

**WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE ŚRÓDROCZNE I ROCZNE OCENY KLASYFIKACYJNE  
Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA DLA ODDZIAŁU 4c (gr.1)  
NA ROK SZKOLNY 2020/2021**

Na podstawie rozdziału V Statutu Szkoły Podstawowej w Zielonkach-Parceli ustala się poniższe wymagania.

OCENA ŚRÓDROCZNA:		
Zakres tematyczny	Ocena	Wymagania programowe
Zasady bezpiecznej pracy z komputerem  (* umiejętności wymagane podczas wszystkich lekcji w roku szkolnym)	2	Potrafi wymienić podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej.* Potrafi samodzielnie uruchamiać i wyłączać komputer.* Potrafi pisać prosty tekst w edytorze tekstu.
	3	Samodzielnie zapisuje wyniki pracy w swoim folderze.* Zachowuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze.* Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.
	4	Zapisuje kopię swojego pliku/folderu na pendrivie w celu przeniesienia go na inny komputer.*
	5	Aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP. Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego z wykorzystania komputera.
	6	Biegle pracuje z pierwszym tekstem – tworzenie słownika w edytorze tekstu. Biegle posługuje się zewnętrznym nośnikiem informacji.
Łączenie tekstu i ilustracji – edytor grafiki	2	Potrafi korzystać z podstawowych narzędzi programu Paint. Potrafi osadzić prosty tekst na rysunku.
	3	Potrafi wpisywać tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji.

		Potrafi określać rozmiary obrazu (szerokość, wysokość).
	4	Potrafi formatować wprowadzony tekst. Samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w pliku dyskowym w swoim folderze przeznaczonym na pliki graficzne.
	5	Potrafi przygotować dokument do wydruku. Nie popełnia błędów podczas edycji tekstu. Dba o estetykę utworzonego dokumentu.
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Listy w edytorze tekstu	2	Uruchamia edytor tekstu z pomocą nauczyciela. Wprowadza z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery.
	3	Korzysta w podstawowym zakresie z edytora tekstu. Formatuje wprowadzony tekst.
	4	Tworzy prosty tekst, stosując przy tym właściwe zasady edycji. Tworzy listę zgodnie ze specyfikacją podaną w podręczniku. Samodzielnie wykonuje zadania ćwiczenia.
	5	Dba o estetykę wprowadzonego tekstu. Tworzy bezbłędną pracę.
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Pakiety biurowe -przykłady	2	Uruchamia edytor OpenOffice Writer z pomocą nauczyciela. Wypełnia dokument treścią.
	3	Formatuje zawartość dokumentu w edytorze OpenOffice Writer.
	4	Pobiera i instaluje (w obecności osoby dorosłej) pakiet Apache OpenOffice ze wskazanej strony WWW.
	5	Rozumie i potrafi wymienić zasady działania różnych licencji oprogramowania.
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Szybkie pisanie na klawiaturze, słownik – edytor tekstu	2	Poprawnie wprowadza tekst w edytorze.
	3	Przygotowuje dokument do wydruku.
	4	Poprawia błędy popełnione podczas pisania – zarówno ręcznie, jak i za pomocą wbudowanego mechanizmu poprawnościowego i słownika w edytorze tekstu.

	5	Dbą o estetyczny wygląd tekstu. Korzysta z programu do szybkiego pisania na klawiaturze (Mistrz Klawiatury lub inny).
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Tworzenie tabeli – edytor tekstu	2	Uruchamia edytor tekstu z pomocą nauczyciela. Wypełnia tabelę treścią.
	3	Korzysta w podstawowym zakresie z edytora tekstu. Wstawia tabelę do tekstu.
	4	Ustala orientację stromentu. Potrafi wyśrodkować akapit. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
	5	Potrafi zapisywać tekst w indeksie górnym. Dbą o estetykę wprowadzonego tekstu i czytelnie formatuje plan lekcji. Tworzy bezbłędną pracę.
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Rysowanie – edytor grafiki	2	Potrafi korzystać z programu Paint i jego wszystkich narzędzi.
	3	Potrafi wykonywać rysunki w edytorze grafiki z dopracowaniem szczegółów obrazu, stosując narzędzie Lupa.
	4	Potrafi przygotować rysunek do wydruku, nadając mu odpowiednie parametry.
	5	Potrafi odpowiednio dobrać parametry rysunku przeznaczonego do wydruku. Dbą o estetykę wykonywanej pracy.
	6	Biegle posługuje się narzędziami programu Paint, dopracowując wszystkie szczegóły obrazu.
Przygotowanie tekstu do druku – edytor tekstu	2	Potrafi korzystać z edytora tekstu w zakresie wprowadzania tekstu.
	3	Wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji. Poprawnie wstawia ilustracje do tekstu.
	4	Formatuje wprowadzony tekst. Poprawnie rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie dokumentu.
	5	Poprawnie ustala parametry strony dokumentu, takie jak marginesy, rozmiar papieru, obramowanie tekstu na stronie. Potrafi stosować obramowania strony. Potrafi drukować dokument.
	6	Nie popełnia błędów edycyjnych w tekście. Poprawnie umieszcza znaki przestankowe w tekście. Dbą o estetyczny wygląd wykonanej pracy.

Tworzenie slajdu – program do prezentacji	2	Uruchamia program LibreOffice Impress z pomocą nauczyciela
	3	Potrafi umieszczać pola tekstowe na slajdzie. Potrafi umieszczać elementy graficzne na slajdzie.
	4	Dbą o zwięzłość wypowiedzi tekstowej.
	5	Potrafi wykonywać prostą prezentację z efektami animacji
	6	Potrafi łączyć wiele prezentacji w jedną. Samodzielnie dochodzi do ciekawych rozwiązań.
Tworzenie prezentacji – program do prezentacji	2	Uruchamia program do tworzenia prezentacji z pomocą nauczyciela. Tworzy jedno slajdową prezentację z pomocą nauczyciela.
	3	Korzysta w podstawowym zakresie z LibreOffice Impress do tworzenia prezentacji. Tworzy prezentację zawierającą wiele slajdów.
	4	Korzysta z różnych układów slajdów. Odnajduje plik o podanej nazwie we wskazanym miejscu na dysku. Ustala rodzaj animacji poszczególnych obiektów i przejścia slajdów. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
	5	Tworzy slajdy z dźwiękami, zdjęciami, tabelami i wykresami. Dbą o estetykę przygotowanej prezentacji – dobiera kolory, rysunki, ułożenie obiektów na slajdach, tempo animacji. Tworzy bezbłędną pracę.
	6	Bez błędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym. Sprawnie prezentuje wykonaną pracę szerokiemu gronu odbiorców.
Czcionki graficzne i symbole – edytor tekstu	2	Korzysta w podstawowym zakresie z edytora tekstu. Formatuje wprowadzony tekst.
	3	Wybiera czcionkę odpowiednią do wykonywanego zadania na podstawie podglądu w menu Narzędzia główne   Czcionka. Przygotowuje dokument do wydruku i go drukuje
	4	Używa symboli i znaków graficznych do ilustrowania tekstu lub wstawiania znaków spoza podstawowego zakresu (za pomocą polecenia Wstawianie   Symbol   Więcej symboli...). Stosuje metodę przeciągania i upuszczania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub pojedynczych znaków w dokumencie.
	5	Dbą o estetyczny wygląd opracowywanego tekstu. Dobiera rysunki i symbole wstawiane do tekstu oraz sposób ich sformatowania w celu zwiększenia czytelności.
	6	Bez błędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.

Ilustrowanie i formatowanie tabeli – edytor tekstu, edytor grafiki	2	Korzysta z tabel i wbudowanej biblioteki obrazów w edytorze tekstu. W razie jej braku, korzysta z serwisów zawierających kliparty.
	3	Wstawia tabelę do dokumentu, wypełnia ją tekstem, wstawia do niej ilustracje, formatuje i rozmieszcza poszczególne elementy na stronie dokumentu. Wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki i umieszcza je w tabeli utworzonej w edytorze tekstu.
	4	Zmienia strukturę tabeli poprzez dodawanie i usuwanie kolumn, wierszy i komórek.
	5	Dbą o estetyczny wygląd tekstu i ilustracji zamieszczonych w tabeli, jej wygląd oraz właściwy dobór rysunków. Dbą o czytelność przygotowanego dokumentu.
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym. Sprawnie prezentuje wykonane prace publicznie.
Poznanie zasad bezpieczeństwa w Internecie	2	Uruchamia stronę portalu siaciaki.pl z pomocą nauczyciela.
	3	Uruchamia bezpieczną stronę WWW z katalogu serwisu sieciaki.pl.
	4	Zna zasady netykiety i stosuje je w praktyce.
	5	Potrafi bezpiecznie korzystać z Internetu.
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Wyszukiwanie danych w Internecie – wyszukiwarka	2	Zna adres internetowy wyszukiwarki Google. Potrafi z pomocą nauczyciela znaleźć wymagane informacje, posługując się wyszukiwarką Google.
	3	Samodzielnie potrafi znaleźć pożądane informacje, posługując się wyszukiwarką Google
	4	Stosuje zasady bezpiecznego korzystania z zasobów Internetu.
	5	Stosuje właściwy dobór słów kluczowych podczas wyszukiwania informacji w sieci.
	6	Biegle posługuje się wyszukiwarką Google. Skutecznie wyszukuje informacje w sieci.
Łączenie tekstów – edytor tekstu	2	Korzysta w podstawowym zakresie z edytora tekstu. Korzysta w podstawowym zakresie z przeglądarki internetowej i wyszukuje zadane teksty i obrazy za jej pomocą.
	3	Kopiuje fragmenty tekstu i pliki graficzne ze stron internetowych do dokument edytora tekstu. Formatuje tekst i rozmieszcza w nim ilustracje.

	4	Stosuje metodę przeciągania i upuszczania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie. Przygotowuje dokument do wydruku.
	5	Opisuje zasady ograniczające korzystanie z utworów obcego autorstwa do własnych potrzeb. Opisuje źródła pochodzenia materiałów użytych w utworzonym przez siebie dokumencie. Dbą o estetyczny wygląd opracowywanego tekstu. Dbą o dobór rysunków wstawionych do tekstu oraz sposób formatowania dokumentu w celu zwiększenia jego czytelności
	6	Sprawnie wyszukuje i odnajduje teksty i ilustracje na internetowych stronach. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Pisanie i ilustrowanie opowiadania – edytor tekstu	2	Korzysta z edytora tekstu. Odnajduje w folderze plik o podanej nazwie.
	3	Wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu za pomocą polecenia Wstawianie   Obraz. Wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji. Formatuje wprowadzony tekst, rozplanowuje układ tekstu i grafiki na stronie dokumentu.
	4	Zapisuje pliki graficzne ze strony WWW w wybranym miejscu na dysku za pomocą polecenia zapisu z menu podręcznego. Poprawnie wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu, rozmieszcza je na stronie, ustala ich wielkość.
	5	Dbą o estetyczny wygląd dokumentu, rozplanowanie grafiki i tekstu i jego czytelność. Zmienia rozmiar obrazków, wybiera dla nich układ ramki. Świadomie i w odpowiednich miejscach stosuje układ ramki dla ilustracji.
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Przygotowanie wspólnego dokumentu (książki) – edytor tekstu	2	Korzysta w podstawowym zakresie z edytora tekstu
	3	Stosuje metodę przeciągania i upuszczania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie. Przygotowuje dokument do wydruku.
	4	Poprawnie rozmieszcza ilustracje na stronie, ustala wielkości obrazków. Stosuje układ ramki dla ilustracji.
	5	Ustala wielkość marginesów na stronach w całym dokumencie. Dbą o estetyczny wygląd dokumentu, rozplanowanie grafiki i tekstu, jego czytelność. Właściwie ustawia wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu.

	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym. Sprawnie pracuje w grupie. Sprawnie prezentuje wykonane prace publicznie.
<p style="text-align: center;"><b>OCENA ROCZNA</b></p> <p style="text-align: center;">-obowiązuje zakres wiedzy i umiejętności wymagany na ocenę śródroczną, oraz:</p>		
Projektowanie i drukowanie zaproszeń – edytor tekstu	2	Korzysta z edytora tekstu i z wbudowanej biblioteki graficznej. W razie jej braku korzysta z serwisów zawierających kliparty. Korzysta w podstawowym zakresie z przeglądarki internetowej i wyszukuje obrazy za jej pomocą.
	3	Wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki i umieszcza je w dokumencie za pomocą operacji Kopiuj i Wklej, wybiera dla obrazków układ ramki. Formatuje tekst, rozmieszcza tekst i obrazki na stronie dokumentu.
	4	Korzysta z podglądu wydruku przed wydrukowaniem dokumentu. Stosuje układ ramki dla ilustracji.
	5	Poprawnie wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu, rozmieszcza je na stronie, ustala wielkości obrazków. Dzieli tekst na kolumny. Dba o czytelność przygotowanego dokumentu.
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym. Sprawnie prezentuje wykonane prace publicznie.
Wstawianie obrazków do tabeli – edytor tekstu	2	Uruchamia edytor tekstu z pomocą nauczyciela. Wypełnia tabelę treścią
	3	Korzysta w podstawowym zakresie z edytora tekstu. Wstawia tabelę do tekstu.
	4	Wypełnia tabelę rysunkami wstawianymi z pliku. Odnajduje plik o podanej nazwie we wskazanym miejscu na dysku. Środkuje w pionie i poziomie zawartość komórki tabeli. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
	5	Modyfikuje marginesy strony dokumentu. Używa niestandardowego rozmiaru czcionki. Dba o estetykę przygotowanego dokumentu i właściwe ułożenie obiektów na stronie. Przygotowuje dokument do druku. Tworzy bezbłędną pracę.
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.

Tworzenie własnej ikony – edytor grafiki	2	Korzysta z edytora Paint lub innego rastrowego edytora grafiki.
	3	Rozróżnia ikony aplikacji, dokumentu, skrótu i wyjaśnia ich różnice funkcjonalne.
	4	Zadaje z góry wymagany rozmiar rysunku w edytorze grafiki. Wykonuje rysunek w powiększeniu metodą edycji pojedynczych pikseli. Dbą o estetyczny wygląd wykonanego rysunku.
	5	Zamienia oryginalną ikonę pliku na własną, a następnie przywraca ikonę oryginalną. Wyjaśnia znaczenie rozszerzenia jako identyfikatora pliku i powiązanie pliku z aplikacją za pomocą rozszerzenia
	6	Dobiera rysunek do funkcji ikony. Rozumie funkcjonalne różnice między typami ikon. Skutecznie przeprowadza zamianę ikon (ma własną i oryginalną). Bez błędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Instalacja programu Scratch, zakładanie konta użytkownika	2	Tworzy konto użytkownika w Scratchu, uruchamia środowisko Scratch, korzystając z pomocy nauczyciela.
	3	Loguje się do swojego konta, uruchamia z pomocą nauczyciela wybrany pokaz w środowisku Scratch.
	4	Loguje się do swojego konta, korzysta z pokazów przygotowanych na stronie Scratcha.
	5	Potrafi samodzielnie się logować do konta w Scratchu i posługiwać się środowiskiem Scratch.
	6	Samodzielnie posługuje się środowiskiem Scratch, trzeba mu zadawać dodatkowe zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Przeglądanie przykładowego projektu i korzystanie z edytora obrazów w Scratchu	2	Otwiera przykładowy projekt w Scratchu. Znajduje edytor kostiumów duszka.
	3	Otwiera i analizuje przykładowy projekt w Scratchu. Posługuje się edytorem kostiumów duszka.
	4	Otwiera przykładowy projekt w Scratchu, analizuje go i wprowadza w nim zmiany. Potrafi zmienić kostium duszka.
	5	Otwiera przykładowy projekt w Scratchu, analizuje go i wprowadza w nim zmiany wg własnych pomysłów. Potrafi zmienić kostium duszka i dodać nowy kostium.
	6	Otwiera przykładowy projekt w Scratchu, analizuje go i potrafi rozwinąć, realizując własne pomysły. Potrafi zmienić kostium duszka, utworzyć nowego duszka, dodać nowy kostium. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Budowanie projektu	2	Potrafi uruchomić środowisko Scratch i utworzyć własny projekt.



z dźwiękiem w Scratchu	3	Potrafi utworzyć własny projekt w Scratchu i ułożyć skrypt wykorzystujący dźwięki.
	4	Potrafi utworzyć własny projekt w Scratchu. Potrafi ułożyć skrypt wykorzystujący dźwięki i wyjaśnić jego działanie.
	5	Potrafi utworzyć własny projekt w Scratchu. Potrafi ułożyć skrypt wykorzystujący dźwięki i wyjaśnić jego działanie. Potrafi dodać do skryptu własne dźwięki.
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Rysowanie kolorowym pisakiem na scenie w programie Scratch	2	Uruchamia portal scratch.mit.edu z pomocą nauczyciela.
	3	Potrafi korzystać z bloków Scratcha do rysowania na scenie.
	4	Potrafi korzystać z bloków Scratcha do zmiany kolorów w odpowiednim zakresie. Wykorzystuje pętlę powtórz do rysowania.
	5	Potrafi ułożyć skrypt naciśnięcia dowolnego klawisza, który realizuje w pętli powtórz rysowanie kwadratu lub innego prostego rysunku z wykorzystaniem zmiany grubości pisaka, koloru i odcienia koloru.
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Analizuje projekty z portalu Scratch. Uczy się nowych rzeczy.
Wprowadzanie i analiza danych – arkusz kalkulacyjny	2	Korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego.
	3	Odczytuje adres komórki arkusza. Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje.
	4	Konstruuje tabele z danymi w arkuszu. Dopasowuje rozmiar kolumny tabeli do wpisanego w niej tekstu. Formatuje dane i dba o ich czytelność.
	5	Analizuje proste dane na podstawie wykresu sporządzonego w arkuszu.
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Pierwsze wykresy w arkuszu	2	Korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego.
	3	Tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres słupkowy w arkuszu.

– arkusz kalkulacyjny	4	Zmienia nazwę arkusza. Dbą o poprawne sformatowanie danych i ich czytelność. Sporządza wykres i go opisuje, formatuje i przekształca, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela.
	5	Analizuje dane na podstawie wykresu słupkowego sporządzonego w arkuszu.
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Arkusze kalkulacyjne różnych pakietów biurowych	2	Korzysta w podstawowym zakresie z programu OpenOffice Calc.
	3	Radzi sobie w środowisku nowego oprogramowania.
	4	Radzi sobie w środowisku nowego oprogramowania, czyta komunikaty programu i korzysta z wbudowanej pomocy.
	5	Wykonuje obrazki w arkuszu OpenOffice Calc, zapisuje pliki.
	6	Modyfikuje obrazki w arkuszu OpenOffice Calc, tworzy obrazki wg własnych pomysłów.
Tworzenie wykresu kolumnowego, analiza wyników – arkusz kalkulacyjny	2	Uruchamia arkusz kalkulacyjny z pomocą nauczyciela. Wykonuje proste ćwiczenie z pomocą nauczyciela.
	3	Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje.
	4	Projektuje tabele z danymi. Korzysta z funkcji Autosumowanie w arkuszu do obliczania sumy liczb zapisanych w wielu komórkach.
	5	Tworzy prosty wykres kolumnowy, opisuje go w arkuszu i modyfikuje. Analizuje dane na podstawie wykresu kolumnowego.
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Tworzenie formuł – arkusz kalkulacyjny	2	Uruchamia arkusz kalkulacyjny z pomocą nauczyciela. Wykonuje proste ćwiczenie z pomocą nauczyciela.
	3	Korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego. Tworzy proste formuły w arkuszu, korzystając z podręcznika
	4	Czytelnie formatuje dane. Stosuje odpowiednie formuły do obliczeń w arkuszu. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia.
	5	Używa arkusza do rozwiązywania zadań rachunkowych. Tworzy bezbłędną pracę.

	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
Porządkowanie danych w tabelach i na wykresach – arkusz kalkulacyjny	2	Korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego.
	3	Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. Tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres kołowy, opisuje go w arkuszu.
	4	Sortuje dane w arkuszu. Sporządza wykres w arkuszu i jego opis, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela. Formatuje dane i dba o ich czytelność.
	5	Analizuje dane na podstawie wykresu kołowego sporządzonego w arkuszu. Samodzielnie formatuje wykres
	6	Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.

#### FORMY AKTYWNOŚCI UCZNIA I EWALUACJI OSIĄGNIĘĆ

- prace wykonywane w trakcie lekcji – praktyczne ćwiczenia wykonywane w czasie lekcji, projekty realizowane przez więcej niż jedną lekcję. Oceniana będzie zgodność rezultatu z warunkami zadania, realizowane i oceniane często.
- praca na lekcji – sprawdzany i oceniany może być sposób pracy, poziom samodzielności, aktywność, przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy – oceniane sporadycznie.
- sprawdziany umiejętności
- prace domowe – realizowane i oceniane sporadycznie, nie wymagają użycia komputera.
- odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach – sporadycznie.
- przygotowanie do lekcji – przygotowanie materiałów potrzebnych do realizacji projektów.
- podejmowania działań dodatkowych (np. udział w konkursach, zajęciach, projektach itp.)

#### ZASADY WGLĄDU W PRACĘ UCZNIA

- nauczyciel omawia z uczniem ocenioną pracę,
- omówioną i ocenioną pracę nauczyciel udostępnia rodzicom na ich prośbę podczas zebrań lub spotkań indywidualnych,
- nauczyciel przechowuje prace do końca roku szkolnego.

Przygotowała  
Aleksandra Kośka