

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka* opracowany na podstawie podręcznika

Danuta Kiałka, Katarzyna Kiałka, **Informatyka Europejczyka. Podręcznik do informatyki dla szkoły podstawowej. Klasa 4.**

Wydawnictwo HELION, 2017

KLASA IV**Rozdział 1.****Bezpieczne posługiwanie się komputerem, jego oprogramowaniem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi**

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej Zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem. Pojęcia: <i>informatyka, algorytmika.</i> Etapy rozwiązywania problemów. Jak radzić sobie z objawami	1	II.4, III.1b, 2d, IV.2, 3, V.1 – 3	zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej i rozumie potrzebę jego przestrzegania, wymienia szczegółowo zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, zna i omawia objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem	wymienia wszystkie zasady obowiązujące podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce, rozumie potrzebę przestrzegania obowiązujących zasad, zna objawy zmęczenia organizmu spowodowane	zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej, wymienia większość poznanych zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, zna kilka	zna podstawowe założenia regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, wymienia przynajmniej dwie zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce, zna przynajmniej dwa objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed	wymienia przynajmniej dwie najważniejsze zasady regulaminu szkolnej pracowni komputerowej, dba o porządek na stanowisku pracy, zna przynajmniej jedną zasadę bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego, wie, dlaczego warto	Nie wypowiada się na zajęciach. Nie podejmuje żadnych prac. lekceważy regulamin szkolnej pracowni komputerowej, nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	uzależnienia od komputera i internetu.			przed komputerem i wie jak im zaradzić, zna i stosuje zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, zna i wymienia etapy rozwiązywania problemów, wie, na czym polega uzależnienie od komputera, zna objawy i wie jak radzić sobie z objawami uzależnienia od komputera, telewizji, smartfona i internetu, opisuje, jak zapobiegać skutkom zbyt długiej pracy przy komputerze (tablecie lub ze smartfonem w ręku), zna i rozumie pojęcia	zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić, wie, na czym polega uzależnienie od komputera, wyjaśnia na czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego, zna pojęcia informatyka i algorytmika;	objawów zmęczenia organizmu spowodowanych zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić, wie, na czym polega uzależnienie od komputera, telewizora lub smartfona i wie z kim należy porozmawiać, by uzyskać pomoc w takiej sytuacji, wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem, rozumie na czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego, prezentuje prawidłową postawę ciała, siedząc przy komputerze, wie, czym zajmuje się informatyka, zna etapy rozwiązywania problemów, wymienia na	komputerem i wie jak im zaradzić, zna pojęcie uzależnienie i wie z kim należy porozmawiać, by uzyskać pomoc w takiej sytuacji, wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem, rozumie na czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego, prezentuje prawidłową postawę ciała, siedząc przy komputerze, wie, czym zajmuje się informatyka, zna etapy rozwiązywania problemów, wymienia różne	stosować przerwy podczas pracy z komputerem, rozumie pojęcie uzależnienie i wie z kim należy porozmawiać, by uzyskać pomoc w takiej sytuacji, nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, wymienia przynajmniej dwa sposoby spędzania wolnego czasu z wykorzystaniem komputera, oprócz grania w gry, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				informatyka i algorytmika;		czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego, zna pojęcia informatyka i algorytmik,;	sposoby spędzania wolnego czasu z wykorzystaniem komputera, oprócz grania w gry;		
2.	Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze Funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych. Budowa zestawu komputerowego, praca w sieci, podstawowe terminy i pojęcia używane w pracy z komputerem. Organizacja plików w katalogach umieszczonych lokalnie lub w	1	II.3a, 3b, 4, III.1b, 2d, IV.2, 3, V.1, 2	prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemami windows, linux i MAC OS X, zna i opisuje budowę zestawu komputerowego, klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie, zna i opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń	opisuje funkcję jaką pełnią poszczególne elementy zestawu komputerowego, opisuje funkcję jaką pełnią urządzenia podłączone do komputera, zna i wyjaśnia pojęcie: sieć komputerowa, wie i opisuje, co umożliwia sieć komputerowa, zna i wyjaśnia pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog (folder), podkatalog, zna i objaśnia	wymienia skład podstawowego zestawu komputerowego, zna pojęcie sieć komputerowa, wie, ze rozpoczynając pracę z komputerem podłączonym do sieci należy podać login i hasło, zna i rozumie pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog (folder), podkatalog, zna i objaśnia pojęcia: bit i bajt. umie tworzyć pliki,	wymienia urządzenia zewnętrzne, które można podłączyć do dowolnego komputera, wie o czym należy pamiętać przed rozpoczęciem pracy z komputerem podłączonym do sieci, wie kogo można nazwać użytkownikiem sieci oraz kto określa prawa użytkownika sieci: inny użytkownik czy administrator, tworzy pliki, katalogi i podkatalogi, podaje przykłady	wymienia przynajmniej dwa urządzenia zewnętrzne (peryferyjne) komputera, wie, ile najmniej komputerów pozwala utworzyć sieć komputerową, wymienia typy plików reprezentowane przez wskazane ikony, rozpoznaje typy plików po wyglądzie ikony, wie jaki rozmiar ma pusty katalog, wymienia nazwy podstawowych elementów zestawu	nie wypowiada się na zajęciach, nie nazywa elementów zestawu komputerowego, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	sieci.			zewnętrznych. zna i opisuje budowę zestawu komputerowego, zna zasady pracy w sieci. zna podstawowe terminy i pojęcia używane w pracy z komputerem, zna i wyjaśnia znaczenie pojęć: pulpit, ikona, plik i katalog oraz bit i bajt, zna sposoby organizacji plików w katalogach umieszczonych lokalnie lub w sieci. samodzielnie tworzy strukturę folderów;	pojęcia: bit i bajt, wyjaśnia jak tworzy się pliki, katalogi i podkatalogi, wymienia zalety połączenia komputerów w sieć, zna jednostki, w jakich podaje się rozmiar pliku,	katalogi i podkatalogi, wyjaśnia, dlaczego niezbędne jest zarządzanie plikami i folderami, rozumie i wypowiada się na temat celowości utrzymania porządku na dysku;	różnych typów plików, wie dlaczego należy utrzymywać porządek na dysku;	komputerowego, rozumie pojęcia: katalog (folder), podkatalog (podfolder), tworzy pliki, katalogi i podkatalogi, rozumie celowość utrzymania porządku na dysku, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
3.	Poznajemy nasze miejsce pracy / Programy komputerowe	1	II.3a, 3b, 4, III.1b, 2c, 2d, IV.2, 3, V.1, 2	zna i wyjaśnia pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja, system operacyjny.	zna i rozumie pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja, system	zna pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja,	podaje przykłady programów komputerowych i wie do czego służą, zna zasady nadawania nazw plikom i katalogom,	potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	i systemy operacyjne. Pojęcia: <i>program, algorytm.</i>			nazywa i opisuje działania jakie można wykonać za pomocą myszy, wyjaśnia zasady nadawania nazw plikom i katalogom oraz ograniczenia obowiązujące w nazwach, wie, w jakich jednostkach mierzy się pojemność pamięci, pisze instrukcję rysowania koperty bez odrywania ręki, wyjaśnia sposoby pracy z wieloma oknami jednego programu oraz pracy z oknami wielu uruchomionych programów, podaje przykład algorytmu;	operacyjny, zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom oraz wie, jakie ograniczenia obowiązują w nazwach, wie, w jakich jednostkach mierzy się pojemność pamięci, pisze instrukcję rysowania koperty bez odrywania ręki, wyjaśnia pojęcia takie, jak: pulpit, program, algorytm, system operacyjny, ikona, przycisk, okno programu, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, katalog (folder);	system operacyjny, zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom. omawia budowę okna uruchomionego programu, rozróżnia ikony programów, dokumentów i katalogów, omawia sposób rysowania koperty bez odrywania ręki;	prawidłowo uruchamia program wskazany przez nauczyciela i prawidłowo kończy z nim pracę., wykonuje ćwiczenia zgodnie z instrukcją, czyta tekst ze zrozumieniem, umie narysować kopertę bez odrywania ręki, odróżnia pojęcia: wskazanie, przeciąganie, jedno- i dwukrotne kliknięcie myszą;	pracowni, uruchamia grę lub program edukacyjny wskazany przez nauczyciela, zna i rozwija skróty: LPM, PPM, nazywa elementy składowe pulpitu swojego szkolnego komputera, prawidłowo uruchamia programy wskazane przez nauczyciela i prawidłowo kończy z nimi pracę, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
4.	Okna, pliki i katalogi	1	II.3a, 3b, 4, III.1b, 2c, 2d,	odróżnia i opisuje elementy budowy	nazywa elementy budowy okna	rysuje schemat drzewa katalogów	omawia budowę okna programu oraz	zna budowę okna programu oraz	nie wypowiada się na zajęciach,

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	/		IV.2, 3, V.1, 2	okna katalogu i okna programu, dostrzega i opisuje różnice w wyglądzie pulpitu systemów Windows i Linux, zna przynajmniej jednego twórcę komputerów, umie przygotować krzyżówkę do podanych haseł informatycznych;	katalogu i okna programu, tworzy w miejscu wskazanym przez nauczyciela podaną strukturę katalogów, wie, kto zajmuje się tworzeniem programów komputerowych, proponuje sposób rozwiązania podanego problemu;	podanych w ćwiczeniu, umie sprawdzić zawartość dysku, umie opracować sposób rozwiązania podanego problemu;	otwartego katalogu, obsługuje okna dialogowe i menu, zna i omawia sposoby pracy z oknami, zapisuje pliki na dysku we wskazanym katalogu (folderze) według wskazówek nauczyciela lub zgodnie z opisem, prawidłowo uruchamia programy wskazane przez nauczyciela, rozmiesza okna uruchamianych programów według wskazówek, prawidłowo kończy pracę z uruchomionymi programami, czyta tekst ze zrozumieniem, wykonuje ćwiczenie krok po kroku, umie tworzyć drzewo katalogów, umie pracować w grupie nad rozwiązaniem podanego problemu,	otwartego katalogu, zna sposoby pracy z oknami, zakłada katalogi (foldery) i tworzy nowe pliki według opisu, wie, że każdy plik i katalog ma swój „adres” w komputerze, umie tworzyć proste drzewo katalogów, rozdziela pliki i katalogi, potrafi określić, co oznaczają, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę w sieci, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka***Rozdział 2.****Internet i programowanie**

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5.	Przeglądanie stron internetowych Przeglądanie zasobów internetu — przeglądarka. Bezpieczne strony WWW dla dzieci. Bezpieczeństwo w sieci. Edukacyjne zasoby internetu.	1	II.3a, 3b, 4, III.1b, 2, IV. 1 – 3, V.1, 2	omawia znaczenie internetu, uzasadnia najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac, wie, kiedy polska została podłączona do światowej sieci komputerowej,	wyjaśnia, co to jest internet, zna i rozumie najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, przegląda strony www w trybie offline, korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę, wyjaśnia znaczenie domeny, omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki, opisuje charakterystyczne	zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW, opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej, wyjaśnia budowę adresu internetowego, podaje przykłady domen określających	rozumie pojęcia: internet, przeglądarka internetowa, zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z internetu, wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek, zna i rozpoznaje ikony przeglądarek internetowych poznanych na lekcji, omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki, nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki	nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji, zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu, zna bezpieczne strony www dla dzieci, wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę, uruchamia wybraną przeglądarkę internetową, otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez nauczyciela, opanował wiedzę	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				elementy strony WWW, opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce;	właściciela, przegląda otwartą stronę www i omawia jej zawartość, omawia rolę przycisków wstecz i dalej na pasku narzędzi przeglądarki internetowej, potrafi nazwać elementy składowe adresu internetowego;	internetowej, wskazuje elementy okna uruchomionego programu, wymienia poznane wyszukiwarki, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem, poprawnie wpisuje podstawowe słownictwo informatyczne z klawiatury, przegląda i opisuje zawartość podanej strony internetowej;	niezbędna w toku dalszego kształcenia;		
6.	Wyszukiwanie informacji w internecie / Wyszukiwanie danych w internecie — wyszukiwarka. Słowa kluczowe,	1	II.3a, 3b, 4, III.1b, 2a, IV. 1 – 3, V.1, 2, 3	omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej, wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do	korzysta z odnośnika do katalogu stron www we wskazanym portalu internetowym, wymienia rodzaje	otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe, wyjaśnia pojęcia: przeglądarka, wyszukiwarka,	rozumie pojęcia: przeglądarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe, odnośniki, na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji	otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową, wymienia adresy stron internetowych przydatnych w nauce, wie, dlaczego	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	odnośniki.			poszerzania swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac;	wyszukiwarek internetowych, kierując się własnymi zainteresowaniami, wyszukuje w internecie informacje z różnych dziedzin;	słowa kluczowe, podaje przykłady stron internetowych przydatnych w nauce;	na zadany temat, rozróżnia charakterystyczne elementy strony WWW, wybiera sposób wyszukiwania informacji w internecie, rozumie, dlaczego bezkrytyczne korzystanie z gier komputerowych może być niebezpieczne;	bezkrytyczne korzystanie z gier komputerowych może być niebezpieczne, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
7.	Komunikowanie się za pomocą komputera Poczta elektroniczna, zakładanie konta pocztowego, wysyłanie listu elektronicznego z załącznikiem i bez niego. Reguły netykiety.	1	II.3a, 3b, 4, III.1b, 2, IV. 1 – 3, V.1, 2	omawia zalety i wady poczty elektronicznej, uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią, porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną;	omawia kolejne etapy tworzenia konta pocztowego, opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu poczty elektronicznej, przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie	wyjaśnia pojęcie poczty elektronicznej, zakłada własne konto pocztowe, korzystając z instrukcji, redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne,	rozumie pojęcie poczty elektronicznej, nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji, przy pomocy nauczyciela zakłada własne konto pocztowe za pośrednictwem wskazanego portalu	zna i stosuje zasady netykiety obowiązujące użytkowników internetu, wskazuje poznane elementy okna redagowania wiadomości, odpowiada na zadane pytania z zakresu	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje zadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				załączników do listów e-mail, wyjaśnia pojęcie netykiety, omawia elementy okna redagowania wiadomości;	opisuje przeznaczenie elementów okna programu pocztowego, swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami internetu za pomocą poczty elektronicznej, świadomie stosuje zasady netykiety;	internetowego, wymienia charakterystyczne elementy okna programu pocztowego, przy pomocy nauczyciela wysyła, odbiera i odczytuje pocztę elektroniczną, wysyła list z załącznikiem, korzystając z pomocy nauczyciela lub postępując według instrukcji, opisuje zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznajomymi osobami;	netykiety, korzystając ze zdobytych informacji, zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez internet z nieznajomymi osobami, loguje się na własne konto pocztowe, nie zapomina o wylogowaniu się z sieci; poczty po zakończeniu pracy; opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;		
8., 9.	Projekt grupowy „Życie szkoły” — część I Projekt grupowy	2	I.1a, 2b, II.3a, 3b, 4, III.1b, 2, IV. 1 – 3, V.1, 2	korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwarki internetowej,	korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych,	opracowuje	wymienia etapy pracy nad projektem, opracowuje własny	zna etapy pracy nad projektem, potrafi współpracować w	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe						
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe			
				Oceny:			Oceny:			
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)	
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	<p>„Z życia szkoły” — część II</p> <p>/</p> <p>Praca nad wspólnym dokumentem, poznanie etapów pracy, zasady pracy nad projektem, praca w grupie.</p> <p>Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów.</p> <p>Bezpieczeństwo w sieci.</p>			<p>omawia zasady pracy w trakcie realizacji projektu grupowego,</p> <p>opisuje charakterystyczne elementy okna komunikatora internetowego,</p> <p>wyjaśnij zasady, na jakich udostępniona była grafika na wybranej stronie WWW,</p> <p>wymienia źródła informacji, z których korzystał(a), przygotowując projekt;</p>	<p>prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej,</p> <p>przeprowadza samoocenę.</p> <p>nazywa charakterystyczne elementy okna komunikatora internetowego;</p>	<p>własny dokument i realizuje tematy z zakresu innych przedmiotów nauczania,</p> <p>zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,</p> <p>w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy,</p> <p>dokonuje prezentacji opracowanego dokument;</p>	<p>dokument,</p> <p>zna zasady pracy w grupie,</p> <p>potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie.</p> <p>tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji.</p> <p>tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu,</p> <p>zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku,</p> <p>przygotowuje do druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela;</p>	<p>grupie,</p> <p>odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji,</p> <p>wie, do kogo zwrócić się w przypadku pojawienia się zagrożenia z sieci,</p> <p>wymienia nazwy programów, które zostały użyte do tworzenia wybranych dokumentów;</p> <p>opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;</p>		

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10.	Edukacja w internecie. Programowanie w środowisku Scratch Programowanie w Scratchu. Przeglądanie i modyfikowanie przykładowego projektu, analiza skryptów. Algorytmiczne rozwiązywanie problemów.	1	I.1, 2, 3, II.1, 2, 4, III.1b, 2, IV. 1 – 3, V.1, 2	projektując program eksperymentuje,	umie przeglądać i modyfikować przykładowe projekty oraz analizować skrypty, projektuje program, stosując scenę z własnym tłem i zdarzeniem opisanym dla postaci prowadzących ze sobą rozmowę, rysuje na ekranie, używając bloków z grupy Pisak.	otwiera i analizuje gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch, korzysta z zasobów programu,	odczytuje proste skrypty zbudowane z bloków, znajduje podstawowe bloki z grup: Kontrola, Wyrażenia i Ruch, tworzy tło sceny – korzysta z Edytora obrazów, wprawia duszka w ruch, układając bloczki zgodnie z opisem, zapisuje stworzony projekt;	uruchamia program Scratch, zakłada konto użytkownika na stronie internetowej tego programu, umie wybrać polską wersję językową programu, sprawdza, jakie umiejętności ma duszek wypróbując podane przykłady; opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;
11.	Edukacja w internecie. Tworzenie programu w środowisku Scratch — projekt „Zabawa na łące” Programowanie w Scratchu. Projektowanie zdarzenia.	1	I.1, 2, 3, II.1, 2, 4, III.1b, 2, IV. 1 – 3, V.1, 2	projektując program eksperymentuje, realizuje własne pomysły w Scratchu, formułuje problemy i określa plan działania, umie sterować obiektem graficznym	wie, jakie są etapy rozwiązywania problemów, projektuje program, stosując scenę z własnym tłem i zdarzeniem opisanym dla postaci prowadzących ze sobą rozmowę,	opracowuje plan projektu, korzysta z zasobów programu, przygotowuje tło, modyfikuje kostiumy duszków według własnego pomysłu, rozumie co to jest algorytm,	znajduje podstawowe bloki z grup: Kontrola, Wyrażenia i Ruch, tworzy tło sceny – korzysta z Edytora obrazów, wprawia duszka w ruch, układając bloczki zgodnie z opisem, modyfikuje kostiumy duszków według opisu, wie co oznacza	uruchamia pokaz projektu, z pomocą nauczyciela formułuje problemy i określa plan działania, z pomocą nauczyciela określa etapy rozwiązywania problemów; opanował wiedzę niezbędną w toku	Nie wypowiada się na zajęciach, Nie podejmuje żadnych prac.

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Nauka samodzielnego rozwiązywania problemów. Algorytmiczne rozwiązywanie problemów.			na ekranie, zna etapy rozwiązywania problemów i rozumie ich cel; umie określić problem i cel do osiągnięcia, potrafi samodzielnie modyfikować prosty program;	sobą rozmowę, rysuje na ekranie, używając bloków z grupy Pisak, umie pisać prosty program przy użyciu edukacyjnego języka programowania; z niewielką pomocą umie modyfikować prosty program,	wie, że problemy rozwiązuje się etapami; umie zapisać polecenia składające się na sterowanie obiektem na ekranie, umie testować na komputerze programu pod względem zgodności z przyjętymi założeniami, umie objaśnić przebieg działania programu,;	algorytmiczne rozwiązywanie problemów, zapisuje stworzony projekt; umie modyfikować program z pomocą nauczyciela, umie testować na komputerze programu pod względem zgodności z przyjętymi założeniami według wskazówek nauczyciela;	dalszego kształcenia;	

Rozdział 3.**Nauka pisania na klawiaturze komputera**

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12.	Pisanie na klawiaturze komputera / Szybkie pisanie na klawiaturze komputera. Budowa klawiatury. Prawidłowy układ rąk na klawiaturze. Prawidłowa pozycja ciała w trakcie pisania.	1	II.4, III.5b, 2c, 2d	opisuje prawidłową pozycję ciała w trakcie pisania, prezentuje prawidłowy układ obu rąk na klawiaturze; umie nazwać bloki klawiszy bez wskazywania ich na klawiaturze;	wie, jak zachowywać prawidłową pozycję ciała w trakcie pisania, sprawnie posługuje się klawiaturą, omawia działanie klawiszy: Enter, Esc, Tab, Caps Lock, Shift, prawy Alt, Page Up, Page Down, End, Home, popelnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury, wie na ile bloków dzielimy klawisze, nazywa poszczególne bloki, wskazując	nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje, w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki; wie na ile bloków dzielimy klawisze, omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy;	zna budowę klawiatury, nazywa podstawowe klawisze, zna przeznaczenie poszczególnych klawiszy, prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze, wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki, zna przeznaczenie klawiszy: Page Up, Page Down, Home, End oraz klawiszy sterowania kursorem, w prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki – popelnia nieliczne błędy;	wie, między którymi klawiszami przebiega granica obszarów działania lewej i prawej ręki, stara się nie popelniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
					je jednocześnie na klawiaturze;				
13.	Ćwiczenia do nauki pisania / Szybkie pisanie na klawiaturze komputera z użyciem odpowiedniego programu. Ćwiczenia do nauki pisania.	1	II.4, III.1b, 2c, 2d, IV.1, V.1, 2	samodzielnie pobiera, instaluje i uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera wykorzystywany na lekcji,	świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera; stara się samodzielnie rozwiązywać problemy,	sprawnie posługuje się klawiaturą, według wskazówek nauczyciela uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera, samodzielnie korzysta z programu do nauki pisania na klawiaturze komputera, popelnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury;	w sposób prawidłowy wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki, stara się nie popełniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury, przy pomocy nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem; z niewielką pomocą nauczyciela rozwiązuje problemy;	korzystając z zawartości strony http://kurspisanie.pl/ wykonuje test szybkości pisania, wykonuje ćwiczenia, umie odszukać w internecie strony poświęcone nauce pisania na klawiaturze komputera, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka***Rozdział 4.****Grafika komputerowa**

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
		Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
14.	Edytory graficzne — wprowadzenie / Rysowanie w edytorze grafiki. Poznanie podstaw rysunku. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera, tworzenie prostych historyjek obrazkowych. Projektowanie ilustracji w edytorze grafiki.	1	I.2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	samodzielnie drukuje dokument, rozwiązuje problemy z wykorzystaniem komputera, tworzy proste historyjki obrazkowe projektuje ilustracje w edytorze grafiki, opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach;	samodzielnie tworzy dowolny rysunek i zapisuje go na dysku w dowolnym z poznanych edytorów grafiki,	wyjaśnia pojęcia: <i>grafika komputerowa</i> , <i>edytor grafiki</i> , porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach;	rozumie pojęcia: <i>grafika komputerowa</i> , <i>edytor grafiki</i> , według wskazówek nauczyciela uruchamia edytory grafiki wykorzystywane na lekcji, sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera;	wskazuje elementy okna edytora grafiki, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem narzędzi uruchomionego programu, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;
15.	Uczymy się rysować proste elementy / Rysowanie w edytorze grafiki. Przygotowanie i prezentacja rozwiązania	1	I.2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	samodzielnie drukuje dokument, opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach;	przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów w edytorze grafiki, umie gromadzić, porządkować i selekcjonować efekty własnej	omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji, tworzy prace graficzne na	przekształca elementy rysunku, objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki; wskazuje elementy okna edytora grafiki,	według wskazówek nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, obsługuje okna programów z	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	problemów w edytorze grafiki. Gromadzenie, porządkowanie i selekcjonowanie efektów własnej pracy. Algorytmiczne podejście do rozwiązywania problemów.				pracy;	zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, prezentuje algorytmiczne podejście do rozwiązywania problemów;	wykonuje rysunek według instrukcji, zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor;	wykorzystaniem poznanych elementów, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
16.	Otwieranie pliku, modyfikacja, wstawianie tekstu / Rysowanie w edytorze grafiki. Tworzenie ilustracji w edytorze grafiki, rysowanie za pomocą wybranych narzędzi, przekształcanie obrazu, uzupełnianie grafiki tekstem.	1	I.2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	wskazuje podobieństwa i różnice występujące podczas pracy w różnych programach graficznych;	sprawnie rysuje w edytorze grafiki, umie tworzyć ilustracje w edytorze grafiki, umie rysować za pomocą wybranych narzędzi, umie przekształcać obraz, umie uzupełniać grafiki tekstem;	tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku	wykonuje rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, operuje kolorem rysowania i tła, dokonuje poprawek w pracach graficznych, zmienia rozmiary elementów rysunku, prawidłowo zapisuje i otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji;	według wskazówek nauczyciela uruchamia edytory grafiki wykorzystywane na lekcji, rysuje proste elementy graficzne, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
						lub o rezygnacji z nich, samodzielnie zapisuje plik we właściwym katalogu (folderze);			
17.	Rysowanie — kompozycja tematyczna „Na łące” Rysowanie w edytorze grafiki. Tworzenie ilustracji w edytorze grafiki, rysowanie za pomocą wybranych narzędzi, przekształcanie obrazu, uzupełnianie grafiki tekstem. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów	1	I.1a, 2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	tworzy ilustracje własnego pomysłu w edytorze grafiki, projektując grafikę eksperymentuje z poznanymi narzędziami, twórczo podchodzi do wykonywanego zadania, prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej;	objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki, dokonuje prezentacji, przeprowadza samoocenę; rysuje w edytorze grafiki na dowolny temat, tworzy ilustracje w edytorze grafiki, rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obraz, uzupełniania grafiki tekstem, Zapisywanie, przechowywanie i	przekształca elementy rysunku, dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i	rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, wskazuje elementy okna edytora grafiki, wykonuje rysunek według instrukcji, zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor, wstawia tekst do rysunku zgodnie z instrukcją z podręcznika lub według wskazówek nauczyciela, zapisuje utworzony plik i otwiera plik wcześniej zapisany;	według wskazówek nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, wykonuje prosty rysunek według instrukcji, posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> , aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe						
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe			
				Oceny:			Oceny:			
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)	
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
					edytowanie własnych dokumentów	kolegami z klasy,				
18.	Edytor graficzny Paint / Rysowanie w edytorze grafiki. Rysowanie za pomocą wybranych narzędzi, przekształcanie obrazu, uzupełnianie grafiki tekstem.	1	I.2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	porównuje możliwości poznanych edytorów grafiki, wymienia ich podobieństwa i różnice; potrafi ocenić, który z poznanych programów daje większe możliwości, wyjaśnia pojęcia: <i>mapa bitowa, piksel</i> , rozdziela typy zapisanych plików, dostosowuje atrybuty obrazu do wykonywanej pracy graficznej;	omawia sposoby uruchamiania programu Paint, samodzielnie ustala atrybuty obrazu, porównuje rozmiary plików w zależności od ich typu;	tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, przekształca elementy rysunku, objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki, wykorzystuje klawisz <i>Shift</i> podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, a także kwadratów	wskazuje elementy okna edytora grafiki, korzysta z narzędzi malarskich dostępnych w programie, rozpoznaje i nazywa narzędzia malarskie programu, według opisu ustala atrybuty obrazu, zapisuje utworzony plik i otwiera plik wcześniej zapisany, zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku, przekształca elementy rysunku, dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu;	według wskazówek nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, wykonuje rysunek według instrukcji, posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> , aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany, rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przybornika, wykonuje rysunek	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;	

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
						i kół, korzysta ze schowka podczas kopiowania elementów rysunku;		według instrukcji, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
19.	Otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie, wklejanie rysunku / Rysowanie w edytorze grafiki. Tworzenie ilustracji w edytorze grafiki, rysowanie za pomocą wybranych narzędzi, przekształcanie obrazu, uzupełnianie grafiki tekstem. Otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie, wklejanie rysunku.	1	I.2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	samodzielnie otwiera i modyfikuje zapisany wcześniej dokument, sprawnie rysuje w edytorze grafiki, w sposób twórczy tworzy ilustracje w edytorze grafiki, otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie, wklejanie rysunku;	otwiera i modyfikuje zapisany wcześniej dokument, korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku; tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego;	korzysta ze schowka, zna i stosuje polecenie <i>Kopiuj/Wklej</i> , dołącza do rysunku napisy wykonane w edytorze grafiki, świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich, samodzielnie	wykonuje rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, operuje kolorem rysowania i tła, dokonuje poprawek w pracach graficznych, zmienia rozmiary elementów rysunku, prawidłowo zapisuje i otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji, przenosi fragment rysunku w inne miejsce, zmienia rozmiary elementów	wykonuje proste rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe						
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe			
				Oceny:			Oceny:			
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)	
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
					rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obraz, uzupełnianie grafiki tekstem.	zapisuje plik we właściwym katalogu (folderze), ustala atrybuty rysunku, zna polecenie <i>Obraz/Atrybuty</i> , świadomie korzysta z narzędzi tekstowych;	rysunku, zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go;			
20.	Ustawienia wydruku, wydruk pliku. Pomoc w programie / Rysowanie w edytorze grafiki, ustawienia wydruku, drukowanie rysunków. Korzystanie z wbudowanej pomocy do programu. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie	1	I.2b, II.3a, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat, samodzielnie korzysta z wbudowanej pomocy do programu, sprawnie zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;	samodzielnie korzysta z poleceń: <i>Plik/Podgląd wydruku</i> , <i>Plik/Ustawienie strony</i> , <i>Plik/Drukuj</i> , samodzielnie przygotowuje dokument do druku i drukuje go, samodzielnie dobiera parametry	przy pomocy nauczyciela korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie; według wskazówek nauczyciela przygotowuje dokument do druku i ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron)	korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje rysunek na dowolny temat, zna polecenia: <i>Plik/Podgląd wydruku</i> , <i>Plik/Ustawienie strony</i> , <i>Plik/Drukuj</i> , wskazuje miejsce <i>Pomocy</i> w programie, zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty z niewielką pomocą nauczyciela;	korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje prosty rysunek na dowolny temat, zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty z pomocą nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;	

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe						
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe			
				Oceny:			Oceny:			
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)	
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	własnych dokumentów.				wydruku odpowiednio do rodzaju drukowanej pracy,	oraz drukuje dokument; zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;				

Rozdział 5.

Edytory tekstu

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
21.	Edytory tekstu — wprowadzenie / Praca w edytorze tekstu.	1	I.2b, II.3b, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	omawia możliwości edytora tekstu, poprawnie dzieli tekst na akapity; sprawnie wyszukuje	objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,	samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi, rozzróżnia pojęcia: <i>kursor tekstowy</i> i	zna pojęcia: <i>edytor tekstu, redagowanie tekstu, kursor tekstowy, akapit</i> , objaśnia zastosowanie elementów okna edytora	wskazuje elementy okna edytora tekstu, rozróżnia klawisze edycyjne i klawisz <i>Enter</i> na klawiaturze oraz kursor tekstowy	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki;	pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze), wyjaśnia, na czym polega czynność <i>redagowania tekstu</i> w edytorze tekstu, wyjaśnia pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>akapit</i> ;	wskaźnik myszy, wyjaśnia pojęcie <i>edytora tekstu</i> i omawia zastosowanie edytora, zapisuje dokument w ustalonym miejscu na dysku,	tekstu, zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu, wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków, wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki,	i wskaźnik myszy, posługuje się poleceniami <i>Cofnij</i> i <i>Powtórz</i> do zmiany wykonanej operacji, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
22.	Pliki i katalogi — najważniejsze czynności / Gromadzenie, porządkowanie i selekcjonowanie	1	I.2b, II.3b, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2		sprawnie stosuje polecenie <i>Plik/Nowy</i> , zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i	nadaje plikowi nazwę odpowiednią do jego zawartości,	zapisuje i otwiera pliki tekstowe, postępując zgodnie z instrukcją, zapisuje plik we wskazanym katalogu (folderze),	nadaje plikowi nazwę odpowiednią do jego zawartości, korzystając z pomocy nauczyciela, pisze prosty tekst z	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	efektów swojej pracy w komputerze lub w innych urządzeniach. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów.				katalogom, wyjaśnia zasady korzystania z <i>Kosza</i> , opróżnia <i>Kosz</i> i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery), sprawnie wykonuje podstawowe operacje na plikach;		pisze dowolny tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, zmienia nazwę pliku zgodnie z opisem, prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z edytorem tekstu, zna przeznaczenie <i>Kosza</i> , odzyskuje z <i>Kosza</i> usunięte pliki i katalogi (foldery), opróżnia <i>Kosz</i> ;	zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
23.	Blok tekstu — podstawowe operacje / Praca w edytorze tekstu, blok tekstu — podstawowe operacje.	1	I.2b, II.3b, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	samodzielnie uruchamia różne edytory tekstu wykorzystywane na lekcji i tworzy dokumenty tekstowe przy ich użyciu; sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie,	wyjaśnia pojęcia: <i>blok</i> , <i>wiersz</i> , <i>akapit</i> , dba o utrzymanie porządku na dysku, sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuuj</i> , <i>Wklej</i> ,	redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru, samodzielnie odnajduje na dysku właściwy plik potrzebny do wykonania zadania, wykonuje operacje na bloku	wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu, rozumie pojęcia: <i>blok</i> , <i>wiersz</i> , <i>akapit</i> , posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> i <i>Wklej</i> , posługuje się	odnajduje na dysku właściwy plik według wskazówek nauczyciela, zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu, postępując według instrukcji zapisuje plik z dysku zewnętrznego na	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, samodzielnie zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;	<i>Cofnij</i> , wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu, we właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu, prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać, z niewielką pomocą nauczyciela zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;	tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,	poleceniem <i>Cofnij</i> do zmiany wykonanej operacji, z pomocą nauczyciela wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, z pomocą nauczyciela zapisuje plik na dysku zewnętrznym bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;	dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
24.	Formatowanie i modyfikacja dokumentu	1	I.2b, II.3b, 4, III.1b, 2a, 2c,	rozumie wyrażenie „poprawne używanie	wyjaśnia pojęcia takie, jak	redaguje i formatuje tekst na	rozumie pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i	wie, że stosowanie w jednym zdaniu różnych rodzajów, rozmiarów i	nie wypowiada się na zajęciach,

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	tekstowego / Praca w edytorze tekstu, formatowanie i modyfikacja dokumentu tekstowego. Projektowanie zaproszenia.		2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	znaków interpunkcyjnych”, redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu;	<i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> , pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu, redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu, formatuje akapit według podanego wzoru;	zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu z niewielką pomocą nauczyciela, umie projektować zaproszenia;	<i>formatowanie tekstu</i> , dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku, zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu, wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu, wykonuje operacje na blokach tekstu — usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, opracowuje dokumenty użytkowe zgodnie z opisem;	kolorów czcionek powoduje, iż tekst staje się nieczytelny i osoba, która go czyta, gubi jego treść; formatuje i modyfikuje dokument tekstowy według wskazówek lub z pomocą nauczyciela, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie podejmuje żadnych prac;
25.	Akapit, wyrównanie tekstu / Praca w edytorze tekstu, akapit, wyrównanie tekstu.		I.2b, II.3b, 4, III.1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	wyjaśnia zastosowanie <i>kodów sterujących</i> ; ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków	dzieli tekst na akapity, wyjaśnia pojęcie <i>akapitu</i> , wyrównuje	redaguje i formatuje tekst według wzoru, prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym	dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu, takich jak wyrównywanie, zmiana rodzaju czcionki i jej	redaguje i formatuje tekst z pomocą nauczyciela, wykorzystuje pasek narzędzi do	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				na linijce;	akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi, zgodnie z opisem ustawia wcięcia akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce;	dla niego katalogu (folderze), zna pojęcie <i>kodów sterujących</i> ;	atrybutów, zapisuje dokument we wskazanym katalogu (folderze), rozumie pojęcie <i>akapitu</i> , wyrównuje akapit według instrukcji;	formatowania tekstu, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	
26.	Realizacja projektu grupowego „Kronika klasy” Praca w edytorze tekstu i edytorze grafiki. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera. Wspólne opracowanie projektu. Samodzielne		I.1.a, 2b, II.3.a, 3b, 4, III.1.a, 1b, 2a, 2c, 2d, IV. 1 – 3, V.1, 2	dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość, prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej; prezentuje opracowany	samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), zna etapy pracy nad projektem i stosuje się do nich, zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, w pracy nad	Z niewielką pomocą nauczyciela łączy treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), dba o porządek na dysku w trakcie zapisywania prac; pracuje w edytorze tekstu i edytorze grafiki, potrafi rozwiązywać problemy z	redaguje treść zgodną z tematem projektu, stosuje poznane zasady poprawnego wprowadzania tekstu, zna etapy pracy nad projektem, w pracy nad projektem stara się korzystać z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy; umie z niewielką pomocą nauczyciela zapisywać,	umie wspólnie z kolegami i koleżankami z klasy pracować nad projektem, umie z pomocą nauczyciela zapisywać, przechowywać i edytować własne dokumenty, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	rozwiązywanie problemów. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów.			dokument, przeprowadza samoocenę, umie samodzielnie rozwiązywać problemy; sprawnie zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;	projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;	wykorzystaniem komputera;	przechowywać i edytować własne dokumenty;		

Rozdział 6.

Komputer w naszym otoczeniu

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
27.	Komputery wokół nas / Komputery,	1	I.1a, 2a, 2b, II.3a, 3b, 4, III.1a, 1b, 2, IV. 1 – 3, V.1 – 3	prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których	omawia organizację stanowiska pracy przy komputerze	opisuje miejsca z najbliższego otoczenia,	opisuje sposoby zastosowania komputera w najbliższym otoczeniu,	wymienia miejsca zastosowania komputera w najbliższym	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe						
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe			
				Oceny:			Oceny:			
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)	
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	urządzenia cyfrowe. Zawody i przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne. Obszary zastosowań komputerów. Urządzenia wykorzystujące technologię komputerową.			zastosowano komputer, uzasadnia konieczność stosowania ich w danym miejscu;	w różnych miejscach szkoły, uzasadnia konieczność ich stosowania w danym miejscu; zna obszary zastosowań komputerów, opisuje i wymienia urządzenia wykorzystujące technologię komputerową;	w których wykorzystuje się komputery, wymienia zawody i przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne, wymienia urządzenia wykorzystujące technologię komputerową;	wymienia dziedziny życia, w których komputery znajdują zastosowanie, i wskazuje korzyści wynikające z ich używania, wskazuje w najbliższym otoczeniu urządzenia wykorzystujące technologię komputerową;	otoczeniu, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;		
28.	Realizacja projektu grupowego „Komputer w naszym otoczeniu” / Praca w edytorze tekstu i edytorze grafiki. Wspólne opracowanie projektu; plan pracy i jego realizacja. Zapisywanie,	1	I.1a, 2b, II.3a, 3b, 4, III.1a, 1b, 2a, 2c, 2d, IV, V.1 – 3	prezentuje zrealizowany projekt lub tablicy interaktywnej, zawsze zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu, prezentuje inne niż poznane na zajęciach	tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, umie łączyć treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki), przygotowuje do	Z niewielką pomocą nauczyciela tworzy dokument tekstowy zawierający grafiki pozyskane z internetu, z niewielką pomocą	umie redagować treść zgodną z tematem projektu, zna i stosuje zasady pracy w grupie. potrafi współpracować w grupie oraz ponosić odpowiedzialność za powierzone mu zadanie, wskazuje zastosowania technologii	zna zasady pracy w grupie, potrafi współpracować w grupie, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;	

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe						
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe			
				Oceny:			Oceny:			
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)	
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów.			dziedziny życia, w których stosuje się komputery, dokonuje prezentacji, przeprowadza samoocenę;	druku i drukuje dokument zaakceptowany przez nauczyciela, zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,	nauczyciela umie łączyć treść z grafiką (zdjęcia, własne rysunki), prezentuje opracowany dokument, w pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;	komputerowej w szkole — opracowuje dokument, w pracy nad projektem stara się korzystać z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;			

Rozdział 7.**Komputer w edukacji i rozrywce**

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
29.	Multimedialne programy edukacyjne / Multimedia jako metoda prezentowania informacji za pomocą komputera, łącząca takie elementy jak: tekst, dźwięk lub muzykę, grafikę, film i animację.	1	I, II.1, 2, 4, III.1b, 2, IV.1 – 3, V.1, 2	potrafi opisać warunki, jakie musi spełnić komputer, aby dany program mógł sprawnie działać, analizuje wiadomości zdobyte za pomocą programu edukacyjnego i na ich podstawie formułuje odpowiedzi na zadane pytania, obsługuje dowolne programy multimedialne, korzysta z programów multimedialnych, przygotowując się do zajęć w szkole z innych przedmiotów, omawia zalety	samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, wyjaśnia pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> , opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów edukacyjnych, wyjaśnia pojęcia: <i>demo programu</i> , <i>pokaz multimedialny</i> , wymienia rodzaje	rozumie pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> , wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych, opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych, omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego, samodzielnie uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej	wyjaśnia, czym są multimedia, obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji, wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, gry. z niewielką pomocą nauczyciela uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej rozumie multimedia jako metodę prezentowania informacji za pomocą komputera, łącząca takie elementy jak: tekst, dźwięk lub muzykę, grafikę, film i animację.	korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji, z pomocą nauczyciela uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych; opisuje multimedia jako metodę prezentowania informacji za pomocą komputera, łącząca takie elementy jak: tekst, dźwięk lub muzykę, grafikę, film i animację.	programów multimedialnych;	pracowni komputerowej;			
30.	Rozrywka z komputerem — zabawy z fotografią / Zaprojektowanie fotomontażu z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków. Modyfikowanie fotografii i rysunków; opis różnych postaci informacji elektronicznej	1	I, II.1, 2, 4, III.1, 2, IV. 1 – 3, V.1, 2	importuje zdjęcia z aparatu fotograficznego lub telefonu komórkowego do programu poznanego na lekcji, wykorzystuje inne niż poznane na lekcji sposoby modyfikacji zdjęć, prezentuje inny niż poznane na lekcji	omawia zastosowanie programów użytkowych poznanych na lekcji, wyjaśnia pojęcie <i>program użytkowy</i> , wyjaśnia przeznaczenie dostępnych opcji w programie,	umie projektować i tworzyć fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków. umie modyfikować fotografie i rysunki; wymienia różne postaci informacji elektronicznej (danych/ treści); zapisuje, przechowuje i edytuje własne	rozumie pojęcie <i>program użytkowy</i> , opisuje okno poznanego programu, przy pomocy nauczyciela lub zgodnie z opisem projektuje fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków i nadaje mu nazwę, przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z wskazanego nośnika danych;	wybiera zdjęcia do fotomontażu z katalogu wskazanego przez nauczyciela, wymienia nazwy programów użytkowych poznanych na lekcji, opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac;

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	(danych/ treści). Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów.			program użytkowy;	samodzielnie projektuje fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków i nadaje mu nazwę, potrafi uzasadnić wybór zdjęć do fotomontażu, samodzielnie importuje zdjęcia z wskazanego nośnika danych; samodzielnie modyfikuje fotografie;	dokumenty, według opisu projektuje fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków i nadaje mu nazwę, umie modyfikować fotografie,	zna różne postaci informacji elektronicznej (danych/ treści).		
31., 32.	To już umiem Moje prace z informatyki / Tworzenie dokumentu w edytorze tekstu. Wstawianie do dokumentu rysunków i fotografii.	2	II.3a, 3b, 4, III.2d	omawia szczegółowo zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach	omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, przegląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną	wymienia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym	wymienia przynajmniej pięć podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich; tworzy dokument komputerowy – rysunek, tekst, pod kierunkiem	przynajmniej dwie podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, m.in.: dba o porządek na stanowisku komputerowym;	nie wypowiada się na zajęciach, nie podejmuje żadnych prac; nie opanował wiedzy niezbędnej w toku dalszego kształcenia.

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Wysyłanie i odbieranie poczty elektronicznej. Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów.			komputerowych (np. Paint, Word), swobodnie porusza się po strukturze katalogów; rozdzieli pliki programów po ich rozszerzeniach, samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności; potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; przygotowuje rysunki i programy na konkursy informatyczne, potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu; samodzielnie tworzy	nazwą w wybranej lokalizacji, zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; rozdzieli pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach; potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; potrafi wybrać program do otwierania pliku z danym rozszerzeniem, samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego	folderze, modyfikuje dokument i samodzielnie zapisuje w pliku w wybranej lokalizacji, otwiera pliki umieszczone przez nauczyciela w wybranym katalogu, rozumie, czym jest struktura katalogów, rozdzieli katalog nadrzędny i podrzędny; tworzy własne katalogi, korzystając z odpowiedniej opcji menu, wspólnie z nauczycielem analizuje problem	nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji; wie, do czego służy folder <i>Kosz</i> i potrafi usuwać pliki; potrafi odpowiednio nazwać plik; odszukuje pliki w strukturze katalogów; potrafi tworzyć własne katalogi, tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie takie jak: <i>Olówek, Pędzel, Aerograf, Linia, Gumka</i> , pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku; pod kierunkiem	tworzy prosty dokument komputerowy – rysunek, tekst; pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w katalogu domyślnym, z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je, pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie takie jak: <i>Olówek, Pędzel, Aerograf, Linia, Gumka</i> , pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki	

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:		Uczeń:			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				trudniejsze programy; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania postawionego problemu (zadania); projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania; bierze udział w konkursach informatycznych, samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu; potrafi samodzielnie sformułować problem	rysunku; analizuje problem i przykład jego rozwiązania; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu; stosuje poznane metody komputerowego rysowania do tworzenia i modyfikowania rysunków, wie, jak ustawić odstęp po akapicie i interlinię; analizuje problem i przykład jego rozwiązania; samodzielnie szuka sposobu	i przykład jego rozwiązania; rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory niestandardowe; wprowadza napisy w obszarze rysunku; ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochYLENIE, pogrubienie, podkreślenie; wykonuje operacje na fragmencie rysunku:	nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku, wie, jak się tworzy akapity w edytorze tekstu; usuwa znaki za pomocą klawisza <i>Backspace</i> i <i>Delete</i> , wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki, otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce; potrafi korzystać z internetowych słowników,	diakrytyczne; porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; zaznacza fragment tekstu; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; usuwa znaki za pomocą klawisza <i>Backspace</i> , wymienia przykłady różnych źródeł informacji; podaje przykłady niektórych usług internetowych; potrafi uruchomić przeglądarkę internetową, korzysta z pomocą nauczyciela z internetowych słowników,	

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				i go rozwiązać; pisze tekst, stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu; korzystając z Internetu i innych źródeł, wyszukuje informacje na podany temat, stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych, posiada wiedzę i umiejętności wykraczające poza materiał programowy.	rozwiązania wybranego problemu; samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; zna i stosuje podane w podręczniku zasady poprawnego redagowania tekstu; stosuje kopiowanie formatu, wykorzystując odpowiednią	zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku, wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych; justuje akapity; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie,	encyklopedii i poradników. pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej.	encyklopedii i poradników, wymienia niektóre zagrożenia ze strony internetu.	

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne stopnie z przedmiotu *informatyka*

Numer lekcji	Temat lekcji / Realizowane zagadnienia	Liczba godzin	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
				Wymagania ponadpodstawowe			Wymagania podstawowe		
				Oceny:			Oceny:		
				Celująca (6)	Bardzo dobra (5)	Dobra (4)	Dostateczna (3)	Dopuszczająca (2)	Niedostateczna (1)
				Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				opcję menu, samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach.	opcję menu, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; wymienia zagrożenia ze strony internetu (m.in. strony obrazujące godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty).				