

Wieści z krainy komputerów

<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, • stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze. 				
<ul style="list-style-type: none"> • wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer, • wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer, • wyjaśnia, czym jest komputer, • wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego , • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera, 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów, • wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer, • wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia, • wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia • podaje przykłady zawodów, w których 	<ul style="list-style-type: none"> • określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery, • wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów, • charakteryzuje nośniki danych, • wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer, 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera, • wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer, • klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera, • wskazuje przynajmniej trzy płatne programy 	<ul style="list-style-type: none"> • przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego, • omawia wkład polskich matematyków w odczytanie kodu maszyny szyfrującej Enigma, • omawia historię rozwoju smartfona, • podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania

<ul style="list-style-type: none"> • określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze, • odróżnia plik od folderu. 	<p>potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku, • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość. 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia, • wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych, • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych, • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem, • rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń , • samodzielnie porządkuje zawartość folderu. 	<p>używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki.</p>	<p>programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów,</p> <ul style="list-style-type: none"> • przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux.
---	--	---	--	---

Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint

<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • ustawia wielkość obrazu, • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa, • tworzy proste tło obrazu, • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość, • dodaje tytuł, • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z. 	<ul style="list-style-type: none"> • używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych linii, • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl, • rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia, • używa klawisza Shift podczas rysowania koła, • pracuje w dwóch oknach programu Paint, • dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu, 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunek z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa, • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca, • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami, • wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików, • dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji, • stosuje opcje obracania obiektu, 	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale, • tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym, • dodaje do tytułu efekt cienia liter. • stosuje opcje obracania obiektu 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku, • tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną. • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu, • stosuje narzędzie Selektor kolorów.

	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki. 			
Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z internetu				
<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest internet, • wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci, • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia, 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zastosowania internetu, • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej, • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych, • wyjaśnia, czym są prawa autorskie 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu, • omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu, • wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia kolejne wydarzenia z historii internetu, • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi, • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek. 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce, • wykonuje plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej, • rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons , • tworzy prezentację na wybrany temat,

<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej. 	<ul style="list-style-type: none"> • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie. 	<p>wyszukiwarek internetowych,</p> <ul style="list-style-type: none"> • formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników, • korzysta z internetowego tłumacza , • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu. 		<p>wykorzystując materiały znalezione w internecie.</p>
--	---	--	--	---

Programujemy w Scratchu				
<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie, • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie, • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury, • usuwa duszki z projektu, • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb. 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia tło sceny, • zmienia wygląd i nazwę postaci, • zmienia wielkość duszków, • dostosowuje tło sceny do tematyki gry, • używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry,, • tworzy zmienne i ustawia ich wartości. 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące obrót duszka, • stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu, • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe duszki do projektu, • używa bloków określających styl obrotu duszka, • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu. 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie, • tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły, • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika.

		<p>po spełnieniu danego warunku,</p> <ul style="list-style-type: none">• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,• ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz, <ul style="list-style-type: none">• określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi,• stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń.		
--	--	---	--	--

Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word

<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach, • zapisuje menu w dokumencie tekstowym, • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie. 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu, • wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja, • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu, • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów, • wstawia obiekt WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu, • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów, • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania, • formatuje obiekt WordArt, • tworzy nowy styl do formatowania tekstu, 	<ul style="list-style-type: none"> • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, • tworzy poprawnie sformatowane teksty, • ustawia odstępy między akapitami i interlinię, • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu, • dobiera rodzaj listy do stworzonego dokumentu. 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych, • opracowuje podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu, • opracowuje plan przygotowań do podróży • przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu.

	<ul style="list-style-type: none">• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie,• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.	<ul style="list-style-type: none">• modyfikuje istniejący styl,• definiuje listy wielopoziomowe.		
--	---	---	--	--