

WYMAGANIA EDUKACYJNE KLASA IV

Bezpieczne posługiwanie się komputerem, jego oprogramowaniem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi				
Celująca 6	Bardzo dobra 5	Dobra 4	Dostateczna 3	Dopuszczająca 2
Zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej i rozumie potrzebę jego przestrzegania.	Wymienia zasady obowiązujące podczas pracy z komputerem i stosuje je w praktyce.	Zna regulamin szkolnej pracowni komputerowej.	Zna podstawowe założenia regulaminu szkolnej pracowni komputerowej.	Wymienia przynajmniej dwie najważniejsze zasady regulaminu szkolnej pracowni komputerowej.
Wymienia szczegółowo zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce.	Rozumie potrzebę przestrzegania obowiązujących zasad.	Wymienia większość poznanych zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce.	Wymienia przynajmniej dwie zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego i stosuje je w praktyce.	Dbą o porządek na stanowisku pracy.
Zna i omawia objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić.	Zna objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić.	Zna kilka objawów zmęczenia organizmu spowodowanych zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić.	Zna przynajmniej dwa objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zaradzić.	Zna zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego.
Zna i stosuje zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.	Wie, na czym polega uzależnienie od komputera.	Wie, na czym polega uzależnienie od komputera, telewizora lub smartfonu i wie, z kim należy rozmawiać, by uzyskać pomoc w takiej sytuacji.	Zna pojęcie uzależnienia i wie, z kim należy rozmawiać, by uzyskać pomoc w takiej sytuacji.	Wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem.
Zna i wymienia etapy rozwiązywania problemów.	Wyjaśnia, na czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego.	Wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem.	Wie, dlaczego warto stosować przerwy podczas pracy z komputerem.	Wymienia przynajmniej dwa urządzenia zewnętrzne (periferyjne) komputera.
Wie, na czym polega uzależnienie od komputera.	Wymienia różne sposoby spędzania wolnego czasu z wykorzystaniem komputera, oprócz grania w gry.	Wymienia, na czym polega właściwa organizacja stanowiska komputerowego.	Wymienia urządzenia zewnętrzne, które można podłączyć do dowolnego komputera.	Wie, ile najmniej komputerów pozwala utworzyć sieć komputerową.
Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemami operacyjnymi z jakim pracuje.	Opisuje funkcję, jaką pełnią poszczególne elementy zestawu komputerowego.	Wymienia skład podstawowego zestawu komputerowego.	Wie, o czym należy pamiętać przed rozpoczęciem pracy z komputerem podłączonym do sieci.	Wymienia nazwy podstawowych elementów zestawu komputerowego.
Zna i opisuje budowę zestawu komputerowego.	Opisuje funkcję, jaką pełnią urządzenia podłączone do komputera.	Zna pojęcie sieci komputerowej.	Wie, kogo można nazwać użytkownikiem sieci oraz kto określa prawa użytkownika sieci: inny użytkownik czy administrator.	Rozumie pojęcia: katalog (folder), podkatalog (podfolder).
Klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym, nazywa je i określa ich zastosowanie.	Zna i wyjaśnia pojęcie: sieć komputerowa.	Wie, że rozpoczynając pracę z komputerem podłączonym do sieci należy podać login i hasło.	Tworzy pliki, katalogi i podkatalogi.	Tworzy pliki, katalogi i podkatalogi.
Zna i opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych.	Wie i opisuje, co umożliwia sieć komputerowa.	Zna i rozumie pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog (folder), podkatalog.	Podaje przykłady różnych typów plików.	Potrafi podać nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerach w pracowni.
Zna i opisuje budowę zestawu komputerowego.	Zna i wyjaśnia pojęcia: pulpit, ikona, plik, katalog (folder), podkatalog.	Zna i objaśnia pojęcia: bit i bajt.	Wie, dlaczego należy utrzymywać porządek na dysku.	Uruchamia grę lub program edukacyjny wskazany przez nauczyciela.
Zna zasady pracy w sieci.	Zna i objaśnia pojęcia: bit i bajt.	Umie tworzyć pliki, katalogi i podkatalogi.	Podaje przykłady programów komputerowych i wie, do czego służą.	Nazywa elementy składowe pulpitu swojego szkolnego komputera.
Zna podstawowe terminy i pojęcia używane w pracy z komputerem.	Wyjaśnia jak tworzy się pliki, katalogi i podkatalogi.	Wyjaśnia, dlaczego niezbędne jest zarządzanie plikami i folderami.	Prawidłowo uruchamia program wskazany przez nauczyciela i prawidłowo kończy z nim pracę.	Zna budowę okna programu oraz otwartego katalogu.
Samodzielnie tworzy strukturę folderów.	Wymienia zalety połączenia komputerów w sieć.	Rozumie i wypowiada się na temat celowości utrzymania porządku na dysku.	Wykonuje ćwiczenia zgodnie z instrukcją, czyta tekst ze zrozumieniem.	Zna sposoby pracy z oknami.
Zna i wyjaśnia pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja, system operacyjny.	Zna i rozumie pojęcia: program komputerowy, algorytm, instrukcja, system operacyjny.	Zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom.	Omawia budowę okna programu oraz otwartego katalogu.	
Wyjaśnia zasady nadawania nazw plikom i katalogom oraz ograniczenia obowiązujące w nazwach.	Zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom oraz wie, jakie ograniczenia obowiązują w nazwach.	Omawia budowę okna uruchomionego programu.	Obsługuje okna dialogowe i menu.	
Zmienia konfigurację ekranu, na przykład tło, kolory, wygaszac.	Wie, w jakich jednostkach mierzy się pojemność pamięci.	Rozróżnia ikony programów, dokumentów i katalogów.		
Odróżnia i opisuje elementy budowy okna katalogu i okna programu.	Nazywa elementy budowy okna katalogu i okna programu.	Rysuje schemat drzewa katalogów podanych w ćwiczeniu.		

Internet i programowanie				
Celująca	Bardzo dobra	Dobra	Dostateczna	Dopuszczająca
6	5	4	3	2
Omawia znaczenie Internetu,	Wyjaśnia, co to jest Internet,	Zna i stosuje najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,	Rozumie pojęcia: Internet, przeglądarka internetowa,	Nazywa przeglądarkę internetową wykorzystywaną na lekcji,
Uzasadnia najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,	Zna i rozumie najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,	Wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW,	Wymienia nazwy najczęściej używanych przeglądarek,	Zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
Wykorzystuje treści zawarte na wskazanych stronach internetowych do poszerzenia swoich wiadomości oraz opracowywania własnych prac,	Korzysta z odsyłaczy i wyjaśnia ich rolę,	Opisuje przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,	Zna i rozpoznaje ikony przeglądarek internetowych poznanych na lekcji,	Zna bezpieczne strony www dla dzieci,
Omawia charakterystyczne elementy okna przeglądarki,	Potrafi nazwać elementy składowe adresu internetowego;	Wyjaśnia budowę adresu internetowego,	Omawia przeznaczenie paska adresu w oknie przeglądarki,	Wprowadza w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otwiera stronę,
Opisuje charakterystyczne elementy strony WWW,	Korzysta z odnośnika do katalogu stron www we wskazanym portalu internetowym,	Podaje przykłady domen określających właściciela,	Nazywa przyciski na pasku narzędzi uruchomionej przeglądarki internetowej,	Uruchamia wybraną przeglądarkę internetową,
Opisuje zawartość stron internetowych przydatnych w nauce,	Opisuje elementy adresu e-mail na przykładzie własnego adresu poczty elektronicznej,	Omawia rolę przycisków wstecz i dalej na pasku narzędzi przeglądarki internetowej,	Wskazuje elementy okna uruchomionego programu,	Otwiera w przeglądarce stronę WWW o adresie podanym przez nauczyciela,
Omawia zasady korzystania z wyszukiwarki internetowej,	Przesyła różnego rodzaju dokumenty w formie załączników do listów e-mail,	Wymienia poznane wyszukiwarki,	Rozumie pojęcia: przeglądarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe, odnośniki,	Otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową,
Omawia zalety i wady poczty elektronicznej,	Swobodnie komunikuje się z innymi użytkownikami Internetu za pomocą poczty elektronicznej,	Otwiera i obsługuje wskazane wyszukiwarki internetowe,	Na wskazanych przez nauczyciela stronach internetowych poszukuje informacji na zadany temat,	Zna zagrożenia wynikające z komunikowania się przez Internet z nieznanymi osobami,
Uzasadnia konieczność stosowania reguł poprawnego zachowania w sieci i poza nią,	Świadomie stosuje zasady netykiety;	Wyjaśnia pojęcia: przeglądarka, wyszukiwarka, słowa kluczowe,	Rozumie pojęcie poczty elektronicznej,	Nazywa program pocztowy wykorzystywany na lekcji,
Porównuje pocztę tradycyjną z elektroniczną;	Korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych,	Redaguje, wysyła, odbiera i odczytuje listy elektroniczne,		
Wyjaśnia pojęcie netykiety,	Opisuje przeznaczenie elementów okna programu pocztowego,			
Nauka pisania na klawiaturze komputera				
Celująca	Bardzo dobra	Dobra	Dostateczna	Dopuszczająca
6	5	4	3	2
Opisuje prawidłową pozycję ciała w trakcie pisania,	Wie, jak zachowywać prawidłową pozycję ciała w trakcie pisania,	Nazywa podstawowe klawisze i określa ich funkcje,	Zna budowę klawiatury,	W prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki – popelnia nieliczne błędy;
Prezentuje prawidłowy układ obu rąk na klawiaturze;	Sprawnie posługuje się klawiaturą,	W prawidłowy sposób wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki;	Nazywa podstawowe klawisze,	Stara się nie popelniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury,
Świadomie korzysta z programów do nauki pisania na klawiaturze komputera;	omawia działanie klawiszy: Enter, Esc, Tab, Caps Lock, Shift, prawy Alt, Page Up, Page Down, End, Home,	Omawia przeznaczenie poszczególnych klawiszy;	Zna przeznaczenie poszczególnych klawiszy,	Stara się nie popelniać błędów przy wprowadzaniu tekstu z klawiatury,
Stara się samodzielnie rozwiązywać problemy,	Popelnia nieliczne błędy, wprowadzając tekst z klawiatury,	Sprawnie posługuje się klawiaturą,	Prezentuje prawidłowy układ rąk na klawiaturze,	Przy pomocy nauczyciela obsługuje program do nauki pisania na klawiaturze komputera,
Zna przeznaczenie klawiszy: Page Up, Page Down, Home, End oraz klawiszy sterowania kursorem,	W sposób prawidłowy wprowadza z klawiatury litery z użyciem lewej i prawej ręki,	Według wskázówek nauczyciela uruchamia program do nauki pisania na klawiaturze komputera,	Wie, jak się wpisuje wielkie litery i polskie znaki,	

Grafika komputerowa				
Celująca 6	Bardzo dobra 5	Dobra 4	Dostateczna 3	Dopuszczająca 2
Tworzy proste historyjki obrazkowe	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> ,	Rozumie pojęcia: <i>grafika komputerowa</i> , <i>edytor grafiki</i> ,	Wskazuje elementy okna edytora grafiki,
Projektuje ilustracje w edytorze grafiki,	Umie gromadzić, porządkować i selekcionować efekty <i>własnej pracy</i> ;	Porównuje pracę nad rysunkiem w poznanych programach;	Według wskazówek nauczyciela uruchamia edytory grafiki wykorzystywane na lekcji,	Rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem narzędzi uruchomionego programu,
Opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach;	Sprawnie rysuje w edytorze grafiki,	Omawia sposoby uruchamiania aplikacji poznawanych na lekcji,	Sprawnie posługuje się myszą komputera, łącząc, a następnie kolorując elementy rysunku na ekranie komputera;	Według wskazówek nauczyciela uruchamia edytor grafiki wykorzystywany na lekcji,
Samodzielnie drukuje dokument,	Umie tworzyć ilustracje w edytorze grafiki,	Tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,	Przekształca elementy rysunku,	Obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów,
Opisuje podobieństwa i różnice w pracy nad rysunkiem w poznanych programach;	Umie rysować za pomocą wybranych narzędzi,	Tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,	Objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki;	Rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przyborka,
Tworzy ilustracje własnego pomysłu w edytorze grafiki,	Umie przekształcać obraz,	Świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich,	Wskazuje elementy okna edytora grafiki,	Rysuje proste elementy graficzne,
Projektując grafikę eksperymentuje z poznаныmi narzędziami,	Umie uzupełniać grafiki tekstem;	Samodzielnie zapisuje plik we właściwym katalogu (folderze);	Wykonuje rysunek według instrukcji,	Wykonuje prosty rysunek według instrukcji,
Twórczo podchodzi do wykonywanego zadania,	Objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki,	Przekształca elementy rysunku,	Zmienia grubość linii rysowania oraz jej rozmiar i kolor;	Posługuje się poleceniem <i>Cońij</i> , aby zrezygnować z ostatnio wprowadzonej zmiany,
Prezentuje zrealizowany projekt.	Dokonyuje prezentacji,	Dokonyje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu.	Wykonuje rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela.	Wykonuje proste rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela,
Wyjaśnia pojęcia: <i>mapa bitowa</i> , <i> piksel</i> ,	Przeprowadza samoocenę;	W pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy,	Operuje kolorem rysowania i tła,	Opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
Rozróżnia typy zapisanych plików,	Rysuje w edytorze grafiki na dowolny temat,	Tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego,	Dokonyuje poprawek w pracach graficznych,	Rysuje proste elementy graficzne z wykorzystaniem przyborka,
Dostosowuje atrybuty obrazu do wykonywanej pracy graficznej;	Tworzy ilustracje w edytorze grafiki,	Przekształca elementy rysunku,	Zmienia rozmiary elementów rysunku,	Wskazuje elementy okna edytora grafiki,
Porównuje możliwości poznanych edytorów grafiki,	Rysuje za pomocą wybranych narzędzi,	Objaśnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki,	Prawidłowo zapisuje i otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji;	Wykonuje rysunek według instrukcji,
Wymienia ich podobieństwa i różnice; potrafi ocenić, który z poznanych programów daje większe możliwości,	Przekształca obraz,	Wykorzystuje klawisz <i>Shift</i> podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, a także kwadratów i kół.	Zapisuje utworzony plik i otwiera plik wcześniej zapisany;	Operuje kolorem rysowania i tła,
Samodzielnie otwiera i modyfikuje zapisany wcześniej dokument,	Uzupełniania grafiki tekstem,	Korzysta ze schowka podczas kopiowania elementów rysunku;	Wskazuje elementy okna edytora grafiki,	Dokonyuje poprawek w pracach graficznych,
Sprawnie rysuje w edytorze grafiki,	Zapisywanie, przechowywanie i edytowanie własnych dokumentów	Zna i stosuje polecenie <i>Kopiuji/Wklej</i> ,	Korzysta z narzędzi malarskich dostępnych w programie,	Zmienia rozmiary elementów rysunku,
W sposób twórczy tworzy ilustracje w edytorze grafiki,	Omawia sposoby uruchamiania programu Paint,	Dołącza do rysunku napisy wykonane w edytorze grafiki,	Rozpoznaje i nazywa narzędzia malarskie programu,	Prawidłowo zapisuje i otwiera plik przy pomocy nauczyciela lub według instrukcji,
Otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie, wklejanie rysunku;	Samodzielnie ustala atrybuty obrazu,	Świadomie podejmuje decyzję o zapisaniu zmian w pliku lub o rezygnacji z nich,	Według opisu ustala atrybuty obrazu,	Przenosi fragment rysunku w inne miejsce,
Korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje złożony rysunek na dowolny temat,	Porównuje rozmiary plików w zależności od ich typu;	Samodzielnie zapisuje plik we właściwym katalogu (folderze),	Zapisuje utworzony plik i otwiera plik wcześniej zapisany,	Zmienia rozmiary elementów rysunku. Zmienia rozmiary rysunku, nie niszcząc go;
Samodzielnie korzysta z wbudowanej pomocy do programu,	Otwiera i modyfikuje zapisany wcześniej dokument,	Ustala atrybuty rysunku, zna polecenie <i>Obraz/Atrybuty</i> ,	Zwraca uwagę na miejsce zapisania pliku,	
Sprawnie zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;	Korzysta z funkcji <i>Powiększenie</i> do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku;	Świadomie korzysta z narzędzi tekstowych;	Przekształca elementy rysunku,	
Samodzielnie korzysta z poleceń:	Tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego;	Przy pomocy nauczyciela korzysta z <i>Pomocy</i> dostępnej w programie;	Dokonyje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu;	
<i>Plik/Podgląd wydruku</i> ,	Rysuje za pomocą wybranych narzędzi,	Według wskazówek nauczyciela przygotowuje dokument do druku i ustala parametry drukowania (liczbę kopii, zakres stron) oraz drukuje dokument;	Wykonuje rysunki zgodnie ze schematem lub według wskazówek nauczyciela,	
<i>Plik/Ustawienie strony</i> ,	Przekształca obraz,	Zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;		
<i>Plik/Drukuj</i> ,	Uzupełnianie grafiki tekstem.			
Samodzielnie przygotowuje dokument do druku i drukuje go.	Korzystając z dostępnych narzędzi programu, opracowuje rysunek na dowolny temat,			

Celująca	Edytory tekstu			
	Bardzo dobra	Dobra	Dostateczna	Dopuszczająca
6	5	4	3	2
Omawia możliwości edytora tekstu,	Objaśnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków,	Samodzielnie prawidłowo nadaje nazwę plikowi,	Zna pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>redagowanie tekstu</i> , <i>cursor tekstowy</i> , <i>akapit</i> ,	Wskazuje elementy okna edytora tekstu,
Poprawnie dzieli tekst na akapity;	Pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,	Rozróżnia pojęcia: <i>cursor tekstowy</i> i <i>wskaźnik myszy</i> ,	Objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu,	Rozróżnia klawisze edycyjne i klawisz <i>Enter</i> na klawiaturze oraz <i>cursor tekstowy</i> i <i>wskaźnik myszy</i> ,
Sprawnie wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki;	Prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze),	Wyjaśnia pojęcie <i>edytora tekstu</i> i omawia zastosowanie edytora,	Zna reguły poprawnego wprowadzania tekstu,	Posługuje się poleceniami <i>Cofnij</i> i <i>Powtórz</i> do zmiany wykonanej operacji,
Samodzielnie uruchamia różne edytory tekstu wykorzystywane na lekcji i tworzy dokumenty tekstowe przy ich użyciu;	Wyjaśnia, na czym polega czynność <i>redagowania tekstu</i> w edytorze tekstu,	Zapisuje dokument w ustalonym miejscu na dysku,	Wprowadza tekst z klawiatury z uwzględnieniem zasad edycji tekstu oraz sposobu wpisywania polskich znaków,	Nadaje plikowi nazwę odpowiednią do jego zawartości, korzystając z pomocy nauczyciela,
Sprawnie wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,	Wyjaśnia pojęcia: <i>edytor tekstu</i> , <i>akapit</i> ;	Nadaje plikowi nazwę odpowiednią do jego zawartości,	Wyszukuje błędy w napisanym tekście i wprowadza poprawki,	Pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków,
Samodzielnie zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;	Sprawnie stosuje polecenie <i>Plik/Nowy</i> ,	Redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru,	Zapisuje i otwiera pliki tekstowe, postępując zgodnie z instrukcją,	Odnajduje na dysku właściwy plik według wskazań nauczyciela,
Rozumie wyrażenie „poprawne używanie znaków interpunkcyjnych”;	Zna i stosuje zasady nadawania nazw plikom i katalogom,	Samodzielnie odnajduje na dysku właściwy plik potrzebny do wykonania zadania,	Zapisuje plik we wskazanym katalogu (folderze),	Zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu,
Redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu;	Wyjaśnia zasady korzystania z <i>Kosza</i> ,	Wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,	Pisze dowolny tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków,	Postępując według instrukcji zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy,
Ustawia wcięcie akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce;	Opróżnia <i>Kosz</i> i odzyskuje z niego skasowane pliki, katalogi (foldery),	Redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu z niewielką pomocą nauczyciela,	Zmienia nazwę pliku zgodnie z opisem,	Wie, że stosowanie w jednym zdaniu różnych rodzajów, rozmiarów i kolorów czcionek powoduje, iż tekst staje się nieczytelny i osoba, która go czyta, gubi jego treść;
Dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb, jeżeli program daje taką możliwość.	Sprawnie wykonuje podstawowe operacje na plikach;	Umie projektować zaproszenia;	Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z edytorem tekstu,	Formatuje i modyfikuje dokument tekstowy według wskazań lub z pomocą nauczyciela,
Prezentuje zrealizowany projekt z użyciem projektora lub tablicy interaktywnej; prezentuje opracowany dokument,	Wyjaśnia pojęcia: <i>blok</i> , <i>wiersz</i> , <i>akapit</i> ,	Redaguje i formatuje tekst według wzoru,	Wymienia poznane sposoby zaznaczania tekstu,	Redaguje i formatuje tekst z pomocą nauczyciela,
Przeprowadza samoocenę,	Dbą o utrzymanie porządku na dysku,	Prawidłowo zapisuje plik w przeznaczonym dla niego katalogu (folderze),	Rozumie pojęcia: <i>blok</i> , <i>wiersz</i> , <i>akapit</i> ,	Wykorzystuje pasek narzędzi do formatowania tekstu,
Umie samodzielnie rozwiązywać problemy;	Sprawnie posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> , <i>Wklej</i> , <i>Cofnij</i> ,	Z niewielką pomocą nauczyciela łączy treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki),	Posługuje się poleceniami <i>Kopiuj</i> i <i>Wklej</i> ,	Z pomocą nauczyciela zapisuje plik na dysku zewnętrznym bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;
Sprawnie zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty;	Wyjaśnia poznane sposoby zaznaczania tekstu,	Dbą o porządek na dysku w trakcie zapisywania prac;	Posługuje się poleceniem <i>Cofnij</i> do zmiany wykonanej operacji,	Rozumie pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> ,
Dzieli tekst na akapity,	We właściwy sposób zaznacza dowolny fragment tekstu, wyraz, zdanie, akapit w edytorze tekstu,	Pracuje w edytorze tekstu i edytorze grafiki,	Z pomocą nauczyciela wykonuje operacje na bloku tekstu: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,	Dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku,
Wyjaśnia pojęcie <i>akapitu</i> ,	Prawidłowo usuwa zaznaczony tekst, potrafi go odzyskać,	Potrafi rozwiązywać problemy z wykorzystaniem komputera;	Zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstu,	
Wyrównuje akapit, korzystając z właściwych przycisków na pasku narzędzi,	Z niewielką pomocą nauczyciela zapisuje plik z dysku zewnętrznego na dysku komputera bez zmiany nazwy oraz ze zmianą nazwy;	Rozumie pojęcie <i>akapitu</i> ,	Wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu,	
Zgodnie z opisem ustawia wcięcie akapitu, korzystając z górnych suwaków na linijce;	Wyjaśnia pojęcia takie, jak <i>redagowanie</i> i <i>formatowanie tekstu</i> ,	Wyrównuje akapit według instrukcji;	Wykonuje operacje na blokach tekstu — usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie,	
Samodzielnie łączy treść z odpowiednią grafiką (zdjęcia, własne rysunki),	Pisze teksty, świadomie stosując reguły poprawnego wprowadzania tekstu,	Redaguje treść zgodną z tematem projektu,	Opracowuje dokumenty użytkowe zgodnie z opisem;	
Zna etapy pracy nad projektem i stosuje się do nich,	Redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu,			
Zwraca uwagę na estetykę opracowanego dokumentu,	Formatuje akapit według podanego wzoru;			
W pracy nad projektem korzysta z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;	W pracy nad projektem stara się korzystać z poczty elektronicznej, komunikując się z koleżankami i kolegami z klasy;			

Komputer w edukacji i rozrywce				
Celująca 6	Bardzo dobra 5	Dobra 4	Dostateczna 3	Dopuszczająca 2
Analizuje wiadomości zdobyte za pomocą programu edukacyjnego i na ich podstawie formułuje odpowiedzi na zadane pytania.	Samodzielnie obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,	Rozumie pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> ,	Wyjaśnia, czym są multimedia,	Korzystając ze wskazówek nauczyciela, obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji,
Obsługuje dowolne programy multimedialne.	Wyjaśnia pojęcia: <i>multimedia</i> , <i>programy multimedialne</i> , <i>programy edukacyjne</i> ,	Wybiera i wykorzystuje opcje dostępne w programach multimedialnych,	Obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji.	Z pomocą nauczyciela uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej,
Korzysta z programów multimedialnych, przygotowując się do zajęć w szkole z innych przedmiotów,	Opisuje zakres zastosowań multimedialnych programów edukacyjnych,	Opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych,	Wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, gry.	Wybiera zdjęcia do fotomontażu z katalogu wskazanego przez nauczyciela,
Omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych;	Wyjaśnia pojęcia: <i>demo programu</i> , <i>pokaz multimedialny</i> ,	Omawia funkcje multimedialnych elementów programu edukacyjnego,	Z niewielką pomocą nauczyciela uruchamia programy multimedialne dostępne w szkolnej pracowni komputerowej	Wymienia nazwy programów użytkowych poznanych na lekcji,
Opisuje multimedia, jako metodę prezentowania informacji za pomocą komputera, łącząca takie elementy jak: tekst, dźwięk lub muzykę, grafikę, film i animację.	Wymienia rodzaje programów multimedialnych;	Samodzielnie 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.	
Importuje zdjęcia z aparatu fotograficznego lub telefonu komórkowego do programu poznanego na lekcji.	Omawia zastosowanie programów użytkowych poznanych na lekcji.	Umie projektować i tworzyć fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków.	Rozumie pojęcie <i>program użytkowy</i> ,	
Wykorzystuje inne niż poznane na lekcji sposoby modyfikacji zdjęć.	Wyjaśnia pojęcie <i>program użytkowy</i> ,	Umie modyfikować fotografie i rysunki;	Opisuje okno poznanego programu,	
Prezentuje inny niż poznane na lekcji program użytkowy;	Wyjaśnia przeznaczenie dostępnych opcji w programie,	Zapisuje, przechowuje i edytuje własne dokumenty,	Przy pomocy nauczyciela lub zgodnie z opisem projektuje fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków i nadaje mu nazwę.	
Potrafi uzasadnić wybór zdjęć do fotomontażu,	Samodzielnie projektuje fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków i nadaje mu nazwę,	Według opisu projektuje fotomontaż z pobranych z sieci fotografii i własnych rysunków i nadaje mu nazwę,	Przy pomocy nauczyciela importuje zdjęcia z wskazanego nośnika danych;	
Samodzielnie importuje zdjęcia z wskazanego nośnika danych;	Samodzielnie modyfikuje fotografie;			