

I Półrocze

DZIAŁ I. TRZY, DWA, JEDEN... START! NIECO WIEŚCI Z KRAINY KOMPUTERÓW

Temat	Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń	Stopień celujący Uczeń	Podstawa programowa
Zasady BHP, zestaw komputerowy i urządzenia I/O	- Wymienia zasady bezpieczeństwa w pracowni komputerowej - Stosuje zasady BHP podczas pracy - Wie, za co może otrzymać ocenę i jak poprawić niedostateczną	- Wyjaśnia, czym jest komputer - Wymienia elementy zestawu - Wyjaśnia: urządzenie wejścia/wyjścia - Wymienia po 1 urządzeniu wejścia i wyjścia - Podaje przykłady zawodów z użyciem komputera	- Wyjaśnia przeznaczenie ≥3 elementów zestawu - Wymienia po 3 urządzenia wejścia i wyjścia - Rozpoznaje typy urządzeń wg funkcji	- Wyjaśnia zastosowanie ≥5 elementów zestawu - Klasyfikuje urządzenia na wprowadzające/wyprowadzające - Wskazuje ≥3 programy płatne i ich darmowe odpowiedniki	- Analizuje wpływ komputera na różne zawody - Przygotowuje opracowanie porównujące zestawy z różnych lat	PP: Bezpieczne posługiwanie się komputerem; rozpoznawanie elementów zestawu; urządzenia wejścia/wyjścia
Operacje systemowe: systemy, pliki i foldery	- Odróżnia plik od folderu - Określa system operacyjny na szkolnym/domowym komputerze	- Wyjaśnia: program komputerowy i system operacyjny - Rozróżnia elementy nazwy pliku - Z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje go	- Wymienia nazwy ≥3 systemów operacyjnych - Wskazuje różnice programów komercyjnych i darmowych - Samodzielnie porządkuje foldery	- Rozpoznaje typy plików po rozszerzeniach - Tworzy sensowną strukturę folderów w projekcie - Wyjaśnia różnice między plikiem i folderem na przykładach	- Przygotowuje instrukcję porządkowania plików i kopii zapasowych - Porównuje funkcje Windows i Linux w krótkim materiale	PP: Organizacja informacji w systemie; legalność oprogramowania

DZIAŁ II. SIEĆ, KTÓRA ŁĄCZY. O KORZYSTANIU Z INTERNETU

Temat	Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń	Stopień celujący Uczeń	Podstawa programowa
Bezpieczni w sieci (zagrożenia, zasady, pomoc)	- Wyjaśnia, czym jest internet - Wymienia zagrożenia - Podaje zasady bezpieczeństwa - Wskazuje instytucje pomocowe	- Wymienia zastosowania internetu - Stosuje podstawowe zasady bezpieczeństwa	- Omawia korzyści i zagrożenia sposobów użycia internetu - Dbą o zabezpieczenie komputera	- Tworzy plakat bezpiecznych zachowań (w grupie) - Porównuje komunikację online z rozmową na żywo	Realizuje mini- projekt: netykieta, ochrona danych, cyberzagrożenia	PP: Bezpieczne korzystanie z internetu; ochrona prywatności; netykieta
Wyszukiwanie informacji (przeglądarka, wyszukiwarka, prawa autorskie)	- Wyjaśnia funkcje przeglądarki i wyszukiwarki - Podaje przykłady narzędzi - Wyszukuje proste hasła na wskazanych stronach	- Odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki - Wyjaśnia prawa autorskie - Przestrzega zasad wykorzystania materiałów z internetu	- Formułuje zapytania i selekcjonuje wyniki - Korzysta z tłumacza online - Kopiuje ilustracje i wkleja je do dokumentu z podaniem źródła	- Tworzy prezentację na temat z materiałów z sieci - Używa zaawansowanych funkcji wyszukiwarek	Przygotowuje projekt z cytowaniem, licencjami i bibliografią	PP: Wyszukiwanie, selekcja, krytyczna ocena informacji; prawa autorskie
Poczta elektroniczna i netykieta	- Wyjaśnia, czym jest netykieta - Wysyła wiadomość e- mail	- Podaje zastosowania konta pocztowego - Przestrzega netykiety - Wyjaśnia cechy dobrego hasła	- Wysyła do wielu odbiorców - Używa pól DW i UDW - Zapisuje adresy e- mail na koncie	- Wysyła e- mail z załącznikami - Tworzy plakat zasad netykiety	Projektuje kampanię „dobre praktyki komunikacji” (temat, styl, podpis, stopka)	PP: Komunikacja elektroniczna; bezpieczeństwo haseł; kultura wypowiedzi
Praca grupowa i chmura (Teams, OneDrive)	- Korzysta z programu do współpracy (Teams) - Przesyła plik do chmury i pobiera - Tworzy pliki i foldery w chmurze	- Omawia zasady współpracy - Edytuje dokumenty w chmurze	- Pracuje równocześnie nad jednym dokumentem - Korzysta z narzędzi chmurowych do zadań zespołowych	- Porządkuje pliki i foldery - Opisuje wady i zalety komunikacji internetowej	Tworzy ankietę online i omawia wyniki	PP: Współpraca online; organizacja materiałów w chmurze

II Półrocze

DZIAŁ III. MALOWANIE NA EKRANIE. NIE TYLKO PROSTE RYSUNKI W PROGRAMIE MICROSOFT PAINT

Temat	Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń	Stopień celujący Uczeń	Podstawa programowa
Zwielokrotnianie obiektów (Paint)	• Ustawia wymiary obrazu • Tworzy prosty rysunek bez Krzywej	• Używa Shift do odcinków • Tworzy kopię obiektu (Ctrl)	• Wielokrotne użycie Krzywej • Obraca obiekty	• Dbłość o detale i estetykę	• Prezentacja o okrętach XV–XVIII w. z własną grafiką	PP: Tworzenie i edycja grafiki; narzędzia programu
Praca w dwóch oknach (kompozycja obrazu)	• Tworzy tło • Wkleja obiekty i zmienia ich wielkość (z pomocą nauczyciela)	• Tworzy obiekty z Kształtów • Dobiera kolory i kontury • Używa Shift przy kole • Pracuje w dwóch oknach	• Efekt zachodzącego słońca • Sprawne przełączanie między oknami • Wkleja obiekty z innych plików • Dopasowuje wielkości	• Obraca obiekty • Wykonuje grafikę starannie • Tworzy dodatkowe obiekty (marynistyczne)	• Prezentacja nt. wielkich odkryć XV–XVI w.	PP: Kompozycja obrazu; praca na wielu plikach
Wklejanie zdjęć, Tekst i Selektor kolorów	• Dodaje tytuł plakatu • Wkleja zdjęcia (Wklej z)	• Dopasowuje wielkość zdjęć • Rozmieszcza elementy • Wstawia podpisy (krój, rozmiar, kolor)	• Usuwa zdjęcia i tekst • Stosuje Selektor kolorów	• Dodaje cień liter do tytułu • Tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną	• Opracowuje plakat informacyjny zgodnie z zasadami typografii	PP: Łączenie grafiki i tekstu; narzędzia tekstowe w grafice

DZIAŁ IV. Z KOTEM ZA PAN BRAT. PROGRAMUJEMY W SCRATCHU

Temat	Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń	Stopień celujący Uczeń	Podstawa programowa
Wprowadzenie do Scratcha (duszek, scena, skrypty)	• Uruchamia i zatrzymuje skrypty • Zmienia tło sceny • Dodaje duszki	• Buduje prosty skrypt ruchu • Zmienia wygląd i nazwę postaci	• Stosuje powtórzenia i warunki (jeżeli) • Stosuje bloki obrotu	• Duszki rozmawiają – poprawna organizacja skryptów	• Projektuje własną mini- grę (wiele scen i interakcje)	PP: Programowanie wizualne; tworzenie i łączenie skryptów

Sterowanie postacią (klawiatura, widoczność, obroty)	• Skrypt sterowania klawiaturą • Usuwa zbędne duszki	• Zmienia wielkość duszków • Dostosowuje tło • Ukrywa/pokazuje duszka	• Ruch wstecz • Styl obrotu • Ustala liczbę powtórzeń	• Tworzy grę o zadanej tematyce z ulepszeniami	• Dodaje poziomy trudności, licznik czasu, stany gry	PP: Sterowanie obiektami; interakcja użytkownika
Liczenie punktów i logika (zmienne, losowanie, warunki)	• Skrypt mnożenia dwóch liczb • Tekst z instrukcją gry	• Tworzy zmienne i ustawia wartości	• Losuje wartości zmiennych • Wyświetla działanie i pole odpowiedzi • Jeżeli- to- w przeciwnym razie • Pętle powtarzania	• Łączy bloki komunikatów • Objaśnia etapy tworzenia skryptu	• Zaawansowana punktacja, bonusy, warunki zwycięstwa/przegranej	PP: Zmienne, warunki, pętle; projektowanie algorytmów

DZIAŁ V. KLAWIATURA ZAMIAST PIÓRA. PISZEMY W EDYTORZE TEKSTU

Temat	Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń	Stopień celujący Uczeń	Podstawa programowa
Podstawy edytora tekstu (akapit, interlinia, wyrównanie)	• Stosuje podstawowe formatowanie • Wpisuje tekst	• Akapit, wcięcie, interlinia, miękki enter, twarda spacja • Formatuje notatkę podstawowymi opcjami • Wyrównuje tekst względem marginesów	• „Pokaż wszystko” do kontroli formatowania • Organizuje dokument z nagłówkami i akapitami	• Tworzy poprawnie sformatowane teksty • Ustawia odstępy i interlinię	• Przygotowuje poradnik formatowania (zrzuty ekranu, wskazówki)	PP: Redagowanie i formatowanie tekstu; typografia szkolna
Elementy graficzne w dokumencie (obrazy, WordArt)	• Wstawia obraz	• Wstawia WordArt • Dobiera rozmiar i pozycję obrazu	• Formatuje WordArt (kolor, kontur, cień) • Używa podpisów pod ilustracjami	• Tworzy dokument z elementami graficznymi zgodnie z zasadami estetyki	• Projektuje zaproszenie/ulotkę z grafiką, tabelą i stylami	PP: Wstawianie i formatowanie obiektów; kompozycja dokumentu
Struktury dokumentu (menu, listy, style)	• Zapisuje proste menu w dokumencie	• Listy punktowane/numerowane, pogrubienia/pochylenia	• Style nagłówków • Spójny układ dokumentu	• Spis treści (prosty) i jednolity styl	• Gazetka klasowa – kompletny materiał ze stylami i grafiką	PP: Organizacja dokumentu; korzystanie ze stylów i list