**Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny szkolne z informatyki klasa 5.**

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

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

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

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

i umiejętności wymienionych w planie wynikowym.

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

|  |
| --- |
| **Wymagania edukacyjne – ocena śródroczna** |
| Temat lekcji i | Ocena | Ocena | Ocena dobra | Ocena bardzo | Ocena celująca |
| omawiane | dopuszczająca | dostateczna |  | dobra |  |
| zagadnienia |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 1.**Bezpiecznie z** | • wymienia | • wymienia | • wymienia | • opisuje sposoby | • wymienia |
| **komputerem.** | zasady | konsekwencje | podstawowe | ochrony danych i | przykłady |
| -Bezpieczeństwo i | bezpiecznej pracy | niestosowania | rodzaje | komputera przed | wirusów |
| higiena pracy z | z komputerem. | programów | złośliwego | złośliwym | komputerowych i |
| komputerem, |  | antywirusowych. | oprogramowania; | oprogramowaniem | omawia sposób |
| ochrona przed |  |  | • wymienia | i | ich działania. |
| wirusami, |  |  | podstawowe | nieautoryzowany |  |
| elementy |  |  | elementy | m dostępem; |  |
| jednostki |  |  | jednostki | • opisuje funkcje |  |
| centralnej |  |  | centralnej. | podstawowych |  |
| komputera i |  |  |  | elementów |  |
| urządzenia |  |  |  | jednostki |  |
| zewnętrzne |  |  |  | centralnej. |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 2. **W świecie** | • z pomocą | • wstawia do | • wstawia do | • dba o estetyczny | • tworzy autorski |
| **komiksów** | nauczyciela | dokumentu | dokumentu pola | wygląd | komiks z |
| -Tworzenie | uruchamia edytor | rysunki. | tekstowe i | dokumentu oraz | własnoręcznie |
| historyjki | tekstu; |  | objaśnienia; | rozplanowanie | przygotowanymi |
| obrazkowej, | • wypełnia treścią |  | • formatuje | poszczególnych | ilustracjami. |
| wstawianie i | pola tekstowe i |  | osadzone obiekty. | elementów |  |
| formatowanie | objaśnienia |  |  | (rysunków, pól |  |
| obiektów – edytor | wstawione do |  |  | tekstowych, |  |
| tekstu, np. | dokumentu przez |  |  | objaśnień) na |  |
| Microsoft Word | nauczyciela. |  |  | stronie. |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 3.**Biblioteka z** | • zapisuje na | • wymienia | • wyszukuje | • wprowadza |  |
| **obrazkami** | dysku obrazek ze | różnice między | obrazki w | zmiany w |  |
| -Grafika rastrowa | strony | grafiką rastrową i | bibliotece grafiki | klipartach, |  |
| i wektorowa, | internetowej. | wektorową. | wektorowej i | edytując je online. |  |
| korzystanie z |  |  | zapisuje je w |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| serwisu |  |  | postaci pliku |  |  |
| openclipart.org |  |  | SVG. |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 4. **Ruchome** | • z pomocą | • w podstawowym | • powiela i | • tworzy skrypt | • wykazuje się |
| **obrazki** | nauczyciela | zakresie korzysta | modyfikuje | animujący duszka; | ponadprzeciętnym |
| -Rysowanie w | korzysta z edytora | z edytora obrazów | kostium duszka. | • koryguje czas | i umiejętnościami |
| trybie | obrazów | środowiska |  | wyświetlania | w zakresie |
| wektorowym i | środowiska | Scratch; |  | poszczególnych | tworzenia grafiki |
| zmiana | Scratch; | • tworzy kostium |  | kostiumów | wektorowej. |
| kostiumów duszka | • z pomocą | duszka według |  | duszka; |  |
| – środowisko | nauczyciela | podanego wzoru. |  | • tworzy |  |
| Scratch | tworzy proste |  |  | estetyczną pracę z |  |
|  | rysunki. |  |  | płynną animacją. |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 5.**Multimedialny** | • pobiera duszki z | • z pomocą | • wykorzystuje | • testuje program – | • kreatywnie |
| **komiks** | serwisu | nauczyciela | komunikaty do | panuje nad | podchodzi do |
| -Sterowanie | openclipart.com, | tworzy dialog | tworzenia dialogu. | poprawną | zadania, |
| duszkiem za | • z pomocą | między duszkami |  | kolejnością | włączając własne |
| pomocą | nauczyciela | (na podstawie |  | dialogu. | postacie i dialogi. |
| komunikatów – | wstawia do | podręcznika). |  |  |  |
| środowisko | projektu tło z |  |  |  |  |
| Scratch | biblioteki oraz |  |  |  |  |
|  | pobrane duszki; |  |  |  |  |
|  | • z pomocą |  |  |  |  |
|  | nauczyciela |  |  |  |  |
|  | modyfikuje i |  |  |  |  |
|  | nazywa duszki. |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 6.**Wirujące** | • z pomocą | • duplikuje | • steruje duszkami | • testuje program – | • kreatywnie |
| **wiatraki** | nauczyciela | duszki. | za pomocą | panuje nad zmianą | podchodzi do |
| -Wykorzystanie | wstawia duszka i |  | bloków z grupy | tła sceny, | zadania, |
| trybu | tło z biblioteki do |  | Zdarzenia, Ruch, | poprawia i | włączając do |
| wektorowego, | projektu. |  | Wygląd i | udoskonala | animacji własne |
| zmiennego tła |  |  | Kontrola. | projekt. | postacie i dialogi. |
| sceny i obrotów |  |  |  |  |  |
| duszka – |  |  |  |  |  |
| środowisko |  |  |  |  |  |
| Scratch |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 7. **Sieci wokół nas** | • wyjaśnia zasadę | • wskazuje | • wyjaśnia | • aktywnie | • biegle |
| -Sieci | działania sieci | podobieństwa i | pochodzenie | uczestniczy w | wprowadza różne |
| komputerowe i | komórkowej; | różnice między | nazwy telefon | dyskusji; | efekty animacji |
| sieci telefonii | • modyfikuje | telefonami | komórkowy; | • sprawnie | obiektów i |
| komórkowej, | prezentację w | komórkowymi i | • stosuje efekty | wyszukuje | slajdów w |
| animowanie | wybranym | komputerami. | animacji w | potrzebne dane w | wybranym |
| obiektów – | edytorze |  | wybranym | internecie (trafnie | edytorze |
| program do | prezentacji. |  | edytorze | dobiera słowa | prezentacji. |
| prezentacji, np. |  |  | prezentacji. | kluczowe); |  |
| Microsoft |  |  |  | • opisuje funkcje |  |
| PowerPoint |  |  |  | serwera i rutera. |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 8. **Co kraj, to** | • potrafi | • wymienia | • wymienia | • wymienia zalety | • przygotowuje |
| **obyczaj** | wymienić | zasady | najważniejsze | korzystania z | prezentację lub |
| -Sieciowe prawa i | najprostsze | odpowiedniego | zasady netykiety, | internetu w | referat, rozwijając |
| obyczaje – | zagrożenie i | zachowywania się | których należy | wybranych | wybrane |
| netykieta | pozytywne cechy | w społeczności | przestrzegać na co | obszarach | omawiane na |
|  | działania w sieci. | internetowej; | dzień, | zagadnień; | zajęciach |
|  |  | • wymienia | • wymienia | • aktywnie | zagadnienie. |
|  |  | największe | ograniczenia | uczestniczy w |  |
|  |  | zagrożenia | prawne związane | dyskusji. |  |
|  |  | związane z | z korzystaniem z |  |  |
|  |  | korzystaniem z | internetu; |  |  |
|  |  | internetu. | • umiejętnie |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | wyszukuje |  |  |
|  |  |  | określenia |  |  |
|  |  |  | negatywnych i |  |  |
|  |  |  | pozytywnych |  |  |
|  |  |  | zjawisk |  |  |
|  |  |  | związanych z |  |  |
|  |  |  | działaniami w |  |  |
|  |  |  | sieci. |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 9. **Kiedy do mnie** | • z pomocą | • wysyła i odbiera | • dodaje dane | • sprawnie | • opisuje, czym |
| **piszesz…** | nauczyciela | e-maile. | kontaktowe do | posługuje się | powinno |
| -Zakładanie i | zakłada konto |  | książki adresowej. | pocztą | charakteryzować |
| konfigurowanie | pocztowe. |  |  | elektroniczną. | się bezpieczne |
| konta |  |  |  |  | hasło do konta |
| pocztowego, |  |  |  |  | pocztowego. |
| wysyłanie e-maili |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 10. **Rozmowy w** | • odczytuje | • omawia zasady | • krótko | • prowadzi |  |
| **sieci** | znaczenie | komunikowania | charakteryzuje | rozmowy |  |
| -Komunikowanie | podstawowych | się w sieci. | komunikowanie | prywatne i |  |
| się za pomocą | skrótowców, |  | się za pomocą | konferencyjne z |  |
| forów | emotikonów i |  | forów | zastosowaniem |  |
| dyskusyjnych, | emoji. |  | internetowych, | wybranego |  |
| czatów i |  |  | czatów i | komunikatora. |  |
| komunikatorów |  |  | komunikatorów. |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 11. **Zróbmy to** | • wyjaśnia, czym | • korzysta w | • pracuje w | • podczas pracy w | • organizuje pracę |
| **razem** | są Dokumenty | podstawowym | chmurze i | chmurze sprawnie | grupy w oparciu o |
| -Praca w chmurze, | Google i | zakresie z | umieszcza w niej | posługuje się | mechanizmy |
| korzystanie z | Dropbox. | Dokumentów | dokumenty. | aplikacjami | pracy w chmurze. |
| aplikacji |  | Google. |  | online. |  |
| Dokumenty |  |  |  |  |  |
| Google i Dropbox |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 12. **Graj melodie** | • z pomocą | • odtwarza | • układa melodie z | • buduje skrypt, | • realizuje własne |
| **-**Układanie nut i | nauczyciela | pojedyncze nuty. | nut w blokach. | wykorzystując | pomysły |
| odtwarzanie | wstawia do |  |  | bloki z grupy | wykorzystywania |
| melodii – | projektu duszki i |  |  | Dźwięk, Wygląd i | w projekcie |
| środowisko | tło z biblioteki. |  |  | Więcej bloków. | bloków z grupy |
| Scratch |  |  |  |  | Dźwięk. |
|  |  |  |  |  |  |
| 13. **Posłuchaj i** | • podłącza | • wykorzystuje | • wykorzystuje | • biegle posługuje | • wykorzystuje |
| **powiedz** | słuchawki i | syntezę mowy w | rozpoznawanie | się syntezą i | nagrywanie |
| -Nagrywanie | mikrofon do | systemie | mowy w | rozpoznawaniem | dźwięków, |
| dźwięku i synteza | gniazd | Windows za | urządzeniu | mowy w | syntezę i |
| mowy w systemie | komputera; | pomocą Narratora | mobilnym | aplikacjach. | rozpoznawanie |
| Windows, | • nagrywa i | Rejestratora | (wyszukiwarka |  | mowy, realizując |
| rozpoznawanie | odtwarza dźwięk | głosu. | Google). |  | własne pomysły. |
| mowy w systemie | w systemie |  |  |  |  |
| Android | Windows za |  |  |  |  |
|  | pomocą |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 14. **Dźwięki** | • wymienia | • wymienia | • krótko | • przetwarza | • analizuje i |
| **wokół nas** | sposoby zapisu | formaty plików | charakteryzuje | nagranie w | samodzielnie |
| -Nagrywanie i | plików | dźwiękowych; | formaty plików | podstawowym | wykorzystuje |
| modyfikowanie | dźwiękowych; | • nagrywa i | dźwiękowych; | zakresie (np. | program Audacity. |
| dźwięków – | • uruchamia | zapisuje dźwięk w | • instaluje | usuwa ciszę albo |  |
| środowisko | program | programie | program Audacity. | szum). |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Scratch, edytor | Audacity. | Audacity. |  |  |  |
| dźwięku, np. |  |  |  |  |  |
| Audacity |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 15. **Dźwięki w** | • zapisuje dźwięk | • modyfikuje | • wymienia | • korzysta z radia | • tworzy nagrania |
| **plikach i w** | w formacie MP3; | dźwięk w | podstawowe | w internecie, | w wybranych |
| **internecie** | • rozumie | programie | zasady | podcastów i | formatach i |
| -Zapisywanie | konieczność | Audacity. | odtwarzania, | serwisu YouTube. | wykorzystuje je w |
| plików MP3, | przestrzegania |  | pobierania i |  | innych |
| korzystanie z | zasad prawa |  | rozpowszechniani |  | aplikacjach. |
| radia w | autorskiego. |  | a utworów. |  |  |
| komputerze i |  |  |  |  |  |
| serwisu YouTube |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **Wymagania edukacyjne – ocena roczna** |
| 16. **Fotografia** | • wykonuje | • opisuje | • korzysta z | • modyfikuje | • biegle posługuje |
| **mobilna** | zdjęcie w trybie | podstawowe | większości | obraz, korzystając | się urządzeniem |
| -Robienie i | normalnym i | zasady dobrej | dostępnych | z wbudowanego | mobilnym jako |
| modyfikowanie | panoramy za | fotografii. | funkcje aparatu | edytora zdjęć. | aparatem |
| zdjęć za pomocą | pomocą aparatu |  | fotograficznego |  | fotograficznym; |
| urządzenia | urządzenia |  | urządzenia |  | • biegle |
| mobilnego z | mobilnego. |  | mobilnym. |  | modyfikuje obraz, |
| systemem Android |  |  |  |  | korzystając z |
|  |  |  |  |  | funkcji |
|  |  |  |  |  | dostępnych w |
|  |  |  |  |  | urządzeniu |
|  |  |  |  |  | mobilnym. |
|  |  |  |  |  |  |
| 17.**Modyfikowani** | • koryguje | • wybiera kadry i | • wykorzystuje | • usuwa zbędne | • biegle posługuje |
| **e obrazu** | podstawowe | przycina obraz; | filtry i maski do | elementy obrazu | się programem |
| Kadrowanie i | parametry zdjęcia | • stosuje niektóre | osiągnięcia | przez klonowanie. | PhotoFiltre; |
| korygowanie | (jasność, kontrast, | filtry. | ciekawego efektu. |  | • poszukuje |
| zdjęć, usuwanie | korekcja gamma, |  |  |  | nowatorskich |
| detali, stosowanie | nasycenie). |  |  |  | rozwiązań |
| filtrów i masek – |  |  |  |  | pozwalających |
| edytor grafiki, np. |  |  |  |  | uzyskać ciekawy |
| PhotoFiltre |  |  |  |  | efekt. |
|  |  |  |  |  |  |
| 18.**Jak powstaje** | • z pomocą | • przygotowuje | • tworzy płynne | • dodaje do filmu |  |
| **film ze zdjęć?** | nauczyciela | scenariusz filmu; | przejścia między | napisy oraz efekty |  |
| -Tworzenie filmu | uruchamia | • korzysta w | zdjęciami. | wideo; |  |
| ze zdjęć, efekty | program Movie | podstawowym |  | • wybiera |  |
| specjalne – edytor | Maker; | zakresie z |  | odpowiedni |  |
| filmów, np. Movie | • z pomocą | programu Movie |  | współczynnik |  |
| Maker | nauczyciela | Maker. |  | proporcji, zapisuje |  |
|  | tworzy prosty |  |  | film na dysku i |  |
|  | film ze zdjęć. |  |  | odtwarza film we |  |
|  |  |  |  | wskazanym |  |
|  |  |  |  | programie; |  |
|  |  |  |  | • tworzy |  |
|  |  |  |  | estetyczną i |  |
|  |  |  |  | ciekawą pracę. |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 19. **Trzy, dwa,** | • z pomocą | • nagrywa prostą | • modyfikuje | • dodaje do filmu | • samodzielnie |
| **jeden…** | nauczyciela | narrację w | scenariusz | elementy wideo | realizuje filmy |
| -Nagrywanie | otwiera projekt | edytorze dźwięku | przygotowany | nagrane kamerą | własnego |
| audionarracji i | utworzony w | Audacity. | podczas | internetową lub | pomysłu. |
| wideonarracji – | programie Movie |  | poprzedniej lekcji; | urządzeniem |  |
| edytor filmów, np. | Maker. |  | • dodaje do filmu | mobilnym; |  |
| Movie Maker |  |  | narrację. | • zapisuje film na |  |
|  |  |  |  | dysku, tak aby |  |
|  |  |  |  | zajmował niewiele |  |
|  |  |  |  | miejsca; |  |
|  |  |  |  | • tworzy jasny i |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | staranny przekaz |  |
|  |  |  |  | multimedialny. |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 20. **Wyścigi** | • z pomocą | • wstawia duszki z | • wykorzystuje | • operuje | • kreatywnie |
| **starych** | nauczyciela | biblioteki i | bloki z grupy | losowością i | podchodzi do |
| **samochodów** | rysuje scenę w | powiela duszki. | Kontrola, Ruch i | zmiennymi. | zadania, dodając |
| -Wykorzystanie | edytorze obrazów |  | Czujniki. |  | własne elementy. |
| losowości do | środowiska |  |  |  |  |
| tworzenia | Scratch. |  |  |  |  |
| symulacji |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 21. **Zbieranie** | • korzysta z | • wstawia duszki z | • wykorzystuje w | • wykorzystuje | • modyfikuje |
| **jabłek** | bloków z grupy | biblioteki i | projekcie | zmienne i tworzy | projekt gry |
| -Projektowanie | Ruch do | powiela duszki. | wykrywanie | licznik. | według własnych |
| gry | sterowania |  | spotkań duszków. |  | pomysłów. |
|  | ruchem duszka. |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 22. **Liczenie** | • bada i analizuje | • eliminuje usterki | • uruchamia | • opisuje działanie | • rozwija projekt |
| **jabłek** | działanie | i poprawia | pomiaru czasu. | gotowego | gry według |
| -Poprawianie i | projektu. | projekt. |  | projektu; | własnych |
| doskonalenie gry |  |  |  | • udostępnia | pomysłów. |
|  |  |  |  | projekt w serwisie |  |
|  |  |  |  | Scratcha. |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 23. **Pawie oczka** | • z pomocą | • ustawia grubość | • układa skrypty | • układa skrypty | • kreatywnie |
| -Rysowanie figur | nauczyciela | pisaka. | rysowania tarczy. | rysowania pawich | podchodzi do |
| złożonych z kół i | wykorzystuje do |  |  | oczek. | zadania, dodając |
| okręgów | rysowania bloki z |  |  |  | własne skrypty |
|  | grupy Pisak. |  |  |  | rysowania |
|  |  |  |  |  | zaprojektowanych |
|  |  |  |  |  | motywów |
|  |  |  |  |  |  |
| 24. **Gwiazdy i** | • wstawia duszka | • z pomocą | • definiuje nowy | • wywołuje blok | • kreatywnie |
| **gwiazdeczki** | i tło z biblioteki. | nauczyciela | blok rysowania | rysowania oraz | podchodzi do |
| Tworzenie |  | definiuje | gwiazdek. | ustala warunki | zadania, dodając |
| nowych bloków |  | zdarzenia dla |  | początkowe. | własne skrypty |
|  |  | sceny. |  |  | rysowania |
|  |  |  |  |  | zaprojektowanych |
|  |  |  |  |  | motywów. |
|  |  |  |  |  |  |
| 25. **Wirtualne** | • korzysta w | • korzysta w | • wyszukuje w | • sprawnie | • biegle posługuje |
| **wędrówki** | podstawowym | podstawowym | internecie istotne | posługuje się | się Google Street |
| -Zwiedzanie miast | zakresie z usługi | zakresie z | informacje | Google Street | View i |
| i tłumaczenie | Google Street | Tłumacza Google. | dotyczące | View i Tłumaczem | Tłumaczem |
| obcojęzycznych | View. |  | działalności | Google. | Google. |
| słów w internecie |  |  | różnych instytucji. |  |  |
| z użyciem |  |  |  |  |  |
| urządzeń |  |  |  |  |  |
| mobilnych lub |  |  |  |  |  |
| komputera – |  |  |  |  |  |
| usługa Google |  |  |  |  |  |
| Street View i |  |  |  |  |  |
| aplikacja Tłumacz |  |  |  |  |  |
| Google |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 26. **Podróże z** | • z pomocą | • wykorzystuje | • wyznacza | • nagrywa |  |
| **Google Earth** | nauczyciela | funkcję nawigacji | odległości na | wirtualne |  |
| -Podróżowanie w | korzysta z | i panel Warstwy. | trójwymiarowej | wycieczki. |  |
| internecie z | programu Google |  | mapie. |  |  |
| użyciem urządzeń | Earth. |  |  |  |  |
| mobilnych lub |  |  |  |  |  |
| komputera, |  |  |  |  |  |
| nagrywanie |  |  |  |  |  |
| wycieczki, |  |  |  |  |  |
| wyznaczanie |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| odległości na |  |  |  |  |  |
| trójwymiarowej |  |  |  |  |  |
| mapie – aplikacja |  |  |  |  |  |
| Google Earth |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 27. **Poznaj** | • z pomocą | • wyszukuje w | • analizuje | • na podstawie | • kreatywnie |
| **Europę** | nauczyciela | internecie | znalezione | znalezionych | podchodzi do |
| Szukanie | korzysta z | informacje na | informacje. | informacji tworzy | zadania, tworząc |
| informacji w | wyszukiwarki | podany temat. |  | w arkuszu | rozbudowaną |
| internecie, | internetowej; |  |  | kalkulacyjnym | prezentację |
| przedstawianie | • w |  |  | wykres liniowy. | zawierającą |
| danych – arkusz | podstawowym |  |  |  | ciekawe dane |
| kalkulacyjny, np. | zakresie korzysta |  |  |  | dotyczące pogody |
| Microsoft Excel, | z arkusza |  |  |  | w Europie. |
| program do | kalkulacyjnego i |  |  |  |  |
| prezentacji, np. | programu do |  |  |  |  |
| Microsoft | tworzenia |  |  |  |  |
| PowerPoint | prezentacji. |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 28. **Perły Europy** | • w | • wyszukuje w | • analizuje | • na podstawie | • kreatywnie |
| Szukanie | podstawowym | internecie | znalezione | znalezionych | podchodzi do |
| informacji w | zakresie korzysta | informacje na | informacje. | informacji tworzy | zadania, tworząc |
| internecie, | z arkusza | podany temat. |  | prezentację | film |
| przedstawianie | kalkulacyjnego i |  |  | według własnego | wykorzystujący |
| danych – arkusz | programu do |  |  | pomysłu. | ciekawostki o |
| kalkulacyjny, np. | tworzenia |  |  |  | krajach |
| Microsoft Excel, | prezentacji. |  |  |  | sąsiadujących z |
| program do |  |  |  |  | Polską. |
| prezentacji, np. |  |  |  |  |  |
| Microsoft |  |  |  |  |  |
| PowerPoint, |  |  |  |  |  |
| edytor filmów, np. |  |  |  |  |  |
| Movie Maker |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 29. **Wykreślanie** | • z pomocą | • wyszukuje w | • tworzy i | • wykorzystuje | • pracuje w |
| **świata** | nauczyciela | internecie | modyfikuje w | formuły i sortuje | chmurze. |
| **-**Analiza danych i | wyszukuje w | informacje na | arkuszu | dane. |  |
| tworzenie | internecie | podany temat i | kalkulacyjnym |  |  |
| wykresów – | informacje na | wykorzystuje je | proste wykresy |  |  |
| arkusz | podany temat; | do własnych | liniowe; |  |  |
| kalkulacyjny, np. | • w | zestawień. | • analizuje dane |  |  |
| Microsoft Excel; | podstawowym |  | na podstawie |  |  |
| praca nad | zakresie korzysta |  | wykresu. |  |  |
| wspólnym | z arkusza |  |  |  |  |
| dokumentem w | kalkulacyjnego. |  |  |  |  |
| chmurze |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 30. **Projekt:** | • określa zalety | • określa | • sprawnie | • prowadzi | • biegle posługuje |
| **Blaski i cienie** | internetu. | zagrożenia | posługuje się | prezentację. | się programem do |
| **internetu** |  | związane z | programem do |  | tworzenia |
| -Całoroczny |  | korzystaniem z | tworzenia |  | prezentacji; |
| projekt |  | internetu. | prezentacji. |  | • sprawnie |
| uczniowski – |  |  |  |  | prowadzi pokaz. |
| edytor tekstu, np. |  |  |  |  |  |
| Microsoft Word, |  |  |  |  |  |
| program do |  |  |  |  |  |
| prezentacji, np. |  |  |  |  |  |
| Microsoft |  |  |  |  |  |
| PowerPoint |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**Ocenę niedostateczną (1)** - otrzymuje uczeń, jeżeli nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej, co uniemożliwia kontynuację nauki oraz nie podejmuje prób rozwiązywania zadań nawet przy pomocy nauczyciela, nie korzysta z proponowanych przez nauczyciela form pomocy w celu przezwyciężenia trudności w nauce.