

Informatyka – klasa II

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny szkolne

Ocena śródroczna od tematu 1 - 15

Ocena roczna od tematu 16 - 30

Lp.	Temat lekcji	Wymagania				
		D poziom niski	C poziom zadowalający	B poziom dobry	A poziom wysoki	A! poziom bardzo wysoki
		Uczeń				
Rozdział I. Wprowadzenie.						
1.	Witamy w klasie 2 Zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej	• Zna tylko niektóre zasady bezpieczeństwa. • Wymaga stałej pomocy w obsłudze sprzętu. • Nie zawsze dba o porządek. • Nie rozpoznaje większości elementów zestawu komputerowego.	• Z pomocą nauczyciela stosuje najważniejsze zasady bezpieczeństwa. • Wie, że należy dbać o sprzęt i porządek. • Rozpoznaje komputer i mysz, ale nie potrafi nazwać wszystkich elementów.	• Przestrzega większości zasad BHP, czasem wymaga przypomnienia. • Rozpoznaje podstawowe elementy komputera i urządzenia peryferyjne. • Potrzebuje drobnej pomocy przy organizacji stanowiska.	Zna i stosuje zasady BHP w pracowni komputerowej. Rozpoznaje elementy komputera, dba o porządek. Wykonuje polecenia nauczyciela bez błędów, pracuje samodzielnie i uważnie.	Samodzielnie i bezbłędnie stosuje wszystkie zasady BHP w pracowni komputerowej. Tłumaczy ich znaczenie, przypomina je innym. Rozpoznaje i opisuje elementy zestawu komputerowego, zna zasady porządku na stanowisku. Działa zawsze zgodnie z regulaminem.
2.	Menu Start Uruchamiamy programy z menu Start	Ma trudność z odnalezieniem menu Start i uruchomieniem programu. Wymaga kierowania krok po kroku.	Uruchamia program z pomocą nauczyciela, myli niekiedy elementy interfejsu, ale próbuje samodzielnie wykonywać polecenia.	Uruchamia program z menu Start po krótkiej instrukcji nauczyciela. Rozpoznaje elementy okna programu i wie, do czego służą.	Samodzielnie uruchamia edytor tekstu i grafiki z menu Start, potrafi rozpoznać pasek zadań i poprawnie używa przycisków okna programu.	Uczeń samodzielnie uruchamia różne programy z menu Start, zna funkcję paska zadań i potrafi korzystać z przycisków okien programów (Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij). Pomaga innym uczniom w obsłudze komputera.
3.	Nowy folder Tworzymy nowy folder w komputerze	Wymaga stałej pomocy w odnalezieniu miejsca zapisu i utworzeniu folderu. Nie rozumie różnicy między folderem a plikiem.	Potrzebuje pomocy przy tworzeniu folderu. Wie, że folder służy do przechowywania plików, ale nie potrafi ich uporządkować.	Tworzy folder po wskazówkach nauczyciela. Zna funkcję folderu, ale nie zawsze nadaje mu odpowiednią nazwę.	Tworzy folder i nadaje mu właściwą nazwę. Rozumie, do czego służą foldery i zna miejsce zapisu plików.	Samodzielnie tworzy i nazywa nowe foldery i podfoldery. Potrafi uporządkować pliki według kategorii. Wyjaśnia różnicę między folderem a

						plikiem. Pomaga innym uczniom w organizacji pracy.
Rozdział II. Edytor grafiki						
4.	Przypomnienie wiadomości Edytor grafiki. Przypomnienie wiadomości	Z trudnością postępuje się myszką i narzędziami edytora grafiki. Wymaga ciągłej pomocy.	Wymaga pomocy w wyborze narzędzia. Tworzy proste prace, ale popełnia drobne błędy.	Wykonuje prosty rysunek w edytorze grafiki po przypomnieniu zasad. Zna podstawowe narzędzia programu.	Samodzielnie wykonuje rysunek, stosując poznane narzędzia edytora grafiki. Potrafi zapisać i otworzyć plik.	Uczeń tworzy estetyczne i pomysłowe prace graficzne, wykorzystując różne narzędzia edytora (Pędzel, Linia, Kształty, Wypełnienie, Kolor). Samodzielnie zapisuje i otwiera pliki. Pomaga innym uczniom.
5.	Zapisz jako..., Zapisz Zapisujemy dokumenty w komputerze	Ma trudność z użyciem opcji zapisu. Wymaga pokierowania krok po kroku.	Potrzebuje wskazówek nauczyciela przy zapisie dokumentu. Często zapomina, w którym folderze zapisał plik.	Zapisuje plik z niewielką pomocą nauczyciela, czasem wymaga przypomnienia, gdzie został zapisany.	Samodzielnie zapisuje dokument w odpowiednim miejscu. Potrafi nadać plikowi nazwę i ponownie go otworzyć.	Uczeń samodzielnie zapisuje plik we wskazanym miejscu, używa opcji „Zapisz jako...” i „Zapisz”, nadaje logiczne nazwy plikom i porządkuje je w folderach. Pomaga innym uczniom w zapisie prac.
6	Zaznacz wszystko, Usuń Edytor grafiki. Zaznaczamy cały obraz	Ma trudności z odnalezieniem narzędzia zaznaczania. Nie rozumie działania funkcji „Usuń”. Wymaga pokierowania przez nauczyciela.	Z pomocą nauczyciela potrafi zaznaczyć obraz lub jego część i usunąć wybrany fragment. Popełnia błędy, ale stara się je poprawiać.	Wykonuje czynności zaznaczania i usuwania po krótkim przypomnieniu. Czasami wymaga wsparcia przy usuwaniu całego obrazu lub jego fragmentu.	Samodzielnie zaznacza i usuwa wybrane fragmenty obrazu. Poprawnie korzysta z przycisku Usuń i klawisza Delete , dba o estetykę rysunku.	Uczeń w pełni samodzielnie korzysta z narzędzia Zaznacz wszystko oraz funkcji Usuń i Delete . Tworzy rysunki wymagające selekcji i usuwania elementów o różnych kształtach. Wykazuje dużą dokładność i kreatywność. Pomaga innym w pracy z narzędziem.
7.	Zaznaczenie przezroczyste Korzystamy z opcji: Zaznaczenie przezroczyste	Ma trudność z użyciem narzędzia. Nie rozumie różnicy między rodzajami zaznaczeń. Wymaga dokładnego pokierowania.	Potrzebuje pomocy przy uruchamianiu tej funkcji. Próbuje samodzielnie, lecz często wymaga korekty.	Z pomocą nauczyciela stosuje zaznaczenie przezroczyste. Rozumie jego działanie, ale nie zawsze używa go poprawnie.	Sprawnie korzysta z funkcji Zaznaczenie przezroczyste , wykorzystując ją w prostych rysunkach. Potrafi zapisać i zaprezentować swoją pracę.	Uczeń samodzielnie stosuje opcję Zaznaczenie przezroczyste , potrafi ją wykorzystać do tworzenia złożonych prac graficznych. Zna

						różnicę między zaznaczeniem zwykłym a przezroczystym. Pracuje starannie, kreatywnie i pomaga innym uczniom.
8.	Kopiuj, Wklej Poznajemy polecenia edytora grafiki: Kopiuj, Wklej	Ma trudność z odnalezieniem funkcji Kopiuj i Wklej . Wymaga ciągłego wsparcia.	Z pomocą nauczyciela potrafi skopiować i wkleić element. Popetnia błędy, ale stara się je poprawiać.	Kopiuje i wkleja elementy po krótkim przypomnieniu. Czasem popełnia błędy w rozmieszczeniu elementów.	Sprawnie kopiuje i wkleja obiekty w edytorze grafiki. Tworzy estetyczne rysunki, wykorzystując poznane narzędzia.	Samodzielnie wykorzystuje polecenia Kopiuj i Wklej w edytorze grafiki, tworząc złożone prace z powtarzającymi się elementami. Potrafi logicznie planować kompozycję i pomaga innym uczniom.
9.	Kontur i wypełnienie Zmieniamy kontur kształtu	Ma trudności z użyciem narzędzi zmiany koloru. Wymaga kierowania krok po kroku.	Z pomocą nauczyciela zmienia kolor wypełnienia i konturu. Nie zawsze rozróżnia, które narzędzie do czego służy.	Zna i stosuje funkcję zmiany koloru i konturu po przypomnieniu zasad. Czasami wymaga pomocy przy wyborze narzędzia.	Sprawnie korzysta z narzędzi zmiany koloru konturu i wypełnienia. Potrafi dobrać odpowiednie barwy i zachować porządek kompozycji.	Samodzielnie i pomysłowo zmienia kontur i kolor wypełnienia kształtów, tworząc estetyczne kompozycje. Zna funkcję stylu linii i grubości konturu. Potrafi zastosować różne kolory i efekty graficzne.
10.	Shift + Prostokąt + Oval + Linia Rysujemy koła, kwadraty i linie proste w edytorze grafiki	Ma trudności w rysowaniu figur przy użyciu Shift . Nie rozumie różnicy między narzędziami. Wymaga pokierowania.	Potrzebuje pomocy w utrzymaniu proporcji figur. Rysuje podstawowe kształty, lecz nie zawsze stosuje właściwe narzędzia.	Z pomocą nauczyciela wykorzystuje Shift i narzędzia figur. Popetnia drobne błędy w rysunku, ale rozumie zasadę ich działania.	Sprawnie korzysta z klawisza Shift podczas rysowania kół i kwadratów. Wie, do czego służy każde narzędzie i umie poprawnie z nich korzystać.	Uczeń w pełni samodzielnie wykorzystuje klawisz Shift do rysowania idealnych figur (koła, kwadraty, linie proste). Zna zastosowanie narzędzi Prostokąt, Oval, Linia , tworzy złożone prace i dba o estetykę.
11.	Selektor kolorów Poznajemy narzędzie edytora grafiki: Selektor kolorów	Ma trudność z odnalezieniem narzędzia selektora kolorów i jego użyciem. Wymaga prowadzenia krok po kroku.	Potrzebuje wskazówek przy wyborze i zastosowaniu selektora. Próbuje samodzielnie, lecz wymaga częstego wsparcia.	Z pomocą nauczyciela potrafi pobrać kolor i wykorzystać go w rysunku. Rozumie działanie selektora, ale popełnia drobne błędy.	Samodzielnie korzysta z selektora kolorów, potrafi dobrać kolor z obrazu i zastosować go w swojej pracy. Dbą o estetykę i dokładność.	Uczeń w pełni samodzielnie korzysta z narzędzia Selektor kolorów , pobiera barwy z obrazka i umiejętnie wykorzystuje je w nowych elementach graficznych. Tworzy spójne, estetyczne prace,

						rozumie zasady mieszania barw. Pomaga innym uczniom w pracy.
12.	Edytuj kolory (kolory niestandardowe) Korzystamy z kolorów niestandardowych w edytorze grafiki	Ma trudność z użyciem narzędzia Edytuj kolory . Nie rozumie działania suwaków i przycisków.	Z pomocą nauczyciela otwiera paletę kolorów niestandardowych i próbuje zmieniać barwy. Nie zawsze zapisuje pracę poprawnie.	Tworzy nowy kolor po przypomnieniu sposobu działania narzędzia. Wymaga drobnej pomocy w obsłudze przycisków.	Korzysta z przycisku Kolory niestandardowe , tworzy nowe barwy i stosuje je w pracy. Potrafi zapisać plik w folderze.	Tworzy własne, niestandardowe kolory, używając opcji Edytuj kolory . Potrafi zapisać i ponownie wykorzystać stworzone barwy. Wykazuje inicjatywę i kreatywność w doborze kolorystyki.
13.	Zmniejszanie i powiększanie Zmniejszamy i powiększamy rysunki w edytorze grafiki	Ma trudność z użyciem narzędzia Lupa/Powiększ . Nie potrafi zmienić rozmiaru rysunku bez pomocy.	Potrzebuje wskazówek w wyborze narzędzia. Często traci fragmenty rysunku przy powiększaniu lub zmniejszaniu.	Z pomocą nauczyciela powiększa i zmniejsza rysunek. Rozumie cel tych funkcji, lecz nie zawsze stosuje je poprawnie.	Sprawnie korzysta z funkcji powiększania i zmniejszania obrazu. Dbą o estetykę i zachowanie proporcji.	Uczeń samodzielnie korzysta z narzędzi Powiększ i Zmniejsz , rozumie różnicę między obszarem rysunku a jego skalowaniem. Potrafi logicznie rozplanować kompozycję i zachować proporcje.
14.	Powtórzenie – To już wiem! Doskonalimy umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami edytora grafiki	Ma trudność z zastosowaniem poznanych funkcji. Pracuje powoli i wymaga ciągłej pomocy.	Tworzy prostą pracę, używając kilku narzędzi. Potrzebuje przypomnienia zasad zapisu.	Wykonuje rysunek z użyciem podstawowych narzędzi. Pracuje starannie, ale wymaga drobnych wskazówek.	Wykorzystuje większość poznanych narzędzi do tworzenia rysunku. Potrafi zapisać i zaprezentować swoją pracę.	Uczeń samodzielnie wykorzystuje wszystkie poznane wcześniej narzędzia edytora grafiki. Tworzy estetyczną, spójną i pomysłową pracę. Potrafi zapisać i zaprezentować swoje dzieło. Wspiera innych uczniów.
15.	Kalkulator. Wykonywanie obliczeń. Korzystamy z Kalkulatora komputerowego	Ma trudność z obsługą kalkulatora komputerowego. Wymaga prowadzenia krok po kroku.	Z pomocą nauczyciela uruchamia kalkulator i wykonuje proste działania. Nie zawsze rozumie wynik.	Wykonuje działania na kalkulatorze po krótkiej instrukcji. Popętnia drobne błędy, ale potrafi je poprawić.	Sprawnie obsługuje kalkulator komputerowy, wykonuje proste działania (dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie).	Samodzielnie uruchamia program Kalkulator , wykonuje różne działania matematyczne i potrafi poprawnie interpretować wyniki. Wykazuje się dokładnością i samodzielnością.

Rozdział III. Internet						
16.	Bezpieczeństwo w internecie Poznajemy zasady bezpiecznego korzystania z internetu	Ma trudność ze zrozumieniem zasad bezpieczeństwa. Wymaga ciągłego przypominania, aby nie udostępniać danych.	Rozumie, że internet może być niebezpieczny, ale często wymaga pomocy w rozróżnianiu treści odpowiednich dla dzieci.	Wie, że w internecie należy zachowywać ostrożność. Potrafi wskazać bezpieczne i niebezpieczne działania, ale wymaga przypomnienia zasad.	Samodzielnie przestrzega zasad bezpieczeństwa w internecie. Zna bezpieczne strony, rozumie znaczenie ochrony prywatności.	Uczeń doskonale rozumie zasady bezpiecznego korzystania z internetu. Potrafi wyjaśnić, dlaczego nie należy udostępniać danych osobowych, zna przykłady stron przeznaczonych dla dzieci. Samodzielnie pokazuje bezpieczne zachowania w sieci i pomaga innym.
17.	Wiadomości w internecie	Ma trudność z obsługą przeglądarki internetowej. Wymaga prowadzenia krok po kroku.	Potrzebuje wskazówek przy wpisywaniu adresu i wyszukiwaniu informacji. Często popełnia błędy w adresach.	Z pomocą nauczyciela wpisuje adres strony i korzysta z wyszukiwarki. Wie, jak zamknąć stronę i powrócić do pulpitu.	Sprawnie otwiera strony internetowe o podanym adresie, korzysta z wyszukiwarki, rozpoznaje elementy strony WWW.	Samodzielnie korzysta z wyszukiwarki (np. Google), wpisuje adres stron internetowych i umiejętnie porusza się po stronach WWW. Rozumie znaczenie adresu strony i potrafi wyszukiwać bezpieczne informacje.
Rozdział IV. Edytor tekstu.						
18.	Przypomnienie wiadomości Przypominamy wiadomości dotyczące edytora tekstu	Ma trudności z pisaniem tekstu. Nie rozumie funkcji klawiszy Enter i Delete. Wymaga stałej pomocy.	Pisze pojedyncze słowa i krótkie zdania z pomocą nauczyciela. Popełnia błędy w użyciu polskich znaków.	Z pomocą nauczyciela korzysta z podstawowych funkcji edytora tekstu. Potrafi wpisać zdanie i poprawić literówki.	Samodzielnie korzysta z edytora tekstu, pisze krótkie zdania, stosuje podstawowe wyróżnienia i poprawnie używa klawiszy.	Uczeń samodzielnie pisze tekst, używając klawiszy Delete, Enter, Alt, potrafi pisać polskie znaki diakrytyczne, stosuje wyróżnienia (pogrubienie, kursywa, podkreślenie) i zmienia kolor czcionki. Dbą o estetykę tekstu.
19.	Kropka, przecinek...	Ma trudność z wstawianiem znaków interpunkcyjnych. Nie rozumie ich znaczenia.	Potrafi wstawić pojedyncze znaki interpunkcyjne z pomocą nauczyciela. Myli miejsce ich użycia.	Zna i używa najczęściej występujących znaków (kropka, przecinek, wykrzyknik), ale czasami	Prawidłowo wstawia podstawowe znaki interpunkcyjne w zdaniach.	Uczeń poprawnie używa znaków interpunkcyjnych (kropka, przecinek, wykrzyknik, pytajnik, dwukropek, średnik) w edytorze

	Znaki interpunkcyjne na klawiaturze w edytorze tekstu			wymaga przypomnienia zasad.	Stosuje je świadomie w prostych wypowiedziach.	tekstu. Rozumie ich znaczenie i stosuje w odpowiednich miejscach. Tworzy tekst z zachowaniem zasad interpunkcji.
20.	Krój czcionki Poznajemy narzędzie edytora tekstu: Krój czcionki	Ma trudności z odnalezieniem opcji zmiany kroju pisma. Nie rozumie jej działania.	Potrzebuje wskazówek przy wyborze narzędzia. Często myli funkcje zmiany czcionki i rozmiaru.	Z pomocą nauczyciela zmienia krój pisma i kolor. Rozumie, że czcionkę można modyfikować.	Sprawnie korzysta z opcji Krój czcionki i Kolor czcionki , stosując je w prostych tekstach.	Uczeń samodzielnie zmienia krój i kolor czcionki, rozumie różnicę między stylami pisma, potrafi dobrać odpowiedni krój do treści. Wykazuje inicjatywę i estetykę w pracy.
21.	Rozmiar czcionki Poznajemy narzędzie edytora tekstu: Rozmiar czcionki	Ma trudność z odnalezieniem funkcji zmiany rozmiaru czcionki. Nie stosuje jej poprawnie.	Potrzebuje wskazówek przy wyborze rozmiaru. Zmienia go, ale nie zawsze rozumie wpływ na wygląd tekstu.	Z pomocą nauczyciela zmienia rozmiar czcionki. Rozumie różnicę między dużymi a małymi literami.	Sprawnie zmienia rozmiar czcionki w tekście. Stosuje większą czcionkę do tytułów i mniejszą do treści.	Uczeń samodzielnie zmienia rozmiar czcionki , rozumie wpływ wielkości liter na czytelność tekstu. Potrafi dobrać odpowiedni rozmiar do tytułów i treści, dba o estetykę. Pomaga innym uczniom w edycji tekstu.
22.	Kopiuuj, Wklej Stosujemy polecenia edytora tekstu: Kopiuuj, Wklej	Ma trudność z użyciem funkcji kopiowania. Wymaga pokierowania krok po kroku.	Z pomocą nauczyciela wykonuje polecenia Kopiuuj/Wklej . Często myli skróty lub nie zaznacza właściwego fragmentu.	Kopiuje i wkleja tekst po przypomnieniu zasad. Popetnia drobne błędy, ale potrafi je poprawić.	Sprawnie kopiuje i wkleja tekst. Potrafi poprawnie wkleić zdanie lub wyraz w nowe miejsce.	Samodzielnie używa poleceń Kopiuuj i Wklej do przenoszenia fragmentów tekstu. Potrafi skopiować tytuł lub zdanie, wkleić je w innym miejscu i zapisać zmiany. Wykazuje się precyzją i samodzielnością.
23.	Usuń, zapisywanie zmian w tekście Usuwamy tekst za pomocą klawiszy: Delete, Backspace	Ma trudność z użyciem klawiszy do usuwania tekstu. Często usuwa przypadkowo zbyt duże fragmenty.	Potrzebuje przypomnienia, który klawisz usuwa tekst w prawo, a który w lewo. Wymaga wskazówek przy zapisie pliku.	Z pomocą nauczyciela usuwa fragment tekstu i zapisuje zmiany. Popetnia drobne błędy, ale je koryguje.	Sprawnie korzysta z klawiszy Delete i Backspace . Zapisuje poprawiony plik w wyznaczonym miejscu.	Samodzielnie usuwa fragmenty tekstu, używając klawiszy Delete i Backspace , oraz zapisuje zmiany w pliku. Potrafi cofnąć błędną czynność

						przyciskiem Cofnij . Dbą o poprawność tekstu.
24.	Punktory, Numerowanie Tworzymy listę punktowaną i numerowaną w edytorze tekstu	Ma trudności z utworzeniem listy. Nie rozumie różnicy między listą punktowaną a numerowaną.	Potrzebuje wskazówek przy wstawianiu list. Czasami używa niewłaściwego rodzaju listy.	Z pomocą nauczyciela tworzy listę punktowaną lub numerowaną. Popęnia drobne błędy w formatowaniu.	Tworzy listę punktowaną i numerowaną w edytorze tekstu. Rozumie ich zastosowanie.	Samodzielnie tworzy listy punktowane i numerowane, stosując odpowiedni układ. Potrafi rozróżnić typy list, dba o porządek i estetykę tekstu.
25.	Wyrównywanie, Kolor strony Wyrównujemy tekst i zmieniamy kolor strony	Ma trudność z użyciem funkcji wyrównywania i zmiany koloru strony. Wymaga pokierowania.	Potrzebuje przypomnienia, jak wyrównać tekst. Rzadko samodzielnie stosuje kolory tła.	Z pomocą nauczyciela wyrównuje tekst i zmienia kolor tła. Popęnia drobne błędy w formatowaniu.	Sprawnie stosuje opcje wyrównania tekstu i zmiany koloru strony. Potrafi zapisać i zaprezentować swoją pracę.	Samodzielnie wyrównuje tekst (do lewej, prawej, środka, wyjustuj), zmienia kolor strony i czcionki, tworząc estetyczny dokument. Rozumie wpływ kolorów na czytelność tekstu.
Rozdział IV. Programowanie						
26.	Bystry Kuba Przypominamy polecenia z klasy pierwszej: strzałki ruchu, weź, powtórz	Ma trudność z tworzeniem prostych sekwencji poleceń. Nie rozumie zależności między kolejnością a wynikiem działania.	Wykonuje programy po podpowiedzi. Rozumie, że komputer wykonuje polecenia w określonej kolejności, lecz nie zawsze potrafi je poprawnie ułożyć.	Z pomocą nauczyciela tworzy prosty program, wykorzystując polecenia kierunku i ruchu. Popęnia drobne błędy, ale potrafi je poprawić.	Samodzielnie stosuje podstawowe polecenia do sterowania obiektem. Rozumie zasadę wykonywania poleceń krok po kroku.	Uczeń samodzielnie stosuje poznane polecenia z klasy pierwszej: idź do przodu, skręć w prawo/lewo, weź, powtórz, początek, koniec . Tworzy i testuje własne krótkie programy sterujące postacią. Rozumie ideę sekwencji i pętli.
27.	Skoczny Tygrysek Utrwalenie poleceń z zakresu programowania. Wprowadzenie nowego polecenia: skok. Pisanie programów sterujących postacią na ekranie	Ma trudności z użyciem nowego polecenia. Często myli kierunki lub kolejność ruchów.	Potrzebuje wskazówek przy tworzeniu programu z poleceniem skok . Próbuje samodzielnie, ale wymaga korekty.	Z pomocą nauczyciela używa polecenia skok w prostych zadaniach. Rozumie jego znaczenie, ale czasem myli kolejność poleceń.	Sprawnie wykorzystuje polecenia skok, idź do przodu, skręć, powtórz w prostych programach. Poprawnie steruje postacią na ekranie.	Uczeń samodzielnie tworzy program z nowym poleceniem skok . Łączy je z innymi poznanymi komendami, pisze krótkie skrypty sterujące postacią, rozwiązuje labirynty i zagadki logiczne.
28.	Przyjaciele w podróży	Ma trudność ze zrozumieniem działania pętli i kolejności wykonywania poleceń.	Potrzebuje wskazówek przy układaniu poleceń. Rozumie	Z pomocą nauczyciela układa poprawną sekwencję poleceń i stosuje	Poprawnie tworzy program zawierający kilka poleceń w pętli. Potrafi sterować	Samodzielnie łączy wszystkie poznane polecenia w jeden złożony program. Tworzy pętlę z

	Podsumowanie i utrwalenie wszystkich poleceń poznanych w klasie pierwszej i drugiej. Łączenie w pętli powtarzania dwóch poleceń. Doskonalenie myślenia abstrakcyjnego i logicznego		ideę powtarzania, ale nie zawsze stosuje ją poprawnie.	powtórzenia. Popętnia drobne błędy logiczne.	obiektem zgodnie z założeniem zadania.	powtarzaniem dwóch lub więcej poleceń. Rozumie zależności między instrukcjami i planuje ich kolejność. Wykazuje myślenie logiczne i kreatywność.
Rozdział V. Prezentacje.						
29.	Prezentacje. Przeglądanie slajdów. Oglądanie prezentacji multimedialnych	Ma trudność z uruchomieniem prezentacji i przeglądaniem slajdów. Nie rozumie różnicy między edycją a pokazem. Wymaga stałego wsparcia.	Uruchamia pokaz po wskazówkach nauczyciela. Myli czasem tryb edycji z trybem pokazu. Zna, że slajdy to kolejne plansze prezentacji.	Z pomocą nauczyciela uruchamia pokaz slajdów i przegląda prezentację. Zna podstawowe przyciski nawigacji, choć czasem wymaga przypomnienia.	Samodzielnie uruchamia prezentację z menu programu i korzysta z przycisków sterowania pokazem (slajd dalej/wstecz). Potrafi zatrzymać pokaz i zamknąć program.	Uczeń samodzielnie uruchamia prezentację multimedialną, nawiguje między slajdami i potrafi włączyć pokaz pełnoekranowy. Zna funkcje przyspieszenia, pauzy i zatrzymania pokazu. Umie zapisać i otworzyć plik prezentacji. Wskazuje różnice między edycją a przeglądaniem. Pomaga innym uczniom w obsłudze pokazu.
30.	Powtórzenie. To już wiem! Sprawdzenie i utrwalenie wiadomości zdobytych w klasie 2	Ma trudność z samodzielnym wykorzystaniem zdobytej wiedzy. Wymaga ciągłej pomocy przy obsłudze komputera.	Wymaga przypomnienia niektórych funkcji. Stara się samodzielnie, ale popełnia błędy.	Większość zadań wykonuje poprawnie z niewielką pomocą. Rozumie działanie podstawowych narzędzi.	Samodzielnie wykonuje wszystkie podstawowe czynności komputerowe i programistyczne. Potrafi poprawnie zapisać, otworzyć i zaprezentować swoją pracę.	Uczeń w pełni samodzielnie wykorzystuje wiedzę i umiejętności z całego roku: obsługuje komputer, tworzy foldery, pracuje w edytorze tekstu i grafiki, zapisuje pliki oraz programuje. Prezentuje swoją pracę i pomaga innym uczniom.