

Wymagania edukacyjne zajęcia komputerowe, klasa 5

[dla uczniów o *specyficznych trudnościach w uczeniu się* zostały wyróżnione czcionką **pogrubioną**¹]

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.**
- **Prowadzi zdrowy styl życia.**
- **Umie utrzymać porządek na dysku komputera.**

2	3	4	5	6
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;

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

zachowuje prawidłową postawę podczas pracy z komputerem,

prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputerową,

stosuje metodę *przeciągnij i upuść*,

zna budowę klawiatury,

nazywa podstawowe klawisze,

przy pomocy nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,

korzysta z płyty CD dołączonej do podręcznika, 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 bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy,

zna pojęcie *sieci komputerowej*,

przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej,

zna przeznaczenie poszczególnych klawiszy,

prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze,

wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki,

zna przeznaczenie klawiszy: Page Up, Page Down, Home, End 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,

rozumie pojęcie *sieci komputerowej*,

przy niewielkiej pomocy nauczyciela loguje się do

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,

samodzielnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej,

świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera;

samodzielnie obsługuje płytę CD dołączoną do podręcznika, odnajduje właściwy plik potrzebny do wykonania zadania,

samodzielnie zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;

wie, czym jest sieć komputerowa,

samodzielnie pobiera, instaluje i uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji,

wymienia zalety połączenia komputerów w sieć,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci;

przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się i obsługuje program z płyty CD dołączonej do podręcznika,

rozdziela podstawowe elementy zestawu komputerowego,

zna pojęcie *stanu uśpienia komputera*,

umie prawidłowo rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem,

potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni,

rozdziela pojęcia: *pulpit, ikona, plik, katalog*,

rozdziela pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają,

uruchamia programy za pomocą myszy,

odróżnia pojęcia: *wskazanie, przeciąganie, jedno- i dwukrotne kliknięcie myszą*,

uruchamia programy,

szkolnej sieci komputerowej,

według wskazówek nauczyciela uruchamia i obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika,

wymienia elementy zestawu komputerowego,

rozumie pojęcie *stanu uśpienia komputera*,

klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie,

rozumie pojęcia: *pulpit, ikona, plik, katalog*,

rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony,

określa podstawowe elementy pulpitu (biurka),

samodzielnie obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika,

określa zastosowanie poszczególnych elementów zestawu komputerowego,

wyjaśnia różnicę między całkowitym wyłączeniem komputera a jego przejściem w stan uśpienia;

posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,

prawidłowo nadaje nazwy plikom i katalogom,

wyjaśnia budowę pulpitu, zna sposoby pracy z oknami,

wymienia popularne systemy operacyjne,

rozdziela ikony programów, dokumentów i katalogów,

wymienia podobieństwa w wyglądzie pulpitu systemów Windows i Linux,

tworzy skrót do programu wskazanego przez nauczyciela;

wyjaśnia pojęcia takie, jak: *pulpit, program, system*

opisuje przyciski rozmieszczone na komputerze,

dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość,

zmienia konfigurację ekranu, na przykład tło, kolory, wygaszacz,

wyjaśnia sposoby pracy z wieloma oknami jednego programu oraz pracy z oknami wielu uruchomionych

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

korzystając z ikony skrótu,

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,

przy pomocy nauczyciela:

- o **kopiuje, usuwa pliki i katalogi,**
- o usuwa i kopiuje grupę plików,

przy pomocy nauczyciela:

- o przygotowuje dokument do druku;
- o ustala parametry drukowania (liczbę kopii,

zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem,

zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku,

zna pojęcia: *program komputerowy, system operacyjny,*

z niewielką pomocą nauczyciela lub według opisu:

- o **kopiuje, usuwa pliki i katalogi,**
- o usuwa i kopiuje grupę plików,

zna historię komputerów,

zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,

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),

samodzielnie:

- o **kopiuje, usuwa pliki i katalogi,**
- o usuwa i kopiuje grupę plików,

przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela,

operacyjny, ikona, przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, katalog (folder),

opisuje poznane sposoby tworzenia plików i katalogów (folderów),

tworzy nowy katalog (folder) podczas zapisu pliku,

wyjaśnia pojęcia takie, jak: *program komputerowy, system operacyjny,*

zapisuje pliki w dowolnym miejscu,

sprawnie wykonuje podstawowe operacje na plikach;

świadomie tworzy nową wersję pliku na dysku za pomocą polecenia *Zapisz jako* ze zmianą lokalizacji lub nazwy pliku,

omawia historię komputerów,

programów,

omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów (folderów),

omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów,

opisuje najciekawsze fakty z historii komputerów,

prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej,

stosuje zaawansowane opcje drukowania,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

zakres stron);

- **drukuje dokument.**

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 pracę innych osób.**
- **Stosuje zasady właściwego zachowania oraz netykiety.**

2	3	4	5	6
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	opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce; wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

uruchamia wybraną przeglądarkę internetową, otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez nauczyciela,

wskazuje elementy okna uruchomionego programu,

poprawnie wpisuje podstawowe słownictwo informatyczne z klawiatury,

otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową,

zna czasopisma, w których można znaleźć informacje o najnowszych stronach internetowych,

nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,

otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe,

potrafi nazwać elementy składowe adresu internetowego;

rozdziela charakterystyczne elementy strony WWW,

na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat,

wyszukuje, stosując słowa kluczowe, adresy stron internetowych zawierających gry dla dzieci,

opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,

przełącza otwartą stronę WWW i omawia jej zawartość,

wyjaśnia budowę adresu internetowego,

podaje przykłady domen określających właściciela,

kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin,

sprawdza we wskazanym portalu internetowym, jakie rodzaje gier można w nim znaleźć,

opracowywania zadań,

opisuje charakterystyczne elementy strony WWW,

posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,

omawia rolę przycisków *Wstecz* i *Dalej* na pasku narzędzi przeglądarki internetowej,

omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej,

podaje przykłady stron internetowych przydatnych w nauce,

wymienia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi,

internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,

korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej,

korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych,

wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,

objaśnia skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu internetowego,

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,

wymienia charakterystyczne elementy okna programu pocztowego,

zna zasady *netykiety* obowiązujące użytkowników internetu,

zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,

nazywa komunikator wykorzystywany na lekcji,

przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,

z niewielką pomocą nauczyciela zakłada własne konto pocztowe,

opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu poczty elektronicznej,

wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji,

wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości,

zna i stosuje zasady *netykiety* obowiązujące użytkowników internetu,

przy pomocy nauczyciela lub według opisu zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,

zakłada własne konto pocztowe,

redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne,

omawia elementy okna redagowania wiadomości,

świadomie stosuje zasady *netykiety*,

wymienia elementy budowy okna komunikatora internetowego,

omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego,

opisuje przeznaczenie elementów okna programu pocztowego,

opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,

uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią;

porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną,

wymienia i opisuje przeznaczenie elementów okna komunikatora internetowego,

omawia zalety i wady poczty elektronicznej,

odpowiednio dodaje adres do książki adresowej,

przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail,

swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

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 internetowego,

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,

przy pomocy nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji.

odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji,

tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji,

z niewielką pomocą nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji;

komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety,

z niewielką pomocą nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,

tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,

przy pomocy nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,

z pomocą nauczyciela rozpoznaje możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,

z niewielką pomocą nauczyciela rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z

samodzielnie rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,

opracowuje wskazany dokument realizując tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,

w trakcie realizacji złożonego zadania aktywnie współpracuje w grupie rówieśniczej,

opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

zna zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,

szanuje prywatność i pracę innych osób,

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.

internetu,

zna i przestrzega zasad etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,

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.

wymienia zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,

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.

opisuje zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,

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.

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

- 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.**

2	3	4	5	6
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 wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	według wskazówek nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	samodzielnie wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),	
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,	
przy pomocy nauczyciela wykorzystuje, stosownie do	przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykorzystuje,	wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych	wymienia cechy różnych postaci informacji (tekstowej,	opisuje cechy różnych postaci informacji (tekstowej,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

potrzeb, informacje w różnych formatach,	stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach,	formatach,	graficznej, dźwiękowej, multimedialnej),	graficznej, dźwiękowej, multimedialnej),
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, różni 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, różni 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>Powtórz</i> do zmiany wykonanej operacji, wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu, zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu,	posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> i <i>Wklej</i> , wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu, wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,	sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> , <i>Wklej</i> , <i>Cofnij</i> , 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,	

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

przy pomocy nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),

rozumie pojęcia takie, jak *redagowanie* i *formatowanie tekstu*,

wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu,

przy pomocy nauczyciela opracowuje dokumenty użytkowe,

dokonywa podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów,

stara się stosować zasady poprawnego wprowadzania tekstu,

redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru,

dokonywa zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku,

wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu, zna pojęcie *kodów sterujących*,

tworzy dokumenty tekstowe (w tym użytkowe) zgodnie z opisem,

z pomocą nauczyciela przygotowuje różne pisma

opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),

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;

ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce,

redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu,

zna czynności, które należy wykonać, aby przygotować

wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi;

sprawnie dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu: wyrównanie tekstu, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów, zmienia czcionkę i ustala jej atrybuty w trakcie pisania tekstu,

przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami

wyjaśnia zastosowanie *kodów sterujących*;

redaguje i formatuje tekst na dowolny temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

przy pomocy nauczyciela tworzy listy numerowane i punktowane,	użytkowe zgodnie z zasadami poznanymi na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, według instrukcji tworzy listy numerowane i punktowane,	dokument do druku, tworzy listy numerowane i punktowane według instrukcji, różnymi sposobami,	poznanymi na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,	z pomocą nauczyciela numeruje strony w dokumencie oraz wstawia pole liczby stron w dokumencie, numeruje strony w dokumencie tekstowym dowolnym sposobem, samodzielnie wstawia pole liczby stron w dokumencie.
z pomocą nauczyciela łączy w jednym dokumencie obiekty pochodzące z różnych aplikacji (łączy grafikę z tekstem), przy pomocy nauczyciela modyfikuje istniejący dokument,	wstawia klipy i własne rysunki do dokumentu tekstowego, postępując zgodnie z instrukcją, stosuje różne style otaczania rysunku tekstem, potrafi zmienić rozmiar rysunku według opisu, zmienia rozmiar wstawionego obiektu zgodnie z opisem,	umieszcza w tekście rysunki, tabele i inne obiekty, samodzielnie wstawia klipy do dokumentu tekstowego, dba o jednolity, estetyczny wygląd tworzonego dokumentu tekstowego, samodzielnie wstawia rysunki z edytora grafiki do dokumentu tekstowego,	świadomie: korzysta z opcji <i>formatowanie rysunku</i> . dobiera rodzaj obiektu do tworzonego dokumentu, korzysta z metody <i>przeciągnij i upuść</i> .	
przy pomocy nauczyciela wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,	z pomocą nauczyciela lub postępując zgodnie z instrukcją, wykorzystuje proste autokształty i ozdobne napisy do urozmaicenia dokumentów tekstowych, zmienia kształt i kolor wstawianego obiektu według wskazówek,	wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,	samodzielnie zmienia kształt i kolor wstawianych obiektów, świadomie dobiera rodzaj autokształtów do tworzonego dokumentu,	opisuje najważniejsze czynniki, które decydują o tym, czy dokument jest prawidłowo opracowany i przygotowany do druku,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

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,
wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela,

rozumie pojęcia: *grafika komputerowa, edytor grafiki,*
sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera,
przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),

wykonuje rysunek według instrukcji,
według opisu tworzy wskazany rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki,

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

samodzielnie uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji,
samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku,

wstawia tekst do rysunku, zmienia styl, rozmiar i rodzaj czcionki za pomocą dostępnych narzędzi tekstowych edytora grafiki,
wyjaśnia pojęcia: *grafika komputerowa, edytor grafiki,*
tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,
samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),
przekształca elementy rysunku,

rozpoznaje pliki graficzne na podstawie ich rozszerzeń i ikon,
objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki,

świadomie korzysta z narzędzi tekstowych,

porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach,

sprawnie stosuje poznane narzędzia do tworzenia i przekształcania rysunków w edytorze grafiki,

przygotowuje własne prace graficzne na konkursy informatyczne,

wyjaśnia pojęcia: *mapa bitowa, piksel,*

korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

posługuje się poleceniem *Cofnij*, aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany,

wykonuje rysunki zgodne ze schematem lub według wskazówek nauczyciela,

operuje kolorem rysowania i tła,

dokonuje poprawek w pracach graficznych,

przy pomocy nauczyciela wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,

przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych

dowolny temat,

zmienia rozmiary elementów rysunku,

korzystając z dostępnych narzędzi programu,

przenosi fragment rysunku w inne miejsce

przy pomocy nauczyciela korzysta z funkcji *Powiększenie* do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku,

z niewielką pomocą nauczyciela samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,

z niewielką pomocą nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu,

wykorzystuje klawisz *Shift* podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, kwadratów i kół,

korzysta ze *showka* podczas kopiowania elementów rysunku.

ustala atrybuty rysunku w edytorze grafiki,

przekształca elementy rysunku,

samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku. zapisuje zrzut ekranu w odpowiednim katalogu (teczce), zmienia jego nazwę,

Według wskazówek lub zgodnie z opisem tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami,

samodzielnie zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go,

korzysta z funkcji *Powiększenie* do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku,

świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich,

samodzielnie wykonuje złożone prace graficzne, zależnie od potrzeb modyfikuje zrzut ekranu,

samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych

omawia podobieństwa i różnice poznanych edytorów grafiki,

uzasadnia potrzebę stosowania zrzutów ekranowych (zdjęć ekranu),

W sposób twórczy tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

obrazów),	fragmentami innych obrazów),	przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),	obrazów),	obrazów),
Obliczenia za pomocą komputera				
<p>nazywa poznany na lekcji arkusz kalkulacyjny, korzystając ze wskazówek nauczyciela, uruchamia arkusz kalkulacyjny stosowany na lekcji, wskazuje elementy okna arkusza kalkulacyjnego, rozpoznaje plik arkusza na podstawie ikony, otwiera nowy dokument, odczytuje adres komórki, rozróżnia w arkuszu kursor komórki aktywnej, tekstowy i myszy, zna pojęcie: <i>komórka bieżąca</i>. zmienia zawartość komórki,</p> <p>przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste</p>	<p>opisuje budowę okna programu, zna przeznaczenie najczęściej używanych przycisków paska narzędzi, zmienia szerokość kolumny i wysokość wiersza, dostosowuje rozmiar komórki do jej zawartości, wskazuje charakterystyczne elementy okna arkusza kalkulacyjnego, zaznacza obszar komórek, rozumie pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i>, wskazuje wiersz wprowadzania danych. wprowadza proste formuły, wykonuje proste obliczenia z pomocą nauczyciela, przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia.</p> <p>z pomocą nauczyciela tworzy i zapisuje proste formuły.</p>	<p>omawia przeznaczenie i zalety arkusza kalkulacyjnego, objaśnia zasady wykonywania obliczeń w arkuszu., wyjaśnia pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i>, wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły, umieszcza w komórkach arkusza dane i prawidłowo zapisuje gotowe formuły, prawidłowo zapisuje i otwiera pliki arkusza, wykorzystuje wiersz wprowadzania danych,</p> <p>samodzielnie uruchamia arkusz kalkulacyjny</p>	<p>objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna arkusza kalkulacyjnego, objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,</p>	<p>wymienia typy danych wprowadzanych do arkusza, wie, że pojęcie <i>arkusz kalkulacyjny</i> można stosować w odniesieniu do programu i do dokumentu, i potrafi odróżnić obydwie zastosowania.</p>

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

obliczenia,

potrafi opracować dane w arkuszu według wskazówek nauczyciela,
opierając się na opisie, tworzy proste formuły, stosując cztery podstawowe działania matematyczne,
 rozumie pojęcia: *pasek formuły, formuła*,
potrafi wykonać podstawowe operacje w arkuszu kalkulacyjnym,
 oblicza wartość podanych wyrażeń arytmetycznych,

wykorzystywany na lekcji,
 wyjaśnia pojęcia: *pasek formuły, formuła*,
 zgodnie z instrukcją wykonuje obliczenia,

Prezentacje multimedialne

nazywa poznany na lekcji program do tworzenia prezentacji multimedialnych, otwiera nowy dokument,
zna zasady tworzenia prezentacji multimedialnych,

wymienia zasady tworzenia prezentacji multimedialnych,
pisze tekst z zachowaniem zasad poprawnego wprowadzania tekstu,
 rozumie pojęcia: *slajd i obszar slajdu*,

uruchamia i modyfikuje przykładową prezentację,
przy pomocy nauczyciela analizuje budowę przykładowej prezentacji,
 omawia zadania programu do tworzenia prezentacji multimedialnych,
 objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu,

objaśnia zasady pracy z poznany programem do tworzenia prezentacji,
analizuje budowę przykładowej prezentacji,
 wyjaśnia pojęcie slajdu w odniesieniu do prezentacji multimedialnej,
 przegląda prezentację w różnych widokach,

przy pomocy nauczyciela tworzy proste animacje i prezentacje multimedialne,
 na podstawie ikony rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną,

stosuje okno modyfikacji układu slajdu w poznany programie,
przy pomocy nauczyciela

wyjaśnia zasady, na których opiera się dobra prezentacja,

samodzielnie tworzy prostą animację i prezentację multimedialną,

na podstawie rozszerzenia pliku rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

**z pomocą nauczyciela
opracowuje plan pracy,**

**otwiera wcześniej
przygotowaną prezentację,
zapoznaje się z jej
zawartością,**

zna zasady, na których opiera się dobra prezentacja,

według wskazówek tworzy prezentację multimedialną, korzysta z okna modyfikacji układu slajdu w poznanym programie, wymienia narzędzia niezbędne do opracowania prezentacji multimedialnej i przeprowadzenia pokazu, wymienia tekstowe i graficzne elementy slajdu, wskazuje elementy okna programu, zna zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji,

**tworzy slajd według
wskazówek,
ustala tło slajdu według
wskazówek nauczyciela,**

**otwiera i uzupełnia wcześniej
przygotowaną prezentację,** wstawia do slajdu elementy tekstowe i graficzne z pliku, wprowadza tekst i wstawia elementy graficzne, dodaje i usuwa slajdy, korzystając z paska menu, zmienia według wskazówek kolejność slajdów w różnych widokach,

samodzielnie opracowuje plan pracy, ustala układ slajdu właściwy dla jego zawartości,

Z pomocą nauczyciela:

- o wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji,
- o dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów,
- o ustala kolejność i sposób uruchamiania animacji

objaśnia zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji, wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub jednocześnie wszystkich slajdów,

gromadzi i opracowuje wszystkie składniki zaprojektowanej prezentacji, wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub jednocześnie wszystkich slajdów, wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji,

omawia różne rodzaje przejść między slajdami i sposób ich ustalania.

przy użyciu gotowych szablonów potrafi stworzyć prostą prezentację z wykorzystaniem zaawansowanych opcji programu.

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

		elementów slajdów, umieszcza obiekty graficzne w edytowanym slajdzie,		
	tworzy prezentację wspólnie z kolegami i koleżankami, według wskazówek: <ul style="list-style-type: none">○ tworzy slajd z rysunkiem,○ wstawia pole tekstowe do slajdu,○ wpisuje tekst,○ formatuje wprowadzony tekst,		objaśnia zasady przeprowadzania pokazu prezentacji,	uruchamia pokaz prezentacji,
z pomocą nauczyciela uruchamia prezentację.	z pomocą nauczyciela uruchamia pokaz przygotowanej prezentacji, dokonuje autoprezentacji.	omawia różne efekty animacji i sposób ich stosowania dla poszczególnych elementów slajdów.	dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów, sprawnie przeprowadza pokaz własnej prezentacji.	objaśnia różnicę między pokazem automatycznym i sterowanym za pomocą myszki, objaśnia zasady pracy z poznanym programem do tworzenia prezentacji i przeprowadzania jej pokazu oraz sposób obsługi tego programu.
przy pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,	przy niewielkiej pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,	według wskazówek lub zgodnie z opisem przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,	samodzielnie przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,	

IV. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- **Umie rozwijać i pogłębiać zainteresowania oraz poszukiwać własnych rozwiązań. Umie logicznie myśleć.**

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

- **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.**

2	3	4	5	6
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:

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

- 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 komputerowym 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.

2	3	4	5	6
wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu,	opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu, według wskazówek nauczyciela korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i	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, samodzielnie korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji	prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer, uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie,

przy pomocy nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,

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,

wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,

opisuje przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym,

z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,

rozumie pojęcia: *multimedia*, *programy multimedialne*, *programy edukacyjne*, *użytkowe*,

obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji,

wskazuje korzyści wynikające z używania komputerów w różnych dziedzinach życia codziennego,

według wskazówek nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,

wyjaśnia, czym są *multimedia*,

wyjaśnia pojęcia: *multimedia*, *programy multimedialne*, *programy edukacyjne*,

samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,

samodzielnie uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,

zagadnień z wybranych przedmiotów,

samodzielnie korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,

wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych,

opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów edukacyjnych,

opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych,

wyjaśnia pojęcia: *demo programu*, *pokaz multimedialny*,

wymienia rodzaje programów multimedialnych,

omawia funkcje multimedialnych elementów

korzysta z dodatkowych źródeł,

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

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

Klasa 5.

wymienia nazwy programów użytkowych poznanych na lekcji, rozumie pojęcie <i>programów użytkowych</i> , opisuje okno programu, przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika,	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 dołączonej do podręcznika,	programu edukacyjnego, wyjaśnia pojęcie <i>programów użytkowych</i> , wyjaśnia przeznaczenie dostępnych opcji w programie, samodzielnie tworzy album fotograficzny i nadaje mu nazwę, potrafi uzasadnić wybór zdjęć do albumu, samodzielnie modyfikuje fotografie, korzystając z opcji <i>Edycja, Obróć, Prostowanie, Efekty, Kadruj</i> .	kilka czasopism komputerowych , 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.
przy pomocy nauczyciela opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym.	z niewielką pomocą nauczyciela opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym.	opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym.		

ⁱ Uczniowie niepełnosprawni intelektualnie w stopniu lekkim realizują tę samą podstawę programową kształcenia ogólnego, co ich pełnosprawni rówieśnicy.

Odrębną podstawę programową realizują natomiast uczniowie z upośledzeniem umysłowym w stopniu umiarkowanym i znacznym.

Uczniowie kończący SP mają wykazać się co najmniej wiadomościami i umiejętnościami z przedmiotu opisanymi w Podstawie programowej.

Zgodnie z *Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 kwietnia 2007 r w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych (ze zmianami z dn. 17.11.2010 r.)*, nauczyciel jest obowiązany indywidualizować pracę z uczniem na obowiązkowych i dodatkowych zajęciach edukacyjnych, odpowiednio do jego potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych.

Dostosowanie wymagań:

- *powinno dotyczyć głównie form i metod pracy z uczniem, zdecydowanie rzadziej treści nauczania,*
- *nie może polegać na takiej zmianie treści nauczania, która powoduje obniżanie wymagań wobec uczniów z normą intelektualną,*
- *nie oznacza pomijania haseł programowych, tylko ewentualne realizowanie ich na poziomie wymagań koniecznych lub podstawowych,*
- *nie może prowadzić do zejścia poniżej podstawy programowej, a zakres wiedzy i umiejętności powinien dać szansę uczniowi na sprostanie wymaganiom kolejnego etapu edukacyjnego.*

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejszyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*

W Rozporządzeniu MEN z dnia 17 listopada 2010 r. zmieniającym rozporządzenie w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych, zdefiniowane zostało pojęcie specyficznych trudności w uczeniu się: **specyficzne trudności w uczeniu się odnoszą się do uczniów w normie intelektualnej, którzy mają trudności w przyswajaniu treści nauczania, wynikające ze specyfiki ich funkcjonowania percepcyjno-motorycznego i poznawczego, nieuwarunkowane schorzeniami neurologicznymi.**

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 roku, Nr 4, poz. 17).

Propozycje wymagań na poszczególne oceny szkolne zostały opracowane zgodnie z programem *Informatyka Europejczyka. Program nauczania do zajęć komputerowych w szkole podstawowej. Klasy 4 - 6 (Wydanie II)*