

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

Klasa 6

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Oce na | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń: |
|--------------------------------|------------------------------|---|----------|--|
| 1. Lekcje z aplikacjami | | | | |
| 1 | Zaczynamy! | Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem, cyberprzemoc, uzależnienie od komputera i internetu. | 2 | • wymienia i stosuje podstawowe zasady BHP obowiązujące podczas pracy z komputerem i internetem. |
| | | | 3 | • wyjaśnia, czym jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI) i jak się go obchodzi w Europie i w Polsce. |
| | | | 4 | • wymienia zasady ustawiania bezpiecznego hasła. |
| | | | 5 | • zna cele DBI; • organizuje pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich wykonania. |
| | | | 6 | • wymienia osoby i instytucje mogące udzielić pomocy w razie problemów powstałych w wyniku pracy z komputerem i korzystania z internetu; • czynnie uczestniczy w organizacji DBI na terenie szkoły. |
| 2 | Porządki | Usuwanie zbędnych plików, porządkowanie prac, tworzenie jednego dokumentu z dostępem do wielu prac. | 2 | • wymienia czynniki spowalniające pracę komputera. |
| | | | 3 | • zwalnia przestrzeń dyskową poprzez usunięcie niepotrzebnych plików. |
| | | | 4 | • tworzy w dokumencie tekstowym odnośniki do zasobów zapisanych na dysku; • eksportuje plik tekstowy do pliku PDF. |
| | | | 5 | • wymienia podzespoły komputera wpływające na jego sprawność; • usuwa z systemu pliki tymczasowe. |
| | | | 6 | • przygotowuje prezentację na temat podzespołów wpływających na sprawność komputera; • prowadzi część lekcji dotyczącą podzespołów komputera wpływających na jego sprawność. |
| 3 | Logogryfy i krzyżówki | Modyfikacja tabeli, przygotowanie listy numerowanej – edytor tekstu Microsoft Word. | 2 | • z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu; • wypełnia treścią tabelę wstawioną przez nauczyciela. |
| | | | 3 | • wstawia tabelę w edytorze tekstu, wypełnia ją treścią i formatuje; • tworzy listę numerowaną. |

| | |
|---|---|
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> • modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli; • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji. |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> • dba o czytelność i estetykę dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie). |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> • wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań. |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Oce na | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń: |
|-----------|---------------------------------|---|-----------|--|
| 4 | Obrazy z ekranu | Wykonywanie zrzutów ekranowych, tworzenie instrukcji gry – narzędzie Wycinanie, edytor tekstu Microsoft Word. | 2 | <ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu; tworzy dokument tekstowy. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z edytora tekstu; przygotowuje zrzut ekranu. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu; dba o czytelność dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie). |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> dba o estetykę dokumentu (m.in. dopracowuje wygląd elementów graficznych). |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań. |
| 5 | Multimedialna instrukcja | Opracowanie prezentacji ze zrzutami ekranu i dźwiękiem, zapisanie jej w formie filmu – program do prezentacji Microsoft PowerPoint. | 2 | <ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela tworzy prezentację. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z programu do tworzenia prezentacji; tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> nagrywa narrację w edytorze dźwięku i dodaje ją do slajdów. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> tworzy film z prezentacji; dba o estetykę prezentacji; prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań. |
| 6 | Obrazki z figur | Tworzenie rysunków z figur geometrycznych – edytor grafiki wektorowej Inkscape. | 2 | <ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela stosuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów i tworzy proste figury geometryczne. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów; tworzy w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> przekształca w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne; tworzy w edytorze grafiki wektorowej prosty rysunek złożony z figur geometrycznych. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek złożony z figur geometrycznych. |

6

- wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Oce na | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów: |
|------------------------|-----------------------|--|--------|--|
| 7 | Wektorowe zaproszenie | Pisanie tekstów, zamiana fotografii na grafikę wektorową – edytor grafiki wektorowej Inkscape. | 2 | • z pomocą nauczyciela pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej. |
| | | | 3 | • pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej. |
| | | | 4 | • modyfikuje tekst w edytorze grafiki wektorowej; • zamienia fotografię na grafikę wektorową. |
| | | | 5 | • wykorzystuje grafikę i narzędzie Tekst w edytorze grafiki wektorowej do tworzenia dokumentów. |
| | | | 6 | • wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań. |
| 8 | Talerz zdrowia | Tworzenie infografiki, graficzna prezentacja danych – edytor tekstu Microsoft Word, arkusz kalkulacyjny Microsoft Excel, edytor grafiki Paint. | 2 | • tworzy dokument tekstowy; • przygotowuje prostą grafikę. |
| | | | 3 | • w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z narzędzi niezbędnych do realizacji zadania, np. edytora tekstu, edytora grafiki, arkusza kalkulacyjnego; • sprawnie współpracuje w grupie. |
| | | | 4 | • aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł. |
| | | | 5 | • tworzy infografiki na wybrany temat; • prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców. |
| | | | 6 | • organizuje pracę grupy; • wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań. |
| 2. Lekcje ze Scratchem | | | | |
| 9 | Ukryte liczby | Analiza zadania, metoda znajdowania elementu największego i najmniejszego w danym zbiorze. | 2 | • korzysta w Scratchu z aplikacji do znajdowania elementu największego. |
| | | | 3 | • omawia sposób ustawiania według wzrostu. |
| | | | 4 | • dokonuje analizy prostego zadania. |
| | | | 5 | • dokonuje analizy bardziej skomplikowanych zadań; • opisuje metodę znajdowania minimum i maksimum w danym zbiorze. |
| | | | 6 | • znajduje element najmniejszy i największy w danym zbiorze. |



Informatyka

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Oce na | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń: |
|-----------|---------------------------|---|--------|--|
| 10 | Poszukaj minimum | Zastosowanie listy do przechowywania danych, znajdowanie najmniejszej wartości. | 2 | • z pomocą nauczyciela tworzy w Scratchu listę. |
| | | | 3 | • tworzy w Scratchu listę; • losuje wartości liczbowe. |
| | | | 4 | • na podstawie wskazówek w podręczniku tworzy w Scratchu projekt znajdowania minimum. |
| | | | 5 | • projektuje w Scratchu program realizujący znajdowanie minimum lub maksimum. |
| | | | 6 | • projektuje w Scratchu program realizujący znajdowanie minimum i maksimum jednocześnie. |
| 11 | Znajdź szóstkę! | Szukanie elementu w nieuporządkowanym zbiorze. | 2 | • układa bloki w projekcie Scratcha według instrukcji nauczyciela. |
| | | | 3 | • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym. |
| | | | 4 | • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym. |
| | | | 5 | • projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym. |
| | | | 6 | • rozbudowuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym; • projektuje w Scratchu program realizujący zliczanie elementów w zbiorze nieuporządkowanym; • analizuje liczbę porównań w trakcie działania programu. |
| 12 | Czy komputer umie mnożyć? | Tworzenie nowego bloku z obliczeniami, działania na liczbach i napisach, ćwiczenie umiejętności mnożenia. | 2 | • opisuje sposób mnożenia dwóch liczb. |
| | | | 3 | • planuje sposób mnożenia dwóch liczb; • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie. |
| | | | 4 | • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie. |

| | |
|---|--|
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> • projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie; • wykorzystuje operatory matematyczne do wykonywania w projekcie obliczeń; • tworzy nowy blok z parametrami. |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> • wprowadza do projektu modyfikacje według własnych pomysłów. |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Oce na | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń: |
|-----------|-------------------------------------|--|--------|---|
| 1 3 | Pomnóż! | Tworzenie testu sprawdzającego znajomość tabliczki mnożenia. | 2 | • opisuje zasady testu sprawdzającego znajomość tabliczki mnożenia. |
| | | | 3 | • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia. |
| | | | 4 | • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia; • korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych. |
| | | | 5 | • projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia; • korzysta z komunikacji z użytkownikiem. |
| | | | 6 | • rozbudowuje projekt według własnych pomysłów. |
| 1 4 | Zgadnij liczbę! | Wprowadzenie do wyszukiwania binarnego (czyli wyszukiwania przez połowienie przedziału), tworzenie skryptu gry w zgadywanie liczb z podanego zakresu, stosowanie pętli warunkowej. | 2 | • skutecznie wyszukuje liczbę w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych. |
| | | | 3 | • planuje wyszukiwanie liczby w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych; • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt. |
| | | | 4 | • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt. |
| | | | 5 | • projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt; • korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych; • definiuje własny blok z parametrem. |
| | | | 6 | • wprowadza do projektu modyfikacje według własnych pomysłów. |
| 1 5 | Czy komputer zgadnie liczbę? | Zastosowanie wyszukiwania binarnego, projekt, w którym komputer zgaduje liczbę pomyślaną przez użytkownika, tworzenie duszków przycisków. | 2 | • opisuje, na czym polega strategia wyszukiwania binarnego; • tworzy duszki przyciski. |
| | | | 3 | • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze. |
| | | | 4 | • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze. |
| | | | 5 | • projektuje program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze. |

6

- doskonali projekt według własnych pomysłów;
- analizuje zamianę bloków Scratcha na bloki środowiska Blockly.

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Oce na | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń: |
|-----------------------------|--------------------------------|--|----------|--|
| 3. Lekcje z liczbami | | | | |
| 1 6 | Kodowanie liczb i liter | Zamiana liczb i liter na uproszczony kod paskowy, kodowanie liter, kod ASCII, obliczanie kodów ASCII za pomocą arkusza kalkulacyjnego. | 2 | <ul style="list-style-type: none"> • opisuje, na czym polega kod paskowy; • opisuje zasady zamiany liczb na znaki z klawiatury. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> • zamienia kod paskowy na liczby; • opisuje zasady zamiany znaków z klawiatury na liczby. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> • zamienia liczby na kod paskowy; • zamienia liczby na znaki z klawiatury i odwrotnie. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> • zamienia kod paskowy na ciąg jedynek i zer; • odczytuje wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> • posługuje się sprawnie liczbami zapisanymi w postaci ciągu jedynek i zer; • tworzy wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików. |
| 1 7 | Jak to działa? | Pisemne działania arytmetyczne, wykorzystanie funkcji logicznej JEŻELI – arkusz kalkulacyjny Microsoft Excel. | 2 | <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela opisuje sposób pisemnego dodawania dwóch liczb. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> • przedstawia sposób pisemnego dodawania dwóch liczb; • przedstawia sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> • realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego dodawania. |
| | | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> • realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej. |
| | | | 6 | <ul style="list-style-type: none"> • modyfikuje sposoby pisemnych działań arytmetycznych (np. odejmowanie większej liczby od mniejszej, dodawanie trzech liczb). |
| 1 8 | Policz, czy warto | Wprowadzanie tekstowych i obliczeniowych serii danych. | 2 | <ul style="list-style-type: none"> • korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. |
| | | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza; • używa autosumowania. |
| | | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> • wprowadza proste tekstowe i obliczeniowe serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł. |

| | |
|---|--|
| 5 | • wprowadza serie obliczeniowe i wykonuje obliczenia na wynikowych danych. |
| 6 | • potrafi samodzielnie zaplanować obliczenia dotyczące ciągów liczbowych i skomplikowanych serii danych. |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Oce na | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń: |
|-----------|--------------------|---|--------|--|
| 1 9 | Kto, kiedy, gdzie? | Sortowanie, filtrowanie i analizowanie danych, praca w Arkuszach Google. | 2 | • korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. |
| | | | 3 | • rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach. |
| | | | 4 | • sortuje dane, włącza mechanizm prostego filtrowania |
| | | | 5 | • sortuje i filtruje dane, uzyskując odpowiedzi na zadane pytania; • pracuje w grupie na Dysku Google. |
| | | | 6 | • samodzielnie planuje i opracowuje zagadnienia wymagające sortowania i filtrowania danych. |
| 2 0 | Tik-tak, tik-tak | Formaty dat, wykonywanie obliczeń na liczbach reprezentujących daty. | 2 | • korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. |
| | | | 3 | • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza. |
| | | | 4 | • wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu. |
| | | | 5 | • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat wprowadzonych do arkusza. |
| | | | 6 | • formułuje własne propozycje wykorzystania zagadnień związanych z datami i czasem w rozwiązywaniu problemów. |
| 2 1 | Orzeł czy reszka? | Wykorzystanie funkcji losujących, symulacja prostego zdarzenia losowego, prezentacja wyników na wykresie. | 2 | • korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. |
| | | | 3 | • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza. |
| | | | 4 | • przeprowadza losowania w arkuszu, symulując rzut monetą, korzysta z funkcji matematycznej LOS.ZAKR . |

| | |
|---|--|
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z funkcji statystycznej LICZ.JEŻELI; • kontroluje i sprawdza poprawność obliczeń; • wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych. |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> • potrafi zaplanować samodzielnie doświadczenie losowe i opracować je obliczeniowo w arkuszu oraz przedstawić wyniki na wykresie i zinterpretować je. |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Oce na | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń: |
|--------------------------|---------------------------------|--|----------|---|
| 4. Lekcje w sieci | | | | |
| 2 2 | Klatka za klatką | Tworzenie animacji poklatkowej w formacie MP4 – edytor online Wick. | 2 | • opisuje podstawowe funkcje programu Wick Editor; |
| | | | 3 | • włącza możliwość tłumaczenia strony na wybrany język w przeglądarce Edge lub Chrome. |
| | | | 4 | • tworzy animację na podstawie prostego rysunku. |
| | | | 5 | • zmienia tempo kolejnych zmian obrazu, wykorzystując ustawienia edytora; • powiela klatki animacji; • wstawia tło animacji. |
| | | | 6 | • wykazuje się pomysłowością, tworząc bardziej złożone animacje poklatkowe. |
| 2 3 | Wysyłać czy udostępniać? | Wysyłanie wiadomości do wielu osób i z załącznikami, udostępnianie plików o dużej objętości – program pocztowy Gmail, usługa Smash. | 2 | • opisuje, kiedy warto korzystać z możliwości wysyłania wiadomości z załącznikiem; • wysyła wiadomość z załącznikiem do jednego odbiorcy. |
| | | | 3 | • wysyła wiadomość do wielu odbiorców. |
| | | | 4 | • wyjaśnia znaczenie odbiorców: odbiorca główny, odbiorca DW, odbiorca UDW; • wysyła wiadomość do wielu odbiorców z uwzględnieniem opcji DW i UDW. |
| | | | 5 | • pakuje wybrane pliki do pliku skompresowanego zip; • rozpakowuje plik skompresowany zip. |
| | | | 6 | • sprawnie korzysta z serwerów do przesyłania dużych plików. |
| 2 4 | Pomoc z angielskiego | Wykorzystanie strony internetowej freerice.com do nauki angielskiego, automatyczne tłumaczenie (translate.google.pl), sprawdzanie angielskiej pisowni w edytorze tekstu. | 2 | • korzysta z portalu do nauki języka angielskiego; • opisuje prospołeczne znaczenie korzystania z portalu Freerice. |
| | | | 3 | • korzysta z automatycznego tłumaczenia online. |
| | | | 4 | • korzysta z automatycznego sprawdzania pisowni w edytorze tekstu. |
| | | | 5 | • stosuje automatyczne sprawdzanie pisowni w edytorze. |
| | | | 6 | • samodzielnie wyszukuje strony pomocne w nauce języka obcego. |



| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Oce na | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń: |
|-----------|--------------------------------|---|--------|---|
| 2 5 | Akademia matematyki | Wykorzystanie Akademii Khana do nauki, np. matematyki, testowanie umiejętności w Akademii Khana. | 2 | • z pomocą nauczyciela korzysta z Akademii Khana. |
| | | | 3 | • na podstawie wskazówek w podręczniku wykonuje kolejne ćwiczenia w Akademii Khana. |
| | | | 4 | • wyszukuje w Akademii Khana ćwiczenia z matematyki i je wykonuje. |
| | | | 5 | • wyszukuje w Akademii Khana interesujące go treści z innych przedmiotów. |
| | | | 6 | • systematycznie korzysta z Akademii Khana. |
| 2 6 | Komputery w pracy | Zawody, w których niezbędne są kompetencje informatyczne. | 2 | • wymienia prace z wykorzystaniem komputera w swoim otoczeniu. |
| | | | 3 | • wymienia zawody, w których potrzebne są kompetencje informatyczne. |
| | | | 4 | • omawia prace wykonywane z wykorzystaniem kompetencji informatycznych w różnych zawodach. |
| | | | 5 | • wymienia i krótko opisuje zawody określane jako informatyczne. |
| | | | 6 | • opisuje nietypowe zastosowanie komputera w pracy. |
| 2 7 | Astronomia z komputerem | Korzystanie z komputerowych planetariów, posługiwanie się programem Google Earth do wyszukiwanie informacji o ciałach niebieskich, wyszukiwanie zdjęć obiektów astronomicznych. | 2 | • wymienia aplikacje pokazujące wygląd nieba. |
| | | | 3 | • korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba. |
| | | | 4 | • korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba na komputerze (np. Google Earth) i telefonie. |
| | | | 5 | • samodzielnie posługuje się aplikacjami pokazującymi wygląd nieba na komputerze i telefonie; • wyszukuje w internecie zdjęcia ciał niebieskich. |
| | | | 6 | • wyszukuje w internecie strony o tematyce astronomicznej i korzysta z nich. |
| 2 8 | Liternet | Literatura w internecie, formaty elektronicznych książek. | 2 | • opisuje, czym jest liternet. |
| | | | 3 | • krótko charakteryzuje formaty elektronicznych książek. |
| | | | 4 | • sprawnie wyszukuje informacje na zadany temat. |
| | | | 5 | • korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w internecie. |

| Nr lekcji | Temat lekcji | Omawiane zagadnienia | Oce na | Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń: |
|-----------|---------------------------------------|---|--------|---|
| 2 9 | Słownik terminów komputerowych | Wstawianie strony tytułowej do wielostronicowego dokumentu, tworzenie systemu odnośników, numerowanie stron – edytor tekstu Microsoft Word. | 2 | • formatuje zawartość tabeli w edytorze tekstu. |
| | | | 3 | • wstawia stronę tytułową do istniejącego dokumentu. |
| | | | 4 | • ustawia zawartość tabeli w porządku alfabetycznym; • opisuje funkcje znaków niedrukowalnych. |
| | | | 5 | • stosuje znaki niedrukowalne podczas pracy z tekstem; • wprowadza numerację stron w dokumentach wielostronicowych; • tworzy system odnośników wewnątrz dokumentu tekstowego. |
| | | | 6 | • wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań. |