

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

Gimnazjum nr 1 im j. Słowackiego w Myślenicach

WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY

Przedmiotowy system oceniania został skonstruowany w oparciu o następujące dokumenty:

- 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.
- Podstawę programową z informatyki.

Ocenianie ma na celu:

- poinformowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych i postępach w tym zakresie,
- pomoc uczniowi w samodzielnym planowaniu własnego rozwoju,
- motywowanie ucznia do dalszej pracy,
- dostarczenie rodzicom (prawnym opiekunom) i nauczycielom informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia,
- umożliwienie nauczycielom doskonalenia organizacji i metod pracy dydaktyczno - wychowawczej.

Ocenianie ucznia w procesie kształcenia informatycznego powinno w głównej mierze być ukierunkowane na odnalezienie odpowiedzi na pytania, w jakim stopniu uczeń:

1. Bezpiecznie posługuje się komputerem i jego oprogramowaniem, korzysta z sieci komputerowej.
2. Wyszukuje i wykorzystuje (gromadzi, selekcjonuje, przetwarza) informacje z różnych źródeł; współtworzy zasoby w sieci.
3. Komunikuje się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.
4. Opracowuje za pomocą komputera rysunki, teksty, dane liczbowe, motywy, animacje, prezentacje multimedialne.
5. Rozwiązuje problemy i podejmuje decyzje z wykorzystaniem komputera, stosuje podejście algorytmiczne.
6. Wykorzystuje komputer oraz programy i gry edukacyjne do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin.
7. Wykorzystuje komputer i technologie informacyjno-komunikacyjne do rozwijania zainteresowań; opisuje inne zastosowania informatyki; ocenia zagrożenia i ograniczenia, aspekty społeczne rozwoju i zastosowań informatyki.

Ogólne składniki stanowiące przedmiot oceny to:

- zakres wiadomości i umiejętności,
- rozumienie materiału naukowego,
- umiejętność stosowania wiedzy,
- kultura przekazywania wiadomości.

Oceny są jednocześnie informacją dla rodziców, wychowawcy klasy, dyrektora szkoły i nadzoru pedagogicznego o:

- efektywności procesu nauczania i uczenia się,
- wkładzie uczniów w pracę nad własnym rozwojem,
- postępach uczniów

Ocenianiu podlegają:

1. Praca ucznia na lekcji:

- ćwiczenia praktyczne, wykonywane podczas zajęć i analizowane pod kątem osiągnięcia celów operacyjnych lekcji,
- odpowiedzi ustne (znajomość pojęć i terminów informatycznych),
- aktywność na lekcji,
- przestrzeganie zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy stanowisku komputerowym,
- praca w grupie.

2. Sprawdziany wiadomości oraz umiejętności realizowane po każdym dziale.

3. Kartkówki

4. Prace podejmowane z własnej inicjatywy, np. gazetki tematyczne, referaty, prezentacje, plansze poglądowe.

5. Zadania domowe:

- Bieżące,
- Długoterminowe – projekty tematyczne.

6. Dodatkowe osiągnięcia ucznia – udział w konkursach.

Kryteria i sposoby oceniania:

Uczeń oceniany jest według tradycyjnej skali ocen:

- ocena celująca	6	- ocena dostateczna	3
- ocena bardzo dobra	5	- ocena dopuszczająca	2
- ocena dobra	4	- ocena niedostateczna	1

Wymagania na poszczególne oceny

Obszar zagadnień dydaktycznych	Ocena				
	Dopuszczająca	Dostateczna	Dobra	Bardzo dobra	celująca
Rozpoczęcie pracy z komputerem. Pomoc i Leksykon	<ul style="list-style-type: none"> •Wykonuje podstawowe operacje za pomocą myszy. •Uruchamia pomoc wbudowaną do programu. 	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia wskazane programy. •Wyszukuje opisy haseł za pomocą indeksu. 	<ul style="list-style-type: none"> •Zmienia położenia i rozmiary okien. •Wyszukuje opisy haseł na podstawie słów kluczowych. 	<ul style="list-style-type: none"> •Korzysta sprawnie z menu rozwijalnego. •Odszukuje znaczenia haseł w słowniku komputerowym. •Porusza się po hipertekście. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy
Poszukiwanie informacji – sieć Internet	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia dowolną przeglądarkę internetową. 	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia dowolną wyszukiwarkę internetową. •Wyszukuje informacje na zadany temat w sieci Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> •Gromadzi adresy stron WWW. •Zapisuje informacje pobrane ze stron WWW. 	<ul style="list-style-type: none"> •Opracowuje strategię poszukiwania informacji w sieci Internet. •Porządkuje informacje pozyskane z sieci. •Ocenia wiarygodność znalezionych informacji. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy
Komputerowe pisanie tekstów	<ul style="list-style-type: none"> •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. 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •W miarę sprawnie pisze na klawiaturze palcami obu rąk. •Zaznacza akapity w tekście. •Zaznacza myszką lub skrótami klawiaturowymi dowolny fragment tekstu. •Stosuje wycięcia i wypunktowania. •Wstawia hiperłącza w 	<ul style="list-style-type: none"> •Biegłe 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 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy

	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia przeglądarkę klipartów. 	<p>czcionki w tekście.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Odnajduje hiperłącza w tekście. •Wstawia kliparty do tekstu. •Uruchamia podgląd wydruku. 	<p>dokumencie tekstowym.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Kopiuje ilustracje przez schowek. •Wstawia ilustracje z pliku graficznego. •Ustawia wielkość marginesów. 	<p>przełącza się między nimi.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Formatuje wyliczenia i wypunktowania. •Uaktywnia hiperłącza w dokumencie tekstowym. •Przekształca ilustracje w dokumencie tekstowym. •Cytuje informacje z podawaniem ich źródła. 	
Komunikowanie się za pomocą poczty elektronicznej	<ul style="list-style-type: none"> •Odróżnia adres poczty elektronicznej od adresu strony WWW. •Wyszukuje z pomocą nauczyciela opisy komunikatorów. 	<ul style="list-style-type: none"> •Potrafi założyć konto pocztowe na wskazanym serwerze. •Uruchamia zainstalowany komunikator. 	<ul style="list-style-type: none"> •Odbiera i wysyła listy elektroniczne z własnego konta. •Stosuje netykietę w korespondencji elektronicznej. •Odbiera i wysyła posty tekstowe w wybranym komunikatorze. 	<ul style="list-style-type: none"> •Przekazuje otrzymaną pocztę innym adresatom. •Wysyła listy elektroniczne, zawierające załączniki. •Dodaje nowych użytkowników do wybranego komunikatora. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy
Tworzenie prostych prezentacji	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia program do tworzenia prezentacji multimedialnych. •Z pomocą nauczyciela tworzy plan prezentacji. •Z pomocą nauczyciela tworzy plan strony WWW. 	<ul style="list-style-type: none"> •Zna zasady tworzenia prezentacji multimedialnych. •Wstawia nowy slajd. •Formatuje tło slajdu. •Planuje prace związane z tworzeniem strony WWW. •Uruchamia nową stronę WWW . 	<ul style="list-style-type: none"> •Korzysta z szablonu projektu slajdu. •Dobiera schemat kolorów tła slajdu. •Wypełnia projekt slajdu tekstem. •Wstawia i formatuje tekst na tworzonej stronie WWW w programie FrontPage. •Zgodnie z netykietą korzysta z zapożyczonych 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy

			elementów do wypełnienia strony WWW.	slajdzie. <ul style="list-style-type: none"> •Wstawia i formatuje grafikę i odnośniki na stronie WWW. •Otwiera wykonaną stronę WWW w podglądzie HTML. 	
Porządkowanie własnych prac	<ul style="list-style-type: none"> •Wie, co to jest wirus komputerowy. •Rozróżnia foldery i pliki. •Tworzy własny folder. 	<ul style="list-style-type: none"> •Rozumie znaczenie ochrony plików przed wirusami komputerowymi. •Uruchamia Eksplorator Windows. •Tworzy podfoldery. •Kopiuje i przenosi pliki i foldery. 	<ul style="list-style-type: none"> •Zna zasady działania programu antywirusowego. •Rozróżnia rozszerzenia nazw plików. •Wyświetla drzewo folderów w Eksploratorze Windows. •Wyszukuje pliki i foldery 	<ul style="list-style-type: none"> •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. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy
Tworzenie grafiki	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy

	przez nauczyciela animację.	klatek animacji w programie Edytor postaci.	animacji we wczytanym pliku w programie Edytor postaci. •Zmienia kolory w obrazku wykonanym w Edytorze postaci.	•Tworzy prostą animację w programie Edytor postaci. •Dokonuje zmiany rozmiaru i położenia obiektów w Edytorze postaci.	
Redagowanie tekstów	<ul style="list-style-type: none"> •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 . 	<ul style="list-style-type: none"> •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. 	<ul style="list-style-type: none"> •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. 	<ul style="list-style-type: none"> •Samodzielnie formatuje tekst. •Samodzielnie konstruuje dokument życiorysu stosując prawidłowy układ tekstu. •Umieszcza w tekście nagłówki 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 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy

			<ul style="list-style-type: none"> •Tworzy dokument w programie według gotowych wzorców. 	<p>skrótów klawiaturowych.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Formatuje tekst umieszczony w kolumnach. •Przystosowuje wzór dokumentu programu do własnych potrzeb. 	
Informacja, komunikacja, technologia informacyjna	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia Szkolny Leksykon Informacyjny znajdujący się na płycie CD. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wyszukuje w SLI wskazane przez nauczyciela hasła. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wskazuje różnice między informacjami a danymi. •Zapisuje liczbę dziesiętną w postaci binarnej. •Posługuje się kalkulatorem komputerowym w wersji standardowej. 	<ul style="list-style-type: none"> •Rozpoznaje podstawowe sposoby zapisywania informacji i reprezentowania jej w komputerze. •Dokonuje zamiany postaci binarnej liczby na dziesiętną. •Posługuje się kalkulatorem komputerowym w wersji naukowej. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy
Jak zbudowany jest komputer i sieć komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> •Potrafi wskazać i nazwać podstawowe elementy zestawu komputerowego. 	<ul style="list-style-type: none"> •Rozróżnia elementy budowy zewnętrznej i wewnętrznej komputera. •Rozumie pojęcie netykiety. 	<ul style="list-style-type: none"> •Samodzielnie wymienia elementy budowy zewnętrznej i wewnętrznej komputera. •Opisuje funkcje najważniejszych części komputera. •Opisuje ogólne zasady budowy sieci komputerowej. •Opisuje krótko historię komputerów. 	<ul style="list-style-type: none"> •Opisuje funkcjonalny schemat budowy komputera. •Opisuje ogólne zasady funkcjonowania sieci komputerowej. •Opisuje najważniejsze funkcje sieci komputerowej. •Opisuje historię informatyki. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy
Przygotowanie	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia program Windows Media Player. 	<ul style="list-style-type: none"> •Odtwarza wskazany przez nauczyciela plik 	<ul style="list-style-type: none"> •Zmienia wizualizację w programie Windows 	<ul style="list-style-type: none"> •Odtwarza pliki video w programie 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe

<p>prezentacji multimedialnej</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia prezentację wykonaną w programie Impress. •Uruchamia pokaz slajdów z pomocą nauczyciela. •Uruchamia program Rejestrator dźwięku z pomocą nauczyciela. •Uruchamia program Windows Movie Maker z pomocą nauczyciela. 	<p>audio.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Odnajduje w programie Impress miejsce wstawiania dźwięku oraz filmu. •Ustala sposób przejścia slajdu w programie Impress. •Odtwarza wskazany przez nauczyciela plik dźwiękowy w programie Rejestrator dźwięku. •Odtwarza plik video w programie Windows Movie Maker. 	<p>Media Player.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Wstawia dźwięk do slajdu w programie Impress. •Wstawia film do slajdu w programie Impress. •Animuje slajdy w programie Impress 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. 	<p>Windows Media Player.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Edytuje i formatuje obiekt dźwiękowy w programie Impress. •Animuje pojedyncze elementy slajdu w programie Impress 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. 	<p>ćwiczenia</p> <ul style="list-style-type: none"> •Prezentuje to na forum grupy/klasy
<p>Zbieranie i opracowywanie danych – arkusz kalkulacyjny</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia wskazany przez nauczyciela arkusz kalkulacyjny. •Wskazuje podstawowe 	<ul style="list-style-type: none"> •Wypełnia komórki arkusza kalkulacyjnego liczbami i tekstem. 	<ul style="list-style-type: none"> •Zapisuje proste formuły w komórkach arkusza kalkulacyjnego •Zaznacza i scala blok 	<ul style="list-style-type: none"> •Nanosi zmiany w komórkach arkusza kalkulacyjnego. •Formatuje komórki w 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum

	<p>elementy budowy arkusza kalkulacyjnego: kolumna, wiersz, komórka.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •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. 	<p>komórek w arkuszu kalkulacyjnym.</p> <ul style="list-style-type: none"> •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. 	<p>arkusza kalkulacyjnym.</p> <ul style="list-style-type: none"> •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 	<p>grupy/klasy</p>
--	--	---	---	--	--------------------

				kalkulacyjnym.	
Kronika wycieczki – projekt zespołowy	<ul style="list-style-type: none"> •Identyfikuje się jako członek klasowego zespołu projektowego. •Wyszukuje informacje na zadany temat do realizacji projektu zespołowego. 	<ul style="list-style-type: none"> •Przegląda zagadnienia proponowane do realizacji projektu zespołowego. •Selekcjonuje zebrane informacje do realizacji projektu zespołowego. 	<ul style="list-style-type: none"> •Opracowuje plan pracy do realizacji projektu zespołowego. •Opracowuje przygotowane informacje do realizacji projektu zespołowego. 	<ul style="list-style-type: none"> •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. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy
Gromadzenie i wyszukiwanie informacji – bazy danych	<ul style="list-style-type: none"> •Rozumie pojęcie bazy danych. •Loguje się na swoje konto poczty elektronicznej. •Uruchamia wskazany przez nauczyciela plik wykonany w edytorze tekstu oraz arkusza kalkulacyjnym. 	<ul style="list-style-type: none"> •Potrafi podać przykłady baz danych. •Otwiera książkę adresową w swoim programie pocztowym. •Wprowadza dane do gotowej tabeli w edytorze tekstu oraz arkusza kalkulacyjnym. •Przygotowuje tekst zaproszenia według podanego szablonu. 	<ul style="list-style-type: none"> •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 arkusza kalkulacyjnym. •Sortuje wiersze tabeli w edytorze tekstu oraz arkusza kalkulacyjnym. •Określa kryteria wyboru w arkusza kalkulacyjnym. •Przygotowuje samodzielnie dokument do wykonania korespondencji seryjnej 	<ul style="list-style-type: none"> •Formułuje zapytania w internetowych bazach danych. •Korzysta z książki adresowej w swoim programie pocztowym. •Wstawia hiperłącza w edytorze tekstu oraz arkusza kalkulacyjnym. •Ustawia Autofiltr w arkusza kalkulacyjnym. •Ustawia filtr niestandardowy w arkusza kalkulacyjnym. •Wykorzystuje przygotowaną wcześniej bazę adresową do wykonania 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy

			w edytorze tekstu.	korespondencji seryjnej.	
Uczeń nauczycielem komputera – języki Logo	<ul style="list-style-type: none"> •Uruchamia program Logomocja. 	<ul style="list-style-type: none"> •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. 	<ul style="list-style-type: none"> •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. 	<ul style="list-style-type: none"> •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. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy
Strona WWW – pierwsze kroki w języku HTML	<ul style="list-style-type: none"> •Otwiera wskazaną przez nauczyciela stronę WWW w przeglądarce internetowej. 	<ul style="list-style-type: none"> •Otwiera źródło strony wyświetlone w przeglądarce internetowej. •Formatuje elementy strony w dokumencie 	<ul style="list-style-type: none"> •Zapisuje w programie Notatnik kod źródłowy własnej strony WWW w języku HTML. •Umieszcza ilustracje na stronie WWW. •Tworzy wyliczenia na 	<ul style="list-style-type: none"> •Odświeża widok strony WWW w przeglądarce. •Tworzy odnośniki na stronie WWW. •Umieszcza animacje i dźwięk na stronie 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy

		HTML.	stronie WWW. •Umieszcza tabelę na stronie WWW.	WWW. •Formatuje tabelę na stronie WWW. •Wprowadza skrypt zapisany w języku JavaScript na stronie WWW.	
Rozwiązywanie problemów - algorytmy	<ul style="list-style-type: none"> •Wyszukuje w przeglądarce internetowej wskazany przez nauczyciela przepis kulinarny. 	<ul style="list-style-type: none"> •Podaje przykłady różnych przepisów kulinarnych. 	<ul style="list-style-type: none"> •Podaje przykłady różnych instrukcji obsługi. •Formułuje instrukcje obsługi w postaci listy kroków. •Stosuje podstawową konstrukcję algorytmiczną w postaci listy poleceń. 	<ul style="list-style-type: none"> •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. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wykracza poza program •Wykonuje dodatkowe ćwiczenia •Prezentuje to na forum grupy/klasy