

Wymagania na poszczególne oceny w klasie 4

I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- Przestrzega zasad bezpiecznej pracy z komputerem i zasad bezpiecznego korzystania ze szkolnej pracowni komputerowej.
- Organizuje pracę z komputerem zgodnej z zasadami ergonomii.
- Szanuje pracę innych.
- Poprawnie posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym.
- Potrafi dbać o zdrowie własne i innych.
- Umie utrzymać porządek na dysku komputera.

dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej,	wymienia podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej,	objaśnia punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,	umie rozwinąć dowolny z punktów regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,	umie uzasadnić konieczność przestrzegania dowolnego z omówionych punktów regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,
zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem, w sposób bezpieczny, zgodny z prawem i przeznaczeniem posługuje się komputerem i jego oprogramowaniem,	zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem,	wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem, dostrzega zagrożenia wynikające z łamania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem,	zna skutki nieprawidłowego zorganizowania komputerowego stanowiska pracy, dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy,	rozpoznaje, nazywa i objaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera;
zachowuje prawidłową postawę podczas pracy z komputerem, prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputerową, stosuje metodę <i>przeciągnij i upuść</i> , nazywa podstawowe klawisze, przy pomocy nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera, korzysta z płyty CD, odnajduje na niej właściwy plik według wskazówek nauczyciela, komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych, przy pomocy nauczyciela zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera,	zna przeznaczenie poszczególnych klawiszy, prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze, wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki, zna przeznaczenie klawiszy: <i>Page Up, Page Down, Home, End</i> oraz klawiszy sterowania kursorem, w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki, stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury, z niewielką pomocą nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,	nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje, omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy, sprawnie posługuje się klawiaturą, popelnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury, obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,	świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera; samodzielnie obsługuje płytę CD i odnajduje właściwy plik potrzebny do wykonania zadania, samodzielnie zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;	samodzielnie pobiera, instaluje i uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji,
zna pojęcie <i>sieci komputerowej</i> , przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci;	rozumie pojęcie <i>sieci komputerowej</i> , przy niewielkiej pomocy nauczyciela loguje się do szkolnej sieci komputerowej,	samodzielnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej,	wie, czym jest sieć komputerowa,	wymienia zalety połączenia komputerów w sieć,
przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się i obsługuje program z płyty CD,	według wskazówek nauczyciela uruchamia i obsługuje komputer oraz program z płyty CD,	samodzielnie obsługuje komputer oraz program z płyty CD,		
rozdzieli podstawowe elementy zestawu komputerowego,	wymienia elementy zestawu komputerowego,	określa zastosowanie poszczególnych elementów zestawu komputerowego,		opisuje przyciski rozmieszczone na komputerze,
zna pojęcie <i>stanu uśpienia komputera</i> , umie prawidłowo rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem,	rozumie pojęcie <i>stanu uśpienia komputera</i> ,	wyjaśnia różnicę między całkowitym wyłączeniem komputera a jego przejściem w stan uśpienia;	wymienia popularne systemy operacyjne,	dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość,
potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni,	klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie,			
rozdzieli pojęcia: <i>pulpit, ikona, plik, katalog</i> ,	rozumie pojęcia: <i>pulpit, ikona, plik, katalog</i> ,		posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,	
rozdzieli pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają,	rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony,	prawidłowo nadaje nazwy plikom i katalogom,	rozdzieli ikony programów, dokumentów i katalogów,	
uruchamia programy za pomocą myszy, odróżnia pojęcia: <i>wskazanie, przeciągnięcie, jedno- i dwukrotne kliknięcie myszą</i> ,	określa podstawowe elementy pulpitu (biurka),	wyjaśnia budowę pulpitu, zna sposoby pracy z oknami,	wymienia podobieństwa w wyglądzie pulpitu systemów Windows i Linux, tworzy skrót do programu wskazanego przez nauczyciela;	zmienia konfigurację ekranu, na przykład tło, kolory, wygaszacz, wyjaśnia sposoby pracy z wieloma oknami jednego programu oraz pracy z oknami

Wymagania na poszczególne oceny w klasie 4

uruchamia programy, korzystając z ikony skrótów,			wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>pulpit, program, system operacyjny, ikona, przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, katalog (folder)</i> ,	wielu uruchomionych programów,
przy pomocy nauczyciela zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze), zna zasady zapisu wyników pracy na komputerze, prawidłowo otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji,	zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem, zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku, zna pojęcia: <i>program komputerowy, system operacyjny</i> ,	samodzielnie tworzy pliki i katalogi, samodzielnie zapisuje pliki w katalogu w miejscu wskazanym przez nauczyciela, tworzy strukturę katalogów (folderów) według opisu, porusza się po strukturze katalogu (folderu),	opisuje poznane sposoby tworzenia plików i katalogów (folderów), tworzy nowy katalog (folder) podczas zapisu pliku, wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>program komputerowy, system operacyjny</i> ,	omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów (folderów),
przy pomocy nauczyciela: o kopiuje, usuwa pliki i katalogi, o usuwa i kopiuje grupę plików,	z niewielką pomocą nauczyciela lub według opisu: o kopiuje, usuwa pliki i katalogi, o usuwa i kopiuje grupę plików,	samodzielnie: o kopiuje, usuwa pliki i katalogi, o usuwa i kopiuje grupę plików,	zapisuje pliki w dowolnym miejscu, sprawnie wykonuje podstawowe operacje na plikach;	omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów,
przy pomocy nauczyciela: o przygotowuje dokument do druku; o drukuje dokument,	zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,	przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela,		prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej, stosuje zaawansowane opcje drukowania,

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

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

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

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

Wymagania na poszczególne oceny w klasie 4

	dla dzieci,	można w nim znaleźć,	komputerowymi,	komputerowymi,
nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji,				
przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego,	z niewielką pomocą nauczyciela zakłada własne konto pocztowe,	zakłada własne konto pocztowe,	omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego,	omawia zalety i wady poczty elektronicznej, dodaje adres do książki adresowej,
nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji, przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną, loguje się na własne konto pocztowe, nie zapomina o wylogowaniu się z poczty po zakończeniu pracy,	opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu poczty elektronicznej, wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji,	redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne,	opisuje przeznaczenie elementów okna programu pocztowego,	przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail,
wymienia charakterystyczne elementy okna programu pocztowego,	wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości,	omawia elementy okna redagowania wiadomości,	opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,	swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej,
zna zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu, zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,	zna i stosuje zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu,	świadomie stosuje zasady <i>netykiety</i> ,	uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią; porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną,	
nazywa komunikator wykorzystywany na lekcji, przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,	przy pomocy nauczyciela lub według opisu zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,	wymienia elementy budowy okna komunikatora internetowego,	wymienia i opisuje przeznaczenie elementów okna komunikatora internetowego,	
potrafi używać komunikatorów internetowych, korzystając ze wskazówek,	potrafi używać komunikatorów internetowych postępując zgodnie z instrukcją,	swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą komunikatora intern.		
zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,	wymienia charakterystyczne elementy okna komunikatora internetowego,			
zna zasady pracy w grupie,	potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie,			w trakcie realizacji złożonego zadania aktywnie współpracuje w grupie rówieśniczej,
przy pomocy nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji.	odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji, z niewielką pomocą nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji;	tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji,	opracowuje wskazany dokument realizując tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,	opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,
komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety,				
z pomocą nauczyciela rozpoznaje możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,	z niewielką pomocą nauczyciela rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,	samodzielnie rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,	rozpoznaje, omawia, i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,	
zna zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,	zna i przestrzega zasad etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,	wymienia zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,	opisuje zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,	
przy pomocy nauczyciela korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.	z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.	korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych.		

Wymagania na poszczególne oceny w klasie 4

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

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

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

dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł				
przy pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela,	przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela,	według wskazówek nauczyciela wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela,	samodzielnie wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela,	
przy pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	przy niewielkiej pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	według wskazówek nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	samodzielnie selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,	
Teksty komputerowe				
zna pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>redagowanie tekstu</i> , <i>kursor tekstowy</i> , <i>akapit</i> , wskazuje elementy okna edytora tekstu,	objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu, rozróżnia klawisze edycyjne i klawisz <i>Enter</i> na klawiaturze oraz kursor tekstowy i wskaźnik myszy,	wyjaśnia pojęcie <i>edytora tekstu</i> i omawia zastosowanie edytora, objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków, rozróżnia pojęcia: <i>kursor tekstowy</i> i <i>wskaźnik myszy</i> ,	wyjaśnia, na czym polega czynność <i>redagowania tekstu</i> w edytorze tekstu, prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi,	omawia możliwości edytora tekstu,
zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu, pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków,	wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków, wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki, wyrównuje akapit według instrukcji;	wyjaśnia pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>akapit</i> , formatuje akapit według podanego wzoru,	pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,	poprawnie dzieli tekst na akapity,
posługuje się poleceniami <i>Cofnij</i> i <i>Powróz</i> do zmiany wykonanej operacji,	posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> i <i>Wklej</i> ,	sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> , <i>Wklej</i> , <i>Cofnij</i> ,		
wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu, zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu,	wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu, wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,	wyjaśnia pojęcia <i>blok</i> , <i>wiersz</i> , we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu,	prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać, sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,	
przy pomocy nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),	redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru,	opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),		
rozumie pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> , wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu, przy pomocy nauczyciela opracowuje dokumenty użytkowe,	dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku,	opracowuje dokumenty użytkowe zgodnie z opisem; wie, że stosowanie w jednym zdaniu różnych rodzajów, rozmiarów i kolorów czcionek powoduje, iż tekst staje się nieczytelny i osoba, która go czyta, gubi jego treść;		
dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów,	wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu, zna pojęcie <i>kodów sterujących</i> ,	ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce,	wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi;	wyjaśnia zastosowanie <i>kodów sterujących</i> ;
		redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem	sprawnie dokonuje podstawowych operacji	redaguje i formatuje tekst na dowolny temat

Wymagania na poszczególne oceny w klasie 4

		różnych narzędzi i funkcji poznane edytora tekstu,	formatowania tekstu: wyrównanie tekstu, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów, zmienia czcionkę i ustala jej atrybuty w trakcie pisania tekstu,	z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznane edytora tekstu,
stara się stosować zasady poprawnego wprowadzania tekstu,	tworzy dokumenty tekstowe (w tym użytkowe) zgodnie z opisem,			
	z pomocą nauczyciela przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanych na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,	zna czynności, które należy wykonać, aby przygotować dokument do druku,	przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanych na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,	
Grafika komputerowa				
nazywa poznane edytory graficzne, wskazuje elementy okna edytora grafiki, zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika,	wykonuje rysunek według instrukcji, według opisu tworzy wskazany rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki,	samodzielnie uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku,	rozpoznaje pliki graficzne na podstawie ich rozszerzeń i ikon, objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki,	sprawnie stosuje poznane narzędzia do tworzenia i przekształcania rysunków w edytorze grafiki,
wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela,		wstawia tekst do rysunku, zmienia styl, rozmiar i rodzaj czcionki za pomocą dostępnych narzędzi tekstowych edytora grafiki,	świadomie korzysta z narzędzi tekstowych,	przygotowuje własne prace graficzne na konkursy informatyczne,
rozumie pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i> ,		wyjaśnia pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i> ,		wyjaśnia pojęcia: <i>mapa bitowa, piksel</i> ,
sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera,		tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,	porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach,	
przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),	przy niewielkiej pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), opracowuje prosty rysunek na dowolny temat,	samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), przekształca elementy rysunku,		korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat,
posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> , aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany,		wykorzystuje klawisz <i>Shift</i> podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, kwadratów i kół,		
wykonuje rysunki zgodne ze schematem lub według wskazówek nauczyciela,	zmienia rozmiary elementów rysunku,	korzysta ze <i>schowka</i> podczas kopiowania elementów rysunku.	samodzielnie zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go,	omawia podobieństwa i różnice poznanych edytorów grafiki,
operuje kolorem rysowania i tła,	korzystając z dostępnych narzędzi programu,	ustala atrybuty rysunku w edytorze grafiki,		
dokonyuje poprawek w pracach graficznych.	przenosi fragment rysunku w inne miejsce,			
	przy pomocy nauczyciela korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku.	przekształca elementy rysunku.	korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku,	
			świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich.	

IV. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

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

Wymagania na poszczególne oceny w klasie 4

dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
przy pomocy nauczyciela: uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji.		samodzielnie uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji, zna zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu,	objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu,	dokładnie analizuje zadanie, opisuje problem. dzieli się z kolegami i koleżankami z klasy własnymi projektami,
z pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,	z niewielką pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień,		porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień.	potrafi samodzielnie podać rozwiązanie omawianego problemu,
z pomocą nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach.		wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach.		bierze udział w konkursach informatycznych.

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

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- Wykorzystuje komputer do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.
- Umie rozpoznawać i poszerzać własne zainteresowania.
- Szanuje kulturę i tradycję narodu i regionu.
- Jest zaangażowany w życie szkoły.
- Korzysta z legalnego oprogramowania.
- Ma świadomość ekologiczną.
- Szanuje prywatność i pracę innych osób.
- Umie systematycznie pracować z poszanowaniem dla pracy innych.
- Zna zagrożenia związane z grami komputerowymi oraz korzystaniem z internetu.
- Przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas pracy.
- Jest: punktualny, ciekawy świata, rozważny, krytyczny, tolerancyjny i odpowiedzialny.
- Potrafi odkrywać nowe obszary wiedzy, rozwija osobiste zainteresowania.
- Potrafi być dokładnym i starannym w pracy.

dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu,	opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu,	opisuje miejsca z najbliższego otoczenia, w których wykorzystuje się komputery, uzasadnia konieczność ich stosowania w danym miejscu,	omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych miejscach szkoły,	prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer, uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu,
wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie,	opisuje przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym,	wskazuje korzyści wynikające z używania komputerów w różnych dziedzinach życia codziennego,		
korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, gry, obsługuje według wskazówek nauczyciela programy multimedialne poznane na lekcji, dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,	rozumie pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> , <i>użytkowe</i> , obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji,	wyjaśnia, czym są <i>multimedia</i> , wyjaśnia pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> , samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, samodzielnie uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,	wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych, opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów edukacyjnych, opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych, wyjaśnia pojęcia: <i>demo programu</i> , <i>pokaz multimedialny</i> , wymienia rodzaje programów multimedialnych, omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego,	potrafi opisać warunki, jakie musi spełnić komputer, aby dany program mógł sprawnie działać, analizuje wiadomości zdobyte za pomocą programu edukacyjnego i na ich podstawie formułuje odpowiedzi na zadane pytania, obsługuje dowolne programy multimedialne, korzysta z programów multimedialnych, przygotowując się do zajęć w szkole z innych przedmiotów, potrafi wymienić i omówić kilka czasopism komputerowych,
wymienia nazwy programów użytkowych poznanych na lekcji, rozumie pojęcie <i>programów użytkowych</i> , opisuje okno programu, przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z płyty CD,	przy pomocy nauczyciela lub zgodnie z opisem tworzy album fotograficzny, wybiera zdjęcia do albumu z katalogu wskazanego przez nauczyciela,	omawia zastosowanie programów użytkowych poznanych na lekcji, samodzielnie importuje zdjęcia z płyty CD,	wyjaśnia pojęcie <i>programów użytkowych</i> , wyjaśnia przeznaczenie dostępnych opcji w programie, samodzielnie tworzy album fotograficzny i nadaje mu nazwę, samodzielnie modyfikuje fotografie, korzystając z opcji <i>Edycja</i> , <i>Obróć</i> , <i>Prostowanie</i> , <i>Efekty</i> , <i>Kadruj</i> .	importuje zdjęcia z aparatu fotograficznego lub telefonu komórkowego do programu poznanego na lekcji, wykorzystuje inne niż poznane na lekcji sposoby modyfikacji zdjęć, prezentuje inny niż poznane na lekcji program użytkowy.