksymalne oceny. Przekroczenie tego terminu zmniejsza ocenę w sposób analogiczny jak wymieniony w podpunkcie **b.** – o jeden na tydzień.

d. Wymienione w podpunktach **b.** i **c.** zasady nie dotyczą uczniów nieobecnych na zajęciach z różnych powodów. W ich przypadku terminy ulegają wydłużeniu w zależności od długości i rodzaju zapisanej w dzienniku nieobecności oraz po konsultacjach w kręgu: nauczyciel – uczeń – wychowawca – rodzic. Uczeń nieobecny w szkole może w tym samym czasie, co reszta grupy wykonywać ćwiczenie w domu, co umożliwia mu uzyskanie także oceny **celujący**. Generalnie przyjęte jest, że każda praca powinna być wykonana przez każdego ucznia. W szczególnie uzasadnionych przypadkach nauczyciel może zwolnić ucznia z konieczności wykonania pracy.

e. Możliwa jest indywidualizacja prac z jednoczesnym zabezpieczeniem tożsamości użytkownika w formie elektronicznej dla zapewnienia samodzielności pracy. O fakcie takiego zabezpieczenia nauczyciel **może** poinformować uczniów. Uczeń, który prześle cudzą pracę otrzymuje ocenę **niedostateczny.**

f. Uzyskane przez uczniów oceny cząstkowe są podstawą do wystawienia śródrocznej i rocznej oceny klasyfikacyjnej. Ocena ta jest wystawiana zgodnie z definicją podaną w WSO w postaci średniej ważonej z ocen cząstkowych z uwzględnieniem progów kwalifikacyjnych. W przypadku niewielkiej, maksymalnie 2% różnicy pomiędzy uzyskaną średnią przez ucznia a wartością progów kwalifikujących nauczyciel na prośbę ucznia może mu zlecić wykonanie dodatkowej pracy w dowolnej postaci z wymienionych w punkcie 2 celem zwiększenia średniej do pożądanego progu. Możliwość ta powinna być stosowana wyjątkowo np. w przypadkach uczniów długotrwale chorych lub innych losowych sytuacjach wg uznania nauczyciela przedmiotu.

g. Ocenianie uczniów, u których stwierdzono deficyty rozwojowe uniemożliwiające sprostanie wymaganiom programowym potwierdzone orzeczeniem poradni psychologiczno – pedagogicznej przebiega w sposób analogiczny jak u pozostałych uczniów z tą różnicą, że wymagania w zakresie wiedzy i umiejętności dla ocen cząstkowych zostają obniżone. Obniżenie to może mieć formę wydłużenia czasu wykonania pracy, zmniejszenia ilości pytań, rezygnacji z oceny estetyki pracy bądź inne wskazane w opinii poradni

psychologiczno – pedagogicznej. Należy również brać pod uwagę wysiłek wkładany przez takiego ucznia w wykonywanie obowiązków wynikających ze specyfiki przedmiotu

5. Aby zapewnić maksymalny obiektywizm w przypadku wszystkich ocen wprowadza się dodatkowe **KR**yterium **P**omocnicze dla ocen cząstkowych

KRP na ocenę maksymalną

Praca skomplikowana wykonana bezbłędnie, samodzielnie i z zachowaniem terminów. W korespondencji stosowane zasady Netykiety. Oryginalne, nietypowe sposoby lub metody rozwiązania. Zastosowane nietypowe programy lub formy komunikacji. Zachowany termin **„w dniu zadania pracy".** Uczeń dostrzega i sugeruje możliwości usprawnień. Na bieżąco analizuje i wyciąga wnioski adekwatnie koryguje postępowanie	6 pkt - cel
Praca bezbłędna lub z drobnym uchybieniem związanym z formą listu albo samą pracą. Brak błędów ortograficznych i literówek. Zachowany termin **„1 tygodnia od zadania"** pracy.	5 pkt - bdb
Liczne błędy w formule listu – temat, podpis lub treść maila. W samej pracy poprawny tok rozumowania jednak brak wykonania jednego z poleceń. Nieliczne wady estetyczne lub kompetencyjne. Zachowany termin **„2 tygodni od zadania"**	4 pkt - db
Przynajmniej połowa poleceń udzielona w sposób w miarę poprawny. Braki tematu, podpisu lub treści maila. Błędne rozszerzenie załącznika lub błędny format pliku uniemożliwiające proste otworzenie. Uczeń ma problem z samodzielnym rozplanowaniem pracy. Zachowany termin **„3 tygodni od zadania"**	3 pkt - dst
Przynajmniej jedno polecenie wykonane, praca wykonana przy całkowitym wsparciu nauczyciela lub wyznaczonych rówieśników, brak załączników w mailu, treść z załącznika wklejona w treść maila. Praca nadesłana w terminie przekraczającym **„1 m-c od zadania"** . Praca niewysłana, ale jej wykonywanie widoczne podczas lekcji.	2 pkt - dop
Całkowicie błędne odpowiedzi lub wypowiedzi nie na temat, brak samodzielności, wykorzystywanie podpowiedzi lub niedozwolonych pomocy, wulgaryzmy w treści, uczeń nie jest zainteresowany wykonaniem pracy.	1 pkt - ndst
Brak działań zlecanych przez nauczyciela lub nieprzestrzeganie regulaminów i przepisów bhp	0 pkt - ndst

6. Ocenianie ucznia według powyższego kryterium po zastosowaniu do ocen cząstkowych zasady średniej ważonej opisanej w Wewnątrzszkolnym Systemie Oceniania powinno zapewnić uzyskanie przez ucznia kompetencji zgodnych z wymienionymi w załączniku 1 na końcu niniejszego dokumentu według następującego klucza:

ocena klasyfikacyjna dopuszczająca – uczeń spełnia wymagania **K** – konieczne

ocena klasyfikacyjna dostateczna – uczeń spełnia wymagania **P** – podstawowe

cena klasyfikacyjna dobra – uczeń spełnia wymagania **R** – rozszerzające

ocena klasyfikacyjna bardzo dobra – uczeń spełnia wymagania **D** – dopełniające

Uczeń, który opanował wymagania **K, P, R, D** w stopniu przekraczającym wymienione w załączniku 1 powinien otrzymać ocenę celującą. Jednak ostatecznie o wystawionej ocenie decyduje średnia ważona obliczona według zasad podanych w WSO.

III SPOSOBY KORYGOWANIA NIEPOWODZEŃ SZKOLNYCH ORAZ UZUPEŁNIANIE BRAKÓW

1. **Oceny wagi 0,3 oraz ćwiczenia praktyczne wagi 0,7 nie są poprawiane i po wystawieniu zawsze wpływają na średnią ważoną.**
    a. Możliwe jest uzyskanie kolejnej oceny tej wagi z podobnej pracy w zależności od możliwości czasowych nauczyciela oraz pozalekcyjnego zaangażowania ucznia.
    b. **W przypadku braku dostępu do Internetu w domu** przez ucznia zadane prace powinny zostać wykonane w trakcie lekcji lub na zajęciach wyrównawczych organizowanych przez nauczyciela przedmiotu przed lub po lekcjach dwukrotnie w ciągu tygodnia. Uchylanie się od tego obowiązku skutkuje w ostateczności oceną niedostateczną z zadanej pracy. Nauczyciel **może** wydłużyć termin wykonania pracy w sytuacjach ważnych lub losowych, bądź nawet odstąpić od jej oceniania.
2. **Ocena wagi 0,7 otrzymana z teoretycznego sprawdzianu pisemnego lub testu kompetencji może zostać poprawiona na wyższą.**
    a. Możliwość ta przysługuje tylko jeden raz w ciągu dwóch tygodni po oddaniu sprawdzianu w klasie. Dwutygodniowy termin dotyczy także uczniów nieobecnych w szkole w dniu oddania sprawdzianu.
    b. Dla wszystkich chętnych ustala się jeden termin poprawy. **Poprawa odbywa się na zajęciach wyrównawczych i nie musi być identyczna ze sprawdzianem zarówno, co do treści jak i formy**.
    c. Do dziennika obok oceny uzyskanej poprzednio wpisuje się ocenę uzyskaną z poprawy. Przy obliczaniu średniej ważonej uwzględniana jest tylko wyższa z obu ocen.
    d. **Podczas poprawy nie ma możliwości uzyskania oceny celującej**.
3. **Uczniowie nieobecni podczas lekcji bez względu na przyczynę będą również oceniani**.
    a. Dlatego należy każdorazowo w dniu zajęć szkolnych z informatyki sprawdzać pocztę elektroniczną i próbować wykonać zadaną pracę nawet podczas szkolnej nieobecności.
    b. Wszelkie niejasności należy rozstrzygać w drodze korespondencji mailowej z nauczycielem. Uczeń nieobecny, ale wykazujący w ten sposób zaangażowanie w wykonanie ćwiczenia jest oceniany łagodniej od pozostałych, może otrzymywać dodatkowe wskazówki, wyjaśnienia i przykłady ułatwiające wykonanie ćwiczenia

IV WAŻNE INFORMACJE UZUPEŁNIAJĄCE

1. Uczniowie są zapoznawani z Przedmiotowym Systemem Oceniania na pierwszych lekcjach przedmiotowych w roku szkolnym przed rozpoczęciem oceniania.
2. Niniejsze zasady są dostępne zarówno dla uczniów jak i rodziców na stronie internetowej Gimnazjum.
3. W przypadkach uzasadnionych celami dydaktycznymi lub wychowawczymi nauczyciel może zastosować inne regulacje z korzyścią dla ucznia.
4. Rodzice (prawni opiekunowie) mogą uzyskać szczegółową informację o ocenach ucznia, wgląd do jego prac pisemnych oraz uzasadnienie ocen podczas dyżurów nauczycielskich nauczyciela informatyki, a oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców (prawnych opiekunów).
5. Sprawy nieuregulowane niniejszym dokumentem regulują procedury zawarte w Statucie Szkoły oraz w WSO.

Tematyka	Wiadomości		Umiejętności		Uwagi nowa P.P.
	Wymagania programowe				
	K + P - konieczne + podstawowe		R - rozszerzające	D - dopełniające	
	Kategorie celów poznawczych				
	A. Zapamiętanie	B. Rozumienie	C. Stosowanie wiadomości w sytuacjach typowych	D. Stosowanie wiadomości w sytuacjach problemowych	
Rozpoczęcie pracy z komputerem. Pomoc i Leksykon 2-3h	> Wykonuje podstawowe operacje za pomocą myszy. > Uruchamia pomoc wbudowaną do programu.	> Uruchamia wskazane programy. > Wyszukuje opisy haseł za pomocą indeksu.	> Zmienia położenia i rozmiary okien. > Wyszukuje opisy haseł na podstawie słów kluczowych.	> Korzysta sprawnie z menu rozwijalnego. > Odszukuje znaczenia haseł w słowniku komputerowym. > Porusza się po hipertekście.	1.1 1.3 1.6 2.3
Poszukiwanie informacji – sieć Internet -3h	> Uruchamia dowolną przeglądarkę internetową.	> Uruchamia dowolną wyszukiwarkę internetową. > Wyszukuje informacje na zadany temat w sieci Internet.	> Gromadzi adresy stron WWW. > Zapisuje informacje pobrane ze stron WWW.	> Opracowuje strategię poszukiwania informacji w sieci Internet. > Porządkuje informacje pozyskane z sieci. > Ocenia wiarygodność znalezionych informacji.	1.4 2.2 7.1
Komputerowe pisanie tekstów - 5-4h	> Uruchamia wskazany edytor tekstu. > Zapisuje wielkie i małe litery oraz dowolne znaki w wybranym edytorze tekstu. > Przestrzega zasad bhp przy komputerze. > Zaznacza myszką wskazany fragment tekstu. > Zmienia rodzaj i rozmiar czcionki w tekście. > Uruchamia przeglądarkę klipartów.	> Uruchamia dowolny edytor tekstu. > Pisze wielkie i małe litery, polskie litery oraz znaki specjalne. > Przestrzega zasad umieszczania znaków interpunkcyjnych. > Zaznacza myszką dowolny fragment tekstu. > Zmienia rodzaj, rozmiar i kolor czcionki w tekście. > Odnajduje hiperłącza w tekście. > Wstawia kliparty do tekstu. > Uruchamia podgląd wydruku.	> W miarę sprawnie pisze na klawiaturze palcami obu rąk. > Zaznacza akapity w tekście. > Zaznacza myszką lub skrótami klawiaturowymi dowolny fragment tekstu. > Stosuje wyliczenia i wypunktowania. > Wstawia hiperłącza w dokumencie tekstowym. > Kopiuje ilustracje przez schowek. > Wstawia ilustracje z pliku graficznego. > Ustawia wielkość marginesów.	> Biegle pisze na klawiaturze palcami obu rąk. > Formatuje akapity w tekście. > Sprawdza pisownię i gramatykę podczas pisania. > Kopiuje i wkleja bloki tekstu. > Kopiuje informacje za pomocą schowka między aplikacjami i przełącza się między nimi. > Formatuje wyliczenia i wypunktowania. > Uaktywnia hiperłącza w dokumencie tekstowym. > Przekształca ilustracje w dokumencie tekstowym. > Cytuje informacje z podawaniem ich źródła.	1.5 4.2 4.6
Komunikowanie się za pomocą poczty elektronicznej -6-5h	> Odróżnia adres poczty elektronicznej od adresu strony WWW. > Wyszukuje z pomocą nauczyciela opisy komunikatorów.	> Potrafi założyć konto pocztowe na wskazanym serwerze. > Uruchamia zainstalowany komunikator.	> Odbiera i wysyła listy elektroniczne z własnego konta. > Stosuje netykietę w korespondencji elektronicznej. > Odbiera i wysyła posty tekstowe w wybranym komunikatorze.	> Przekazuje otrzymaną pocztę innym adresatom. > Wysyła listy elektroniczne, zawierające załączniki. > Dodaje nowych użytkowników do wybranego komunikatora.	3.1 3.2 3.3 3.4 7.2
Tworzenie prostych prezentacji - 2h	> Uruchamia program do tworzenia prezentacji multimedialnych. > Z pomocą nauczyciela tworzy plan prezentacji. > Uruchamia program tworzenia stron. > Z pomocą nauczyciela tworzy plan strony WWW.	> Zna zasady tworzenia prezentacji multimedialnych. > Wstawia nowy slajd. > Formatuje tło slajdu. > Planuje prace związane z tworzeniem strony WWW. > Uruchamia nową stronę WWW w programie do ich tworzenia	> Korzysta z szablonu projektu slajdu. > Dobiera schemat kolorów tła slajdu. > Wypełnia projekt slajdu tekstem. > Wstawia i formatuje tekst na tworzonej stronie WWW w programie do tworzenia stron WWW. > Zgodnie z netykietą korzysta z zapożyczonych elementów do wypełnienia strony WWW.	> Wybiera układ slajdu do rozmieszczenia na nim tekstu i grafiki > Stosuje szablon i schemat kolorów do własnego projektu. > Wypełnia projekt slajdu elementami graficznymi. > Posługuje się siatką i prowadnicami przy rozmieszczaniu elementów na slajdzie. > Wstawia i formatuje grafikę i odnośniki na stronie WWW w programie do tworzenia stron. > Otwiera wykonaną stronę WWW w podglądzie HTML.	1.2 1.5 2.3 2.4 3.4 4.7
Porządkowanie własnych prac - 2h	> Wie, co to jest wirus komputerowy. > Rozróżnia foldery i pliki. > Tworzy własny folder.	> Rozumie znaczenie ochrony plików przed wirusami komputerowymi. > Uruchamia Eksplorator Windows. > Tworzy podfoldery. > Kopiuje i przenosi pliki i foldery.	> Zna zasady działania programu antywirusowego. > Rozróżnia rozszerzenia nazw plików. > Wyświetla drzewo folderów w Eksploratorze Windows. > Wyszukuje pliki i foldery	> Uruchamia skaner antywirusowy on-line. > Wywołuje pokazywanie rozszerzeń nazw plików w Eksploratorze Windows. > Tworzy drzewiastą strukturę folderów. > Pakuje i rozpakowuje pliki i foldery za pomocą wskazanego programu.	1.3 1.4 1.5 1.6 7.2 7.3
Tworzenie grafiki - 4h	> Uruchamia wskazany przez nauczyciela program graficzny. > Rysuje gotowe figury geometryczne w wybranym programie graficznym. > Uruchamia wskazaną przez nauczyciela przeglądarkę plików graficznych. > Uruchamia Edytor postaci programu Logomocja. > Uruchamia wskazaną przez nauczyciela animację.	> Powiększa i pomniejsza gotowe elementy graficzne w edytorze grafiki > Uruchamia podgląd rysunku w powiększeniu. > Wczytuje we wskazanej przeglądarce pliki graficzne. > Otwiera Przybornik programu Edytor postaci. > Otwiera podgląd klatek animacji w programie Edytor postaci.	> Wypełnia kolorem narysowane figury geometryczne. > Przekształca (skaluje) pojedyncze elementy graficzne. > Przegląda pliki graficzne w dowolnej przeglądarce grafiki. > Zmienia format pliku graficznego > Ustawia atrybuty obrazu w programie Edytor postaci. > Reguluje prędkość animacji we wczytanym pliku w programie Edytor postaci. > Zmienia kolory w obrazku wykonanym w Edytorze postaci.	> Kopiuje i wkleja fragmenty rysunku w edytorze grafiki. > Przekształca kompozycje graficzne. > Odczytuje własności plików graficznych. > Dokonuje jednoczesnej zmiany formatu wielu plików graficznych. > Tworzy ikony w programie Edytor postaci. > Tworzy prostą animację w programie Edytor postaci. > Dokonuje zmiany rozmiaru i położenia obiektów w Edytorze postaci.	1.5 2.1 2.3 4.1
Redagowanie tekstów - 8-7h	> Otwiera wskazany przez nauczyciela plik wykonany w edytorze tekstu. > Zna zasady pisania listów. > Uruchamia galerię klipartów. > Wywołuje z opcji Widok pasek narzędzi Rysowanie. > Otwiera edytor WordArt. > Uruchamia menu wstawiania tabeli do tekstu. > Uruchamia program MS Publisher.	> Samodzielnie pisze krótki tekst w wybranym edytorze tekstu. > Sporządza na papierze schemat układu treści listu. > Wstawia obrazek z galerii klipartów do tekstu. > Wstawia do tekstu wybrany obiekt grafiki wektorowej z paska narzędzi Rysowanie. > Wybiera styl tekstu w edytorze WordArt. > Wstawia do tekstu tabelę o określonej ilości kolumn i wierszy. > Wybiera wzór dokumentu w programie MS Publisher.	> Formatuje tekst według szablonu. > Korzystając ze wskazanego wzoru pisze swój życiorys. > Modyfikuje wpisy w nagłówku i stopce we wskazanym wzorcu. > Formatuje obrazek umieszczony w tekście. > Otacza ilustrację tekstem. > Wstawia kanwę rysunku do tekstu. > Umieszcza objaśnienia w dymkach. > Wstawia do tekstu obiekt WordArt. > Zmienia rozmiar kolumny i wiersza w tabeli. > Ustawia tabelę względem marginesów strony. > Tworzy indeks górny i dolny za pomocą myszy. > Umieszcza tekst w kolumnach. > Tworzy dokument w programie MS Publisher według gotowych wzorców.	> Samodzielnie formatuje tekst. > Samodzielnie konstruuje dokument życiorysu stosując prawidłowy układ tekstu. > Umieszcza w tekście nagłówek i stopkę. > Umieszcza w tekście i formatuje dowolny obiekt multimedialny. > Umieszcza obiekty graficzne na kanwie rysunku lub poza kanwą. > Grupuje obiekty graficzne umieszczone w tekście. > Przekształca obiekt WordArt. > Scala komórki tabeli. > Formatuje tekst w komórkach tabeli. > Korzysta z paska narzędzi Tabele i krawędzie. > Tworzy indeks górny i dolny za pomocą skrótów klawiaturowych. > Formatuje tekst umieszczony w kolumnach. > Przystosowuje wzór dokumentu programu MS Publisher do własnych potrzeb.	2.4 3.3 4.1

Informacja, komunikacja, technologia informacyjna - 2h	> Uruchamia Szkolny Leksykon Informacyjny znajdujący się na płycie CD.	> Wyszukuje w SLI wskazane przez nauczyciela hasła.	> Wskazuje różnice między informacjami a danymi. > Zapisuje liczbę dziesiętną w postaci binarnej. > Posługuje się kalkulatorem komputerowym w wersji standardowej.	> Rozpoznaje podstawowe sposoby zapisywania informacji i reprezentowania jej w komputerze. > Dokonuje zamiany postaci binarnej liczby na dziesiętną. > Posługuje się kalkulatorem komputerowym w wersji naukowej.	1.2 1.4 2.1 6.3
Jak zbudowany jest komputer i sieć komputerowa - 3h	> Potrafi wskazać i nazwać podstawowe elementy zestawu komputerowego.	> Rozróżnia elementy budowy zewnętrznej i wewnętrznej komputera. > Rozumie pojęcie netykiety.	> Samodzielnie wymienia elementy budowy zewnętrznej i wewnętrznej komputera. > Opisuje funkcje najważniejszych części komputera. > Opisuje ogólne zasady budowy sieci komputerowej. > Opisuje krótko historię komputerów.	> Opisuje funkcjonalny schemat budowy komputera. > Opisuje ogólne zasady funkcjonowania sieci komputerowej. > Opisuje najważniejsze funkcje sieci komputerowej. > Opisuje historię informatyki.	1.1 1.5
Przygotowanie prezentacji multimedialnej - 3-4h	> Uruchamia program Windows Media Player. > Uruchamia prezentację wykonaną w programie Power Point. > Uruchamia pokaz slajdów z pomocą nauczyciela. > Uruchamia program Rejestrator dźwięku z pomocą nauczyciela. > Uruchamia program Windows Movie Maker z pomocą nauczyciela.	> Odtwarza wskazany przez nauczyciela plik audio. > Odnajduje w programie Power Point miejsce wstawiania dźwięku oraz filmu. > Ustala sposób przejścia slajdu w programie Power Point. > Odtwarza wskazany przez nauczyciela plik dźwiękowy w programie Rejestrator dźwięku. > Odtwarza plik video w programie Windows Movie Maker.	> Zmienia wizualizację w programie Windows Media Player. > Wstawia dźwięk do slajdu w programie Power Point. > Wstawia film do slajdu w programie Power Point. > Animuje slajdy w programie Power Point z użyciem schematu animacji. > Nagrywa własny plik audio w programie Rejestrator dźwięku. > Importuje klipy do kolekcji Windows Movie Maker. > Wstawia przejścia video w programie Widnows Movie Maker. > Zapisuje film w programie Widnows Movie Maker.	> Odtwarza pliki video w programie Windows Media Player. > Edytuje i formatuje obiekt dźwiękowy w programie Power Point. > Animuje pojedyncze elementy slajdu w programie Power Point z użyciem polecenie Animacja niestandardowa. > Modyfikuje pliki audio w programie Rejestrator dźwięku. > Przenosi klipy do projektu w programie Widnows Movie Maker. > Dodaje tytuły i napisy końcowe do projektu w programie Widnows Movie Maker. > Dodaje napisy na klipie video w programie Widnows Movie Maker. > Zmienia miejsce i czas trwania klipu w projekcie w programie Widnows Movie Maker.	1.2 1.4 2.3 4.1 4.7
Zbieranie i opracowywanie danych – arkusz kalkulacyjny - 5-6h	> Uruchamia wskazany przez nauczyciela arkusz kalkulacyjny. > Wskazuje podstawowe elementy budowy arkusza kalkulacyjnego: kolumna, wiersz, komórka.	> Wypełnia komórki arkusza kalkulacyjnego liczbami i tekstem. > Zaznacza myszką blok komórek w arkuszu kalkulacyjnym. > Uruchamia narzędzie do tworzenia wykresów w arkuszu kalkulacyjnym. > Sumuje zawartość komórek w arkuszu kalkulacyjnym. > Wypełnia komórki arkusza kalkulacyjnego seriami danych.	> Zapisuje proste formuły w komórkach arkusza kalkulacyjnego > Zaznacza i scala blok komórek w arkuszu kalkulacyjnym. > Tworzy wykres kolumnowy dla danych w arkuszu kalkulacyjnym. > Tworzy wykres kołowy dla danych w arkuszu kalkulacyjnym. > Stosuje funkcje standardowe w arkuszu kalkulacyjnym. > Tworzy wykres funkcji liniowej w arkuszu kalkulacyjnym. > Umie wykonać kosztorys wycieczki klasowej w arkuszu kalkulacyjnym.	> Nanosi zmiany w komórkach arkusza kalkulacyjnego. > Formatuje komórki w arkuszu kalkulacyjnym. > Tworzy obramowania komórek w arkuszu kalkulacyjnym. > Posługuje się kreatorem przy tworzeniu wykresu dla danych w arkuszu kalkulacyjnym. > Formatuje wykres w arkuszu kalkulacyjnym. > Kopiuje za pomocą schowka tabeli i wykresu z arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego. > Nanosi zmiany w tabeli i na wykresie w arkuszu kalkulacyjnym. > Posługuje się adresami bezwzględnymi i względnymi w arkuszu kalkulacyjnym. > Tworzy wykres dwóch prostych w arkuszu kalkulacyjnym. > Wykonuje obliczenia warunkowe z zastosowaniem funkcji logicznej JEŻELI w arkuszu kalkulacyjnym.	4.3 4.4 4.5 5.3 6.1 6.2 6.4
Kronika wycieczki – projekt zespołowy - 1h	> Identyfikuje się jako członek klasowego zespołu projektowego. > Wyszukuje informacje na zadany temat do realizacji projektu zespołowego.	> Przegląda zagadnienia proponowane do realizacji projektu zespołowego. > Selekcjonuje zebrane informacje do realizacji projektu zespołowego.	> Opracowuje plan pracy do realizacji projektu zespołowego. > Opracowuje przygotowane informacje do realizacji projektu zespołowego.	> Przydziela role do realizacji projektu zespołowego. > Łączy różne obiekty w jednym dokumencie do realizacji projektu zespołowego. > Łączy indywidualne dokumenty w jeden wspólny dokument do realizacji projektu zespołowego.	2.3 4.2 4.4
Gromadzenie i wyszukiwanie informacji – bazy danych - 3h	> Rozumie pojęcie bazy danych. > Loguje się na swoje konto poczty elektronicznej. > Uruchamia wskazany przez nauczyciela plik wykonany w edytorze tekstu oraz arkuszu kalkulacyjnym.	> Potrafi podać przykłady baz danych. > Otwiera książkę adresową w swoim programie pocztowym. > Wprowadza dane do gotowej tabeli w edytorze tekstu oraz arkuszu kalkulacyjnym. > Przygotowuje tekst zaproszenia według podanego szablonu.	> Wyszukuje w przeglądarce internetowej przykłady internetowych baz danych. > Wprowadza dane do książki adresowej w swoim programie pocztowym. > Wstawia dodatkowe kolumny do tabeli w edytorze tekstu oraz arkuszu kalkulacyjnym. > Sortuje wiersze tabeli w edytorze tekstu oraz arkuszu kalkulacyjnym. > Określa kryteria wyboru w arkuszu kalkulacyjnym. > Przygotowuje samodzielnie dokument do wykonania korespondencji seryjnej w edytorze tekstu.	> Formułuje zapytania w internetowych bazach danych. > Korzysta z książki adresowej w swoim programie pocztowym. > Wstawia hiperłącza w edytorze tekstu oraz arkuszu kalkulacyjnym. > Ustawia Autofiltr w arkuszu kalkulacyjnym. > Ustawia filtr niestandardowy w arkuszu kalkulacyjnym. > Wykorzystuje przygotowaną wcześniej bazę adresową do wykonania korespondencji seryjnej.	2.3 3.3 4.2 4.5
Uczeń nauczycielem komputera – języki Logo - 1h * możliwa rezygnacja na rzecz programowania w HTML	> Uruchamia program Logomocja.	> Uruchamia postać żółwia stosując pojedyncze instrukcje wpisywane w wierszu poleceń w programie Logomocja. > Uruchamia Okno pamięci. > Ustala tło w programie Logomocja > Zmienia postać żółwia w programie Logomocja.	> Pisze instrukcje rysujące na ekranie proste kształty geometryczne. > Definiuje nową procedurę w programie Logomocja. > Ustala kolory pisaka i wypełnienie w programie Logomocja > Dodaje parametry do definicji procedury w programie Logomocja. > Dobiera wartości parametrów procedur w programie Logomocja. > Zapisuje projekt jako stronę WWW w programie Logomocja. > Dodaje nowe żółwie do projektu w programie Logomocja.	> Kreśli powtarzające się fragmenty rysunków w programie Logomocja. > Zapisuje projekt do pliku w programie Logomocja > Korzysta z procedury wielokąt do pisania procedur w programie Logomocja > Wykorzystuje zdefiniowaną procedurę do tworzenia nowej procedury w programie Logomocja > Dodaje przyciski do projektu utworzonego w programie Logomocja. > Stosuje instrukcję warunkową w programie Logomocja. > Kieruje polecenia do wybranych żółwi w programie Logomocja.	5.1 5.2 5.4 5.5
Strona WWW – pierwsze kroki w języku HTML - 8-10h	> Otwiera wskazaną przez nauczyciela stronę WWW w przeglądarce internetowej.	> Otwiera źródło strony wyświetlone w przeglądarce internetowej. > Formatuje elementy strony w dokumencie HTML.	> Zapisuje w programie Notatnik kod źródłowy własnej strony WWW w języku HTML. > Umieszcza ilustracje na stronie WWW. > Tworzy wyliczenia na stronie WWW. > Umieszcza tabelę na stronie WWW.	> Odświeża widok strony WWW w przeglądarce. > Tworzy odnośniki na stronie WWW. > Umieszcza animacje i dźwięk na stronie WWW. > Formatuje tabelę na stronie WWW. > Wprowadza skrypt zapisany w języku JavaScript na stronie WWW.	2.4 4.1 4.8
Rozwiązywanie problemów - algorytmy - 1h	> Wyszukuje w przeglądarce internetowej wskazany przez nauczyciela przepis kulinarny.	> Podaje przykłady różnych przepisów kulinarnych.	> Podaje przykłady różnych instrukcji obsługi. > Formułuje instrukcje obsługi w postaci listy kroków. > Stosuje podstawową konstrukcję algorytmiczną w postaci listy poleceń.	> Formułuje sytuację problemową wymagającą rozwiązania. > Zapisuje rozwiązania w postaci listy kroków. > Stosuje podstawową konstrukcję algorytmiczną w postaci iteracji i działania warunkowego. > Wykorzystuje podstawowe techniki algorytmiczne do rozwiązywania prostych zadań.	5.4 5.5