

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

WYMAGANIA EDYKACYJNE DLA KLASY PIĄTEJ

STOPIEŃ					UWAGA NA WIRUSY
6	5	4	3	2	
					Zna i rozumie pojęcie wirus komputerowy.
					Wie, co to jest program antywirusowy
					Potrafi wskazać program antywirusowy zainstalowany w pracowni szkolnej
					Potrafi uruchomić skaner antywirusowy.
					Potrafi uruchomić program antywirusowy zainstalowany w pracowni.
					Rozróżnia źródła wirusów.
					Rozróżnia typy wirusów.
					Samodzielnie skanuje dysk twardy komputera.
					Wymienia różne sposoby zapobiegania zagrożeniom komputerowym
					Samodzielnie opisuje sposoby działania najczęściej spotykanych wirusów

STOPIEŃ					KLAWIATURA TO JEST TO
6	5	4	3	2	
					Rozumie zasadność pisania na klawiaturze wszystkimi palcami obu rąk.
					Potrafi odpowiednio ułożyć dłonie na klawiaturze według podanego wzoru
					Potrafi uruchomić edytor tekstu.
					Potrafi napisać w edytorze tekstu proste wyrazy, używając wszystkich palców obu rąk.
					Potrafi wskazać na klawiaturze klawisze specjalne oraz funkcyjne.
					Wyjaśnia przeznaczenie klawiszy specjalnych i funkcyjnych.
					Uruchamia program online do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

	<p>Postępuje się programem online do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze.</p> <p>Wykonuje ćwiczenia w pisaniu oburącz na klawiaturze komputera, używając programu zainstalowanego na dysku twardym komputera.</p> <p>Uzasadnia konieczność stosowania ćwiczeń dłoni. Pisze metodą bezwzrokową.</p>
--	---

STOPIEŃ					REGULAMIN PRACOWNI KOMPUTEROWEJ ORAZ PRZEPISY BHP
6	5	4	3	2	
					Samodzielnie uruchamia komputer i loguje się do szkolnej sieci komputerowej.
					Zna i rozumie przepisy obowiązujące w pracowni komputerowej.
					Przestrzega regulaminu pracowni komputerowej.
					Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.
					Potrafi właściwie zorganizować własne stanowisko pracy, zgodnie z zasadami BHP.
					Postępuje się podstawowym słownictwem informatycznym.
					Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
					Biegłe postępuje się słownictwem informatycznym.
					Samodzielnie reaguje na pojawiające się komunikaty systemowe.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej
„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

STOPIEŃ					<i>SIECIOWE POGADUCHY</i>
6	5	4	3	2	
					Wie, co to jest komunikator internetowy.
					Potrafi podać przykład popularnego komunikatora internetowego.
					Zna podstawowe zasady netykiety.
					Stosuje podstawowe zasady netykiety.
					Uruchamia wskazaną przez nauczyciela stronę internetową.
					Potrafi pobrać z sieci wskazany przez nauczyciela komunikator internetowy.
					Uruchamia plik instalacyjny komunikatora.
					Pod kierunkiem nauczyciela przeprowadza instalację komunikatora internetowego.
					Samodzielnie loguje się w zainstalowanym komunikatorze.
					Samodzielnie wysyła i odbiera posty w wybranym komunikatorze.

STOPIEŃ					<i>GRY I ZABAWY MULTIMEDIALNE</i>
6	5	4	3	2	
					Rozumie pojęcie „multimedia”.
					Wie, na czym polega interaktywność gier.
					Zna i stosuje zasady zdrowej rywalizacji.
					Wyszukuje w Internecie edukacyjne programy multimedialne.
					Uruchamia wskazane przez nauczyciela strony internetowe.
					Uruchamia w sieci Internet wybrane gry edukacyjne.
					Posługuje się specjalistycznym słownictwem informatycznym.
					Samodzielnie wykorzystuje gry edukacyjne do poszerzania wiedzy i umiejętności.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej
„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

STOPIEŃ					<i>W SIECI TEŻ MOŻNA PISAĆ</i>
6	5	4	3	2	
					Wie, co to jest edytor tekstu.
					Rozróżnia karty na wstążce, menu główne w edytorze tekstu.
					Uruchamia wskazany przez nauczyciela internetowy edytor tekstu.
					Wie, jaka jest rola i znaczenie edytorów internetowych.
					Kopiuje i wkleja tekst do wskazanego przez nauczyciela internetowego edytora tekstu.
					Pod kierunkiem nauczyciela formatuje tekst.
					Zapisuje dokument tekstowy we wskazanym przez nauczyciela miejscu.
					Uruchamia edytor tekstu w usłudze SkyDrive.
					Samodzielnie przełącza się pomiędzy otwartymi oknami różnych dokumentów tekstowych.
					Sprawnie korzysta z narzędzi edytora tekstu w usłudze SkyDrive.

STOPIEŃ					<i>TABELE I TABELKI</i>
6	5	4	3	2	
					Rozumie zasadność umieszczania informacji w tabeli.
					Wie, jak zbudowana jest standardowa tabela.
					Pod kierunkiem nauczyciela wstawia automatycznie tabelę w wybranym edytorze tekstu.
					Zapisuje tabelę we wskazanym przez nauczyciela miejscu.
					Zna różne sposoby wstawiania tabeli.
					Uzupełnia tabelę tekstem według podanego wzoru.
					Wykorzystuje w praktyce różne sposoby wstawiania tabeli.
					Poprawnie formatuje tabelę według podanego wzoru oraz uzupełnia elementami graficznymi według podanego wzoru.
					Rysuje i formatuje tabelę niestandardową. Samodzielnie wypełnia i formatuje tabelę tekstem i grafiką.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej
„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

STOPIEŃ					ZAPISYWANIE TEKSTU W KOLUMNACH
6	5	4	3	2	
					Wie, w jakim celu wykorzystuje się kolumnowy układ tekstu.
					Gromadzi materiały tekstowe i graficzne
					Selekcjonuje i opracowuje materiały tekstowe i graficzne.
					Zmienia orientację tekstu z pionowej na poziomą.
					Dzieli pustą stronę na dwie kolumny.
					Wprowadza tekst do dwóch kolumn.
					Wstawia grafikę do tekstu w układzie kolumnowym.
					Formatuje tekst i grafikę w kolumnach.
					Samodzielnie dzieli tekst na kolumny.
Dzieli fragment tekstu na kolumny.					

STOPIEŃ					KORZYSTANIE Z GRUP DYSKUSYJNYCH
6	5	4	3	2	
					Wie, co to jest grupa dyskusyjna.
					Potrafi podać przykład grupy dyskusyjnej dla dzieci.
					Pod kierunkiem nauczyciela wyszukuje w Internecie grupę dyskusyjną dla dzieci.
					Przegląda tematy na forum dyskusyjnym.
					Zapoznaje się z wybranym tematem na forum dyskusyjnym.
					Odczytuje szczegółowo sprecyzowane informacje na zadany temat.
					Pisze i wysyła posty na określony temat.
					Samodzielnie ocenia wypowiedzi uczestników forum pod kątem zgodności z prawem i obowiązującą netykietą.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla **klasy 5 i 6 szkoły podstawowej** **„Zajęcia komputerowe z pomysłem”– wyd. WSiP**

Program nauczania – „Zajęcia komputerowe z pomysłem” w klasie 6 wyd. WSiP /fragment/

Cele kształcenia – wymagania ogólne

1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem; świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu
2. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.
3. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.
4. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.
5. Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem.

Uczeń:

- a. Komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych;
- b. odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy;
- c. Prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich;
- d. Korzysta z pomocy dostępnej w programach;
- e. Posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym;
- f. Przestrzega podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze, wyjaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

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

Uczeń:

- a. Komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety;
- b. 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.

3. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł.

Uczeń:

- a. Wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu);
- b. selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje;
- c. Wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach;
- d. Opisuje cechy różnych form informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej.

4. Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.

Uczeń:

- a. Tworzy rysunki i motywy, posługując się edytorem grafiki (kształtami, barwami, funkcją przekształcania obrazu, fragmentami innych obrazów);
- b. opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe funkcje edytora tekstu do formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem;
- c. Przeprowadza w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje;
- d. Przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne.

5. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.

Uczeń:

- a. Za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie;
- b. uczestniczy w pracy zespołowej, porozumiewa się z innymi podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

6. Wykorzystywanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy z różnych dziedzin.

Uczeń:

- a. Korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci), do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;
- b. korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, Internetu) i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy.

7. Zastosowanie komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych do rozwijania zainteresowań, zastosowanie komputera w życiu codziennym, opisywanie zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.

Uczeń:

- a. Podaje przykłady wykorzystania komputera i Internetu w życiu codziennym;
- b. szanuje prywatność i pracę innych osób;
- c. Przestrzega zasad etycznych i prawnych dotyczących korzystania z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.

Ocena osiągnięć uczniów

Forma ustna może przyjąć postać dyskusji, rozmowy oraz odpowiedzi na pytania, forma pisemna zaś – kartkówki oraz sprawdzianu. Najczęściej stosowane są testy dydaktyczne. Zadania można podzielić na otwarte, czyli takie, w których uczeń samodzielnie formułuje krótkie odpowiedzi, oraz zamknięte, w których uczeń wybiera odpowiedź spośród zaproponowanych przez nauczyciela. Kontrola wiedzy, której głównym celem jest pomiar osiągnięć szkolnych, przekłada się na ocenę. Zależy ona od przyjętego w poszczególnych szkołach wewnątrzszkolnego systemu oceniania.

Ocena z zajęć komputerowych, oprócz wiadomości i umiejętności powinna dotyczyć:

- a. Dbania o stanowisko pracy,
- b. przestrzegania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy,
- c. Aktywności i zaangażowania ucznia na lekcji,
- d. Współpracy w grupie,
- e. Odrabiania zadań domowych,
- f. Udziału w rozmaitych konkursach i uzyskiwanych w nich osiągnięciach.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

Każda ocena powinna uwzględniać indywidualne zainteresowania i możliwości ucznia, a także jego zaangażowanie i wkład pracy włożony w rozwiązanie problemu, indywidualne tempo pracy oraz możliwości psychofizyczne. Dzięki temu nauczyciel będzie mógł wspierać rozwój swoich uczniów i – co równie ważne – określić ich mocne i słabe strony.

Przedmiotowy system oceniania

W czasie wykonywania ćwiczeń należy wziąć pod uwagę:

- Ⓜ Aktywność w czasie lekcji,
- Ⓜ Stopień samodzielności wykonywania takich czynności, jak uruchamianie programu, tworzenie, zapisywanie i modyfikowanie plików,
- Ⓜ Umiejętność posługiwania się programami użytkowymi,
- Ⓜ Estetykę i staranność, z jaką praca została wykonana,
- Ⓜ Udział w konkursach.

systematycznie będą oceniane następujące elementy:

- Ⓜ Prawidłową postawę w trakcie pracy na komputerze,
- Ⓜ Przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej,
- Ⓜ Zaangażowanie ucznia w wykonywanie poszczególnych zadań,
- Ⓜ Sposób radzenia sobie z zadaniem,
- Ⓜ Umiejętność zapisywania własnej pracy.

Aby ocenianie było efektywne i nie nastęrczało zbyt wielu problemów, nauczyciel, przygotowując tematy lekcji, powinien określić zasady, którymi będzie się kierował, ustalając, co uczeń umie i wie przed lekcją, a co po jej zakończeniu. Kolejnym zadaniem jest ustalenie wymagań programowych oraz umiejętności niezbędnych do otrzymania konkretnej oceny. Następnie należy określić formy sprawdzania wiedzy i umiejętności, czyli: konkretne zadania do wykonania, ćwiczenia, testy, odpowiedzi ustne czy zadania domowe. Na koniec trzeba ocenić i zinterpretować wyniki pod kątem skuteczności i sprawiedliwości oceniania. Dzięki temu nauczyciel zyska podstawową wiedzę o tym, jak uczeń pracuje, co osiągnął, jakie są ewentualne braki. Uczniowie zaś - co ważne – dowiedzą się, jakie wymagania należy spełnić, aby uzyskać określoną ocenę. Podczas oceniania bardzo ważne jest wzięcie pod uwagę możliwości i zdolności ucznia. Pracując z uczniem zdolnym, należy umożliwić mu indywidualne rozwiązywanie problemów oraz brać pod uwagę jego propozycje. Uczeń słabszy powinien mieć zagwarantowaną pomoc nauczyciela. Jednak w obu wypadkach powinni znać stawiane im wymagania, a nauczyciel powinien ich przestrzegać.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

Na zajęciach komputerowych formą sprawdzania wiedzy są:

Prace klasowe, sprawdziany: może to być praca praktyczna na komputerze lub praca pisemna w postaci testu albo zadań, obejmująca materiał ujęty w formie działu i poprzedzona lekcją powtórzeniową.

- Ⓜ „Kartkówki” – niezapowiadane, krótkie zadania, trwające do 15 minut. Wykonywane są na komputerze lub jako prace pisemne w postaci testu albo zadań pisemnych.
- Ⓜ Aktywność na lekcji – trudniejsze zagadnienia mogą być oceniane na jednej jednostce lekcyjnej a łatwiejsze mogą być oceniane łącznie z kilku lekcji.
- Ⓜ Samodzielność pracy – całkowicie samodzielne rozwiązanie zadania powinno być nagradzane oceną.
- Ⓜ Zadania domowe – zależnie od realizowanego tematu mogą to być krótkie lub dłuższe formy wypowiedzi. Każde zadanie powinno być ocenione, aby podkreślić wkład pracy ucznia.

Ogólne kryteria oceniania:

OCENĘ CELUJĄCĄ otrzymuje uczeń, który zyskał wiedzę i umiejętności obejmujące pełny zakres programu, a w szczególności:

- Ⓜ Potrafi korzystać z różnych źródeł informacji (Internet, multimedia itp.).
- Ⓜ Potrafi rozwiązywać zadania z o dużym stopniu trudności.
- Ⓜ Korzysta z literatury fachowej.
- Ⓜ Za prace klasowe i sprawdziany uzyskuje 98–100% punktów.
- Ⓜ Biegłe posługuje się zdobytymi umiejętnościami, rozwiązując problemy teoretyczne i praktyczne.
- Ⓜ Pomaga innym uczniom w rozwiązaniu trudniejszych problemów.
- Ⓜ Bierze udział w konkursach.

OCENĘ BARDZO DOBRĄ otrzymuje uczeń, który w stopniu bardzo dobrym opanował treści przewidziane realizowanym programem, a w szczególności:

- Ⓜ Potrafi stosować poprawną terminologię informatyczną.
- Ⓜ Umie wybierać, łączyć i celowo stosować różne narzędzia informatyczne do rozwiązywania typowych problemów praktycznych i szkolnych.
- Ⓜ Rozumie i stosuje w praktyce normy prawne dotyczące ochrony praw autorskich.
- Ⓜ Dostrzega korzyści i zagrożenia związane z rozwojem zastosowań komputerów.
- Ⓜ Wyróżnia się systematycznością i obowiązkowością.
- Ⓜ Za prace klasowe i sprawdziany uzyskuje 90–97% punktów.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

OCENĘ DOBRĄ otrzymuje uczeń, który opanował w stopniu dobrym treści zawarte w realizowanym programie nauczania, a w szczególności:

- ⓐ Potrafi samodzielnie rozwiązywać umiarkowanie złożone problemy.
- ⓑ Potrafi stosować różne narzędzia informatyczne do rozwiązywania typowych praktycznych i szkolnych problemów.
- ⓒ Samodzielnie, świadomie i bezpiecznie posługuje się systemem komputerowym i jego oprogramowaniem.
- ⓓ Swobodnie posługuje się poznanymi pojęciami.
- ⓔ Za prace klasowe i sprawdziany uzyskuje 75–89% punktów.
- ⓕ Wyróżnia się systematycznością i obowiązkowością.

OCENĘ DOSTATECZNĄ otrzymuje uczeń, który opanował wszystkie treści zawarte w podstawie programowej, a w szczególności:

- ⓐ Potrafi operować podstawowymi pojęciami i terminologią informatyczną.
- ⓑ Potrafi rozwiązywać podstawowe problemy w zakresie podstawy programowej.
- ⓒ Precyzyjnie formułuje swoje myśli.
- ⓓ Pracując na komputerze, stosuje wiedzę zdobytą w innych dziedzinach.
- ⓔ Sprawnie i bezpiecznie posługuje się urządzeniami, systemem komputerowym oraz oprogramowaniem.
- ⓕ Korzysta z różnych multimedialnych i rozproszonych źródeł informacji dostępnych za pomocą komputera.
- ⓖ Za prace klasowe i sprawdziany uzyskuje 50–74% punktów.

OCENĘ DOPUSZCZAJĄCĄ otrzymuje uczeń, który opanował prawie wszystkie treści przewidziane w podstawie programowej, jednak wykazuje pewne braki, a w szczególności potrafi:

- ⓐ Potrafi korzystać z systemu operacyjnego przy pomocy nauczyciela.
- ⓑ Potrafi samodzielnie i bezpiecznie posługiwać się komputerem, jego urządzeniami i oprogramowaniem
- ⓒ Prawidłowo formułuje wypowiedzi opisujące zadania wykonywane za pomocą komputera.
- ⓓ W bardzo prostych sytuacjach stosuje różne narzędzia informatyczne do rozwiązywania typowych praktycznych i szkolnych problemów.
- ⓔ Za prace klasowe i sprawdziany uzyskuje 31–49% punktów.
- ⓕ Opanował materiał w takim czasie, że możliwe jest kształcenie na wyższym poziomie.

OCENĘ NIEDOSTATECZNĄ otrzymuje uczeń, który nie opanował treści zawartych w podstawie programowej, a w szczególności:

- ⓐ Nie potrafi samodzielnie i bezpiecznie posługiwać się sprzętem komputerowym.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

- Ⓜ Nie zna podstawowych elementów komputera i ich funkcji.
- Ⓜ Nie umie wykorzystać podstawowych usług systemu operacyjnego.
- Ⓜ Mimo pomocy nauczyciela nie potrafi rozwiązać prostych zadań, opartych na schematach.
- Ⓜ Nie opanował podstawowych pojęć i terminologii komputerowej
- Ⓜ Nie wykazuje żadnych postępów w przyswojeniu wiedzy w wyznaczonym terminie
- Ⓜ Za prace klasowe i sprawdziany nie osiąga 30% punktów.
- Ⓜ Stopień opanowania czynności wykonywanych na komputerze uniemożliwia kształcenie na wyższym poziomie.

Opis wymagań, które trzeba spełnić, aby uzyskać ocenę:

Celującą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji i zadania dodatkowe. Jego wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które są zawarte w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Jest aktywny na lekcjach i pomaga innym uczniom. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny. Wykonuje dodatkowe prace informatyczne, takie jak przygotowanie pomocniczych materiałów na komputerze, pomoc innym nauczycielom w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

Bardzo dobrą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji. Opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi pomagać innym w pracy. Zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.

Dobłą Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania. Opanował większość wiadomości i umiejętności, zawartych w programie przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy. Prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.

W przypadku niższych stopni istotne jest to, czy uczeń osiągnął podstawowe umiejętności wymienione w podstawie programowej, czyli:

- Ⓜ *Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem; świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.*
- Ⓜ *Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.*

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

- 📍 *Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.*
- 📍 *Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.*
- 📍 *Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.*

Dostateczną Uczeń potrafi wykonać na komputerze proste zadania, czasem z niewielką pomocą. Opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. W większości wypadków kończy wykonanie ćwiczeń na lekcji.

Dopuszczającą Uczeń czasami potrafi wykonać na komputerze proste zadania, opanował część umiejętności zawartych w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Na lekcjach pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy wykonania niektórych ćwiczeń. Braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności informatycznych w toku dalszej nauki.

Niedostateczną

Uczeń nie potrafi wykonać na komputerze prostych zadań. Nie opanował podstawowych umiejętności zawartych w podstawie programowej przedmiotu *zajęcia komputerowe*. Nie wykazuje postępów w trakcie pracy na lekcji, nie pracuje na lekcji lub nie kończy wykonania ćwiczeń. Nie ma wiadomości i umiejętności niezbędnych dla kontynuowania nauki na wyższym poziomie.

Jak uczeń może poprawić ocenę?

Wykonując powtórnie najgorzej ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w trakcie dodatkowych zajęć poza lekcją (np. w godzinach, kiedy pracownia jest otwarta) lub w domu, jeśli jest taka możliwość i można wierzyć, że będzie pracować samodzielnie.

Ile razy w semestrze uczeń może być nieprzygotowany do lekcji?

Dwa razy w semestrze. Nieprzygotowanie należy zgłosić przed lekcją, nie zwalnia to jednak z udziału ucznia w lekcji (jeśli to konieczne, na lekcji powinni pomagać mu koledzy i nauczyciel).

Co powinien zrobić uczeń, gdy był dłużej nieobecny?

W miarę możliwości powinien nadrobić istotne ćwiczenia i zadania wykonywane na opuszczonych lekcjach.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

Wymagania na poszczególne oceny z zajęć komputerowych w klasie 6 szkoły podstawowej /podstawa programowa 2015/ na podstawie programu „Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WsiP oraz „Lubię to!” wyd. Nowa Era

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)	Wymagania rozszerzające (ocena dobra)	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)	Wymagania wykraczające (ocena celująca)
		Uczeń:				
Bezpieczna pracownia	1. Bezpieczna pracownia	Wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej. Stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze. Określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych.				
O wirtualnej komunikacji Poczta internetowa i sieciowe pogaduszki - odniesienie do podstawy programowej III.2, IV.1, IV.2, IV.3, V.1, V.2, V.3, V.4 T 6.1, T 1.3, T 3.3, T 3.3, T 3.2, T 7.3						
		Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena Bardzo dobra	Ocena celująca
1.1 Podstawowe wiadomości o poczcie elektronicznej,	1. Zakładanie konta e-mail, Wymienia zasady zapisu adresu mailowego	podaje przykłady różnych sposobów komunikacji; potrafi uruchomić program pocztowy i odebrać pocztę, przesyłanie listów	omawia podobieństwa i różnice między pocztą tradycyjną i elektroniczną; wymienia zasady netykiety; pisze i wysyła listy elektroniczne do jednego adresata;	wymienia poszczególne elementy okna programu pocztowego; wymienia podstawowe zasady pisania listów elektronicznych; wymienia i omawia zasady netykiety;	omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna programu pocztowego; stosuje zasady redagowania listów elektronicznych; przestrzega zasad netykiety; odpowiada na listy; korzysta z	zna różnicę między formatem tekstowym a HTML; tworzy listy w HTML; konfiguruje program pocztowy; zakłada konto pocztowe Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać
1.2 Netykieta	2. Zasady netykiety i bezpieczeństwa w sieci stosuje zasady netykiety	Wie, co to są Dokumenty Google		pisze i wysyła listy		

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

	podczas korzystania z poczty		odbiera pocztę Korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google .	elektroniczne do wielu adresatów; odbiera pocztę; prawidłowo dołącza załączniki do listów; zna i stosuje zasadę nie otwierania załączników do listów elektronicznych pochodzących od nieznanych nadawców Potrafi pracować w chmurze i umieszczać w niej dokumenty. <input type="checkbox"/> Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia	książki adresowej; wymienia i omawia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną; wymienia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną Sprawnie posługuje się aplikacjami online podczas pracy zespołowej.	dotatkowe, trudniejsze zadania. <input checked="" type="checkbox"/> Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
1.3 Dodawanie załączników do wiadomości e-mail	3. 4 Korzystanie z poczty elektronicznej, Tworzenie grupy kontaktów, dodawanie kontaktów, , dodawanie załączników do wiadomości e-mail					
1.4 Czy gry mogą uczyć?	Internetowa giercownia		Potrafi odnaleźć w Internecie gry edukacyjne. Potrafi uruchomić grę edukacyjną online	Rozumie znaczenie gier edukacyjnych	Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.	

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

		Umie korzystać z zasobów Internetu.				
1.5 Planowanie pracy	1. Komputer w życiu i w pracy – planujemy swoje zajęcia w internetowym kalendarzu	Zna nazwy popularnych kalendarzy internetowych Potrafi samodzielnie otworzyć kalendarz internetowy	Umie wprowadzić wydarzenie w kalendarzu internetowym	Umie edytować zapisane wydarzenie	Potrafi modyfikować szatę graficzną kalendarza	Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.
2. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu odniesienie do podstawy programowej I.1, I.2, I.3, II.1, II.2, II.4, III.2, IV.1, IV.2, IV.3, V.1, V.2						
		Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena Bardzo dobra	Ocena celująca
2.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch	6. i 7. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch	Wie, że z programu Scratch można korzystać przez przeglądarkę internetową lub po zainstalowaniu go na komputerze. Rozróżnia elementy interfejsu programu Scratch. Odnajduje właściwe bloki i	Korzysta z biblioteki programu. Wie, co oznacza duplikowanie duszka. Potrafi utworzyć kopię duszka. Programuje ruch duszka z uwzględnieniem odbicia od krawędzi sceny.	Modyfikuje wygląd duszka oraz tła. Tworzy projekt, w którym określa sposób poruszania się dwóch duszków, programuje skutek zaistnienia zdarzenia (spotkania duszków).	Podczas tworzenia projektu wykazuje się pomysłowością i własną inwencją twórczą.	Tworzy projekt programu, w którym zostanie przedstawiona rozmowa dwóch, namalowanych przez niego duszków.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

		łączy je w odpowiedniej kolejności				
2.2. Małpie figle. Uczymy duszka łąpać banany.	8,9. Małpie figle. Uczymy duszka łąpać banany.	Usuwa duszka z projektu, wstawia do projektu nowe duszki oraz tło. Wie, że każdy punkt na scenie można opisać za pomocą dwóch liczb. Odwzorowuje z podręcznika skrypty umożliwiające sterowanie małpką oraz ruch owoców.	Odczytuje pozycję duszka na scenie. Ustala nową pozycję duszka. Buduje skrypty określające ruch bananów z uwzględnieniem losowego czasu ich spadania.	Programuje efekt spotkania owoców z małpką. Wie, że po ukryciu owoców konieczne jest określenie w projekcie momentu ich ponownego pojawienia się. Odwzorowuj-je skrypt określający pojawianie się owoców i rozumie jego działanie.	Określa czas, po upływie, którego owoce mają pojawić się ponownie na roślinach. Tłumaczy zastosowane w skryptach rozwiązania.	Tworzy grę, w której steruje się obiektem i omija pojawiające się przeszkody.
2.3. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	10,11 W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	Wstawia gotowe tło. Odwzorowuje skrypty z podręcznika.	Tworzy tło przedstawiające labirynt i wstawia je do projektu. Buduje skrypty określające ruch duszka w korytarzach labiryntu, programuje efekty	Tworzy drugie tło z labiryntem i buduje skrypty dla drugiego poziomu gry. Zna i wyjaśnia pojęcie zmiennej. Wstawia zmienne do projektu, a następnie określa	Programuje zakończenie gry – pojawienie się komunikatu z liczbą ruchów, które wykonał duszek, aby osiągnąć cel. Potrafi wyjaśnić	Tworzy projekt przedstawiający ruch słońca po niebie.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

			zderzenia ze ścianą labiryntu i dotarcia do wyjścia.	w skryptach ich początkowe wartości oraz zmianę tych wartości.	zastosowane w skryptach rozwiązania.	
2.4. Z pędzlem i farbami. O rysowaniu w programie Scratch	12,13. Z pędzlem i farbami. O rysowaniu w programie Scratch	Wie, w której kategorii znajdują się bloki umożliwiające rysowanie. Wykonuje proste rysunki i potrafi wyczyścić scenę.	Zmienia kolor i grubość pisaka. Korzystając ze wzoru, oblicza kąt, o jaki ma się obrócić duży pod czas rysowania wielokąta o wszystkich bokach równej długości i wszystkich kątach równych. Buduje skrypt umożliwiający narysowanie wielokąta o konkretnej liczbie boków o określonej długości.	Potrafi ustawić sposób wyświetlania zmiennej za pomocą suwaka. Tworzy skrypty umożliwiające rysowanie wielokątów o wszystkich kątach i bokach równych, w których liczba i długość boków są określone za pomocą zmiennych.	Tworzy skrypt umożliwiający narysowanie wielobarwnej rozety, w której liczba wielokątów, z której się składa, liczba boków oraz długość boku wielokąta są określone za pomocą zmiennych.	Tworzy program umożliwiający narysowanie figury złożonej z kilku rozet.
2.5. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	14,15. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	Tworzy proste plansze do gry i zmienia ich nazwy. Dodaje duszki (żółtą kulkę oraz przycisk)	Wie, do czego można wykorzystać komunikaty w Programie Scratch. Tworzy plansze do gry	Potrafi stosować komunikaty w programie Scratch. Dodaje kulki w innych kolorach i tworzy dla	Dodaje do projektu duszka, który poinformuje o zakończeniu gry, tworzy dla niego	Tworzy kilkietapową grę własnego pomysłu, w której trudność wzrasta po przejściu na kolejny poziom.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

		do projektu. Tworzy zmienne, wzorując się na podręczniku. Odwzorowuje z podręcznika skrypty dla tła oraz dodanych duszków.	z większą dbałością o szczegóły. Rozumie zasady działania skryptów zbudowanych dla tła, żółtej kulki oraz duszka przycisku.	nich skrypty na podstawie skryptów dla żółtej kulki. Programuje moment zakończenia gry.	odpowiedni skrypt. Wyjaśnia sposób działania tworzonych skryptów i potrafi zmodyfikować je, aby dostosować je do swoich potrzeb.	
3. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów programu MS Excel Odniesienie do podstawy programowej I.3, II.2, II.3, II.4, III.1, IV.2, IV.3, V.1, V.2						
		Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena Bardzo dobra	Ocena celująca
3.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	16,17. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	Zna pojęcia „arkusz kalkulacyjny”, „komórka”, „wiersz”, „kolumna”. Podaje adres wskazanej komórki. Dodaje nowe arkusze.	Wypełnia komórki danymi. Potrafi zmienić szerokość kolumny. Porusza się między arkuszami.	Zmienia nazwy arkuszy i kolory kart arkuszy. Formatuje komórki. Potrafi zaznaczać komórki, także kilka komórek, które ze sobą nie sąsiadują.	Potrafi skopiować dane z jednego arkusza i wkleić je do innego arkusza.	Prowadzi w programie Excel dziennik zmian pogodowych – zapisuje w oddzielnych arkuszach wyniki obserwacji pogody w ciągu kolejnych dni.
3.2. Porządki w komórce.	18,19. Porządki w komórce. Formatowanie i sortowanie danych.	Zna pojęcia „nagłówek kolumny”, „seria danych”, „sortowanie”.	Zmienia sposób wyświetlania daty. Tworzy serie danych.	Sortuje alfabetycznie dane w komórkach	Stosuje formatowanie warunkowe i sortowanie niestandardowe.	Stosuje opcję Filtruj w celu wyświetlenia danych spełniających określone kryteria.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

<p>3.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel</p>	<p>20,21 Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel</p>	<p>Zna pojęcia formuły i funkcji. Z pomocą nauczyciela wpisuje do arkusza podstawowe formuły.</p>	<p>Stosuje formuły i funkcje do wykonywania prostych obliczeń na wartościach wpisanych w komórkach.</p>	<p>Tworzy tabelę z przychodami i wydatkami w poszczególnych miesiącach roku.</p>	<p>Tworzy w arkuszu tabelę obliczającą budżet kieszonkowy dla poszczególnych miesięcy w roku. Zna funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn.</p>	<p>Tworzy formułę obliczającą wskaźnik BMI i formatuje komórkę z wynikiem w zależności od otrzymanego w niej wyniku.</p>
<p>3.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów</p>	<p>22. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów</p>	<p>Z pomocą nauczyciela tworzy wykres kolumnowy.</p>	<p>Formatuje utworzony wykres.</p>	<p>Dobiera rodzaj wykresu do typu danych.</p>	<p>Dodaje, usuwa i zmienia elementy wykresu.</p>	<p>Tworzy w grupie formularz ankiety, a następnie przeprowadza ją w klasie. Tworzy w arkuszu programu Excel tabelę z wynikami, sporządza wykres. Analizuje wyniki ankiety i zapisuje wnioski w program Word.</p>

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

5. Multimedialna instrukcja						
Odniesienie do podstawy programowej T 4.4,T 4.4,T 4.4,T 4.4,T 1.3,T 4.4,T 2.4,T 4.4						
		Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena Bardzo dobra	Ocena celująca
5.1 Tworzenie filmu wideo z prezentacji multimedialnej	31-32-33-34	Z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji. Pod kierunkiem nauczyciela tworzy prezentację zbudowaną z jednego slajdu.	Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft PowerPoint lub innego programu do tworzenia prezentacji. Tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu.	Dodaje do slajdów własną narrację. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.	Tworzy film z prezentacji. Dbą o estetykę przygotowanej prezentacji.	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. Sprawnie prezentuje swoje prace szerokiemu gronu odbiorców.
6. Cyfrowy świat. Film i fotografia cyfrowa						
Treści nauczania zawarte w podstawie programowej T 3.1,T 3.1,T 3.3,T 7.2,T 7.3, T 6.1,T 7.1,T 3.3,T 4.1,T 1.3,T 7.3, T 4.4,T 4.4,T 4.4,T 4.4,T 1.3,T 1.3,T 7.3						
		Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena Bardzo dobra	Ocena celująca

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

<p>W świecie aparatów fotograficznych 35-42</p>	<p>Przygotowujemy album fotograficzny.</p>	<p>Potrafi posługiwać się cyfrowym aparatem fotograficznym. Umie pobrać zdjęcia z aparatu fotograficznego na dysk twardy komputera.</p>	<p>Umie otworzyć darmowy program do tworzenia fotoksiążek.</p>	<p>Potrafi wstawić zdjęcia do programu.</p>	<p>Potrafi zapisać tworzony plik na dysku twardym komputera.</p>	<p>Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.</p>
<p>Tworzenie filmów cyfrowych Odtwarzamy muzykę i filmy</p>	<p>Nasza filmoteka – przygotowujemy film w programie Movie Maker</p>	<p>Umie korzystać z zasobów Internetu Potrafi uruchomić program Movie Maker. Zna funkcje programu Movie Maker Potrafi zapisać tworzony dokument Przestrzega zasad etyki, obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.</p>	<p>Potrafi wyszukać pliki muzyczne i filmowe w Internecie. Potrafi zaimportować pliki multimedialne do programu. Wie, do czego służy Windows Live Movie Maker. Uruchamia Windows Live Movie Maker pod kierunkiem nauczyciela. Zapisuje projekt na dysku twardym komputera w miejscu wyznaczonym przez nauczyciela. Pod kierunkiem nauczyciela otwiera zapisany w programie plik projektu.</p>	<p>Wie, jak uruchomić pliki muzyczne i filmowe w Internecie. Potrafi odtworzyć zapisany dokument w odtwarzaczu plików multimedialnych. Rozróżnia obszary programu Windows Live Movie Maker. Pod kierunkiem nauczyciela pobiera zdjęcia do programu. Pod kierunkiem nauczyciela edytuje zdjęcia w programie Movie Maker</p>	<p>Rozumie znaczenie poszanowania cudzej własności. Wie, jak włączyć dodatkowe efekty i dźwięk do filmu. Posługuje się specjalistycznym słownictwem informatycznym. Samodzielnie dobiera efekty wizualne oraz dodaje muzykę z komputera</p>	<p>Przestrzega praw autorskich w Internecie Uruchamia filmy znajdujące się na platformie edukacyjnej. Wie, na czym polega interaktywność obejrzanych filmów.</p>

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

Tworzenie albumów zdjęć		Potrafi wykonać zdjęcia cyfrowym aparatem fotograficznym. Potrafi zapisać na dysku twardym komputera samodzielnie wykonane zdjęcia.	Umie uruchomić wskazany program do gromadzenia zdjęć cyfrowych i tworzenia albumów multimedialnych.	Zna funkcje programu PhotoStory. Potrafi formatować zdjęcia z wykorzystaniem odpowiednich narzędzi programu. Umie ustawić zdjęcia w wybranej kolejności	Potrafi wstawić animowane przejścia między zdjęciami. Umie wstawić plik dźwiękowy do tworzonego pokazu zdjęć	Potrafi zapisać prezentację zdjęć w postaci pliku multimedialnego. Potrafi uruchomić zapisaną ppt
--------------------------------	--	--	---	--	---	--

Temat lekcji	Ilość lekcji	Nr tematu	Osiągnięcia ucznia
Prawa i obowiązki użytkownika komputera	1	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zna i rozumie regulamin i przepisy obowiązujące w pracowni komputerowej oraz ich przestrzega. 2. Zna i rozumie zasady pracy przy komputerze. 3. Rozumie zagrożenia płynące ze zbyt długiej pracy
Jak działa komputer?	1	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania. 2. Potrafi wymienić elementy budowy zewnętrznej komputera. 3. Potrafi wymienić podstawowe elementy budowy wewnętrznej komputera. 5. Umie wyszukać w Internecie informacje na temat elementów budowy wewnętrznej komputera. 6. Prawidłowo wymienia urządzenia wejścia - wyjścia
Jak dbać o prawidłową pracę komputera? Profilaktyka antywirusowa.	1	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania. 2. Rozumie potrzebę dbania o zasoby komputera. 3. Potrafi wykonać oczyszczanie dysku twardego.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

			<ol style="list-style-type: none"> 4. Wie, do czego służy defragmentacja dysku twardego. 5. Wie, co to są wirusy komputerowe. 6. Dostrzega konieczność stosowania programów antywirusowych.
Razem:	3		
Edytor tekstu - 10			
Przypominamy edytory tekstu	2	4,5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Umie uruchomić edytor tekstu oraz internetowy edytor tekstu. 2. Potrafi korzystać z paska narzędzi oraz menu głównego. 3. Umie wykorzystać różne narzędzia edytora tekstu. 4. Zna podstawowe zasady pisania tekstów. 5. Potrafi przełączyć się między otwartymi oknami dokumentów tekstowych. 6. Potrafi sformatować gotowy tekst według podanego wzoru. 7. Umie prawidłowo zapisać dokument tekstowy.
Tworzenie tabeli	2	6,7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rozumie zasadność umieszczania informacji w tabeli. 2. Potrafi wstawić tabelę, zbudowaną z określonej liczby wierszy i kolumn. 3. Umie prawidłowo sformatować tabelę. 4. Potrafi wstawić do tabeli tekst i obrazki. 5. Potrafi zapisać tabelę na dysku twardym komputera.
Podział tekstu na kolumny Tabulatory	3	8,9,10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gromadzi, selekcjonuje i opracowuje materiały. 2. Dzieli tekst na kolumny. 3. Umie rozróżnić i zastosować różne rodzaje tabulatorów. 4. Potrafi wstawić i sformatować tekst i obraz w kolumnach. 5. Potrafi zmodyfikować kolumny.
Zadania projektowe – Gazetka klasowa	3	11,12,13	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej. 2. Porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu. 3. Potrafi zaprezentować swój projekt.
Razem:	10		
Grafika komputerowa - 10			

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

Grafika komputerowa	2	14-15	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zna nazwy popularnych edytorów grafiki rastrowej i wektorowej. 2. Potrafi samodzielnie utworzyć rysunek, korzystając z dostępnych narzędzi. 3. Potrafi zaznaczać, przesuwać, kopiować i wklejać fragmenty rysunków. 4. Umie zapisywać rysunki we wskazanym miejscu.
Warstwy w grafice rastrowej	2	16-17	<ol style="list-style-type: none"> 1. Umie otworzyć zapisany wcześniej rysunek (program Pixlr) 2. Umie zmodyfikować utworzony rysunek. 3. Umie utworzyć warstwy i ustawiać ich kolejności 4. Umie tworzyć obrazy na warstwach.
Obiekty w grafice wektorowej	3	18,19,20	<ol style="list-style-type: none"> 1. Umie otworzyć edytor wektorowy. 2. Umie samodzielnie utworzyć prosty rysunek z gotowych elementów. 3. Umie modyfikować obiekty i ustalać ich kolejności 4. Umie zapisać utworzoną pracę we własnych zasobach na dysku twardym komputera.
Projektujemy: zadanie projektowe- Reklama jest ok.!	3	21,22,23	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej. 2. Porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu. 3. Potrafi zaprezentować swój projekt.
Razem:	10		
<i>Arkusze kalkulacyjne - 11</i>			
Różne sposoby adresowania komórek	2	23,24	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do wykonywania obliczeń. 2. Stosuje różne sposoby adresowania komórek. 3. Rozwiązuje zadania matematyczne za pomocą arkusza kalkulacyjnego. 4. Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych,
Operacje na danych	2	25,26	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potrafi uruchomić zapisany wcześniej dokument arkusza kalkulacyjnego. 2. Potrafi wpisywać i modyfikować dane. 3. Potrafi zastosować różne formaty liczb. 4. Umie formatować dane tekstowe arkusza kalkulacyjnego. 5. Potrafi kopiować i usuwać dane z arkusza kalkulacyjnego. 6. Rozumie celowość wykonywanych operacji.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

Proste formuły w arkuszu kalkulacyjnym	2	27,28	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wie, do czego służy pasek formuły. 2. Umie rozróżnić formułę. 3. Umie poprawnie utworzyć proste formuły. 4. Rozumie mechanizm adresowania względnego i bezwzględnego. 5. Wie, na czym polega kopiowanie formuł. 6. Potrafi zmodyfikować formułę. 7. Potrafi zastosować w obliczeniach adresowanie względne i bezwzględne.
Prezentowanie danych w arkuszu kalkulacyjnym	2	29,30	<ol style="list-style-type: none"> 1. Umie wprowadzać dane tekstowe i liczbowe do arkusza kalkulacyjnego. 2. Potrafi sformatować dane do postaci tabeli. 3. Umie wykonać wykres statystyczny na podstawie danych zgromadzonych w tabeli. 4. Wie, jak sformatować wykres. 5. Wie, jak zmienić typ wykresu. 6. Potrafi zapisać wykres w osobnym arkuszu. 7. Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.
Zadanie projektowe: moje kieszonkowe!	3	31-32-33	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej. 2. Porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu. 3. Potrafi zaprezentować swój projekt.
Razem:	11		
Internet - 13			
Poczta internetowa	2	34,35	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rozumie znaczenie poczty internetowej. 2. Potrafi wyjaśnić, na czym polega e-mail. 3. Rozumie, na czym polegają załączniki. 4. Potrafi założyć konto pocztowe. 5. Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.
Komunikatory i fora dyskusyjne	1	36	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rozumie znaczenie komunikatorów we współczesnym świecie. 2. Potrafi wyjaśnić, na czym polega działanie komunikatora 3. Rozumie, na czym polegają fora dyskusyjne.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

			4. Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.
E-nauka	3	37,38,39	1. Rozumie znaczenie e-usług we współczesnym świecie. 2. Potrafi wyjaśnić, na czym polega e-nauka, e-zabawa i e-praca. 3. Rozumie, na czym polegają usługi e-banku. 4. Potrafi założyć konto w testowym e-banku. 5. Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.
Multimedialny świat	3	40,41,42	1. Umie korzystać z zasobów Internetu. 2. Potrafi wyszukać pliki muzyczne i filmowe w Internecie. 3. Wie, jak uruchomić pliki muzyczne i filmowe w Internecie. 4. Rozumie znaczenie poszanowania cudzej własności. 5. Przestrzega praw autorskich w Internecie.
Multimedialne przygody	2	43,44	1. Rozumie, co to są multimedia. 2. Wie, jakie dokumenty można nazwać multimedialnymi. 3. Rozumie potrzebę stosowania programów multimedialnych. 4. Wykorzystuje programy multimedialne do zdobywania i poszerzania wiedzy i umiejętności. 5. Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.
Praca projektowa- piszemy opowiadanie w chmurze	3	45,46,47	1. Potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej. 2. Porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu. 3. Potrafi zaprezentować swój projekt.
Razem:	13		
Prezentacje multimedialne - 8			
Tworzenie prezentacji multimedialnej	5	48-52	1. Potrafi uruchomić program do tworzenia prezentacji multimedialnych. 2. Potrafi ustalać efekty wypełniania tła prezentacji. 3. Umie wstawić animacje do wstawionych obiektów. 4. Wie, jak wstawić przejścia między slajdami.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

			<ol style="list-style-type: none"> 5. Potrafi zapisać prezentację, jako: standardową, stronę WWW oraz jako pokaz. 6. Tworzy spójną tematycznie prezentację. 7. Potrafi dostrzec błędy w prezentacji i je usunąć. 8. Potrafi przygotować prezentację do pokazu.
Zadania projektowe	3	53,54,55	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej 2. Porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu. 3. Potrafi zaprezentować swój projekt.
Razem:	8		
<i>Programowanie - 7</i>			
Algorytmy	2	56,57	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rozumie pojęcie algorytmu. 2. Potrafi zapisać prosty algorytm w postaci listy kroków. 3. Rozróżnia klocki schematu blokowego.
Piszemy program w Logomocji	2	58,59	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wie, co to jest procedura wtórna. 2. Potrafi uruchomić przykładowy program napisany z użyciem procedur wtórnych. 3. Potrafi napisać prostą procedurę wtórną w oknie pamięci. 4. Wie, jak wywołać zapisaną procedurę.
Animacje komputerowe	3	60,61,62	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potrafi uruchomić Edytor Postaci środowiska Logomocja. 2. Umie otworzyć plik graficzny w Edytorze Postaci. 3. Wie, jak wstawiać kolejne klatki animacji. 4. Potrafi zapisać plik animacji. 5. Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.
Razem:	7		
<i>Film i fotografia cyfrowa - 9</i>			
W świecie aparatów fotograficznych	1	63	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potrafi posługiwać się cyfrowym aparatem fotograficznym. 2. Umie pobrać zdjęcia z aparatu fotograficznego na dysk twardy komputera. 3. Umie otworzyć darmowy program do tworzenia fotoksiążek.

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE - PLAN WYNIKOWY dla klasy 5 i 6 szkoły podstawowej

„Zajęcia komputerowe z pomysłem” – wyd. WSiP

			<ol style="list-style-type: none"> 4. Potrafi wstawić zdjęcia do programu. 5. Potrafi zapisać tworzony plik na dysku twardym komputera. 6. Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.
Tworzenie filmów cyfrowych	3	64,65,66	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potrafi uruchomić program Movie Maker. 2. Zna funkcje programu Movie Maker. 3. Potrafi zaimportować pliki multimedialne do programu. 4. Wie, jak włączyć dodatkowe efekty i dźwięk do filmu. 5. Potrafi zapisać tworzony dokument. 6. Potrafi odtworzyć zapisany dokument w odtwarzaczu plików multimedialnych. 7. Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.
Tworzenie albumów zdjęć	3	67,68,69	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potrafi wykonać zdjęcia cyfrowym aparatem fotograficznym. 2. Potrafi zapisać na dysku twardym komputera samodzielnie wykonane zdjęcia. 3. Umie uruchomić wskazany program do gromadzenia zdjęć cyfrowych i tworzenia albumów multimedialnych. 4. Zna funkcje programu PhotoStory. 5. Potrafi formatować zdjęcia z wykorzystaniem odpowiednich narzędzi programu. 6. Umie ustawić zdjęcia w wybranej kolejności. 7. Potrafi wstawić animowane przejścia między zdjęciami. 8. Umie wstawić plik dźwiękowy do tworzonego pokazu zdjęć. 9. Potrafi zapisać prezentację zdjęć w postaci pliku multimedialnego. 10. Potrafi uruchomić zapisaną prezentację.
Praca projektowa	3	70-72	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej. 2. Porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu. 3. Potrafi zaprezentować swój projekt.
Razem:	9		