

Przedmiotowy system oceniania

KLASA 7

Podstawa programowa określa cele kształcenia, a także obowiązkowy zakres treści programowych i oczekiwanych umiejętności, które uczeń o przeciętnych uzdolnieniach powinien przyswoić na danym etapie kształcenia. Opisane w niej wymagania szczegółowe można przypisać do pięciu kategorii.

1. Analizowanie i rozwiązywanie problemów – problemy powinny być raczej proste i dotyczyć zagadnień, z którymi uczniowie spotykają się w szkole (np. na matematyce) lub na co dzień; rozwiązania mogą przyjmować postać planu działania, algorytmu lub programu (nie należy wymagać od uczniów biegłości w programowaniu w jakimkolwiek języku).
2. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi – uczniowie powinni w trakcie lekcji bez większych problemów wykonywać konkretne zadania za pomocą dostępnego oprogramowania, w tym sprawnie korzystać z menu, pasków narzędzi i pomocy programów użytkowych i narzędziowych, oraz tworzyć dokumenty i przedstawiać efekty swojej pracy np. w postaci dokumentu tekstowego lub graficznego, arkusza, prezentacji, programu czy wydruku.
3. Zarządzanie informacjami oraz dokumentami – uczniowie powinni umieć wyszukiwać informacje, porządkować je, analizować, przedstawiać w syntetycznej formie i udostępniać, a także gromadzić i organizować pliki w sieci lokalnej lub w chmurze.
4. Przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy z komputerem – uczniowie powinni przestrzegać regulaminu pracowni komputerowej oraz zasad korzystania z sieci lokalnej i rozległej, a także rozumieć zagrożenia związane z szybkim rozwojem technologii informacyjnej.
5. Przestrzeganie prawa i zasad współżycia – uczniowie powinni przestrzegać praw autorskich dotyczących korzystania z oprogramowania i innych utworów, a podczas korzystania z sieci i pracy w chmurze stosować się do zasad netykiety.

Ocenianie uczniów na lekcjach informatyki powinno być zgodne z założeniami szkolnego systemu oceniania. Uczniom i rodzicom powinny być znane wymagania stawiane przez nauczycieli i sposoby oceniania. Niniejszy dokument zawiera najważniejsze informacje, które można zaprezentować na początku roku szkolnego. Ważne jest, aby standardowej ocenie towarzyszył opis osiągnięć ucznia – szczegółowe uwagi dotyczące sposobu rozumowania, podejścia do zagadnienia. Trzeba pamiętać, że treści programowe są różnorodne. Obejmują zarówno operowanie elementami algorytmiki, jak i posługiwanie się narzędziami informatycznymi, czyli technologią informacyjną. Umiejętności te należy oceniać w sposób równorzędny, ponieważ zdarza się, że uczniowie, którzy świetnie radzą sobie z programami użytkowymi, mają duże trudności z rozwiązywaniem problemów w postaci algorytmicznej, i odwrotnie – uczniowie rozwiązujący trudne problemy algorytmiczne i potrafiący sprawnie programować słabo posługują się programami użytkowymi. Należy uświadamiać uczniom ich braki, ale wystawiając ocenę, przykładać większą wagę do mocnych stron.

Sprawdzając wiadomości i umiejętności uczniów, należy brać pod uwagę osiem form aktywności.

| Forma aktywności | Częstość formy aktywności | Uwagi |
|---|---------------------------|---|
| zadania i ćwiczenia wykonywane podczas lekcji | na każdej lekcji | oceniać należy przede wszystkim zgodność efektu pracy ucznia nad zadaniami i ćwiczeniami z postawionym problemem (np. czy funkcja utworzona przez ucznia daje właściwy wynik), mniejsze znaczenie ma sposób rozwiązania |
| praca na lekcji | na każdej lekcji | oceniać należy sposób pracy, aktywność, przestrzeganie regulaminu pracowni |
| odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach | czasami | |
| sprawdziany | po każdym dziale | mogą mieć formę testu |
| prace domowe | czasami | jeśli praca domowa wymaga użycia komputera, należy przypomnieć uczniom, że w razie potrzeby mogą skorzystać z komputera np. w bibliotece lub w pracowni komputerowej – w trakcie zajęć dodatkowych |
| referaty, opracowania, projekty | czasami | |
| przygotowanie do lekcji | w razie potrzeby | oceniać należy pomysły i materiały przygotowane do pracy na lekcji |
| udział w konkursach | | nieobowiązkowa forma aktywności; przejście do kolejnych etapów powinno odpowiednio podwyższyć ocenę końcową |

Opis wymagań ogólnych, które uczeń musi spełnić, aby uzyskać daną ocenę

Ocena celująca (6) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione w planie wynikowym; w konkursach informatycznych przechodzi poza etap szkolny; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (np. przygotowuje potrzebne na lekcję materiały pomocnicze, pomaga kolegom w pracy); pomaga nauczycielom innych przedmiotów w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

Ocena bardzo dobra (5) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (pomaga kolegom w pracy).

Ocena dobra (4) – uczeń wykonuje samodzielnie i niemal bezbłędnie łatwiejsze oraz niektóre trudniejsze zadania z lekcji; pracuje systematycznie i wykazuje postępy; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym.

Ocena dostateczna (3) – uczeń wykonuje łatwe zadania z lekcji, czasem z niewielką pomocą, przeważnie je kończy; stara się pracować systematycznie i wykazuje postępy; posiada większą część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym.

Ocena dopuszczająca (2) – uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

Uwagi dodatkowe

- Jeśli przyjęte w szkole zasady na to pozwalają, nie trzeba wymagać od uczniów prowadzenia zeszytu (należy wówczas poprosić o gromadzenie wydruków oraz notatek wykonywanych podczas lekcji w teczce lub segregatorze). Konieczne jest natomiast systematyczne zapisywanie wykonanych w pracowni ćwiczeń w określonym miejscu w sieci lokalnej lub w chmurze. Można też poprosić uczniów o przynoszenie na lekcje pamięci USB – w celu prowadzenia własnego archiwum plików.
- Warto zachęcać uczniów do samodzielnego oceniania swojej pracy – powinni umieć stwierdzić, czy ich rozwiązanie jest poprawne. W miarę możliwości należy uzasadniać oceny i dyskutować je z uczniami.
- Aby poprawić ocenę, uczeń powinien wykonać powtórnie najgorzej ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w trakcie prowadzonych w pracowni zajęć dodatkowych albo w domu, jeśli jest taka możliwość i można wierzyć, że dziecko będzie pracować samodzielnie.
- Uczeń powinien mieć możliwość zgłoszenia nieprzygotowania dwa razy w semestrze. Nieprzygotowanie powinno zostać zgłoszone przed rozpoczęciem lekcji (np. podczas sprawdzania obecności). Nie zwalnia ono ucznia z udziału w lekcji – jeśli to konieczne, uczniowi powinni podczas zajęć pomagać nauczyciel i koledzy.
- Uczeń, który był dłużej nieobecny, powinien w miarę możliwości nadrobić istotne ćwiczenia i zadania wykonane na opuszczonych lekcjach. Można określić, że jeśli np. liczba niewykonanych ćwiczeń przekroczy 20% wszystkich prac z danego działu, uczeń powinien to nadrobić.

Katalog wymagań programowych na poszczególne oceny szkolne

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Ocena | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów: |
|--|----------------------------------|---|-------|---|
| 1. Lekcje z komputerem – wprowadzenie | | | | |
| 1.1 | Zasady pracy z komputerem | Omówienie regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, zasad bezpiecznej pracy z komputerem, klasyfikacji programów komputerowych | 2 | <ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej; samodzielnie uruchamia komputer i loguje się do systemu; pisze prosty tekst w wybranym edytorze tekstu. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> samodzielnie zapisuje wyniki pracy w swoim folderze; zachowuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze. rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> rozumie znaczenie systemu operacyjnego; klasyfikuje programy komputerowe pod względem przeznaczenia (użytkowe, narzędziowe, edukacyjne itp.). |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP; klasyfikuje programy komputerowe pod względem dostępności (rodzaj licencji). |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> opisuje rodzaje licencji programów komputerowych; biegle porusza się w systemie plików i folderów. |
| 1.2 | Cechy komputerów | Rozwój komputerów, podstawowe elementy komputera i ich parametry, jednostki, w których określa się parametry komputera | 2 | <ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe elementy komputera. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> opisuje podstawowe elementy komputera. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> analizuje parametry podstawowych elementów komputera w odpowiednich jednostkach. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> znajduje w komputerze informacje o parametrach poszczególnych elementów. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> analizuje stan komputera i jego elementów. |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Ocena | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów: |
|-----------|--------------------|--|-------|---|
| 1.3 | Czy masz 1101 lat? | Reprezentacja i sposoby zapisu danych, podstawy działania komputera (systemy pozycyjne), bity i bajty, korzystanie z Kalkulatora (widok programisty) | 2 | <ul style="list-style-type: none"> wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb; rozróżnia bity i bajty; korzysta z Kalkulatora. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> rozpoznaje liczby zapisane w systemie dwójkowym. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny; definiuje pojęcia „bit” i „bajt”. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny i dziesiętny na dwójkowy; korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb między różnymi systemami pozycyjnymi. |
| | | | 6 | |
| 1.4 | W sieci | Wyszukiwanie tekstów oraz ilustracji w sieci, pobieranie wyszukanych elementów, zakładanie konta pocztowego w serwisie Google | 2 | <ul style="list-style-type: none"> wie, do czego służy przeglądarka internetowa; zna adres internetowy wyszukiwarki Google; wprowadza adres strony internetowej i otwiera stronę. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> dobiera odpowiednie słowa kluczowe potrzebne do wyszukania pożądaných informacji; wyszukuje w internecie potrzebne elementy graficzne; przestrzega praw autorskich odnośnie materiałów pobranych z internetu. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela zakłada konto poczty elektronicznej. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> zakłada konto poczty elektronicznej. podczas wypełniania formularza nie podaje wrażliwych danych osobowych, jeśli nie jest to konieczne. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> wyszukując informacje i elementy graficzne, ogranicza wyniki do najbardziej odpowiadających zapytaniu. |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Ocena | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów: |
|-------------------------|---------------------|--|-------|---|
| 1.5 | W chmurze | Przypomnienie terminu „praca w chmurze”, wykorzystywanie konta Gmail do pracy w chmurze, omówienie usług Google, korzystanie z Dysku Google | 2 | <ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia pojęcie „praca w chmurze”.• z pomocą nauczyciela korzysta z Dysku Google;• przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none">• wymienia zalety i wady pracy w chmurze• korzysta z dysku Google. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none">• swobodnie korzysta z dysku Google. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none">• dostosowuje ustawienia Dysku Google do własnych potrzeb. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none">• przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze;• biegle wykorzystuje usługi dostępne w chmurze. |
| 1.6 | Wspólne dokumenty | Tworzenie wspólnych dokumentów za pomocą Dokumentów Google i Dysku Google, zasady netykiety, porozumiewanie się w sieci za pomocą akronimów i emotikonów | 2 | <ul style="list-style-type: none">• loguje się do wspólnych dokumentów Google i współpracuje przy ich redagowaniu;• zna zasady netykiety. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none">• rozróżnia podstawowe akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none">• zna akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none">• swobodnie posługuje się akronimami i emotikonami w komunikacji internetowej. |
| | | | 6 | |
| 2. Lekcje programowania | | | | |
| 2.1 | Duszek w labiryncie | Sterowanie duszkiem w Scratchu, zastosowanie pętli <code>zawsze</code> i bloku warunkowego <code>jeżeli</code> | 2 | <ul style="list-style-type: none">• uruchamia środowisko Scratch i tworzy własny projekt. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none">• zmienia tło i postaci duszków. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none">• układa skrypt przesuwania duszka po ekranie i wyjaśnia jego działanie. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none">• układa skrypt wykorzystujący pętlę <code>zawsze</code> oraz blok warunkowy <code>jeżeli</code> i wyjaśnia jego działanie. |
| | | | 6 | |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Ocena | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów: |
|-----------|--|---|-------|---|
| 2.2 | Malowanie na ekranie | Procedury bezparametrowe i z parametrem w Scratchu, tworzenie własnych bloków (procedur) | 2 | • uruchamia środowisko Scratch i tworzy własny projekt. |
| | | | 3 | • korzysta z bloków do rysowania na scenie. |
| | | | 4 | • tworzy i wykorzystuje własny blok bez parametru. |
| | | | 5 | • tworzy i wykorzystuje własny blok z parametrem. |
| | | | 6 | • analizuje projekty z portalu Scratch. |
| 2.3 | Gra z komputerem <i>Papier, nożyce, kamień</i> | Programowanie gry <i>Papier, nożyce, kamień</i> w Scratchu | 2 | • uruchamia środowisko Scratch i tworzy własny projekt. |
| | | | 3 | • zmienia tło i postaci duszków. |
| | | | 4 | • układa skrypty ustalania warunków początkowych i wyjaśnia ich działanie. |
| | | | 5 | • układa skrypt wykorzystujący pętlę zawsze oraz złożony blok warunkowy i wyjaśnia jego działanie. |
| | | | 6 | • analizuje projekty z portalu Scratch. |
| 2.4 | Ruch i dźwięk | Animowanie duszków w Scratchu, dodawanie dźwięków | 2 | • uruchamia środowisko Scratch i tworzy własny projekt. |
| | | | 3 | • zmienia tło i postaci duszków; • realizuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu. |
| | | | 4 | • realizuje w skrypcie animację za pomocą przesuwania duszka i odbicia od krawędzi ekranu. |
| | | | 5 | • wykorzystuje w skrypcie dźwięki. |
| | | | 6 | • analizuje projekty z portalu Scratch. |
| 2.5 | Minimum, maksimum | Zapisywanie liczb w Scratchu za pomocą zmiennej typu lista, dodawanie liczb znajdujących się na liście, znajdowanie minimum i maksimum danego ciągu liczb | 2 | • uruchamia środowisko Scratch i tworzy własny projekt. |
| | | | 3 | • losuje liczby z podanego zakresu. |
| | | | 4 | • zapisuje liczby za pomocą zmiennej typu lista. |
| | | | 5 | • znajduje minimum kilku wylosowanych liczb. |
| | | | 6 | • analizuje projekty z portalu Scratch. |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Ocena | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów: |
|-------------------------|----------------------|--|-------|---|
| 2.6 | Liczby pierwsze | Operacja modulo w Scratchu, sprawdzanie, czy dana liczba jest liczbą parzystą albo pierwszą, wykorzystywanie pętli powtarzaj...aż | 2 | • uruchamia środowisko Scratch i tworzy własny projekt. |
| | | | 3 | • rozumie, co to jest operacja modulo. |
| | | | 4 | • wykorzystuje operację modulo do sprawdzenia, czy liczba jest parzysta. |
| | | | 5 | • tworzy skrypt znajdowania kolejnych liczb pierwszych z wykorzystaniem listy i własnego bloku. |
| | | | 6 | • analizuje projekty z portalu Scratch. |
| 3. Lekcje z algorytmami | | | | |
| 3.1 | Zakręt za zakrętem | Rekurencja, sposoby tworzenia skryptów i figur rekurencyjnych w Scratchu | 2 | • opisuje na przykładzie pojęcie „rekurencja”. |
| | | | 3 | • opisuje pojęcie „rekurencja”; |
| | | | 4 | • buduje skrypt rekurencyjny w Scratchu. |
| | | | 5 | • opisuje działanie zbudowanego skryptu. |
| | | | 6 | • modyfikuje skrypt rekurencyjny w Scratchu oraz analizuje i opisuje jego działanie. |
| 3.2 | Wieże Hanoi | Rozwiązanie problemu wież Hanoi w Scratchu | 2 | • opisuje, na czym polega problem wież Hanoi. |
| | | | 3 | • analizuje problem wież Hanoi na przykładzie kilku krążków. |
| | | | 4 | • wypisuje kolejne ruchy. |
| | | | 5 | • analizuje problem wież Hanoi dla danej liczby krążków. |
| | | | 6 | |
| 3.3 | Algorytmy i schematy | Omówienie pojęć algorytmu i schematu blokowego, tworzenie schematu blokowego w programie ELI, programowanie algorytmu Euklidesa w Scratchu | 2 | • wyjaśnia pojęcia „algorytm” i „schemat blokowy” oraz sposoby znajdowania NWD. |
| | | | 3 | • definiuje pojęcia „algorytm” i „schemat blokowy” oraz omawia sposoby znajdowania NWD. |
| | | | 4 | • opisuje algorytm Euklidesa. |
| | | | 5 | • stosuje obie wersje algorytmu Euklidesa. |
| | | | 6 | |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Ocena | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów: |
|-----------|----------------------|--|-------|---|
| 3.4 | Języki programowania | Realizacje algorytmu Euklidesa w Scratchu, Pythonie i JavaScript | 2 | • podaje przykłady języków programowania. |
| | | | 3 | • zapisuje algorytm Euklidesa w wybranym języku programowania lub w Scratchu. |
| | | | 4 | • analizuje zapis algorytmu. |
| | | | 5 | • rozróżnia podstawowe polecenia języka. |
| | | | 6 | • modyfikuje algorytm Euklidesa w wybranym języku programowania; • analizuje zapis algorytmu, rozróżnia polecenia języka; • podejmuje próbę dalszej nauki wybranego języka. |
| 3.5 | Ciąg Fibonacciego | Algorytm wyznaczania wyrazów ciągu Fibonacciego w środowisku SNAP!, znaczenie śledzenia działania algorytmu | 2 | • opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy. |
| | | | 3 | • zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu. |
| | | | 4 | • wskazuje nieefektywność rekurencyjnego algorytmu obliczania wyrazów ciągu. |
| | | | 5 | • uzasadnia nieefektywność rekurencyjnego algorytmu obliczania wyrazów ciągu. |
| | | | 6 | • realizuje efektywny algorytm obliczania wyrazów ciągu. |
| 3.6 | Szybkie porządki | Realizowanie algorytmu porządkowania przez scalanie w środowisku SNAP! | 2 | • opisuje zagadnienie porządkowania. |
| | | | 3 | • opisuje jeden z algorytmów sortowania. |
| | | | 4 | • opisuje algorytm sortowania przez scalanie. |
| | | | 5 | • omawia zapis algorytmu sortowania przez scalanie. |
| | | | 6 | |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Ocena | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów: |
|-----------------------------|------------------------|--|-------|---|
| 4. Lekcje w edytorze | | | | |
| 4.1 | Pisz sprawnie i ładnie | Sprawne pisanie na klawiaturze, podstawowe zasady edycji tekstu, formatowanie tekstu, poprawianie błędów w tekście, drukowanie | 2 | <ul style="list-style-type: none"> w podstawowym zakresie korzysta z zaawansowanego edytora tekstu; wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu, zapisuje plik i otwiera do edycji. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> ręcznie poprawia błędy w dokumencie; stosuje podstawowe sposoby formatowania tekstu. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje zasady edycji, formatowania i opracowania tekstu; starannie przepisuje pracę, poprawia błędy z użyciem słownika w edytorze; przygotowuje tekst do wydruku, dba o estetyczny wygląd tekstu. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> stosuje poznane sposoby pracy z dokumentem tekstowym – dotyczy to zarówno podstawowych zasad pracy z edytorem tekstu, jak i formatowania tekstu; samodzielnie pracuje nad dokumentem, realizuje własne założenia. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe, nieomówione sposoby formatowania. |
| 4.2 | Jak to się pisze? | Praca z tabelą (wstawianie tabeli, wypełnianie tabeli treścią, zaznaczanie, dostosowywanie, formatowanie, wstawianie ilustracji do tabeli, przekształcanie tekstu na tabelę i tabeli na tekst, drukowanie), korzystanie z poleceń Znajdź i Zamień oraz sortowania akapitów w tekście | 2 | <ul style="list-style-type: none"> stosuje podstawowe słownictwo związane z technologią informacyjną; wstawia tabele i wypełnia je treścią. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> rozumie pojęcia potrzebne do codziennej pracy z komputerem; dostosowuje i formatuje tabele. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> sprawnie pracuje z tabelą – stosuje odpowiednie techniki formatowania, zaznaczania, przygotowania do wydruku, przekształca tekst na tabelę. korzysta ze źródeł informacji związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> stosuje zaawansowane słownictwo związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w życiu człowieka, potrafi ocenić rozwój języka, jaki można obserwować na co dzień; używa zaawansowanych technik wyszukiwania, zamiany elementów tekstu, przekształcania tekstu na tabelę, formatowania. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami; posługuje się zaawansowanym ścisłym słownictwem. |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Ocena | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń: |
|-----------|-----------------|--|-------|---|
| 4.3 | Kształty poezji | Rozplanowywanie tekstu na stronie, dobranie sposobu formatowania czcionki do charakteru tekstu, tworzenie układu kolumnowego, stosowanie tabulatorów, linijki, wcięcia akapitów i wyrównania tekstu, wstawianie wymuszonego końca strony, kolumny lub wiersza, ilustrowanie tekstu grafiką (osadzanie obrazka, modyfikowanie rozmiaru, ustawianie w wybranym miejscu), wypełnianie i formatowanie nagłówka oraz stopki | 2 | <ul style="list-style-type: none"> stosuje tabulatory dostępne w edytorze tekstu, układ kolumnowy, wyróżnienia w tekście (tytuł, wybrane słowa), korzysta z funkcji WordArt; ilustruje tekst gotową grafiką z biblioteki grafik edytora. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> ilustruje tekst wykonanymi przez siebie obrazkami, osadza grafikę w tekście (zmienia rozmiar obrazka, wprowadza obramowanie, ustawia „równo z tekstem”); stosuje podstawowe sposoby formatowania, rozplanowuje tekst na stronie, dobiera czcionki, stosuje wyróżnienia w tekście, pracuje z nagłówkiem i stopką. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> formatuje akapity „z linijki” (wcięcia akapitów, ustawienie marginesów akapitów) w połączeniu z odpowiednim wyrównaniem tekstu; stosuje wymuszony koniec strony, kolumny, wiersza; dobiera ilustracje do tekstu, stosuje różne sposoby osadzania ilustracji. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> dobiera sposób formatowania czcionki do charakteru i wyglądu tekstu; ustawia tabulatory dostosowane do charakteru wprowadzanego tekstu; wypełnia i formatuje nagłówki i stopki w dokumencie wielostronicowym, stosuje kody pól wprowadzanych za pomocą odpowiednich przycisków (numer strony, data itp.) i tekst wpisywany. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> swobodnie i świadomie stosuje różnorodne metody pracy z tekstem; potrafi ocenić przygotowanie tekstu i zastosowaną metodę, pokazując w razie potrzeby, jak łatwo jest „uszkodzić” sztywno sformatowany tekst. |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Ocena | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów: |
|-----------|--------------|---|-------|--|
| 4.4 | Plakat | Tworzenie list punktowanych i numerowanych, stosowanie czcionki o niestandardowym rozmiarze, ilustrowanie tekstu gotową grafiką, przekształcanie i modyfikowanie prostych rysunków obiektowych, osadzanie grafiki obiektowej w tekście, umieszczanie rysunku jako tła | 2 | <ul style="list-style-type: none"> w podstawowym zakresie korzysta z zaawansowanego edytora tekstu; ilustruje tekst gotową grafiką (wstawia obiekty dostępne w grupie Ilustracje na karcie Wstawianie, Autokształty, obiekty WordArt). przygotowuje dokument do wydruku i drukuje. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> osadza grafikę obiektową w tekście na różne sposoby; stosuje czcionki o niestandardowym rozmiarze, wypunktowanie, numerowanie itp.; poprawnie stosuje wyróżnienia w tekście. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> opisuje i rozpoznaje cechy dobrego plakatu lub dobrej reklamy; stosuje rysunek jako tło dokumentu tekstowego; przekształca i modyfikuje proste rysunki obiektowe (rozcina, zniekształca, zmienia kolor obramowania i wypełnienia, grupuje i rozgrupowuje). |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> rysuje proste grafiki obiektowe, modyfikuje ich wygląd i kształt; łączy na różne sposoby grafikę z tekstem, poprawnie osadza grafiki w tekście, stosuje dodatkowe elementy graficzne lub tekstowe wpływające na wygląd pracy. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> ocenia wygląd prac zawierających grafikę – cechy dobrego plakatu lub dobrej reklamy zawarte w wykonanej pracy; Stosuje zaawansowane techniki opracowania i łączenia grafiki z tekstem. |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Ocena | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów: |
|-----------|----------------------|--|-------|---|
| 4.5 | Dialog z maszyną | Stosowanie poznanych technik formatowania tekstu, a zwłaszcza wykorzystanie Malarza formatów, tabulatorów, twardej spacji | 2 | <ul style="list-style-type: none"> w podstawowym zakresie stosuje poznane techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> stosuje poznane techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku; poprawnie używa wyróżnień w tekście. w podstawowym zakresie korzysta ze sprawdzania pisowni w dokumencie, słownika wbudowanego w edytor i systemu podpowiedzi. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> pracuje z kilkustronicowym dokumentem; odtwarza w edytorze formatowanie danego dokumentu. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> biegle stosuje poznane techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku; opisuje problemy, na jakie można się natknąć podczas próby porozumiewania się z maszyną za pomocą języka naturalnego. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> przedstawia sytuacje, w których człowiek może napotkać problemy podczas porozumiewania się z maszyną. |
| 4.6 | Portfolio z tekstami | Kopiowanie i wklejanie różnych obiektów za pomocą Schowka, stosowanie stylów, tworzenie spisu treści obszernego dokumentu, tworzenie strony tytułowej, dzielenie dokumentu na sekcje, wykonywanie zrzutów ekranu i ilustrowanie nimi dokumentu | 2 | <ul style="list-style-type: none"> w podstawowym zakresie korzysta z zaawansowanego edytora tekstu; tworzy wielostronicowy dokument ze swoich tekstów. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> kopiuje i wkleja teksty i ilustracje za pomocą Schowka; wykonuje zrzuty ekranu i ilustrować nimi dokument. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> pracuje z utworzonym samodzielnie wielostronicowym dokumentem, kontroluje jego zawartość, sposób formatowania, strukturę. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje style, tworzy spis treści i stronę tytułową dokumentu; dzieli dokument na sekcje, stosuje w sekcjach różnorodne wzorce strony. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> przygotowuje portfolio według własnego, oryginalnego projektu. |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Ocena | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń: |
|---------------------------------|-------------------|--|-------|---|
| 5. Lekcje z multimediami | | | | |
| 5.1 | Światłem malowane | Poprawianie podstawowych parametrów zdjęcia (jasność, kontrast, kolorystyka), korygowanie niekorzystnych krzywizn obrazu, wybieranie odpowiedniego kadru i eliminowanie niepożądanych elementów na zdjęciu, dobieranie parametrów zdjęcia do prezentacji | 2 | <ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela koryguje podstawowe parametry obrazu; z pomocą nauczyciela likwiduje krzywizny obrazu. z pomocą nauczyciela przygotowuje obraz do wydruku lub prezentacji na ekranie monitora. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> stosuje podstawowe narzędzia korygujące wybrane parametry obrazu. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> likwiduje krzywizny obrazu. przygotowuje obraz do wydruku lub prezentacji na ekranie monitora. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> biegle posługuje się narzędziami korygującymi podstawowe parametry obrazu; biegle koryguje defekty obrazu (likwidacja krzywizn, wyrównywanie linii horyzontu). |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> samodzielnie dochodzi do skutecznych rozwiązań w pracy z obrazem. |
| 5.2 | Afisz na konkurs | Łączenie różnych elementów w jeden obraz, dodawanie do obrazu warstw tekstowych, wypełnianie dowolnym wzorem czcionki w tekście, stosowanie masek, wyrównywanie elementów względem osi pionowej i poziomej obrazu | 2 | <ul style="list-style-type: none"> rozumie pojęcie „warstwy obrazu”; z pomocą nauczyciela łączy różne elementy w jeden obraz i wstawia warstwy tekstowe. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> łączy różne elementy w jeden obraz i wstawia warstwy tekstowe. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje warstwy obrazu i stosuje efekty na warstwach tekstowych (cienie, wtapianie, wypełnienie tekstu itp.). |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> biegle wykorzystuje warstwy obrazu i stosuje efekty na warstwach tekstowych; wykorzystuje filtry i maski obrazu. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> samodzielnie dochodzi do skutecznych rozwiązań w pracy z grafiką. |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Ocena | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów: |
|-----------|------------------------|---|-------|--|
| 5.3 | Nie taka martwa natura | Tworzenie filmu na podstawie obrazu statycznego, importowanie napisów i obrazów do programu Photo Story, stosowanie swobodnego ruchu kamery, płynne zmienianie kierunku ruchu kamery, zapisywanie projektu i gotowego filmu | 2 | <ul style="list-style-type: none"> • importuje napisy i obrazy do programu Photo Story; • z pomocą nauczyciela tworzy film na podstawie jednego obrazu statycznego; • z pomocą nauczyciela zapisuje projekt i gotowy film. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy film na podstawie jednego obrazu statycznego; • stosuje swobodny ruch kamery. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> • płynnie zmienia kierunek ruchu kamery; • określa czas trwania efektu w filmie; • zapisuje projekt i gotowy film. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> • sprawnie stosuje swobodny ruch kamery; • dobiera właściwe parametry zapisywanego filmu dla konkretnego urządzenia. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> • biegle posługuje się funkcjami programu Photo Story; • stosuje własne rozwiązania, uzyskując ciekawe efekty w tworzonej filmie. |
| 5.4 | Cyfrowy montaż filmu | Importowanie obrazów i filmów do programu Movie Maker, stosowanie efektów wizualnych dla wybranych sekwencji filmu, wprowadzanie napisów początkowych, podpisów i napisów końcowych, zapisywanie projektu i gotowego filmu | 2 | <ul style="list-style-type: none"> • importuje obrazy i filmy do programu Movie Maker; • z pomocą nauczyciela stosuje efekty wizualne dla wybranych sekwencji filmu; • z pomocą nauczyciela zapisuje projekt i gotowy film. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> • stosuje efekty wizualne dla wybranych sekwencji filmu; • zapisuje projekt i gotowy film. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> • wprowadza napisy początkowe, podpisy i napisy końcowe w filmie; • określa parametry filmu podczas jego zapisywania. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> • dobiera czas trwania efektu w filmie; • zapisuje film przeznaczony do odtwarzania na urządzeniach mobilnych. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> • biegle posługuje się funkcjami programu Movie Maker; • poszukuje niekonwencjonalnych rozwiązań do uatrakcyjnienia swojej pracy. |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Ocena | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń: |
|-----------|----------------------------------|---|-------|--|
| 5.5 | Projekt prezentacji | Praca w zespole nad wspólnym projektem – założenia projektu, przebieg pracy nad projektem, ocena końcowa projektu | 2 | • przygotowuje prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy. |
| | | | 3 | • bierze udział w pracy zespołowej nad wspólnym projektem. |
| | | | 4 | • pomaga organizować pracę zespołową nad wspólnym projektem. |
| | | | 5 | • organizuje pracę zespołową nad wspólnym projektem i bierze w niej czynny udział. |
| | | | 6 | • realizuje własne pomysły. |
| 5.6 | Multimedialna prezentacja | Tworzenie prezentacji w programie PowerPoint, umieszczanie w prezentacji obrazków, dźwięków i filmów, doskonalenie prezentacji, przygotowanie do pokazu prezentacji | 2 | • doskonalą prezentację oraz przygotowuje się do jej zaprezentowania. |
| | | | 3 | • ocenia prezentację. |
| | | | 4 | • bierze udział w pokazie prezentacji. |
| | | | 5 | • właściwie przedstawia prezentację. |
| | | | 6 | • dzieli się swoimi doświadczeniami z kolegami i w razie potrzeby służy im pomocą. |