

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny śródroczne i roczne. Szkoła podstawowa, informatyka kl. 6.

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

I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem

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;
zachowuje prawidłową postawę podczas pracy z komputerem, prawidłowo posługuje się myszą i klawiaturą komputerową, stosuje metodę <i>przeciągnij i upuść</i> , 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	zna przeznaczenie poszczególnych klawiszy, prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze, wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki, zna przeznaczenie klawiszy: <i>Page Up, Page Down, Home, End</i> oraz klawiszy sterowania kursorem, w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki, stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury, z niewielką pomocą nauczyciela	nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje, omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy, sprawnie posługuje się klawiaturą, popołnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury, obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,	świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera; samodzielnie obsługuje płytę CD 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;	samodzielnie pobiera, instaluje i uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji,
Podstawa programowa				

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

<p>pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych,</p> <p>przy pomocy nauczyciela zapisuje plik z płyty CD na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy,</p> <p>zna pojęcie <i>sieci komputerowej</i>,</p> <p>przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej,</p> <p>prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci;</p> <p>wskazuje miejsce <i>Pomocy</i> w programie,</p> <p>przy pomocy nauczyciela poprawnie loguje się i obsługuje program z płyty CD dołączonej do podręcznika,</p> <p>rozdziela podstawowe elementy zestawu komputerowego,</p> <p>zna pojęcie <i>stanu uśpienia komputera</i>,</p> <p>umie prawidłowo rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem,</p> <p>wymienia popularne systemy operacyjne,</p> <p>potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni,</p> <p>posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,</p> <p>rozdziela pojęcia: <i>pulpit, ikona, plik, katalog</i>,</p> <p>rozdziela pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają,</p> <p>uruchamia programy za pomocą</p>	<p>obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,</p> <p>rozumie pojęcie <i>sieci komputerowej</i>,</p> <p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela loguje się do szkolnej sieci komputerowej,</p> <p>przy pomocy nauczyciela korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie,</p> <p>według wskazówek nauczyciela uruchamia i obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika,</p> <p>wymienia elementy zestawu komputerowego,</p> <p>rozumie pojęcie <i>stanu uśpienia komputera</i>,</p> <p>klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie,</p> <p>rozumie pojęcia: <i>pulpit, ikona, plik, katalog</i>,</p> <p>rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony,</p> <p>określa podstawowe elementy pulpitu</p>	<p>samodzielnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej,</p> <p>samodzielnie obsługuje komputer oraz program z płyty CD dołączonej do podręcznika,</p> <p>określa zastosowanie poszczególnych elementów zestawu komputerowego,</p> <p>wyjaśnia różnicę między całkowitym wyłączeniem komputera a jego przejściem w stan uśpienia;</p> <p>posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,</p> <p>prawidłowo nadaje nazwy plikom i katalogom,</p> <p>określa funkcje ikon na pulpitych</p>	<p>wie, czym jest sieć komputerowa,</p> <p>samodzielnie korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie,</p> <p>poprawnie rozpoczyna i kończy pracę z systemami Windows, Linux i Mac OS X,</p> <p>zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku,</p> <p>rozdziela ikony programów, dokumentów i katalogów,</p> <p>wymienia podobieństwa w wyglądzie</p>	<p>wymienia zalety połączenia komputerów w sieć,</p> <p>dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość,</p> <p>opisuje przyciski rozmieszczone na komputerze,</p> <p>zmienia konfigurację ekranu, na</p>
--	--	---	---	--

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

<p>myszy,</p> <p>odróżnia pojęcia: <i>wskazanie, przeciąganie, jedno- i dwukrotne kliknięcie myszą,</i></p> <p>uruchamia programy, korzystając z ikony skrótu,</p>	<p>(biurka),</p>	<p>różnych systemów,</p> <p>wyjaśnia budowę pulpitu,</p> <p>zna sposoby pracy z oknami,</p>	<p>pulpitów systemów Windows i Linux,</p> <p>tworzy skrót do programu wskazanego przez nauczyciela;</p> <p>wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>pulpit, program, system operacyjny, ikona, przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, katalog (folder),</i></p>	<p>przykład tło, kolory, wygaszacz,</p> <p>wyjaśnia sposoby pracy z wieloma oknami jednego programu oraz pracy z oknami wielu uruchomionych programów,</p>
<p>obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów,</p>	<p>wyjaśnia znaczenie przycisków: <i>Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij,</i></p> <p>zna przeznaczenie <i>Kosza,</i></p>	<p>opróżnia <i>Kosz,</i></p>	<p>wyjaśnia zasady korzystania z <i>Kosza,</i></p>	<p>opróżnia <i>Kosz</i> i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery);</p>
<p>zna sposoby pracy z oknami,</p>	<p>omawia budowę okna programu oraz otwartego katalogu,</p> <p>obsługuje okna dialogowe i menu,</p>	<p>opisuje wygląd okien różnych programów,</p> <p>zmienia rozmiar i położenie okna według potrzeb,</p>	<p>korzysta z różnych nośników informacji,</p>	<p>odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy,</p>
<p>prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich,</p>	<p>zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem,</p>	<p>samodzielnie tworzy pliki i katalogi, samodzielnie zapisuje pliki w katalogu w miejscu wskazanym przez nauczyciela,</p>	<p>opisuje poznane sposoby tworzenia plików i katalogów (folderów),</p> <p>tworzy nowy katalog (folder) podczas zapisu pliku,</p>	<p>omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów (folderów),</p>
<p>przy pomocy nauczyciela zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze),</p>	<p>zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku,</p> <p>zna pojęcia: <i>program komputerowy, system operacyjny,</i></p>	<p>tworzy strukturę katalogów (folderów) według opisu,</p> <p>porusza się po strukturze katalogu (folderu),</p>	<p>wyjaśnia pojęcia takie, jak: <i>program komputerowy, system operacyjny,</i></p> <p>porządkuje zawartość tworzonych katalogów (folderów),</p>	<p>omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji,</p> <p>tworzy nowy katalog (folder) dowolnym sposobem,</p>
<p>zna zasady zapisu wyników pracy na komputerze,</p>				
<p>wie, kto zajmuje się tworzeniem programów komputerowych,</p>				
<p>prawidłowo otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji,</p>				
<p>przy pomocy nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> o kopiuje pliki i katalogi, o usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą, o kopiuje pliki na pendrive, o odczytuje rozmiar pliku, o porównuje rozmiar pliku przed i 	<p>z niewielką pomocą nauczyciela lub według opisu:</p> <ul style="list-style-type: none"> o kopiuje pliki i katalogi, o usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą, o kopiuje pliki na pendrive, o odczytuje rozmiar pliku, 	<p>samodzielnie:</p> <ul style="list-style-type: none"> o kopiuje pliki i katalogi, o usuwa i kopiuje grupę plików optymalną metodą, o kopiuje pliki na pendrive, o odczytuje rozmiar pliku. o porównuje rozmiar pliku przed i 	<p>omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji,</p> <p>zapisuje pliki w dowolnym miejscu,</p> <p>sprawnie wykonuje podstawowe operacje na plikach;</p> <p>świadomie tworzy nową wersję pliku na dysku za pomocą polecenia <i>Zapisz</i></p>	<p>omawia korzyści, jakie daje porządkowanie informacji na dysku przez tworzenie katalogów,</p> <p>świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich,</p>

Podstawa programowa
Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

<p>po wprowadzeniu zmian,</p> <p>przy pomocy nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> o przygotowuje dokument do druku; o ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron); o drukuje dokument, <p>wie, co to jest wirus komputerowy, potrafi nazwać program antywirusowy zainstalowany w szkolnej pracowni komputerowej,</p> <p>z pomocą nauczyciela dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym.</p>	<ul style="list-style-type: none"> o porównuje rozmiar pliku przed i po wprowadzeniu zmian, <p>zna historię komputerów,</p> <p>zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,</p> <p>rozumie pojęcia: <i>program antywirusowy</i> i <i>profilaktyka antywirusowa</i>.</p>	<p>po wprowadzeniu zmian,</p> <p>przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela,</p> <p>z pomocą nauczyciela dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym.</p>	<p><i>jako</i> ze zmianą lokalizacji lub nazwy pliku,</p> <p>potrafi powiedzieć na podstawie rozszerzenia pliku (TXT, BMP, DOC) z jaką jest on skojarzony aplikacją,</p> <p>omawia historię komputerów,</p> <p>dokonuje sprawdzenia dysku programem antywirusowym.</p>	<p>opisuje najciekawsze fakty z historii komputerów,</p> <p>prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej,</p> <p>stosuje zaawansowane opcje drukowania,</p> <p>zna sposób działania programów antywirusowych,</p> <p>omawia sposób zabezpieczania komputerów w szkole i w domu przed „zarażeniem” wirusem komputerowy.</p>
---	---	---	--	--

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

2	3	4	5	6
<p>zna pojęcia: internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy,</p> <p>nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji,</p> <p>wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę,</p>	<p>rozumie pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy,</i></p> <p>wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek,</p> <p>omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki,</p>	<p>wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW,</p> <p>omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki.</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>internet, przeglądarka internetowa, słowa kluczowe, poczta elektroniczna, netykieta, komunikator internetowy,</i></p> <p>korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę,</p> <p>wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania zadań,</p>	<p>przegląda strony WWW w trybie offline,</p> <p>wyjaśnia znaczenie domeny,</p> <p>opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce;</p> <p>wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości</p>

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

Program: *Informatyka Europejczyka. Program nauczania informatyki w szkole podstawowej. Klasy 4 – 8.* Danuta Kiałka, Jolanta Pańczyk

**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 program pocztowy wykorzystywany na lekcji,

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,

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

Program: *Informatyka Europejszyka. Program nauczania informatyki w szkole podstawowej. Klasy 4 – 8.* Danuta Kiałka, Jolanta Pańczyk

nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,

posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,

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,

zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji;

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,

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,

zakłada własne konto pocztowe,

redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne,

opisuje charakterystyczne elementy strony WWW,

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,

omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego,

opisuje przeznaczenie elementów okna programu pocztowego,

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,

omawia zalety i wady poczty elektronicznej,

dodaje adres do książki adresowej,

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

wymienia charakterystyczne elementy okna programu pocztowego,	wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości,	omawia elementy okna redagowania wiadomości,	opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,	swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej,
zna zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu,	zna i stosuje zasady <i>netykiety</i> obowiązujące użytkowników internetu,	świadomie stosuje zasady <i>netykiety</i>,	uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią;	
zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznanymi osobami,			porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną,	
nazywa komunikator wykorzystywany na lekcji,	zakłada własne konto w komunikatorze internetowym,	wymienia elementy budowy okna komunikatora internetowego,	wymienia i opisuje przeznaczenie elementów okna komunikatora internetowego,	
przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,	przy pomocy nauczyciela lub według opisu zakłada własne konto w komunikatorze internetowym wskazanym przez nauczyciela,			
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			w trakcie realizacji złożonego zadania aktywnie współpracuje w grupie rówieśniczej,
przy pomocy nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji.	odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji,	tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji,	opracowuje wskazany dokument realizując tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,	opracowuje własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,
	z niewielką pomocą nauczyciela tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji;			
komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady <i>netykiety</i> ,	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	z niewielką pomocą nauczyciela rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z	samodzielnie rozpoznaje i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z	rozpoznaje, omawia, i ocenia możliwe zagrożenia wynikające z korzystania z	

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

<p>korzystania z internetu,</p> <p>zna zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,</p> <p>szanuje prywatność i pracę innych osób,</p> <p>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.</p>	<p>internetu,</p> <p>zna i przestrzega zasad etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,</p> <p>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.</p>	<p>korzystania z internetu,</p> <p>wymienia zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,</p> <p>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.</p>	<p>internetu,</p> <p>opisuje zasady etyczne i prawne związane z korzystaniem z komputera i internetu,</p>
--	---	--	---

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

2	3	4	5	6
Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł				
<p>przy pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela,</p> <p>przy pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),</p> <p>przy pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,</p> <p>przy pomocy nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach,</p>	<p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela,</p> <p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),</p> <p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,</p> <p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach,</p>	<p>według wskazówek nauczyciela wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela,</p> <p>według wskazówek nauczyciela wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),</p> <p>według wskazówek nauczyciela selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,</p> <p>wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach,</p>	<p>samodzielnie wyszukuje informacje w encyklopedii internetowej wskazanej przez nauczyciela,</p> <p>samodzielnie wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumenty techniczne i zasoby internetu),</p> <p>samodzielnie selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje,</p> <p>wymienia cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, multimedialnej),</p>	<p>opisuje cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, multimedialnej),</p>
Teksty komputerowe				
<p>zna pojęcia: <i>edytor tekstu</i>,</p> <p>Podstawa programowa</p>	<p>objaśnia zastosowanie elementów okna</p>	<p>wyjaśnia pojęcie <i>edytora tekstu</i> i</p>	<p>wyjaśnia, na czym polega czynność</p>	<p>omawia możliwości edytora tekstu,</p>

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

<p><i>redagowanie tekstu, kursor tekstowy, akapit,</i></p> <p>wskazuje elementy okna edytora tekstu,</p>	<p>edytora tekstu,</p> <p>rozdziela klawisze edycyjne i klawisz <i>Enter</i> na klawiaturze oraz kursor tekstowy i wskaźnik myszy,</p>	<p>omawia zastosowanie edytora,</p> <p>objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,</p>	<p><i>redagowania tekstu</i> w edytorze tekstu,</p> <p>prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze),</p>	
<p>zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p> <p>pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków,</p>	<p>wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków,</p> <p>wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki,</p> <p>wyrównuje akapit według instrukcji;</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>kursor tekstowy</i> i <i>wskaźnik myszy</i>,</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>edytor tekstu, akapit,</i></p> <p>formatuje akapit według podanego wzoru,</p>	<p>samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi,</p> <p>pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p>	<p>poprawnie dzieli tekst na akapity,</p>
<p><i>posługuje się poleceniami Cofnij i Powtórz do zmiany wykonanej operacji,</i></p> <p>wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu,</p>	<p>posługuje się poleceniami Kopiuj i Wklej,</p> <p>wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu,</p>	<p>sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuj, Wklej, Cofnij,</i></p> <p>wyjaśnia pojęcia <i>blok, wiersz,</i></p>	<p>prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać,</p>	
<p>zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu,</p>	<p>wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,</p>	<p>we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu,</p>	<p>sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,</p>	
<p>przy pomocy nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),</p>	<p>redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru,</p>	<p>opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania),</p>		
<p>rozumie pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i>,</p>	<p>dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku,</p>	<p>opracowuje dokumenty użytkowe zgodnie z opisem;</p>		
<p>wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu,</p>		<p>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;</p>		
<p>przy pomocy nauczyciela opracowuje dokumenty użytkowe,</p>				
<p>dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów,</p>	<p>wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu,</p> <p>zna pojęcie <i>kodów sterujących</i>,</p>	<p>ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce,</p>	<p>wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi;</p>	<p>wyjaśnia zastosowanie <i>kodów sterujących</i>;</p>
		<p>redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych</p>	<p>sprawnie dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu:</p>	<p>redaguje i formatuje tekst na dowolny temat z wykorzystaniem różnych</p>

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

Program: *Informatyka Europejczyka. Program nauczania informatyki w szkole podstawowej. Klasy 4 – 8.* Danuta Kiałka, Jolanta Pańczyk

<p>przy pomocy nauczyciela tworzy listy numerowane i punktowane,</p>	<p>według instrukcji tworzy listy numerowane i punktowane,</p>	<p>narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu,</p> <p>tworzy listy numerowane i punktowane według instrukcji, różnymi sposobami,</p>	<p>wyrównanie tekstu, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów, zmienia czcionkę i ustala jej atrybuty w trakcie pisania tekstu,</p>	<p>narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu,</p>
<p>z pomocą nauczyciela łączy w jednym dokumencie obiekty pochodzące z różnych aplikacji (łączy grafikę z tekstem), przy pomocy nauczyciela modyfikuje istniejący dokument,</p>	<p>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,</p>	<p>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,</p>	<p>świadomie: korzysta z opcji <i>formatowanie rysunku</i>. dobiera rodzaj obiektu do tworzonego dokumentu, korzysta z metody <i>przeciągnij i upuść</i>.</p>	<p>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.</p>
<p>stara się stosować zasady poprawnego wprowadzania tekstu, z pomocą nauczyciela tworzy ozdobne napisy, z pomocą nauczyciela tworzy i formatuje prostą tabelę,</p>	<p>tworzy dokumenty tekstowe (w tym użytkowe) zgodnie z opisem, wykorzystuje pasek narzędzi do tworzenia ozdobnych napisów, wstawiania i modyfikowania tabeli z pomocą nauczyciela,</p>	<p>tworzy ozdobne napisy, świadomie dobiera rodzaj ozdobnych napisów do tworzonego dokumentu, wykorzystuje pasek narzędzi do tworzenia ozdobnych napisów, wstawiania i modyfikowania tabeli,</p>	<p>wykorzystuje klawisz <i>Tab</i> do wyrównywania tekstu w kolumnach, tworzy i formatuje tabelę zgodnie z instrukcją, zmienia kolor wierszy, kolumn, komórek i całej tabeli.</p>	<p>porządkuje tekst, ustawiając właściwe fragmenty w kolejności alfabetycznej, wykorzystuje tabulatory do wyrównania tekstu w kolumnach,</p>
<p>przy pomocy nauczyciela wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,</p>	<p>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, z pomocą nauczyciela przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanymi na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p>	<p>wykorzystuje autokształty i ozdobne napisy do wzbogacania dokumentów tekstowych,</p> <p>zna czynności, które należy wykonać, aby przygotować dokument do druku,</p>	<p>samodzielnie zmienia kształt i kolor wstawianych obiektów, świadomie dobiera rodzaj autokształtów do tworzonego dokumentu,</p> <p>przygotowuje różne pisma użytkowe zgodnie z zasadami poznanymi na lekcjach języka polskiego, stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,</p>	<p>opisuje najważniejsze czynniki, które decydują o tym, czy dokument jest prawidłowo opracowany i przygotowany do druku,</p> <p>potrafi właściwie zastosować orientację strony, odpowiednio do tworzonego dokumentu, samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (klipy, zdjęcia, własne</p>

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

Program: *Informatyka Europejska. Program nauczania informatyki w szkole podstawowej. Klasy 4 – 8.* Danuta Kiałka, Jolanta Pańczyk

<p>przy pomocy nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	<p>z niewielką pomocą nauczyciela opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	<p>według wskazówek lub zgodnie z opisem opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	<p>Samodzielnie opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem,</p>	<p>rysunki).</p>
Grafika komputerowa				
<p>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,</p> <p>rozumie pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i>,</p> <p>sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera,</p> <p>przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p> <p>posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i>, aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany,</p>	<p>wykonuje rysunek według instrukcji, według opisu tworzy wskazany rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki,</p> <p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), opracowuje prosty rysunek na dowolny temat,</p>	<p>samodzielnie uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku,</p> <p>wstawia tekst do rysunku, zmienia styl, rozmiar i rodzaj czcionki za pomocą dostępnych narzędzi tekstowych edytora grafiki,</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>grafika komputerowa, edytor grafiki</i>,</p> <p>tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,</p> <p>samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów), przekształca elementy rysunku,</p> <p>wykorzystuje klawisz <i>Shift</i> podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, kwadratów i kół,</p>	<p>rozpoznaje pliki graficzne na podstawie ich rozszerzeń i ikon, objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki,</p> <p>świadomie korzysta z narzędzi tekstowych,</p> <p>odróżnia typy zapisanych plików, porównuje rozmiary plików w zależności od typu, porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach,</p>	<p>sprawnie stosuje poznane narzędzia do tworzenia i przekształcania rysunków w edytorze grafiki,</p> <p>przygotowuje własne prace graficzne na konkursy informatyczne,</p> <p>wykorzystuje programy graficzne inne niż poznane na lekcji, wyjaśnia pojęcia: <i>mapa bitowa, piksel</i>, opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach,</p> <p>korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat,</p>

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

Program: *Informatyka Europejszyka. Program nauczania informatyki w szkole podstawowej. Klasy 4 – 8.* Danuta Kiałka, Jolanta Pańczyk

<p>wykonuje rysunki zgodne ze schematem lub według wskazówek nauczyciela,</p> <p>operuje kolorem rysowania i tła,</p> <p>dokonuje poprawek w pracach graficznych,</p> <p>przy pomocy nauczyciela wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,</p> <p>przy pomocy nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>	<p>zmienia rozmiary elementów rysunku,</p> <p>korzysta z dostępnych narzędzi programu,</p> <p>przenosi fragment rysunku w inne miejsce</p> <p>przy pomocy nauczyciela korzysta z funkcji Powiększenie do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>	<p>korzysta ze schowka podczas kopiowania elementów rysunku.</p> <p>ustala atrybuty rysunku w edytorze grafiki,</p> <p>przekształca elementy rysunku,</p> <p>samodzielnie wykonuje zdjęcie ekranu oraz obraz fragmentu ekranu z zapisem do pliku.</p> <p>zapisuje zrzut ekranu w odpowiednim katalogu (teczce), zmienia jego nazwę,</p> <p>według wskazówek lub zgodnie z opisem tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>	<p>samodzielnie zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go,</p> <p>korzysta z funkcji Powiększenie do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku,</p> <p>świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich,</p> <p>samodzielnie wykonuje złożone prace graficzne, zależnie od potrzeb modyfikuje zrzut ekranu,</p> <p>samodzielnie tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>	<p>omawia podobieństwa i różnice poznanych edytorów grafiki,</p> <p>dobiera edytor grafiki do wymagań zadania,</p> <p>uzasadnia potrzebę stosowania zrzutów ekranowych (zdjęć ekranu),</p> <p>w sposób twórczy tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),</p>
Obliczenia za pomocą komputera				
<p>zna przeznaczenie arkusza kalkulacyjnego</p> <p>nazywa poznany na lekcji arkusz kalkulacyjny,</p> <p>korzystając ze wskazówek nauczyciela, uruchamia arkusz kalkulacyjny stosowany na lekcji,</p> <p>wskazuje elementy okna arkusza kalkulacyjnego,</p> <p>rozpoznaje plik arkusza na podstawie ikony,</p> <p>otwiera nowy dokument,</p> <p>odczytuje adres komórki,</p> <p>rozdziela w arkuszu kursor komórki</p>	<p>omawia przeznaczenie arkusza kalkulacyjnego</p> <p>opisuje budowę okna programu,</p> <p>zna przeznaczenie najczęściej używanych przycisków paska narzędzi,</p> <p>zmienia szerokość kolumny i wysokość wiersza,</p> <p>dostosowuje rozmiar komórki do jej zawartości,</p> <p>wskazuje charakterystyczne elementy okna arkusza kalkulacyjnego,</p> <p>zaznacza obszar komórek,</p> <p>rozumie pojęcia: arkusz kalkulacyjny,</p>	<p>omawia zalety arkusza kalkulacyjnego, objaśnia zasady wykonywania obliczeń w arkuszu.,</p> <p>wyjaśnia pojęcia: arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna,</p> <p>wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły,</p> <p>umieszcza w komórkach arkusza dane i prawidłowo zapisuje gotowe formuły,</p> <p>prawidłowo zapisuje i otwiera pliki arkusza,</p>	<p>objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna arkusza kalkulacyjnego,</p> <p>objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,</p>	<p>wymienia typy danych wprowadzanych do arkusza,</p> <p>wie, że pojęcie arkusz kalkulacyjny można stosować w odniesieniu do programu i do dokumentu, i potrafi odróżnić obydwa zastosowania,</p> <p>dostosowuje położenie i liczbę pasków narzędzi do potrzeb tworzonych dokumentu,</p>

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

aktywnej, tekstowy i myszy,
zna pojęcie: *komórka bieżąca*,
zmienia zawartość komórki,

przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia,

otwiera zapisany wcześniej arkusz, przegląda zawartość arkusza kalkulacyjnego.

przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,

kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna,
wskazuje wiersz wprowadzania danych. wprowadza proste formuły, wykonuje proste obliczenia z pomocą nauczyciela,
przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje

z pomocą nauczyciela tworzy i zapisuje proste formuły.
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,

umieszcza w komórkach dane przez kopiowanie lub wypełnianie, umieszcza formuły w komórkach, stosując operacje kopiowania i wypełniania według opisu, zmienia wygląd arkusza, korzystając z paska narzędzi uruchomionego programu według opisu,

według wskazówek nauczyciela tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych.

przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,

wykorzystuje wiersz wprowadzania danych,

samodzielnie uruchamia arkusz kalkulacyjny wykorzystywany na lekcji,
wyjaśnia pojęcia: *pasek formuły, formuła*,
zgodnie z instrukcją wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcje: *SUMA, ŚREDNIA, NAJMNIEJSZA (MIN), NAJWIĘKSZA (MAX)*,

wymienia elementy formatowania, wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję *SUMA*, korzysta z opcji *autosumowania*, wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję *ŚREDNIA*, modyfikuje istniejące arkusze,

według wskazówek lub zgodnie z opisem wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,

omawia zasady tworzenia i przeznaczenie formuł, wybiera optymalną metodę zaznaczania obszaru, nadaje arkuszom odpowiedni wygląd, dbając o ich czytelność, przejrzystość i estetykę,
wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach poznane funkcje, dostrzega potrzebę stosowania funkcji do wykonywania omawianych operacji, wskazuje, jakie zmiany zachodzą w formule po jej skopiowaniu,

ocenia wygląd i czytelność opracowanych arkuszy, modyfikuje arkusz, dodając lub usuwając wiersze i kolumny, zmienia według własnego pomysłu wygląd arkusza, korzystając z paska narzędzi uruchomionego programu, zmienia format danych według wzorca,

tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych.

samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje,

zapisuje złożone wyrażenia arytmetyczne w postaci formuł, wykorzystuje kombinacje klawiszy i skróty klawiaturowe w pracy z arkuszem kalkulacyjnym,
wykonuje obliczenia w innym niż omawiany na lekcji arkuszu kalkulacyjnym,
wykorzystuje różne sposoby wprowadzania zmian do komórek arkusza,
wybiera optymalny sposób poruszania się po arkuszu kalkulacyjnym,

ocenia wygląd i czytelność wzorcowo sformatowanych arkuszy, dobiera właściwy format danych, porządkuje dane w arkuszu z wykorzystaniem opcji dostępnych w programie,

prawidłowo odczytuje i analizuje wykresy, podaje wnioski.

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

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: <i>slajd</i> i <i>obszar slajdu</i> ,	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, zna zasady, na których opiera się dobra prezentacja,	stosuje okno modyfikacji układu slajdu w poznany programie, przy pomocy nauczyciela otwiera wcześniej przygotowaną prezentację, zapoznaje się z jej zawartością, zna zasady, na których opiera się dobra prezentacja,	wyjaśnia zasady, na których opiera się dobra prezentacja,		na podstawie rozszerzenia pliku rozpoznaje plik zawierający prezentację multimedialną,
z pomocą nauczyciela opracowuje plan pracy,	według wskazówek tworzy prezentację multimedialną, korzysta z okna modyfikacji układu slajdu w poznany 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 poznany programem do tworzenia prezentacji,	samodzielnie opracowuje plan pracy, ustala układ slajdu właściwy dla jego zawartości,	objaśnia zasady pracy z poznany programem do tworzenia prezentacji, wyjaśnia, jak ustawić tło pojedynczego slajdu lub jednocześnie wszystkich slajdów,	
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	Z pomocą nauczyciela: <ul style="list-style-type: none"> o wybiera sposób, w jaki mają zmieniać się slajdy, stosuje różne efekty, wykorzystując schematy animacji, o dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów 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 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

	<p>paska menu, zmienia według wskazówek kolejność slajdów w różnych widokach, wie, jak ustawić animacje przejść poszczególnych elementów slajdu,</p> <p>tworzy prezentację wspólnie z kolegami i koleżankami, według wskazówek:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ tworzy slajd z rysunkiem, ○ wstawia pole tekstowe do slajdu, ○ wpisuje tekst, ○ formatuje wprowadzony tekst, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ustala kolejność i sposób uruchamiania animacji elementów slajdów, ○ umieszcza obiekty graficzne w edytowanym slajdzie, 		
<p>z pomocą nauczyciela uruchamia prezentację.</p>	<p>z pomocą nauczyciela uruchamia pokaz przygotowanej prezentacji, dokonuje autoprezentacji.</p>	<p>omawia różne efekty animacji i sposób ich stosowania dla poszczególnych elementów slajdów.</p>	<p>dobiera i wprowadza efekty animacji poszczególnych obiektów slajdów, sprawnie przeprowadza pokaz własnej prezentacji.</p>	<p>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.</p>
<p>przy pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,</p>	<p>przy niewielkiej pomocy nauczyciela przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,</p>	<p>według wskazówek lub zgodnie z opisem przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,</p>	<p>samodzielnie przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne,</p>	

IV. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera

2	3	4	5	6
<p>przy pomocy nauczyciela: uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji,</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ tworzy prostą animację, ○ planuje proste czynności zmierzające do stworzenia algorytmu, ○ zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem, ○ tworzy proste rysunki za 	<p>z niewielką pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ tworzy prostą animację, ○ planuje proste czynności zmierzające do stworzenia algorytmu, ○ zmienia tło projektu i wygląd duszka zgodnie z opisem, <p>tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów.</i></p>	<p>samodzielnie uruchamia program edukacyjny wykorzystywany na lekcji,</p> <p>zna zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu, samodzielnie wprowadza poprawki, zapisuje dokument,</p>	<p>objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna uruchomionego programu,</p> <p>zna podstawowe procedury graficzne i samodzielnie sprawdza ich działanie, samodzielnie zmienia tło projektu i wygląd duszka.</p> <p>samodzielnie tworzy proste rysunki za pomocą <i>Edytora obrazów,</i></p> <p>rysuje za pomocą narzędzi</p>	<p>wykorzystuje inne niż poznane na lekcji polecenia przy tworzeniu własnego projektu, dokładnie analizuje zadanie, opisuje problem.</p> <p>dzieli się z kolegami i koleżankami z klasy własnymi projektami,</p>

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

<p>z pomocą <i>Edytora obrazów</i>, zna podstawowe procedury graficzne i przy pomocy nauczyciela sprawdza ich działanie,</p> <p>z pomocą nauczyciela wprowadza poprawki, zapisuje dokument, zapisuje projekt na dysku w miejscu wskazanym przez nauczyciela, tworzy proste animacje według instrukcji,</p> <p>zna pojęcia: <i>stos, polecenie, praca krokowa</i>.</p> <p>z pomocą nauczyciela opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń,</p> <p>z pomocą nauczyciela graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,</p> <p>z pomocą nauczyciela tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń,</p> <p>z pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,</p> <p>z pomocą nauczyciela wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach.</p> <p>z pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,</p>	<p>zna podstawowe procedury graficzne i z niewielką pomocą nauczyciela sprawdza ich działanie,</p> <p>śledzi działanie programu, korzystając z opcji <i>rozpocznij pracę krokową</i> przy pomocy nauczyciela,</p> <p>według instrukcji opracowuje proste projekty graficzne z wykorzystaniem poznanych poleceń,</p> <p>według instrukcji graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,</p> <p>według instrukcji tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,</p> <p>podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie</p>	<p>potrafi zdefiniować procedury rysujące słońce,</p> <p>potrafi zmienić postać duszka,</p> <p>śledzi działanie programu, korzystając z opcji <i>rozpocznij pracę krokową</i>.</p> <p>tworzy proste animacje,</p> <p>samodzielnie opracowuje proste projekty graficzne,</p> <p>graficznie przedstawia dane liczbowe w arkuszu kalkulacyjnym oraz je interpretuje,</p> <p>tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie za pomocą ciągu poleceń,</p> <p>wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach.</p> <p>według wskazówek lub zgodnie z opisem za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,</p>	<p>programu,</p> <p>podejmuje próbę rozwiązania problemu, korzystając z pomocy nauczyciela,</p> <p>opisuje pojęcia: <i>stos, polecenie, praca krokowa</i>,</p> <p>opracowuje proste projekty graficzne, wykorzystując polecenia inne niż poznane na lekcji,</p> <p>porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu,</p> <p>podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień.</p> <p>samodzielnie za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie,</p>	<p>umieszcza własne projekty na stronie internetowej http://scratch.mit.edu, korzysta z projektów prezentowanych na stronie internetowej http://scratch.mit.edu,</p> <p>eksperymentuje,</p> <p>tworzy złożone projekty zawierające elementy animowane,</p> <p>potrafi samodzielnie podać rozwiązanie omawianego problemu,</p> <p>bierze udział w konkursach informatycznych.</p>
---	---	--	--	--

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

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

Program: *Informatyka Europejszyka. Program nauczania informatyki w szkole podstawowej. Klasy 4 – 8.* Danuta Kiałka, Jolanta Pańczyk

2	3	4	5	6
wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu,	opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu,	opisuje miejsca z najbliższego otoczenia, w których wykorzystuje się komputery,	omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze w różnych miejscach szkoły,	prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer,
	według wskazówek nauczyciela korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,	uzasadnia konieczność ich stosowania w danym miejscu,		uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu,
wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie,	opisuje przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym,	wskazuje korzyści wynikające z używania komputerów w różnych dziedzinach życia codziennego,		
przy pomocy nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,	z niewielką pomocą nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,	według wskazówek nauczyciela korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,	samodzielnie korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, internetu) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy,	korzysta z dodatkowych źródeł,
korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,	rozumie pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> , <i>użytkowe</i> ,	wyjaśnia, czym są <i>multimedia</i> ,	wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych,	potrafi opisać warunki, jakie musi spełnić komputer, aby dany program mógł sprawnie działać,
wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, gry,	obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji,	samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,	opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów edukacyjnych,	analizuje wiadomości zdobyte za pomocą programu edukacyjnego i na ich podstawie formułuje odpowiedzi na zadane pytania,
obsługuje według wskazówek nauczyciela programy multimedialne poznane na lekcji, dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,		samodzielnie uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,	opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych,	obsługuje dowolne programy multimedialne,
			wyjaśnia pojęcia: <i>demo programu</i> , <i>pokaz multimedialny</i> ,	korzysta z programów multimedialnych, przygotowując się do zajęć w szkole z innych przedmiotów,
			wymienia rodzaje programów multimedialnych,	omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych;
wymienia nazwy programów użytkowych poznanych na lekcji,	przy pomocy nauczyciela lub zgodnie z opisem tworzy album fotograficzny,	omawia zastosowanie programów użytkowych poznanych na lekcji,	omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego,	importuje zdjęcia z aparatu fotograficznego lub telefonu
			wyjaśnia pojęcie <i>programów użytkowych</i> ,	

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

<p>rozumie pojęcie <i>programów użytkowych</i>,</p> <p>opisuje okno programu,</p> <p>przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika,</p> <p>przy pomocy nauczyciela opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym.</p>	<p>wybiera zdjęcia do albumu z katalogu wskazanego przez nauczyciela,</p> <p>z niewielką pomocą nauczyciela opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym.</p>	<p>samodzielnie importuje zdjęcia z płyty CD dołączonej do podręcznika,</p> <p>opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym.</p>	<p>wyjaśnia przeznaczenie dostępnych opcji w programie,</p> <p>samodzielnie tworzy album fotograficzny i nadaje mu nazwę,</p> <p>potrafi uzasadnić wybór zdjęć do albumu,</p> <p>samodzielnie modyfikuje fotografie, korzystając z opcji <i>Edycja, Obróć, Prostowanie, Efekty, Kadruj</i>.</p>	<p>komórkowego do programu poznanego na lekcji,</p> <p>wykorzystuje inne niż poznane na lekcji sposoby modyfikacji zdjęć,</p> <p>prezentuje inny niż poznane na lekcji program użytkowy.</p>
--	--	--	---	--

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.

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 14 lutego 2017 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017, poz. 356)

Program: *Informatyka Europejszka. Program nauczania informatyki w szkole podstawowej. Klasy 4 – 8.* Danuta Kiałka, Jolanta Pańczyk