

Plan wynikowy kl. VI

Do programu nauczania wydawnictwa WSiP: Zajęcia komputerowe

Opracowany na podstawie propozycji autorów: Wanda Jochemczyk, Iwona Krajewska-Kranas, Witold Kranas, Agnieszka Samulska, Mirosław Wyczółkowski

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
1.	Bezpieczne dane, bezpieczny komputer, bezpieczny ja. Ocenianie przedmiotowe, wymagania edukacyjne, BHP, regulamin pracowni.	Przypomnienie zasad BHP w pracy z komputerem. Jak radzić sobie z uzależnieniem od komputera i Internetu	2	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi wymienić podstawowe zasady BHP dotyczące pracy z komputerem i Internetem.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Wie i rozumie, jak organizować pracę, aby uniknąć uzależnienia od komputera i Internetu.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Wie, gdzie i jak można uzyskać pomoc w razie wystąpienia zagrożeń związanych z pracą z komputerem i (lub) Internetem.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Aktywnie uczestniczy w rozmowach i dyskusjach dotyczących bezpieczeństwa i zagrożeń związanych z pracą z komputerem i Internetem.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi organizować sobie pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich wykonania.
2.	Pomyśl, zaplanuj	Analiza zadania, projektowanie rozwiązania, procedury pomocnicze w Logomocji	2	<ul style="list-style-type: none"> Uruchamia środowisko Logomocja.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta z procedury wielokąt do rysowania zamalowanych figur.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Analizuje treść zadania i planuje rozwiązanie w Logomocji.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Pisze procedury pomocnicze i korzysta z nich podczas rozwiązywania zadania.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych <i>miniLOGIA</i> i <i>Grafika z żółwiem</i>. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
3.	Jedzie pociąg z daleka	Skalowanie rysunku w Logomocji	2	<ul style="list-style-type: none"> Uruchamia środowisko Logomocja.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi napisać procedurę, w której są wywoływane procedury pomocnicze.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Wyjaśnia, na czym polega skalowanie rysunku.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi napisać procedurę główną, tak aby rysunek był prawidłowo skalowany, według założeń podanych w treści zadania.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych <i>miniLOGIA</i> i <i>Grafika z żółwiem</i>. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
4.	Wirujące wiatraki	Wykorzystanie kodu rysunku do tworzenia postaci żółwia w Logomocji	2	<ul style="list-style-type: none"> Uruchamia środowisko Logomocja.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi korzystać z przycisku do uruchamiania animacji.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta z kodu rysunku do tworzenia postaci żółwia.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta w żółwi mających postać kodu rysunku do tworzenia animacji.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych <i>miniLOGIA</i> i <i>Grafika z żółwiem</i>. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
5.	Liczby z kresek	Zamiana kodu paskowego na liczby	2	<ul style="list-style-type: none"> Opisuje zasadę odczytywania kodu kreskowego.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi odczytywać proste kody zero-jedynkowe, czyli zamieniać je na liczby.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi opisywać zasadę odczytywania kodu kreskowego.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Samodzielnie wykonuje zadania.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Wyjaśnia innym uczniom sposób wykonywania zamiany kodu paskowego na liczby.
6.	Kreski z liczb	Zamiana liczb na kod paskowy, wprowadzenie do dwójkowego systemu liczbowego	2	<ul style="list-style-type: none"> Opisuje zasadę tworzenia kodu kreskowego.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Zamienia liczby w zakresie od 0 do 255 na kod zero-jedynkowy.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Opisuje zasadę tworzenia kodu kreskowego i zamienia liczby w zakresie od 0 do 255 na kod zero-jedynkowy.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Samodzielnie wykonuje zadania.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Odkodowuje zakodowane wyrazy i wyjaśnia innym uczniom sposób ich odkodowania.
7.	Obrazy z ekranu	Tworzenie instrukcji ilustrowanej zrzutami ekranu	2	<ul style="list-style-type: none"> Uruchamia edytor tekstu. Tworzy dokument zawierający tekst.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu. Przygotowuje zrzut ekranu.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu. Dbą o prawidłowe ułożenie obiektów na stronie. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Dbą o estetykę wprowadzonego tekstu oraz wygląd elementów graficznych. • Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
8. 9.	Multimedialna instrukcja	Tworzenie filmu wideo z prezentacji multimedialnej	2	<ul style="list-style-type: none"> • Z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji. • Pod kierunkiem nauczyciela tworzy prezentację zbudowaną z jednego slajdu.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft PowerPoint lub innego programu do tworzenia prezentacji. • Tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • Dodaje do slajdów własną narrację. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy film z prezentacji. • Dbą o estetykę przygotowanej prezentacji.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. • Sprawnie prezentuje pracę szerokiemu gronu odbiorców.
10.	Piramida zdrowia	Infografika, czyli graficzna prezentacja informacji	2	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy dokument zawierający tekst. • Przygotowuje prostą grafikę.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta w podstawowym zakresie z odpowiednich narzędzi niezbędnych do realizacji zadania. • Sprawnie współpracuje w grupie.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • Aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł informacji. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy infografiki na wybrany temat. • Prezentuje swoją pracę szerokiemu gronu odbiorców.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
11.	Pomoc z angielskiego	Korzystanie z serwisu Freerice.com i Tłumacza Google, poprawianie pisowni angielskiej w edytorze tekstu	2	<ul style="list-style-type: none"> • Rozwiązuje testy na stronie programu Free Rice i uzyskuje 500 ziarenek ryżu.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Rozwiązuje testy na stronie programu Free Rice i uzyskuje 1000 ziarenek ryżu. • Korzysta ze sprawdzania angielskiej pisowni w edytorze tekstu.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z automatycznego tłumaczenia tekstu w serwisie Google.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawnie rozwiązuje różne testy na stronie programu Free Rice. • Sprawdza angielską pisownię w edytorze tekstu i ją poprawia.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
12.	Akademia matematyki	Ćwiczenia z matematyki na portalu Khanacademy.org	2	<ul style="list-style-type: none"> Otwiera filmy i ćwiczenia w Akademii Khana.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Uczy się matematyki, korzystając z filmów i ćwiczeń w Akademii Khana.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Uzyskuje dobre wyniki w ćwiczeniach w Akademii Khana.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Uzyskuje bardzo dobre wyniki w ćwiczeniach w Akademii Khana.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Samodzielnie wybiera ścieżkę nauki w Akademii Khana.
13.	Dziel się wiedzą!	Poznanie siostrzanych projektów Wikipedii	2	<ul style="list-style-type: none"> Wie, co to jest Wikipedia.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta w podstawowym zakresie z artykułów umieszczonych w Wikipedii.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi wymienić i opisać siostrzane projekty Wikipedii. Sprawnie wyszukuje informacje w Wikipedii i jej siostrzanych projektach. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi korzystać z zawartości siostrzanych projektów Wikipedii w nauce i zabawie. Potrafi redagować strony wiki.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
14.	Dzień Bezpiecznego Internetu	Opracowanie bezpiecznego hasła do konta w internecie	2	<ul style="list-style-type: none"> Wie, co to jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI).
			3	<ul style="list-style-type: none"> Wie, w jakim celu obchodzi się Dzień Bezpiecznego Internetu.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi wyszukać informacje na temat obchodów DBI w Europie i Polsce w bieżącym roku.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Zna zasady wyboru bezpiecznego hasła do konta internetowego.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
15.	Grafika wektorowa	Poznanie grafiki wektorowej, korzystanie z biblioteki Openclipart	2	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi zapisać obrazek ze strony internetowej.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi wymienić różnice między grafiką rastrową i wektorową.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej, zapisuje je w postaci pliku PNG żądanej wielkości.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadza zmiany w wyszukiwanych klipartach, edytując je w edytorze online.

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
16.	Glog Ja w sieci	Tworzenie multimedialnego plakatu online w serwisie Glogster	2	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z grafiki pobranej z internetu.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wymienić cechy dobrego plakatu i stworzyć projekt własnego plakatu.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy prosty multimedialny plakat online.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy multimedialny plakat online z wykorzystaniem dodatkowych multimediiów, takich jak film, muzyka, zdjęcia.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. • Wykonuje nietypowe glogi własnego pomysłu.
17.	Scratch w nowej wersji	Rysowanie w edytorze wektorowym Scratcha, definiowanie nowych bloków	2	<ul style="list-style-type: none"> • Pracuje w nowej wersji programu Scratch.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Zapisuje i otwiera projekty programu Scratch na komputerze.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy nowe bloki w programie Scratch.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy nowe bloki i buduje z nich działający projekt.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Pomaga innym uczniom w tworzeniu projektów w Scratchu.
18.	Scratch – mnożenie liczb	Wykonywanie działań na liczbach i napisach w Scratchu	2	<ul style="list-style-type: none"> • Wykonuje obliczenia w Scratchu.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy nowy blok wykorzystujący obliczenia.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • Wykorzystuje w projekcie komunikację z użytkownikiem.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Buduje działający projekt.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Buduje i modyfikuje działający projekt.
19.	Scratch – sprawdź, czy umiesz mnożyć	Tworzenie testu z tabliczki mnożenia w Scratchu	2	<ul style="list-style-type: none"> • Buduje w Scratchu warunki – korzysta z bloków jeżeli.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Realizuje w Scratchu projekt korzystający z bloków jeżeli.

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
			4	<ul style="list-style-type: none"> Realizuje w Scratchu poprawnie działający projekt korzystający z bloków jeżeli.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Planuje i realizuje w Scratchu sprawnie działający projekt korzystający z bloków jeżeli.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Pomaga innym uczniom w wykonaniu projektu.
20.	Scratch – gra Zgadnij liczbę!	Tworzenie pętli warunkowej, losowanie liczb w Scratchu	2	<ul style="list-style-type: none"> Buduje w Scratchu pętlę warunkową.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Realizuje w Scratchu projekt gry zawierający utworzoną pętlę warunkową.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Realizuje w Scratchu poprawnie działający projekt gry zawierający pętlę warunkową.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Realizuje w Scratchu sprawnie działający projekt gry zawierający pętlę warunkową. Szybko znajduje liczbę w zaprojektowanej grze.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Realizuje i modyfikuje sprawnie działający projekt gry zawierający pętlę warunkową. Wyjaśnia innym uczniom sposób znajdowania liczby w grze.
21.	Zróbmy to razem!	Korzystanie z Dokumentów Google, poznawanie pracy w chmurze	2	<ul style="list-style-type: none"> Wie, co to są Dokumenty Google.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi pracować w chmurze i umieszczać w niej dokumenty. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Sprawnie posługuje się aplikacjami online podczas pracy zespołowej.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
22.	Kto, kiedy, gdzie?	Korzystanie z Dokumentów Google, sortowanie i filtrowanie danych	2	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego. Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Włącza mechanizm prostego filtrowania, filtruje dane.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Sortuje i filtruje dane, uzyskując odpowiedzi na zadane pytania. Pracuje w zespole, korzystając z Dokumentów Google.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. Sprawnie pracuje w zespole.
23.	Policz, czy warto!	Wprowadzanie serii danych, kopiowanie	2	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego. Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
		formuły w arkuszu kalkulacyjnym	3	<ul style="list-style-type: none"> Wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza. Używa autosumowania w arkuszu.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadza proste serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuły.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadza serie danych i wykonuje obliczenia na danych.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
24.	Tik-tak, tik-tak	Data w arkuszu kalkulacyjnym, formaty specjalne	2	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadza proste serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuły.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat wprowadzonych do arkusza.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
25.	Orzeł czy reszka?	Losowanie danych i sporządzanie wykresów w arkuszu kalkulacyjnym	2	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Wpisuje dane do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele. Wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Przeprowadza losowania w arkuszu, symulując rzut monetą.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta z funkcji matematycznej LOS.ZAKR oraz funkcji statystycznej LICZ.JEŻELI w arkuszu kalkulacyjnym. Sprawdza poprawność obliczeń wykonanych w arkuszu. Wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
26.	Astronomia z komputerem	Zwiedzanie komputerowych planetariów – Stellarium i Google Earth	2	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta z komputerowego planetarium (Stellarium).
			3	<ul style="list-style-type: none"> Posługuje się programem Google Earth (zakładką Niebo).
			4	<ul style="list-style-type: none"> Wyszukuje zdjęcia różnych ciał niebieskich, korzystając z komputerowego planetarium (Stellarium) i programu Google Earth (zakładka Niebo).
			5	<ul style="list-style-type: none"> Sprawnie korzysta z komputerowego planetarium (Stellarium) i programu Google Earth (zakładka Niebo). Wyszukuje zdjęcia różnych ciał niebieskich w internecie.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Pomaga innym uczniom w wyszukiwaniu zdjęć planet i wykonywaniu zadań.

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
27.	Blog edukacyjny	Zakładanie i prowadzenie bloga edukacyjnego	2	<ul style="list-style-type: none"> Wie, co to jest blog.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi scharakteryzować najważniejsze elementy bloga.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta z aplikacji Web 2.0. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Współtworzy blog edukacyjny. Kreatywnie i z zaangażowaniem pracuje nad klasowym blogiem.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
28.	Liternet	Czytanie literatury w internecie – biblioteka internetowa, np. Wolne Lektury	2	<ul style="list-style-type: none"> Wie, co to jest liternet.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi wymienić formaty elektronicznych książek.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Sprawnie wyszukuje w internecie informacje na zadany temat. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w internecie. Wykorzystuje zasoby internetu do pogłębiania wiedzy i własnych zainteresowań.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
29.	Projekt zespołowy – organizacja	Wysyłanie listów z załącznikiem do grupy odbiorców – serwis Interklasa	2	<ul style="list-style-type: none"> Zna i akceptuje zasady pracy zespołowej.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi posługiwać się pocztą elektroniczną – dodaje kontakty do książki adresowej.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi posługiwać się pocztą elektroniczną w pracy zespołowej – tworzy grupę odbiorców.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Definiuje grupę odbiorców w poczcie elektronicznej oraz wysyła do niej i odbiera od niej listy z załącznikami.
			6	<ul style="list-style-type: none"> Doskonale radzi sobie w organizacji pracy indywidualnej i zespołowej.
30. 31.	Projekt zespołowy – realizacja i pokaz	Wybór formy projektu, przygotowanie do pokazu, sprawozdanie z prac nad projektem	2	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi posługiwać się takimi narzędziami, jak: edytor tekstu, program do tworzenia prezentacji, edytor grafiki, niezbędnymi do realizacji projektu zespołowego.
			3	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi ustalić kolejne etapy pracy zespołu nad projektem.
			4	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi opracować sprawozdanie z realizacji projektu zespołowego.
			5	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi przygotować materiały stanowiące dopełnienie pokazu projektu zespołowego.

Nr lekcji	Temat lekcji	Kształcenie z wykorzystaniem komputera	Stopień	Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawnie, przekonująco i w atrakcyjny sposób prezentuje z zespołem wykonany projekt.
32.	Moje prace świadczą o mnie	Tworzenie dokumentu z dostępem do wykonanych prac	2	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi zgromadzić i uporządkować swoje komputerowe prace.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawnie posługuje się edytorem tekstu i programem do prezentacji.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy hiperłącza w dokumencie tekstowym.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.