

Wymagania edukacyjne

Nr lekcji	Temat lekcji	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
1. Lekcje z obrazkami			
1	Bezpiecznie z komputerem	B 2	▪ wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem.
		3	▪ wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych.
		4	▪ wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania; ▪ wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej.
		5	▪ opisuje sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem i nieautoryzowanym dostępem; ▪ opisuje funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej.
		6	▪ wymienia przykłady wirusów komputerowych i omawia sposób ich działania.
2	W świecie komiksów	T 2	▪ z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu; ▪ wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione do dokumentu przez nauczyciela.
		3	▪ wstawia do dokumentu rysunki.
		4	▪ wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia; ▪ formatuje osadzone obiekty.
		5	▪ dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie.
		6	▪ tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami.
3	Biblioteka z obrazkami	Grafika rastrowa i wektorowa, korzystanie z serwisu openclipart.org	
		2	▪ zapisuje na dysku obrazek ze strony internetowej.
		3	▪ wymienia różnice między grafiką rastrową i wektorową.
		4	▪ wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci pliku SVG.
		5	▪ wprowadza zmiany w klipartach, edytując je online.

			6	
Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
4	Ruchome obrazki	Rysowanie w trybie wektorowym i zmiana kostiumów duszka – środowisko Scratch	2	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela korzysta z edytora obrazów środowiska Scratch; z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki.
			3	<ul style="list-style-type: none"> w podstawowym zakresie korzysta z edytora obrazów środowiska Scratch; tworzy kostium duszka według podanego wzoru.
			4	<ul style="list-style-type: none"> powiela i modyfikuje kostium duszka.
			5	<ul style="list-style-type: none"> tworzy skrypt animujący duszka; koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka; tworzy estetyczną pracę z płynną animacją.
			6	<ul style="list-style-type: none"> wykazuje się ponadprzeciętnymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej.
5	Multimedialny komiks	Sterowanie duszkiem za pomocą komunikatów – środowisko Scratch	2	<ul style="list-style-type: none"> pobiera duszki z serwisu opencart.com; z pomocą nauczyciela wstawia do projektu tło z biblioteki

				oraz pobrane duszki; <ul style="list-style-type: none"> ▪ z pomocą nauczyciela modyfikuje i nazywa duszki.
			3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ z pomocą nauczyciela tworzy dialog między duszkami (na podstawie podręcznika).
			4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu.
			5	<ul style="list-style-type: none"> ▪ testuje program – panuje nad poprawną kolejnością dialogu.
			6	<ul style="list-style-type: none"> ▪ kreatywnie podchodzi do zadania, włączając własne postacie i dialogi.
			2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ z pomocą nauczyciela wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu.
			3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ duplikuje duszki.
			4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ steruje duszkami za pomocą bloków z grupy Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola.
			5	<ul style="list-style-type: none"> ▪ testuje program – panuje nad zmianą tła sceny, poprawia i udoskonala projekt.
			6	<ul style="list-style-type: none"> ▪ kreatywnie podchodzi do
6	Wirujące wiatraki	Wykorzystanie trybu wektorowego, zmiennego tła sceny i obrotów duszka – środowisko Scratch		

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów:
2. Lekcje w sieci				
7	Sieci wokół nas	Sieci komputerowe i sieci telefonii komórkowej, animowanie obiektów – program do prezentacji, np. Microsoft PowerPoint	2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ wyjaśnia zasadę działania sieci komórkowej; ▪ modyfikuje prezentację w wybranym edytorze prezentacji.
			3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ wskazuje podobieństwa i różnice między telefonami komórkowymi i komputerami.
			4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ wyjaśnia pochodzenie nazwy telefon komórkowy; ▪ stosuje efekty animacji w wybranym edytorze prezentacji.
			5	<ul style="list-style-type: none"> ▪ aktywnie uczestniczy w dyskusji; ▪ sprawnie wyszukuje potrzebne dane w internecie (trafnie dobiera słowa kluczowe); ▪ opisuje funkcje serwera i routera.
			6	<ul style="list-style-type: none"> ▪ biegle wprowadza różne efekty animacji obiektów i slajdów w wybranym edytorze prezentacji.
8	Co kraj, to obyczaj	S	2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ potrafi wymienić najprostsze zagrożenie i pozytywne cechy działania w sieci.
			3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej; ▪ wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu.

4	<ul style="list-style-type: none">▪ wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień,▪ wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu;▪ umiejętnie wyszukuje określenia negatywnych i pozytywnych zjawisk związanych z działaniami w sieci.
5	<ul style="list-style-type: none">▪ wymienia zalety korzystania z internetu w wybranych obszarach zagadnień;▪ aktywnie uczestniczy w dyskusji.
6	<ul style="list-style-type: none">▪ przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane omawiane na zajęciach zagadnienie.

Nr lekcji	Temat lekcji	O	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów:
9	Kiedy do mnie piszesz...	Z	2	▪ z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe.
			3	▪ wysyła i odbiera e-maile.
			4	▪ dodaje dane kontaktowe do książki adresowej.
			5	▪ sprawnie posługuje się pocztą elektroniczną.
			6	▪ opisuje, czym powinno charakteryzować się bezpieczne hasło do konta pocztowego.
10	Rozmowy w sieci	K	2	▪ odczytuje znaczenie podstawowych skrótowców, emotikonów i emoji.
			3	▪ omawia zasady komunikowania się w sieci.
			4	▪ krótko charakteryzuje komunikowanie się za pomocą forów internetowych, czatów i komunikatorów.
			5	▪ prowadzi rozmowy prywatne i konferencyjne z zastosowaniem wybranego komunikatora.
			6	
11	Zróbmy to razem	P	2	▪ wyjaśnia, czym są Dokumenty Google i Dropbox.
			3	▪ korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google.
			4	▪ pracuje w chmurze i umieszcza w niej dokumenty.
			5	▪ podczas pracy w chmurze sprawnie posługuje się aplikacjami online.
			6	▪ organizuje pracę grupy w oparciu o mechanizmy pracy w chmurze.
3. Lekcje z multimediami				
12	Graj melodie	U	2	▪ z pomocą nauczyciela wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki.
			3	▪ odtwarza pojedyncze nuty.
			4	▪ układa melodie z nut w blokach.
			5	▪ buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Dźwięk, Wygląd i Więcej bloków.
			6	▪ realizuje własne pomysły wykorzystywania w projekcie bloków z grupy Dźwięk.

Nr lekcji	Temat lekcji	O Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
13	Posłuchaj i powiedz	N 2	<ul style="list-style-type: none"> podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera; nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu.
		3	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora.
		4	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje rozpoznawanie mowy w urządzeniu mobilnym (wyszukiwarka Google).
		5	<ul style="list-style-type: none"> biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach.
		6	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły.
14	Dźwięki wokół nas	N 2	<ul style="list-style-type: none"> wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych; uruchamia program Audacity.
		3	<ul style="list-style-type: none"> wymienia formaty plików dźwiękowych; nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity.
		4	<ul style="list-style-type: none"> krótco charakteryzuje formaty plików dźwiękowych; instaluje program Audacity.
		5	<ul style="list-style-type: none"> przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (np. usuwa ciszę albo szum).
		6	<ul style="list-style-type: none"> analizuje i samodzielnie wykorzystuje program Audacity.
15	Dźwięki w plikach i w internecie	Z 2	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje dźwięk w formacie MP3; rozumie konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego.
		3	<ul style="list-style-type: none"> modyfikuje dźwięk w programie Audacity.
		4	<ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe zasady odtwarzania, pobierania i rozpowszechniania utworów.
		5	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube.
		6	<ul style="list-style-type: none"> tworzy nagrania w wybranych formatach i wykorzystuje je w innych aplikacjach.

Wymagania na ocenę za pierwsze półroczne tematy 1-15.

Nr lekcji	Temat lekcji	O	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów:
16	Fotografia mobilna	R	2	▪ wykonuje zdjęcie w trybie normalnym i panoramy za pomocą aparatu urządzenia mobilnego.
			3	▪ opisuje podstawowe zasady dobrej fotografii.
			4	▪ korzysta z większości dostępnych funkcji aparatu fotograficznego urządzenia
			5	▪ modyfikuje obraz, korzystając z wbudowanego edytora zdjęć.
			6	▪ biegle posługuje się urządzeniem mobilnym jako aparatem fotograficznym; ▪ biegle modyfikuje obraz, korzystając z funkcji dostępnych w urządzeniu mobilnym.
17	Modyfikowanie obrazu	K	2	▪ koryguje podstawowe parametry zdjęcia (jasność, kontrast, korekcja gamma, nasycenie).
			3	▪ wybiera kadry i przycina obraz; ▪ stosuje niektóre filtry.
			4	▪ wykorzystuje filtry i maski do osiągnięcia ciekawego efektu.
			5	▪ usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie.
			6	▪ biegle posługuje się programem PhotoFiltre; ▪ poszukuje nowatorskich rozwiązań pozwalających uzyskać ciekawy efekt.
18	Jak powstaje film ze zdjęć?	T	2	▪ z pomocą nauczyciela uruchamia program Movie Maker; ▪ z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć.
			3	▪ przygotowuje scenariusz filmu; ▪ korzysta w podstawowym zakresie z programu Movie Maker.
			4	▪ tworzy płynne przejścia między zdjęciami.
			5	▪ dodaje do filmu napisy oraz efekty wideo; ▪ wybiera odpowiedni współczynnik proporcji, zapisuje film na dysku i odtwarza film we wskazanym programie; ▪ tworzy estetyczną i ciekawą pracę.
			6	

Nr lekcji	Temat lekcji	O Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów:
19	Trzy, dwa, jeden...	2	▪ z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Movie Maker.
		3	▪ nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity.
		4	▪ modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji; ▪ dodaje do filmu narrację.
		5	▪ dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową lub urządzeniem mobilnym; ▪ zapisuje film na dysku, tak aby zajmował niewiele miejsca; ▪ tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny.
		6	▪ samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu.
4. Lekcje ze Scratchem			
20	Wyścigi starych samochodów	W 2	▪ z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze obrazów środowiska Scratch.
		3	▪ wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki.
		4	▪ wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki.
		5	▪ operuje losowością i zmiennymi.
		6	▪ kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy.
21	Zbieranie jabłek	P 2	▪ korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszki.
		3	▪ wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki.
		4	▪ wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków.
		5	▪ wykorzystuje zmienne i tworzy licznik.
		6	▪ modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów.

Nr lekcji	Temat lekcji	Ocena	Katalog Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
22	Liczenie jabłek	2	▪ bada i analizuje działanie projektu.
		3	▪ eliminuje usterki i poprawia projekt.
		4	▪ uruchamia pomiaru czasu.
		5	▪ opisuje działanie gotowego projektu; ▪ udostępnia projekt w serwisieScratcha.
		6	▪ rozwija projekt gry według własnych pomysłów.
23	Pawie oczka	2	▪ z pomocą nauczyciela wykorzystuje do rysowania bloki z grupyPisak.
		3	▪ ustawia grubość pisaka.
		4	▪ układa skrypty rysowania tarczy.
		5	▪ układa skrypty rysowania pawich oczek.
		6	▪ kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów.
24	Gwiazdy i gwiazdeczki	2	▪ wstawia duszka i tło z biblioteki.
		3	▪ z pomocą nauczyciela definiuje zdarzenia dla sceny.
		4	▪ definiuje nowy blok rysowania gwiazdek.
		5	▪ wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe.
		6	▪ kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów.
5. Lekcje z globusem			
25	Wirtualne wędrówki	Z 2	▪ korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google StreetView.
		3	▪ korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google.
		4	▪ wyszukuje w internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji.
		5	▪ sprawnie posługuje się Google StreetView iTłumaczem Google.
		6	▪ biegle posługuje się Google StreetView i TłumaczemGoogle.

Nr lekcji	Temat lekcji	O Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
26	Podróże z Google Earth	P 2	▪ z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth.
		3	▪ wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy.
		4	▪ wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie.
		5	▪ nagrywa wirtualne wycieczki.
		6	
27	Poznaj Europę	S 2	▪ z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej; ▪ w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji.
		3	▪ wyszukuje w internecie informacje na podany temat.
		4	▪ analizuje znalezione informacje.
		5	▪ na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy.
		6	▪ kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące pogody w Europie.
28	Perły Europy	S 2	▪ z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej; ▪ w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji.
		3	▪ wyszukuje w internecie informacje na podany temat.
		4	▪ analizuje znalezione informacje.
		5	▪ na podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłu.
		6	▪ kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc film wykorzystujący ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polską.

Nr lekcji	Temat lekcji	O	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów:
29	Wykreślanie świata	A	2	<ul style="list-style-type: none">▪ z pomocą nauczyciela wyszukuje w internecie informacje na podany temat;▪ w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego.
			3	<ul style="list-style-type: none">▪ wyszukuje w internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień.
			4	<ul style="list-style-type: none">▪ tworzy i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy liniowe;▪ analizuje dane na podstawie wykresu.
			5	<ul style="list-style-type: none">▪ wykorzystuje formuły i sortuje dane.
			6	<ul style="list-style-type: none">▪ pracuje w chmurze.
30	Projekt: Blaski i cienie internetu	C	2	<ul style="list-style-type: none">▪ określa zalety internetu.
			3	<ul style="list-style-type: none">▪ określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu.
			4	<ul style="list-style-type: none">▪ sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji.
			5	<ul style="list-style-type: none">▪ prowadzi prezentację.
			6	<ul style="list-style-type: none">▪ biegle posługuje się programem do tworzenia prezentacji;▪ sprawnie prowadzi pokaz.

Wymagania na ocenę końcoworoczną tematy 16-30 oraz wzięta pod uwagę ocena za pierwsze półrocze.