

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY IV

Sposób na informatykę

zgodne z podstawą programową obowiązującą od roku szkolnego 2026/2027

ZAŁOŻENIA DOKUMENTU

Podstawa opracowania: Dokument opracowano na podstawie Rozporządzenia Ministra Edukacji z dnia 11 marca 2026 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej (Dz.U. 2026 poz. 378), wymagań edukacyjnych WSiP dla klasy 4 oraz planu wynikowego do podręcznika Sposób na informatykę. Klasa 4. Dokument stanowi uszczegółowienie wymagań wynikających z podstawy programowej oraz materiału nauczania realizowanego podczas zajęć informatyki.

Układ wymagań: Wymagania edukacyjne zostały uporządkowane zgodnie z układem treści nauczania zawartym w programie oraz podręczniku. Obejmują zagadnienia związane z pracą przy komputerze, korzystaniem z sieci internetowej, programowaniem wizualnym, grafiką komputerową, tworzeniem prezentacji multimedialnych, edycją tekstu, komunikacją elektroniczną oraz realizacją projektów edukacyjnych.

Zasada kumulatywności: Wymagania na ocenę wyższą obejmują również wymagania przewidziane dla ocen niższych. Ocenie podlega stopień opanowania wiadomości i umiejętności informatycznych, samodzielność wykonywania zadań, poprawność i bezpieczeństwo działań podejmowanych przy komputerze, umiejętność wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych, tworzenia projektów oraz rozwiązywania problemów z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.

Dostosowanie wymagań: Wymagania realizowane są z uwzględnieniem indywidualnych potrzeb psychofizycznych i edukacyjnych ucznia, zaleceń poradni psychologiczno-pedagogicznej, orzeczeń, opinii specjalistów oraz ustaleń zespołu udzielającego pomocy psychologiczno-pedagogicznej.

Sposoby prezentowania osiągnięć

Uczeń może wykazywać osiągnięcia między innymi poprzez:

- wykonywanie ćwiczeń praktycznych przy komputerze,
- odpowiedzi ustne,
- kartkówki i testy wiadomości,
- tworzenie dokumentów tekstowych,
- wykonywanie prac graficznych,
- przygotowywanie prezentacji multimedialnych,
- tworzenie programów w środowisku Scratch,
- korzystanie z zasobów internetowych i poczty elektronicznej,
- pracę indywidualną i zespołową,
- realizację projektów edukacyjnych,
- prezentowanie efektów swojej pracy,
- samoocenę i ocenę koleżeńską.

Zasady ustalania ocen ze sprawdzianów i zadań praktycznych: Podstawą ustalenia oceny jest poziom spełnienia przez ucznia wcześniej określonych wymagań edukacyjnych oraz stopień opanowania sprawdzanych wiadomości i umiejętności. Ocenie podlegają poprawność wykonania zadania, samodzielność działania, umiejętność wykorzystania poznanych narzędzi i programów komputerowych, stosowanie zasad bezpieczeństwa oraz estetyka wykonanej pracy.

OBSZARY KSZTAŁCENIA

Wymagania obejmują następujące obszary kształcenia informatycznego:

- Bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z technologii cyfrowych.
- Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i siecią komputerową.
- Wyszukiwanie, gromadzenie i wykorzystywanie informacji.
- Komunikacja i współpraca z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych.
- Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera.
- Tworzenie i edytowanie grafiki komputerowej.
- Tworzenie dokumentów tekstowych i prezentacji multimedialnych.
- Realizacja projektów indywidualnych i zespołowych z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.

ŹRÓDŁA OPRACOWANIA

- Rozporządzenie Ministra Edukacji z dnia 11 marca 2026 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej (Dz.U. 2026 poz. 378).
- Anna Wysocka, Informatyka | Sposób na informatykę | Klasa 4 | Wymagania edukacyjne, WSiP.
- Plan wynikowy i materiały dydaktyczne WSiP do podręcznika Sposób na informatykę. Klasa 4.

Uwaga: Dokument ma charakter uszczegółowienia wymagań edukacyjnych. Może być uzupełniany o ustalenia wynikające ze statutu szkoły, zasad oceniania wewnątrzszkolnego oraz specyfiki pracy z danym zespołem klasowym.

OCENA NIEDOSTATECZNA

Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, jeżeli mimo udzielonego wsparcia i możliwości uzupełnienia braków nie spełnia wymagań koniecznych określonych na ocenę dopuszczającą. Braki te uniemożliwiają samodzielne i bezpieczne korzystanie z komputera oraz podstawowych narzędzi cyfrowych, a także dalsze rozwijanie umiejętności informatycznych przewidzianych dla klasy IV.

Rozdział I. Sposób na pracę z komputerem

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeśli:

- zna i stosuje regulamin pracowni komputerowej,
- rozpoznaje i nazywa wybrane komputery osobiste,
- rozpoznaje i nazywa podstawowe urządzenia zewnętrzne (monitor, mysz, klawiatura),
- zna zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem,
- zna pojęcia loginu, nazwy użytkownika, hasła oraz sieci komputerowej,
- wymienia podstawowe zasady dotyczące tworzenia haseł (ich długości i rodzaju znaków),
- tworzy i rozpoznaje bezpieczne hasła zgodne z podanymi zasadami,
- z pomocą nauczyciela uruchamia komputer i loguje się do konta użytkownika,

- z pomocą nauczyciela wylogowuje się z konta użytkownika,
- zna pojęcia pulpitu, zasobów komputera, aplikacji, plików i folderów,
- z pomocą nauczyciela opisuje pulpit i wskazuje znajdujące się na nim elementy,
- z pomocą nauczyciela korzysta z menu Start,
- z pomocą nauczyciela tworzy foldery i nadaje im nazw.

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeśli:

- wskazuje zachowania zgodne z regulaminem pracowni komputerowej,
- rozpoznaje i nazywa komputery osobiste,
- rozpoznaje i nazywa podstawowe urządzenia zewnętrzne,
- stosuje zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia pojęcia loginu, nazwy użytkownika, hasła oraz sieci komputerowej,
- wymienia wybrane błędy popełniane przy tworzeniu haseł,
- tworzy i rozpoznaje bezpieczne hasła, unikając wskazanych błędów,
- z pomocą podręcznika uruchamia komputer i loguje się do konta użytkownika,
- z pomocą podręcznika wylogowuje się z konta użytkownika,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia pojęcia pulpitu, paska zadań, aplikacji, pliku i folderu,
- z pomocą podręcznika opisuje pulpit i pasek zadań oraz znajdujące się na nich elementy,
- samodzielnie odszukuje przycisk Start i korzysta z menu z pomocą podręcznika,
- z pomocą podręcznika tworzy foldery i nadaje im nazwy.

Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeśli:

- uzasadnia potrzebę przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej,
- klasyfikuje komputery osobiste na stacjonarne i mobilne,
- opisuje funkcje podstawowych urządzeń zewnętrznych,
- klasyfikuje urządzenia zewnętrzne jako urządzenia wejścia, wyjścia oraz wejścia – wyjścia,
- wyjaśnia zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem,
- samodzielnie wyjaśnia pojęcia loginu, nazwy użytkownika oraz szkolnej sieci komputerowej,
- wymienia najważniejsze błędy przy tworzeniu haseł,
- tworzy i rozpoznaje bezpieczne hasła, eliminując wskazane błędy,
- samodzielnie uruchamia komputer i loguje się do konta użytkownika,
- samodzielnie wylogowuje się z konta użytkownika,
- samodzielnie wyjaśnia pojęcia pulpitu, paska zadań, aplikacji, pliku i folderu,
- samodzielnie opisuje pulpit i pasek zadań oraz znajdujące się na nich elementy,
- samodzielnie korzysta z menu Start,
- samodzielnie tworzy foldery i nadaje im nazwy.

Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeśli:

- wyjaśnia zalety przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej,
- wyjaśnia różnice między komputerami stacjonarnymi a mobilnymi,
- klasyfikuje urządzenia zewnętrzne jako urządzenia wejścia, wyjścia oraz wejścia - wyjścia na podstawie ich opisu,
- uzasadnia konieczność przestrzegania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem,

- wymienia korzyści wynikające z logowania i korzystania ze szkolnej sieci komputerowej,
- omawia zasady tworzenia bezpiecznych haseł oraz typowe błędy popełniane przy ich tworzeniu,
- tworzy i rozpoznaje bezpieczne hasła,
- posługuje się poprawnie pojęciami aplikacji, pliku i folderu oraz podaje przykłady ich zastosowania,
- wyjaśnia znaczenie organizowania plików i folderów,
- wskazuje znaki dozwolone i niedozwolone w nazwach folderów,
- samodzielnie kopiuje, wkleja i usuwa foldery, w razie potrzeby korzystając z dostępnych materiałów.

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeśli:

- analizuje konsekwencje nieprzestrzegania regulaminu pracowni komputerowej,
- wyjaśnia, dlaczego niektóre komputery osobiste mogą mieć cechy zarówno urządzeń stacjonarnych, jak i mobilnych,
- wyjaśnia zasady klasyfikowania urządzeń zewnętrznych jako urządzeń wejścia, wyjścia oraz wejścia - wyjścia, podając przykłady,
- wskazuje i poprawia błędy związane z bezpieczną i higieniczną pracą przy komputerze,
- analizuje różne sposoby logowania do systemów komputerowych i ocenia ich wpływ na bezpieczeństwo oraz wygodę użytkownika,
- ocenia poziom bezpieczeństwa haseł, uwzględniając ich długość, złożoność oraz odporność na odgadnięcie,
- porównuje hasła i uzasadnia, które z nich są bezpieczniejsze, oraz proponuje sposoby ich ulepszenia,
- wspiera innych uczniów w obsłudze komputera (uruchamianie, logowanie, wylogowanie),
- analizuje zasady organizowania zasobów komputera i wyjaśnia ich znaczenie,
- sprawnie porusza się po systemie operacyjnym i organizuje strukturę folderów,
- pomaga innym uczniom w korzystaniu z menu Start oraz zarządzaniu plikami i folderami.

Rozdział II. Sposób na pracę w sieci

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeśli:

- zna pojęcie Internetu,
- rozumie, że internet ma zarówno zalety, jak i zagrożenia,
- wymienia podstawowe zagrożenia w internecie (cyberprzemoc, niebezpieczne znajomości, uzależnienie),
- rozumie konieczność przestrzegania zasad bezpieczeństwa w sieci,
- rozumie, do czego służy przeglądarka internetowa,
- rozpoznaje, czym jest strona internetowa,
- z pomocą nauczyciela uruchamia przeglądarkę internetową,
- z pomocą nauczyciela wskazuje podstawowe elementy jej okna,
- z pomocą nauczyciela wpisuje adres strony internetowej,
- z pomocą nauczyciela porusza się po stronie internetowej,
- rozróżnia przeglądarkę i wyszukiwarkę,

- wie, gdzie znajduje się wyszukiwarka internetowa,
- z pomocą nauczyciela wyszukuje informacje, korzystając z podanych słów kluczowych,
- z pomocą nauczyciela wyszukuje obrazy w internecie i bankach zdjęć,
- z pomocą nauczyciela pobiera obrazy na dysk,
- zna podstawowe pojęcia związane z pocztą elektroniczną (e-mail, skrzynka pocztowa, załącznik),
- zna zasady netykiety i wie, że nie należy używać obraźliwych słów ani pisać wielkimi literami,
- z pomocą nauczyciela loguje się do poczty elektronicznej i wylogowuje się,
- z pomocą nauczyciela wysyła, odbiera i odpisuje na wiadomości,
- z pomocą nauczyciela dołącza i pobiera załączniki,
- zna podstawowe formy komunikacji online w czasie rzeczywistym,
- stosuje podstawowe zasady netykiety w komunikacji,
- z pomocą nauczyciela loguje się do platformy komunikacyjnej i wylogowuje się,
- z pomocą nauczyciela prowadzi prostą rozmowę na czacie oraz wideo rozmowę.

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeśli:

- z pomocą nauczyciela wyjaśnia, dlaczego internet jest siecią komputerową,
- wymienia różne rodzaje zagrożeń w Internecie,
- z pomocą nauczyciela omawia zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy przeglądarka internetowa,
- samodzielnie uruchamia przeglądarkę internetową,
- wskazuje i nazywa podstawowe elementy jej okna,
- samodzielnie wpisuje adres strony internetowej (URL),
- z pomocą podręcznika otwiera nowe karty w przeglądarce,
- z niewielką pomocą porusza się po stronach internetowych,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia różnicę między przeglądarką a wyszukiwarką,
- samodzielnie wyszukuje informacje, korzystając z podanych słów kluczowych,
- z pomocą podręcznika wyszukuje obrazy w internecie i bankach zdjęć,
- z pomocą podręcznika pobiera obrazy na dysk,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia podstawowe pojęcia związane z pocztą elektroniczną (e-mail, skrzynka pocztowa, załącznik, netykieta),
- rozróżnia adres e-mail od adresu strony internetowej (URL),
- stosuje zasady netykiety w korespondencji elektronicznej,
- zna rodzaje plików możliwych do przesyłania jako załączniki,
- z pomocą podręcznika loguje się do poczty elektronicznej i wylogowuje się,
- z pomocą podręcznika prowadzi prostą korespondencję mailową,
- pamięta o poprawnej formie wiadomości (temat, powitanie, pożegnanie),
- z pomocą podręcznika dołącza i pobiera załączniki,
- z pomocą nauczyciela opisuje formy komunikacji online w czasie rzeczywistym,
- wymienia i stosuje zasady netykiety w komunikacji internetowej,
- z pomocą podręcznika loguje się do szkolnej platformy komunikacyjnej i wylogowuje się,
- z pomocą podręcznika prowadzi prostą rozmowę na czacie oraz wideo rozmowę.

Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeśli:

- samodzielnie wyjaśnia, dlaczego internet jest siecią komputerową,

- opisuje zagrożenia występujące w internecie,
- wyjaśnia zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
- wyjaśnia, do czego służy przeglądarka internetowa oraz wymienia jej przykłady,
- opisuje elementy okna przeglądarki i ich funkcje,
- rozróżnia elementy adresu internetowego (URL),
- samodzielnie otwiera nowe karty w przeglądarce,
- sprawnie porusza się po stronach internetowych,
- wyjaśnia różnicę między przeglądarką a wyszukiwarką oraz podaje przykłady wyszukiwarek,
- dobiera odpowiednie słowa kluczowe podczas wyszukiwania informacji,
- stosuje cudzysłowy w celu zawężenia wyników wyszukiwania,
- rozumie zasady korzystania z materiałów dostępnych w Internecie,
- wyszukuje i pobiera obrazy, w razie potrzeby korzystając z dostępnych materiałów,
- wyjaśnia pojęcia związane z pocztą elektroniczną (netykieta, e-mail, skrzynka pocztowa, załącznik),
- wskazuje elementy adresu e-mail,
- omawia zalety i wady komunikacji za pomocą poczty elektronicznej,
- wyjaśnia zasady netykiety na przykładach,
- samodzielnie korzysta z poczty elektronicznej (logowanie, wysyłanie i odbieranie wiadomości, dołączanie załączników),
- charakteryzuje formy komunikacji online w czasie rzeczywistym,
- wskazuje zalety i ograniczenia różnych form komunikacji w czasie rzeczywistym,
- stosuje zasady netykiety w komunikacji internetowej,
- samodzielnie korzysta z platform komunikacyjnych (czat, wideorozmowa).

Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeśli:

- wyjaśnia, dlaczego internet określany jest jako „sieć sieci”,
- wymienia rodzaje sieci komputerowych oraz podaje przykłady ich zastosowania,
- opisuje zagrożenia występujące w internecie własnymi słowami,
- uzasadnia konieczność stosowania zasad bezpiecznego korzystania z Internetu,
- wyjaśnia funkcje elementów adresu internetowego (URL),
- rozpoznaje poprawne i niepoprawne adresy internetowe,
- korzysta z podpowiedzi oraz filtrów wyszukiwarki internetowej,
- samodzielnie wyszukuje obrazy w internecie i bankach zdjęć,
- wyjaśnia zasady pobierania i wykorzystywania materiałów z Internetu,
- samodzielnie pobiera wyszukane materiały na dysk,
- wyjaśnia funkcje elementów adresu e-mail,
- rozpoznaje sytuacje łamania zasad netykiety i wyjaśnia ich skutki,
- prowadzi korespondencję elektroniczną zgodnie z zasadami etykiety,
- samodzielnie dołącza i pobiera załączniki,
- omawia na przykładach zalety i ograniczenia różnych form komunikacji online,
- samodzielnie korzysta z czatu, wykorzystując dostępne funkcje (np. formatowanie tekstu, przesyłanie plików),
- samodzielnie prowadzi wideorozmowy, korzystając z dodatkowych funkcji platformy,
- korzysta z dysku wirtualnego, w razie potrzeby posiłkując się materiałami pomocniczymi.

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeśli:

- omawia różne rodzaje sieci komputerowych oraz podaje własne przykłady ich zastosowania,
- podaje własne przykłady zagrożeń występujących w Internecie,
- analizuje sytuacje związane z zagrożeniami w sieci i proponuje bezpieczne sposoby postępowania,
- wskazuje odpowiednie formy pomocy w sytuacjach zagrożenia,
- uzasadnia poprawność lub niepoprawność adresu internetowego (URL),
- wspiera innych uczniów w korzystaniu z przeglądarki i poruszaniu się po stronach internetowych,
- sprawnie korzysta z zaawansowanych funkcji wyszukiwarki, w celu zawężania wyników wyszukiwania,
- ocenia trafność i przydatność uzyskanych informacji,
- wyjaśnia i uzasadnia zasady dotyczące korzystania z materiałów dostępnych w Internecie,
- wspiera innych uczniów w wyszukiwaniu informacji,
- ocenia poprawność adresów e-mail oraz uzasadnia swoją opinię,
- analizuje korespondencję elektroniczną pod kątem przestrzegania zasad etykiety,
- samodzielnie korzysta z poczty elektronicznej, w tym przesyła i pobiera wiele załączników,
- pomaga innym uczniom w korzystaniu z poczty elektronicznej,
- biegle korzysta z różnych form komunikacji online w czasie rzeczywistym,
- analizuje sytuacje komunikacyjne pod kątem przestrzegania zasad etykiety,
- samodzielnie korzysta z dysku wirtualnego,
- wspiera innych uczniów w prowadzeniu rozmów online (czat, wideorozmowy).

Rozdział III. Sposób na programowanie

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeśli:

- rozumie, że kolejność i dokładność poleceń ma znaczenie przy rozwiązywaniu problemów,
- rozumie podstawy programowania wizualnego oraz rolę duszków i bloków w programie,
- zna pojęcia programu i skryptu,
- z pomocą nauczyciela uruchamia środowisko Scratch,
- z pomocą nauczyciela rozpoznaje podstawowe elementy środowiska Scratch,
- z pomocą nauczyciela zmienia ustawienia duszka i tła,
- z pomocą nauczyciela modyfikuje parametry bloków,
- z pomocą nauczyciela tworzy proste skrypty z wykorzystaniem bloków (Ruch, Wygląd, Zdarzenia, Kontrola),
- rozumie potrzebę zapisywania swojej pracy,
- z pomocą nauczyciela zapisuje projekty oraz tworzy i otwiera nowe projekty,
- rozumie podstawowe pojęcia związane z grami komputerowymi (sterowanie obiektem, zdobywanie punktów),
- rozumie, że niektóre polecenia wykonywane są wielokrotnie lub warunkowo,
- z pomocą nauczyciela wybiera tło i duszki oraz nadaje im nazwy,
- z pomocą nauczyciela tworzy proste skrypty według wzoru,
- z pomocą nauczyciela tworzy zmienne oraz uruchamia projekt,
- z pomocą nauczyciela lub innego ucznia uruchamia grę, gra w grę,

- z pomocą nauczyciela zapisuje i otwiera projekty,
- zna funkcję narzędzia pisaka,
- rozumie, że rysowanie odbywa się za pomocą odpowiednich bloków,
- z pomocą nauczyciela korzysta z rozszerzenia Pisak,
- z pomocą nauczyciela tworzy prosty skrypt rysujący odcinek,
- z pomocą nauczyciela uzupełnia skrypt o dodatkowe elementy (np. grubość pisaka, obrót, czyszczenie sceny),
- z pomocą nauczyciela układa kolejne skrypty, w tym skrypt rysowania czterech odcinków bez zastosowania pętli i z zastosowaniem pętli,
- z pomocą nauczyciela zapisuje i otwiera projekty.

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeśli:

- opisuje słownie rozwiązanie prostego problemu w postaci uporządkowanej listy czynności,
- wyjaśnia, na czym polega programowanie wizualne oraz określa funkcję duszków i bloków,
- rozumie pojęcia programu i skryptu,
- samodzielnie uruchamia środowisko Scratch,
- z pomocą materiałów dydaktycznych opisuje jego elementy, w tym kategorie bloków
- eksperymentuje z ustawieniami duszka i tła oraz obserwuje efekty zmian
- z pomocą materiałów dydaktycznych zmienia ustawienia bloków,
- z pomocą materiałów dydaktycznych tworzy skrypty,
- zapisuje projekty oraz otwiera zapisane pliki z pomocą materiałów dydaktycznych,
- samodzielnie tworzy nowe projekty,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia podstawowe pojęcia związane z tworzeniem gier komputerowych,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia rolę zmiennych, pętli i warunków w programach,
- samodzielnie dobiera tło i duszki oraz nadaje im nazwy,
- analizuje proste skrypty i częściowo wyjaśnia ich działanie,
- tworzy zmienne według podanego wzoru,
- samodzielnie uruchamia projekt,
- z pomocą nauczyciela omawia działanie programu,
- zapisuje i otwiera projekty z pomocą materiałów dydaktycznych
- wyjaśnia funkcję narzędzia pisak,
- rozróżnia działanie bloków rozszerzenia Pisak,
- z pomocą materiałów dydaktycznych dodaje rozszerzenie Pisak do projektu,
- tworzy proste skrypty rysujące odcinki,
- uzupełnia skrypty o dodatkowe elementy (np. grubość pisaka, obrót, czyszczenie),
- tworzy proste rysunki, także z wykorzystaniem powtórzeń,
- z pomocą nauczyciela analizuje działanie skryptów,
- zapisuje i otwiera projekty z pomocą materiałów dydaktycznych.

Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeśli:

- samodzielnie zapisuje rozwiązanie prostego problemu w postaci uporządkowanej listy czynności,
- wyjaśnia pojęcia programu i skryptu,
- opisuje elementy środowiska Scratch, w tym kategorie bloków,
- samodzielnie modyfikuje ustawienia duszków i tła,
- eksperymentuje z elementami projektu oraz z niewielką pomocą formułuje wnioski,

- samodzielnie tworzy i analizuje proste skrypty, w razie potrzeby korzystając z materiałów dydaktycznych,
- samodzielnie zapisuje projekty oraz otwiera zapisane pliki,
- analizuje opis gry i z pomocą nauczyciela wskazuje jej elementy (np. obiekty, ruch, zdarzenia),
- analizuje skrypty i odpowiada na większość pytań dotyczących ich działania,
- świadomie testuje działanie programu i wyciąga wnioski,
- samodzielnie zapisuje i otwiera projekty,
- odpowiada na pytania dotyczące działania gry,
- analizuje skrypty i formułuje poprawne wnioski dotyczące ich działania,
- omawia funkcje bloków rozszerzenia Pisak,
- wyjaśnia rolę pętli w programach,
- samodzielnie dodaje rozszerzenie Pisak do projektu,
- uzupełnia skrypty o dodatkowe elementy (np. zmiana grubości pisaka, obrót, czyszczenie sceny),
- tworzy skrypty rysujące figury, także z wykorzystaniem powtórzeń,
- analizuje działanie skryptów i częściowo formułuje wnioski,
- samodzielnie zapisuje i otwiera projekty.

Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeśli:

- analizuje poprawność zaproponowanego rozwiązania problemu oraz wskazuje ewentualne błędy i braki,
- samodzielnie eksperymentuje z ustawieniami duszków, tła i bloków oraz formułuje wnioski,
- samodzielnie tworzy i analizuje skrypty oraz rozwija je o dodatkowe elementy,
- samodzielnie zapisuje projekty w odpowiednim folderze oraz otwiera zapisane pliki,
- wyjaśnia pojęcie pętli oraz sposób jej działania,
- rozróżnia pętlę nieskończoną i pętlę wykonywaną określoną liczbę razy oraz wyjaśnia różnice między nimi,
- analizuje skrypty w podręczniku i trafnie odpowiada na większą część pytań dotyczących właściwości pisaka lub sterowania jego ruchem,
- analizuje sposób rysowania z wykorzystaniem pisaka oraz sterowania jego ruchem,
- z pomocą tworzy bardziej złożone skrypty, np. rysujące figury geometryczne.

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeśli:

- uzasadnia kolejność wykonywania czynności oraz proponuje własne ulepszenia rozwiązań,
- biegle posługuje się środowiskiem Scratch, tworząc i rozwijając projekty według własnych pomysłów,
- analizuje skrypty i uzasadnia dobór zastosowanych bloków, wskazując możliwość ich zmiany,
- przewiduje skutki wprowadzanych modyfikacji w programie,
- trafnie przewiduje efekty działania programu (np. wpływ zmiany parametrów na wynik),
- uzasadnia zastosowanie określonych rozwiązań, w tym wykorzystania pętli,
- samodzielnie tworzy złożone skrypty, np. rysujące figury geometryczne,
- wspiera innych uczniów w pracy w środowisku Scratch, w tym w analizie i tworzeniu skryptów.

Rozdział IV. Sposób na rysowanie

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeśli:

- zna zastosowanie edytora grafiki,
- z pomocą nauczyciela uruchamia edytor grafiki i wskazuje podstawowe elementy jego okna,
- rozpoznaje narzędzia do rysowania ołówkiem i pędzlem,
- z pomocą nauczyciela ustawia rozmiar oraz kolor tła obrazu,
- z pomocą nauczyciela wykonuje proste rysunki ołówkiem i pędzlem, zmieniając grubość, rodzaj i kolor linii oraz stosując wypełnienie,
- z pomocą nauczyciela korzysta z narzędzi edycyjnych, takich jak gumka,
- z pomocą nauczyciela zapisuje rysunki i otwiera zapisane pliki,
- rozpoznaje narzędzia do rysowania kształtów,
- z pomocą nauczyciela rysuje proste kształty, krzywe i wielokąty,
- z pomocą nauczyciela stosuje wypełnienie i kolor konturu,
- z pomocą nauczyciela zaznacza, przesuwa, obraca i odbija kształty,
- z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki z wykorzystaniem kształtów,
- z pomocą nauczyciela zapisuje i otwiera rysunki,
- zna pojęcie kartki okolicznościowej oraz warstw w grafice,
- z pomocą nauczyciela wyszukuje obrazy w bankach zdjęć i zapisuje je na dysku,
- z pomocą nauczyciela wstawia grafikę do projektu oraz korzysta z warstw (dodaje je, edytuje i zmienia ich kolejność),
- z pomocą nauczyciela wstawia tekst do projektu,
- z pomocą nauczyciela tworzy prostą kartkę okolicznościową, wykorzystując grafikę i tekst
- z pomocą nauczyciela zapisuje projekty i otwiera zapisane pliki

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeśli:

- wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki,
- samodzielnie uruchamia edytor grafiki
- z pomocą materiałów dydaktycznych wskazuje i nazywa główne elementy okna edytora,
- z pomocą materiałów dydaktycznych ustawia rozmiar i kolor tła obrazu,
- z pomocą materiałów dydaktycznych wykonuje proste rysunki ołówkiem, zmieniając grubość i kolor linii oraz stosując wypełnienie,
- z pomocą materiałów dydaktycznych wykonuje proste rysunki pędzlem, zmieniając jego parametry,
- z pomocą materiałów dydaktycznych korzysta z gumki,
- z pomocą materiałów dydaktycznych zapisuje rysunki i otwiera zapisane pliki,
- z pomocą materiałów dydaktycznych ustawia rozmiar obrazu,
- wskazuje i nazywa dostępne kształty,
- z pomocą materiałów dydaktycznych rysuje proste kształty, krzywe i wielokąty,
- z pomocą materiałów dydaktycznych stosuje wypełnienie i kolor konturu,
- z pomocą materiałów dydaktycznych zaznacza kształty oraz zmienia ich właściwości (rozmiar, położenie, obrót, odbicie),
- rozumie wpływ kolejności elementów na wygląd rysunku,
- samodzielnie tworzy proste rysunki z wykorzystaniem kształtów, popełniając drobne błędy,
- z pomocą materiałów dydaktycznych zapisuje i otwiera rysunki,

- opisuje cechy kartki okolicznościowej,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia pojęcie warstw w grafice,
- z pomocą materiałów wyszukuje obrazy w bankach zdjęć i zapisuje je na dysku,
- z pomocą materiałów dydaktycznych wstawia obrazy do projektu,
- z pomocą materiałów dydaktycznych korzysta z warstw (dodaje je, edytuje i zmienia ich kolejność),
- z pomocą materiałów dydaktycznych wstawia tekst do projektu,
- samodzielnie tworzy prostą kartkę okolicznościową, wykorzystując grafikę, kształty i tekst (z drobnymi błędami),
- z pomocą materiałów dydaktycznych zapisuje projekty zawierające warstwy i otwiera zapisane pliki.

Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeśli:

- samodzielnie wskazuje i opisuje elementy okna edytora grafiki oraz dostępne narzędzia,
- samodzielnie ustawia rozmiar i kolor tła obrazu,
- samodzielnie wykonuje proste rysunki ołówkiem i pędzlem, zmieniając grubość i kolor linii oraz stosując wypełnienie,
- odtwarza rysunki wymagające większej precyzji, popełniając drobne błędy wymagające wsparcia nauczyciela,
- samodzielnie korzysta z narzędzi edycyjnych, w tym z gumki,
- samodzielnie zapisuje rysunki w odpowiednim folderze oraz otwiera zapisane pliki,
- samodzielnie ustawia rozmiar obrazu,
- opisuje cechy dostępnych kształtów (zdefiniowanych i tworzonych przez użytkownika),
- samodzielnie rysuje kształty, krzywe i wielokąty,
- eksperymentuje z rysowaniem kształtów, wykorzystując dostępne funkcje (np. klawisz SHIFT) i obserwuje efekty,
- samodzielnie stosuje wypełnienie i kolor konturu,
- samodzielnie zaznacza kształty oraz zmienia ich właściwości (rozmiar, położenie, obrót, odbicie),
- wyjaśnia wpływ kolejności elementów na wygląd rysunku,
- samodzielnie tworzy rysunki z wykorzystaniem kształtów,
- samodzielnie zapisuje i otwiera rysunki,
- wyjaśnia na prostym przykładzie, czym są warstwy w grafice,
- wyszukuje obrazy w bankach zdjęć i zapisuje je na dysku, w razie potrzeby korzystając z materiałów dydaktycznych,
- samodzielnie wstawia obrazy do projektu oraz otwiera panel warstw,
- eksperymentuje z ustawieniami warstw i z niewielką pomocą formułuje wnioski,
- korzysta z warstw, w tym dodaje je, edytuje i zmienia ich kolejność,
- wstawia tekst do projektu, w razie potrzeby korzystając z materiałów pomocniczych,
- tworzy prostą kartkę okolicznościową, wykorzystując grafikę, kształty i tekst,
- samodzielnie zapisuje projekty zawierające warstwy oraz otwiera zapisane pliki.

Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeśli:

- samodzielnie eksperymentuje z ustawieniami narzędzi edytora grafiki (ołówka, pędzli i innych) oraz formułuje trafne wnioski,
- dobiera narzędzia edytora grafiki odpowiednio do wykonywanego zadania,
- odtwarza rysunki wymagające precyzji i płynnego posługiwania się myszą,
- dba o estetykę i staranność wykonywanych prac,

- samodzielnie eksperymentuje z dostępnymi narzędziami i opcjami edytora, analizując efekty swojej pracy,
- świadomie wykorzystuje kolejność elementów podczas tworzenia rysunku,
- zaznacza i przekształca grupy kształtów,
- tworzy rysunki wymagające precyzyjnego i płynnego posługiwania się myszą,
- dba o estetykę i czytelność wykonanych prac,
- samodzielnie analizuje działanie warstw oraz testuje ich ustawienia, formułując trafne wnioski,
- samodzielnie wyszukuje obrazy w bankach zdjęć i zapisuje je na dysku,
- sprawnie korzysta z warstw, w tym dodaje je, edytuje i zmienia ich kolejność,
- samodzielnie wstawia i formatuje tekst w projekcie,
- samodzielnie tworzy kartki okolicznościowe, wykorzystując grafikę, kształty oraz tekst.

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeśli:

- świadomie dobiera i sprawnie wykorzystuje narzędzia edytora grafiki, osiągając zamierzony efekt pracy,
- odtwarza rysunki wymagające wysokiej precyzji i płynnego posługiwania się myszą oraz rozwija je, wzbogacając o własne pomysły,
- tworzy samodzielne i oryginalne prace graficzne, wykorzystując różnorodne narzędzia i techniki,
- dba o czytelność, estetykę i kompozycję pracy, właściwie dobierając kolory, proporcje oraz układ elementów,
- świadomie i sprawnie wykorzystuje warstwy w edytorze grafiki, dostosowując ich ustawienia do charakteru projektu,
- realizuje własne pomysły graficzne, łącząc różne elementy (np. obrazy, kształty, tekst),
- wspiera innych uczniów w pracy z edytorem grafiki, dzieląc się swoją wiedzą i doświadczeniem.

Rozdział V. Sposób na prezentacje

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeśli:

- zna pojęcia multimediów, prezentacji oraz prezentacji multimedialnej,
- rozpoznaje urządzenia służące do prezentowania informacji,
- rozróżnia podstawowe rodzaje prezentacji multimedialnych,
- rozumie, że treści prezentacji mogą mieć charakter interaktywny,
- z pomocą nauczyciela porównuje slajdy prezentacji,
- rozumie konieczność stosowania zasad tworzenia prezentacji,
- z pomocą nauczyciela analizuje prosty plan prezentacji,
- zna zastosowanie edytora prezentacji,
- z pomocą nauczyciela uruchamia edytor prezentacji i wskazuje podstawowe elementy jego okna
- z pomocą nauczyciela tworzy prostą prezentację, w tym: dobiera szablon, tworzy slajd tytułowy, dodaje slajdy, wpisuje tekst, wstawia grafikę,
- z pomocą nauczyciela zapisuje prezentację oraz otwiera zapisane pliki,
- zna pojęcie efektów w prezentacji multimedialnej,
- z pomocą nauczyciela otwiera prezentację i wprowadza proste zmiany (np. zmienia szablon, kolejność slajdów),

- z pomocą nauczyciela stosuje podstawowe efekty (animacje i przejścia między slajdami),
- z pomocą nauczyciela zapisuje prezentację jako pokaz i odtwarza go,
- rozumie, na czym polega prezentowanie pokazu slajdów,
- z pomocą nauczyciela uruchamia i odtwarza pokaz prezentacji.

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeśli:

- z pomocą nauczyciela wyjaśnia pojęcia multimediów, prezentacji i prezentacji multimedialnej,
- z pomocą nauczyciela charakteryzuje podstawowe rodzaje prezentacji multimedialnych,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym jest slajd oraz na czym polega interaktywność treści,
- samodzielnie porównuje slajdy prezentacji,
- wymienia wybrane zasady tworzenia prezentacji,
- z niewielką pomocą analizuje prosty plan prezentacji,
- samodzielnie uruchamia edytor prezentacji,
- z pomocą materiałów dydaktycznych wskazuje i nazywa główne elementy jego okna edytora,
- z pomocą materiałów tworzy prezentację, w tym: dobiera szablon, tworzy slajd tytułowy, dodaje kolejne slajdy, wpisuje tekst, wstawia grafikę,
- rozumie możliwość wprowadzania zmian w prezentacji (np. zmiana układu slajdu lub elementów),
- z pomocą materiałów dydaktycznych zapisuje prezentację i otwiera zapisane pliki,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia pojęcie efektów w prezentacji multimedialnej
- z pomocą materiałów dydaktycznych otwiera prezentację i zarządza jej elementami (np. zmienia szablon, kolejność slajdów, duplikuje lub usuwa slajdy),
- z pomocą materiałów dydaktycznych stosuje podstawowe efekty (animacje i przejścia między slajdami),
- z pomocą materiałów dydaktycznych zapisuje prezentację jako pokaz lub film oraz odtwarza ją,
- wyjaśnia, na czym polega prezentowanie pokazu slajdów,
- z pomocą materiałów dydaktycznych wymienia podstawowe zasady prezentowania,
- z pomocą materiałów dydaktycznych wskazuje sposoby uruchamiania prezentacji,
- z pomocą materiałów dydaktycznych odtwarza pokaz slajdów,
- prezentuje przygotowany pokaz, podejmując próbę stosowania zasad prezentowania.

Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeśli:

- wyjaśnia, w jakich dziedzinach życia wykorzystuje się multimedia,
- samodzielnie charakteryzuje rodzaje prezentacji multimedialnych,
- wyjaśnia, czym jest slajd oraz na czym polega interaktywność treści,
- samodzielnie porównuje slajdy prezentacji i formułuje wnioski dotyczące ich jakości oraz czytelności,
- omawia zasady tworzenia prezentacji,
- analizuje plan prezentacji,
- samodzielnie wskazuje i opisuje elementy okna edytora prezentacji oraz dostępne narzędzia,
- dobiera szablon prezentacji oraz tworzy jej strukturę,
- tworzy prezentację, w której: dodaje slajd tytułowy, kolejne slajdy, wpisuje i formatuje tekst, wstawia oraz edytuje grafikę,

- wstawia i edytuje grafiki, w razie potrzeby korzystając z podręcznika,
- wprowadza poprawki do prezentacji, dostosowując układ slajdów i elementów,
- samodzielnie zapisuje prezentację i otwiera zapisane pliki,
- wyjaśnia pojęcie efektów w prezentacji multimedialnej oraz rozróżnia animacje i przejścia,
- zarządza slajdami (dodaje, usuwa, duplikuje, zmienia kolejność),
- stosuje efekty w prezentacji (animacje i przejścia między slajdami),
- zapisuje prezentację jako pokaz lub film oraz odtwarza ją,
- porównuje różne formy zapisu prezentacji z niewielką pomocą nauczyciela,
- wymienia zasady prezentowania,
- wymienia i opisuje sposoby uruchamiania prezentacji,
- samodzielnie odtwarza pokaz slajdów,
- prezentuje przygotowaną prezentację, stosując podstawowe zasady wystąpienia.

Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeśli:

- porównuje różne rodzaje prezentacji multimedialnych i wskazuje ich zastosowania,
- omawia elementy, które mogą być umieszczone na slajdzie,
- omawia przykłady interaktywnych elementów prezentacji i wskazuje ich zastosowania,
- ocenia jakość slajdów oraz proponuje sposoby ich ulepszenia,
- omawia zasady tworzenia prezentacji i wskazuje konsekwencje ich nieprzestrzegania,
- samodzielnie i poprawnie dobiera szablon prezentacji,
- samodzielnie tworzy slajd tytułowy oraz kolejne slajdy,
- samodzielnie wpisuje i formatuje tekst, dbając o jego czytelność,
- samodzielnie wstawia i edytuje grafiki,
- samodzielnie wprowadza poprawki do prezentacji, dostosowując układ slajdów i elementów,
- samodzielnie zarządza slajdami (dodaje, usuwa, zmienia kolejność, duplikuje),
- stosuje animacje oraz przejścia między slajdami,
- dobiera efekty odpowiednio do charakteru prezentowanych treści,
- korzysta z podstawowych narzędzi chronometrażu,
- zapisuje prezentację jako pokaz oraz film i porównuje ich funkcjonalność, formułując wnioski,
- omawia zasady prezentowania na przykładach,
- świadomie korzysta z różnych sposobów uruchamiania prezentacji,
- prezentuje pokaz slajdów, stosując zasady poprawnego wystąpienia.

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeśli:

- analizuje formy multimedialnych wykorzystywanych w szkole i ocenia ich przydatność,
- omawia różne formy prezentacji w zależności od ich celu oraz wykorzystywanego programu,
- uzasadnia zasady tworzenia prezentacji na konkretnych przykładach,
- wspiera innych uczniów w analizie prezentacji i formułowaniu wniosków,
- biegle posługuje się narzędziami edytora prezentacji,
- dba o czytelność i estetykę prezentacji, właściwie dobierając kolory, ilustracje oraz układ elementów,
- rozwija prezentacje, wzbogacając je o własne pomysły,
- wspiera innych uczniów w korzystaniu z edytora prezentacji,
- sprawnie wykorzystuje zaawansowane możliwości programu, w tym zarządza efektami (kolejnością, kierunkiem i prędkością animacji)

- dba o czytelność i estetykę prezentacji – dobór kolorów, ilustracji, efektów, właściwe ustawienie obiektów,
- tworzy rozbudowane prezentacje, wykorzystując dodatkowe funkcje programu,
- swobodnie prowadzi prezentację, utrzymując kontakt z odbiorcami,
- angażuje publiczność, np. poprzez zadawanie pytań,
- korzysta z dodatkowych funkcji pokazu slajdów (np. menu kontekstowego),
- pomaga innym uczniom w przygotowaniu i prowadzeniu prezentacji.

Rozdział VI. Sposób na pracę z tekstami

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeśli:

- zna zastosowanie edytora tekstu,
- z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu i wskazuje podstawowe elementy jego okna,
- z pomocą nauczyciela wpisuje krótki tekst,
- rozumie zastosowanie list punktowanych i numerowanych,
- zna pojęcie punktora,
- z pomocą nauczyciela odnajduje narzędzia do tworzenia list,
- z pomocą nauczyciela zmienia domyślne ustawienia listy za pomocą trójkątnych znaczników linijki,
- zna pojęcia kształtu i grafiki SmartArt,
- z pomocą nauczyciela odnajduje narzędzia do tworzenia kształtów i grafiki SmartArt,
- z pomocą nauczyciela rysuje proste kształty i odwzorowuje proste rysunki,
- z pomocą nauczyciela stosuje wypełnienie i kolor konturu,
- z pomocą nauczyciela wpisuje tekst w kształty,
- z pomocą nauczyciela wstawia i uzupełnia prostą grafikę SmartArt,
- zna pojęcia związane z formatowaniem dokumentu (rozmiar strony, orientacja, marginesy, akapit, wiersz),
- z pomocą nauczyciela zmienia podstawowe ustawienia strony w dokumencie,
- z pomocą nauczyciela formatuje tekst według wskazówek,
- z pomocą nauczyciela wstawia i ustawia grafikę w dokumencie,
- z pomocą nauczyciela ozdabia dokument (np. zmienia kolor strony, dodaje obramowanie),
- z pomocą nauczyciela zapisuje dokument i otwiera zapisane pliki.

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeśli:

- samodzielnie uruchamia edytor tekstu,
- z pomocą materiałów dydaktycznych wskazuje i nazywa podstawowe elementy jego okna,
- zna podstawowe zasady poprawnego zapisu i formatowania tekstu
- z pomocą materiałów dydaktycznych wprowadza krótki tekst oraz zaznacza jego fragmenty wybraną metodą,,
- z niewielką pomocą nauczyciela formatuje tekst zgodnie z podanymi wymaganiami,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia różnicę między listami punktowanymi i numerowanymi,
- z pomocą materiałów dydaktycznych odnajduje narzędzia do tworzenia list,
- z pomocą materiałów dydaktycznych tworzy listy punktowane i numerowane,
- z pomocą materiałów dydaktycznych modyfikuje ustawienia listy za pomocą trójkątnych znaczników linijki,

- rozpoznaje narzędzia do tworzenia rysunków w edytorze tekstu,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia pojęcia kształtu i grafiki SmartArt,
- z pomocą materiałów dydaktycznych rysuje kształty oraz eksperymentuje z ich edytowaniem,
- z pomocą materiałów dydaktycznych odwzorowuje proste rysunki z kształtów,
- z pomocą materiałów dydaktycznych stosuje wypełnienie i kolor konturu oraz wstawia tekst do kształtów,
- z pomocą materiałów dydaktycznych wstawia i uzupełnia prostą grafikę SmartArt,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia pojęcia związane z układem strony (rozmiar, orientacja, marginesy, akapit, wiersz),
- rozróżnia akapity blokowe i wcięte,
- z pomocą materiałów dydaktycznych zmienia ustawienia strony w dokumencie
- z pomocą materiałów dydaktycznych formatuje akapity (ustawia odstępy i wcięcie za pomocą klawisza TAB lub trójkątnych znaczników linijki),
- samodzielnie otwiera dokument tekstowy,
- z pomocą materiałów dydaktycznych formatuje tekst według wytycznych,
- z pomocą materiałów dydaktycznych ozdabia dokument (np. zmienia kolor strony, dodaje obramowanie),
- z pomocą materiałów dydaktycznych wstawia i ustawia grafikę w dokumencie,
- z pomocą materiałów dydaktycznych zapisuje dokumenty i otwiera zapisane pliki.

Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeśli:

- samodzielnie wskazuje i opisuje elementy okna edytora tekstu oraz dostępne narzędzia
- samodzielnie wprowadza tekst i zaznacza jego fragmenty różnymi metodami, w razie potrzeby korzystając z materiałów dydaktycznych,
- samodzielnie formatuje tekst zgodnie z podanymi wymaganiami,
- samodzielnie wyjaśnia zastosowanie list punktowanych i numerowanych,
- samodzielnie korzysta z narzędzi do tworzenia list,
- samodzielnie tworzy listy punktowane i numerowane oraz modyfikuje ich ustawienia, w razie potrzeby korzystając z materiałów dydaktycznych,
- samodzielnie wyjaśnia pojęcia kształtu i grafiki SmartArt,
- samodzielnie korzysta z narzędzi do tworzenia kształtów i grafiki SmartArt,
- samodzielnie rysuje kształty zdefiniowane i dowolne oraz odwzorowuje rysunki z kształtów, w razie potrzeby korzystając z materiałów dydaktycznych,
- eksperymentuje z edytowaniem kształtów i z niewielką pomocą formułuje wnioski
- samodzielnie stosuje wypełnienie i kolor konturu oraz wstawia tekst do kształtów,
- samodzielnie przegląda, wstawia i uzupełnia grafikę SmartArt,
- samodzielnie wyjaśnia pojęcia związane z układem strony (rozmiar strony, orientacja, marginesy, akapit, wiersz),
- samodzielnie zmienia ustawienia strony w dokumencie, w razie potrzeby korzystając z materiałów dydaktycznych,
- samodzielnie formatuje akapity (ustawia odstępy i wcięcia za pomocą klawisza TAB, trójkątnych znaczników linijki lub w oknie grupy AKAPIT),
- samodzielnie wpisuje i formatuje tekst w dokumencie według wytycznych,
- samodzielnie ozdabia dokument (np. zmienia kolor strony, dodaje obramowanie),
- samodzielnie wstawia oraz ustawia grafikę w dokumencie, w razie potrzeby korzystając z materiałów dydaktycznych,
- samodzielnie zapisuje dokumenty w odpowiednim miejscu oraz otwiera zapisane pliki.

Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeśli:

- samodzielnie wprowadza tekst, stosując podstawowe zasady poprawnego zapisu,
- samodzielnie zaznacza fragmenty tekstu różnymi metodami,
- samodzielnie formatuje tekst, zgodnie z zasadami poprawnego formatowania,
- rozpoznaje błędy w formatowaniu tekstu i samodzielnie je poprawia,
- samodzielnie tworzy listy punktowane i numerowane
- samodzielnie zmienia domyślne ustawienia listy za pomocą trójkątnych znaczników linijki,
- z pomocą materiałów dydaktycznych dopasowuje wcięcia listy, podając dokładne wartości,
- z pomocą materiałów dydaktycznych korzysta z biblioteki punktorów i numeracji oraz tworzy własne formaty list,
- samodzielnie eksperymentuje z edytowaniem kształtów i formułuje trafne wnioski,
- samodzielnie odwzorowuje rysunki z kształtów, sprawnie korzystając z dostępnych narzędzi,
- samodzielnie korzysta z dostępnych opcji formatowania kształtów,
- z pomocą materiałów dydaktycznych grupuje kształty,
- samodzielnie wstawia i edytuje grafikę SmartArt,
- analizuje różne typy grafiki SmartArt oraz ich zastosowanie,
- z niewielką pomocą nauczyciela dobiera odpowiedni typ grafiki do przedstawianych treści,
- samodzielnie dobiera ustawienia strony odpowiednie do rodzaju dokumentu,
- samodzielnie ustawia parametry akapitów,
- samodzielnie projektuje wygląd strony, dbając o estetykę i przejrzystość dokumentu,
- samodzielnie wstawia i rozmieszcza grafikę w dokumencie,
- stosuje różne style zawijania tekstu wokół grafiki

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeśli:

- biegle posługuje się narzędziami edytora tekstu,
- świadomie dobiera elementy formatowania, zwiększając czytelność i estetykę tekstu,
- wspiera innych uczniów w pracy z edytorem tekstu,
- sprawnie tworzy i modyfikuje listy, w tym: dopasowuje wcięcia, podając dokładne wartości, tworzy własne punktory i formaty numeracji, stosuje listy wielopoziomowe,
- wspiera innych uczniów w korzystaniu z narzędzi edytora tekstu,
- biegle wykorzystuje narzędzia do tworzenia i edytowania kształtów oraz grafiki SmartArt,
- analizuje różne typy grafiki SmartArt i trafnie dobiera je do przedstawianych treści,
- korzysta z dodatkowych narzędzi rysunkowych dostępnych w edytorze tekstu,
- pomaga innym uczniom w tworzeniu i edytowaniu elementów graficznych,
- samodzielnie projektuje estetyczne dokumenty, np. zaproszenia i ogłoszenia,
- samodzielnie projektuje estetyczne zaproszenia i ogłoszenia, właściwie dobierając układ strony, grafikę i formatowanie tekstu,
- wspiera innych uczniów w przygotowywaniu dokumentów tekstowych.

Doświadczenie edukacyjne

Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeśli:

- rozumie, że technologia może mieć zarówno pozytywny, jak i negatywny wpływ na środowisko,
- zna pojęcie elektrośmieci i wie, że należy je odpowiednio utylizować,

- z pomocą nauczyciela lub innych członków zespołu wykonuje proste zadania przydzielone w projekcie,
- uczestniczy w wybranych działaniach zespołu,
- korzysta z przygotowanych materiałów,
- rozpoznaje podstawowe informacje związane z realizowanym tematem projektu.

Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeśli:

- z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym są elektrośmieci oraz dlaczego nie należy wyrzucać ich do zwykłego kosza,
- wymienia urządzenia cyfrowe wykorzystywane w domu i w szkole, wskazując te, które wymagają zasilania energią elektryczną,
- rozumie pojęcie cyfrowego śladu węglowego,
- z pomocą nauczyciela wyjaśnia wpływ technologii na środowisko,
- wykonuje przydzielone zadania projektowe, korzystając ze wskazówek nauczyciela lub członków zespołu,
- współpracuje z grupą podczas realizacji projektu,
- uczestniczy w przygotowaniu materiałów projektowych,
- bierze udział w prezentacji efektów pracy zespołu.

Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeśli:

- samodzielnie wyjaśnia, czym są elektrośmieci oraz dlaczego nie należy wyrzucać ich do zwykłego kosza,
- samodzielnie wyjaśnia pojęcie cyfrowego śladu węglowego,
- na przykładach wyjaśnia wpływ technologii na środowisko, wskazując zarówno jej pozytywne, jak i negatywne skutki,
- samodzielnie realizuje przydzielone zadania projektowe, w razie potrzeby korzystając ze wskazówek nauczyciela,
- aktywnie współpracuje i komunikuje się z członkami zespołu,
- wyszukuje, selekcionuje i wykorzystuje informacje związane z tematem projektu,
- uczestniczy w przygotowaniu spójnych materiałów projektowych,
- omawia efekty pracy grupy oraz wyjaśnia własny wkład w realizację projektu.

Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeśli:

- krytycznie ocenia zjawisko nadmiernego korzystania z nowych technologii, w tym częstej wymiany sprawnych urządzeń na nowsze modele,
- aktywnie uczestniczy w planowaniu i realizacji działań zespołu projektowego,
- samodzielnie, systematycznie i terminowo przygotowuje materiały projektowe, świadomie wykorzystując narzędzia TIK,
- proponuje własne rozwiązania i pomysły, które wzbogacają realizowany projekt,
- świadomie dobiera materiały i treści odpowiednie do celu kampanii,
- omawia efekty pracy zespołu, uzasadniając przyjęte rozwiązania oraz formułując wnioski.

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeśli:

- trafnie analizuje wpływ technologii na środowisko oraz formułuje własne wnioski,
- bierze odpowiedzialność za organizację wybranych działań zespołu,
- inicjuje działania zespołu oraz wspiera organizację pracy grupy,
- twórczo łączy różne narzędzia cyfrowe, wykorzystując je świadomie w celu zwiększenia skuteczności przekazu kampanii,

- wspiera innych członków zespołu w realizacji zadań oraz dzieli się swoją wiedzą i doświadczeniem.