

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

Przedmiotowy system oceniania jest zgodny z:

- Ustawą z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty.
- Rozporządzeniem MEN z 10 czerwca 2015 r. w sprawie szczegółowych warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów oraz słuchaczy w szkołach publicznych.
- Rozporządzeniem MEN z dnia 26 lutego 2019 r. zmieniającym rozporządzenie w sprawie szczegółowych warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych.
- Szczegółowymi zasadami oceniania wewnątrzszkolnego.
- Programem nauczania matematyki w szkole podstawowej.

System uwzględnia wymagania zawarte w obowiązującej Podstawie Programowej.

Opracowanie obejmuje:

- I.** Cele wewnątrzszkolnego oceniania.
- II.** Cele ogólne oceniania w informatyce.
- III.** Program nauczania.
- IV.** Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności.
- V.** Wymagania edukacyjne na poszczególne stopnie szkolne.
- VI.** Ocenianie semestralne i końcowe.
- VII.** Sposoby poprawiania oceny szkolnej.
- VIII.** Sposoby informowania uczniów i rodziców o pracy i postępach w nauce.
- IX.** Odwołanie od oceny śródrocznej lub rocznej
- X.** Tryb i warunki uzyskiwania przez uczniów wyższych niż przewidywane śródrocznych lub rocznych ocen klasyfikacyjnych
- XI.** Zakres wiedzy i umiejętności.

I. Cele wewnątrzszkolnego oceniania

Ocenianie wewnątrzszkolne osiągnięć edukacyjnych ucznia ma na celu:

- a) poinformowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych i postępach w tym zakresie,
- b) pomoc uczniowi w samodzielnym planowaniu swojego rozwoju, wspomaganie efektów uczenia się,
- c) motywowanie ucznia do dalszej pracy,
- d) dostarczanie rodzicom (prawnym opiekunom) i nauczycielom informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia
- e) umożliwienie nauczycielom doskonalenia organizacji i metod pracy dydaktyczno-wychowawczej.

II. Cele ogólne oceniania w informatyce

Przedmiotowy system oceniania powinien być:

- użyteczny – wskazywać co jest najważniejsze dla uczniów w procesie nauczania, uczenia się.
- wielowątkowy – skoncentrowany na umiejętnościach każdego ucznia z osobna,
- otwarty – daje możliwość porównywania osiągnięć uczniów ze standardami,

oraz powinien:

- wspomagać proces nauczania i uczenia się,
- zapewniać pewność wnioskowania i spójność wewnętrzną.

Cele systemu to:

- rozpoznanie przez nauczyciela poziomu i postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności w stosunku do wymagań programowych,
- poinformowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć w dziedzinie informatyki i postępach w tym zakresie,
- pomoc uczniowi poprzez przekazywanie informacji o tym, co zrobił dobrze i jak powinien się dalej uczyć,
- pomoc uczniowi w samodzielnym kształceniu,
- motywowanie ucznia do dalszej pracy,
- dostarczanie rodzicom (prawnym opiekunom) informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia.

III. Program nauczania

Program „Lubię to!” został zatwierdzony przez MEN i wpisany do wykazu programów. Jest zgodny z podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej.

Program umożliwia wypełnienie wszystkich celów i zadań określonych w podstawie programowej.

W procesie nauczania z tym programem, uczeń nabywa wiedzę i umiejętności umożliwiające edukację informatyczną na kolejnych etapach kształcenia.

W procesie dydaktycznym uczeń jest traktowany podmiotowo.

Nauczanie informatyki odbywa się poprzez dostarczanie uczniom przykładów sytuacji bliskich ich doświadczeniu, a ukazujących potrzebę zastosowań informatyki, wykorzystując wiadomości z innych dziedzin.

Sprzyja kształceniu umiejętności określonych w standardach wymagań egzaminacyjnych.

IV. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają:

- ćwiczenia praktyczne,
- prace klasowe, sprawdziany,
- kartkówki,
- aktywność i praca ucznia na lekcji.

Ad. Ćwiczenia praktyczne:

Ćwiczenia praktyczne obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji.

Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę wartość merytoryczną, stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia, dokładność wykonania polecenia, indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia, staranność i estetykę.

Ad. Prace klasowe oraz sprawdziany:

Prace klasowe oraz sprawdziany są przeprowadzane po zakończeniu każdego działu lub po zrealizowaniu części dłuższego działu. Są przeprowadzane w formie pisemnej i/lub praktycznej. Praca klasowa jest zapowiadana co najmniej tydzień wcześniej. Prace klasowe są obowiązkowe. Jeżeli uczeń opuścił pracę klasową z przyczyn losowych, powinien ją napisać w terminie uzgodnionym z nauczycielem. Prace klasowe przechowuje nauczyciel i są do wglądu dla uczniów i ich rodziców.

Ad. Kartkówki:

Pisemne kartkówki sprawdzają wiadomości i umiejętności z trzech ostatnich lekcji. Są przeprowadzane w formie pisemnej. Mogą nie być zapowiedziane przez nauczyciela.

Ad. Aktywność i praca ucznia na lekcji

Uczeń może uzyskać pozytywną ocenę m.in. za: samodzielne wykonanie pracy na lekcji, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, inicjatywę przy rozwiązywaniu problemów, znalezienie nieszablonowych rozwiązań.

Zadania z prac klasowych, sprawdzianów oceniane są punktowo, o ogólnej ocenie decyduje suma zdobytych punktów.

Obowiązująca skala ocen:

- **0% - 29%** możliwych do zdobycia punktów = **ocena niedostateczna**
- **30% – 49%** możliwych do zdobycia punktów = **ocena dopuszczająca**
- **50% – 74%** możliwych do zdobycia punktów = **ocena dostateczna**
- **75% – 89%** możliwych do zdobycia punktów = **ocena dobra**
- **90% – 99%** możliwych do zdobycia punktów = **ocena bardzo dobra**
- **100%** możliwych pkt = **ocena celująca**

V. Wymagania edukacyjne na poszczególne stopnie szkolne.

Stopień **celujący** otrzymuje uczeń, który:

- wyróżnia się wiedzą i umiejętnościami określonymi w programie nauczania przedmiotu obowiązującymi w danej klasie,
- samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
- zdobytą wiedzę stosuje w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych,
- samodzielnie i twórczo dobiera stosowne rozwiązanie w nowych, nietypowych sytuacjach problemowych,
- samodzielnie stosuje właściwe algorytmy dla rozwiązania danych problemów i przewiduje ich następstwa,
- wie, jak poprawić ewentualne błędy,
- sprawnie posługuje się poznanymi programami użytkowymi,
- chętnie podejmuje prace dodatkowe, służy pomocą innym, pomaga w pracach związanych z prawidłowym funkcjonowaniem pracowni.

Stopień **bardzo dobry** otrzymuje uczeń, który:

- opanował wiedzę i umiejętności określone w programie nauczania przedmiotu obowiązującego w danej klasie,
- potrafi zastosować zdobytą wiedzę w praktyce,
- samodzielnie stosuje właściwe algorytmy dla rozwiązania danych problemów i przewiduje ich następstwa,
- wie, jak poprawić ewentualne błędy,
- sprawnie posługuje się poznanymi programami użytkowymi.

Stopień **dobry** otrzymuje uczeń, który:

- dobrze opanował wiadomości określone programem nauczania,
- korzystając ze wskazówek nauczyciela rozwiązuje zadania i problemy,
- potrafi samodzielnie projektować algorytmy rozwiązań,
- zna podstawowe pojęcia i właściwą terminologię z przedmiotu,
- czasem popełnia błędy, ale potrafi je wskazać i poprawić.

Stopień **dostateczny** otrzymuje uczeń, który:

- opanował podstawowe treści programowe określone programem nauczania danej klasy,
- posiadał umiejętności typowe i wykonuje zadania o średnim stopniu trudności,
- umie opisać przebieg wykonania zadania i rozumie sens jego rozwiązania,
- potrafi posługiwać się podstawowymi programami użytkowymi i wykonywać zadania o niewielkim stopniu trudności,

Stopień **dopuszczający** otrzymuje uczeń, który:

- niewystarczająco opanował wiadomości określone programem nauczania w danej klasie,
- rozumie pojęcia informatyczne,
- ma trudności z obsługą systemu operacyjnego i podstawowych programów użytkowych,
- stosuje posiadane wiadomości tylko z pomocą nauczyciela,
- ma trudności z zastosowaniem swojej wiedzy w praktyce.

Stopień **niedostateczny** otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem nauczania danej klasy,
- ma braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiające kontynuację dalszej nauki z przedmiotu,
- nie potrafi wykonać zadań o podstawowym stopniu trudności, nawet z pomocą nauczyciela.

VI. Ocenianie semestralne i końcowe.

Zasady klasyfikowania śródrocznego i rocznego zawarte są w szczegółowych zasadach oceniania wewnątrzszkolnego w Szkole Podstawowej

Przy wystawianiu oceny śródrocznej i rocznej brane są pod uwagę oceny cząstkowe uzyskane przez ucznia w danym okresie czasu a w przypadku tej ostatniej uwzględnia się również ocenę śródroczną.

W skład oceny wchodzi wiedza, umiejętności i postawy ucznia.

Ocena śródroczna i roczna nie jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych.

VII. Sposoby poprawiania oceny szkolnej

Uczeń ma prawo poprawić każdą ocenę z pracy klasowej lub sprawdzianu. Uczeń pisze poprawę tylko jeden raz.

Uczeń, który otrzymał niedostateczną ocenę z pracy klasowej lub sprawdzianu jest zobowiązany do podjęcia próby poprawy oceny.

Termin poprawy należy uzgodnić wcześniej z nauczycielem.

Do dziennika obok oceny z pracy klasowej lub sprawdzianu wpisuje się ocenę, którą uczeń uzyskał w wyniku poprawy.

Pozostałe oceny nie podlegają poprawie.

Uczeń, który w wyznaczonym dniu nie przekazał do sprawdzenia nauczycielowi pracy wykonywanej podczas lekcji (ćwiczenia praktycznego) otrzymuje w dzienniku zapis „0” i ma obowiązek przesłać daną pracę nauczycielowi w jak najszybszym możliwym terminie (maksymalnie w ciągu miesiąca).

VIII. Sposoby informowania uczniów i rodziców o pracy i postępach w nauce

Na początku roku szkolnego informowanie uczniów i rodziców o wymaganiach edukacyjnych wynikających z realizowanego programu nauczania oraz sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów.

Sprawdzone i ocenione prace pisemne, oceny bieżące zainteresowani rodzice mogą otrzymać do wglądu na zebraniu rodziców lub indywidualnym spotkaniu z nauczycielem.

Uczeń jest na bieżąco informowany o otrzymanych ocenach.

Każda ocena jest jawna.

Informację o przewidywanej ocenie klasyfikacyjnej podaje się uczniowi na tydzień przed klasyfikacyjnym posiedzeniem rady pedagogicznej.

Informację o przewidywanej ocenie niedostatecznej otrzymuje uczeń i jego rodzice miesiąc przed klasyfikacyjnym posiedzeniem rady pedagogicznej.

Dopuszcza się w dzienniku lekcyjnym stosowania zapisu „0”, który ma informować o nieprzekazaniu nauczycielowi pracy ucznia w wyznaczonym terminie.

IX. Odwołanie od oceny śródrocznej lub rocznej

Uczniowi lub jego rodzicom (prawnym opiekunom) przysługuje prawo do odwołania się od oceny śródrocznej lub rocznej zgodnie z zasadami zamieszczonymi w Statucie Szkoły.

X. Tryb i warunki uzyskiwania przez uczniów wyższych niż przewidywane śródrocznych lub rocznych ocen klasyfikacyjnych

Uczeń ma prawo starać się o uzyskanie wyższej, niż przewidywana przez nauczyciela, śródrocznej lub rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych w wyjątkowych sytuacjach np.:

- 1) w przypadku dłuższej nieobecności nauczyciela, która uniemożliwiła uczniowi wcześniejszą poprawę oceny;
- 2) w przypadku dłuższej usprawiedliwionej nieobecności ucznia w szkole;
- 3) w innych losowych sytuacjach.

Uczeń może ubiegać się o podwyższenie przewidywanej oceny tylko o jeden stopień.

Uczeń może uzyskać wyższą niż proponowana ocenę śródroczną lub roczną na podstawie sprawdzianu składającego się z zadań o poziomie wymagań na ocenę, o którą uczeń się ubiega.

Sprawdzian ten uczeń pisze na pisemny wniosek rodziców (prawnych opiekunów), który powinien wpłynąć do nauczyciela uczącego w terminie nie późniejszym niż 2 dni robocze po powiadomieniu ucznia oraz jego rodziców o przewidywanej ocenie śródrocznej lub rocznej.

Zdobycie powyżej 80% punktów z takiego sprawdzianu skutkuje podwyższeniem oceny śródrocznej lub rocznej.

Termin sprawdzianu ustala nauczyciel.

XI. Zakres wiedzy i umiejętności.

Zakres wiedzy i umiejętności znajduje się w tabeli poniżej.

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nicco wieści z krainy komputerów					
Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?	<ul style="list-style-type: none"> wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce 				
Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz	<ul style="list-style-type: none"> 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 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 potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera 	<ul style="list-style-type: none"> podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które kiedyś nie wymagały obsługi komputera, a obecnie trudno byłoby je wykonywać bez używania programów komputerowych
Operacje systemowe. O systemach, programach i plikach	<ul style="list-style-type: none"> określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze odróżnia plik od folderu 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych wyjaśnia różnice między plikiem i folderem rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń samodzielnie porządkuje zawartość folderu 	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki 	<ul style="list-style-type: none"> przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux

Dział 2. Sieć, która łączy. O korzystaniu z internetu

<p>Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest internet • wymienia przykłady zagrożeń, czyhających 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 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi 	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej
<p>Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie</p>	<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"> • odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku • wyjaśnia, czym są prawa autorskie • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny sportowej, wykorzystując materiały znalezione w internecie
<p>Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest netykieta • wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady zastosowań konta pocztowego • przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej • wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego 	<ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości 	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym • wysyła wiadomość e-mail z załącznikami 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety

Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer tworzy nowe pliki i foldery w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> omawia zasady współpracy w sieci edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive, pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami tworzy ankietę z wykorzystaniem narzędzi sieciowych
--	---	---	---	---	---

Dział 3. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie Microsoft Paint

Wiatr w żagle. Zwiłokrotnianie obiektów	<ul style="list-style-type: none"> ustawia wymiary obrazu tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa 	<ul style="list-style-type: none"> używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa stosuje opcje obracania obiektu 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku
W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach	<ul style="list-style-type: none"> tworzy tło obrazu z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia używa klawisza Shift podczas rysowania koła pracuje w dwóch oknach programu Paint 	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku
Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst	<ul style="list-style-type: none"> dodaje tytuł plakatu wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z 	<ul style="list-style-type: none"> dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu rozmieszcza elementy na plakacie 	<ul style="list-style-type: none"> usuwa zdjęcia i tekst z obrazu stosuje narzędzie Selektor kolorów 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje do tytułu efekt cienia liter 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną

		<ul style="list-style-type: none"> • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki 			
Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> • w grupie tworzy grafiki ilustrujące wiersz 				
Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu					
Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch	<ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia tło sceny • zmienia wygląd i nazwę postaci 	<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 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe duszki do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę
Małpie figle. O sterowaniu postacią	<ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury • usuwa duszki z projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do tematyki gry 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka • ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz 	<ul style="list-style-type: none"> • używa bloków określających styl obrotu duszka 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy grę o zadanej tematyce, w której trzeba sterować postacią, uwzględniając przy tym własne pomysły
Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?	<ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb 	<ul style="list-style-type: none"> • używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry • tworzy zmienne i ustawia ich wartości 	<ul style="list-style-type: none"> • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych • określa w skrypcie wyświetlenie na scenie 	<ul style="list-style-type: none"> • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie

			<p>działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” • stosuje blok określający powtarzanie poleceń 	<ul style="list-style-type: none"> • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu 	<p>dwóch liczb podanych przez użytkownika</p>
Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu					
Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy poprawnie sformatowane teksty • ustawia odstępy między akapitami i interlinię 	<ul style="list-style-type: none"> • opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu
Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje menu w dokumencie tekstowym 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje obiekt WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • opracowuje plan przygotowań do podróży
Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań 				