

## Plan wynikowy + wymagania zgodny z podręcznikiem „Lubię to!”

### Zajęcia komputerowe dla klas 4–6 szkoły podstawowej

Wymagania zamieszczone w planie wynikowym zostały skonstruowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwić planowanie lekcji i ocenianie uczniów. Są one propozycją, którą każdy nauczyciel powinien zmodyfikować do możliwości swojego zespołu klasowego.

W planie wynikowym wzięto pod uwagę tematy zawarte w podręczniku „Lubię to!” oraz tematy zawarte w materiale „Zagadnienia dodatkowe”, które znajdują się na tym samym pendrivie co podręcznik. W poniższym planie zagadnienia te zostały wyróżnione niebieską czcionką.

W planie wynikowym zostały oznaczone następujące kategorie taksonomiczne celów nauczania:

A – zapamiętanie wiadomości,

B – zrozumienie wiadomości,

C – stosowanie wiadomości w sytuacjach typowych,

D – stosowanie wiadomości w sytuacjach nowych.

| Tytuł w podręczniku | Numer i temat lekcji (wg rozkładu materiału „Lubię to!”) | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) | Wymagania wykraczające (ocena celująca) |
|---------------------|--|---|--|---------------------------------------|---|---|
|---------------------|--|---|--|---------------------------------------|---|---|

| Tytuł w podręczniku   | Numer i temat lekcji (wg rozkładu materiału „Lubię to!”)                     | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)  | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)   | Wymagania rozszerzające (ocena dobra)  | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)  | Wymagania wykraczające (ocena celująca)   |
|---|--|--|--|--|--|---|
| <b>1. 3, 2, 1... Start!</b><br>– czyli nieco wieści z krainy komputerów i sieci       |  |  |  |  |  |   |
| <b>1.1. Nauka jazdy</b><br>– czyli co można robić w pracowni                          | 1. Nauka jazdy<br>– czyli co można robić w pracowni                          | Uczeń zna i potrafi wymienić zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni. Określa, za co może uzyskać ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej; wymienia zasady pracy na zajęciach komputerowych.<br>Zna regulamin BHP w pracowni komputerowej oraz pracy przy komputerze. Stosuje zasady regulaminu w codziennej pracy przy komputerze. |  |  |  |   |
| <b>1.2. Od kości do komputera</b><br>– czyli krótko o historii komputera              | 2. Od kości do komputera<br>– czyli krótko o historii komputera              | (A) Uczeń potrafi określić, kiedy mniej więcej (z dokładnością do dziesięciolecia) powstał pierwszy komputer; wie, do czego służył.  | (A) Uczeń zna podstawowe fakty z historii powstania maszyn liczących i komputerów.   | (B) Uczeń potrafi określić przedziały czasowe powstawania maszyn liczących i komputerów.<br>(A) Zna nazwy pierwszych modeli komputerów.  | (A) Uczeń wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera. (B) Zna ich zastosowanie.   | (B) Uczeń omawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego.<br>(B) Zna wkład polskich uczonych w złamanie szyfru Enigmy. |
| <b>1.3. Na co liczy komputer</b><br>– czyli o tym, co w środku i na zewnątrz          | 3. Na co liczy komputer<br>– czyli o tym, co w środku i na zewnątrz          | (A) Uczeń wie, czym jest komputer, zna pojęcie zestawu komputerowego.  | (A) Uczeń wymienia elementy zestawu komputerowego.<br>(A) Wymienia trzy przykładowe elementy budowy komputera.<br>(A) Wymienia po jednym przykładzie urządzeń wejścia i wyjścia. | (B) Uczeń wyjaśnia zastosowanie trzech elementów budowy komputera. (A) Wymienia po trzy przykłady urządzeń wejścia i wyjścia.  | (B) Uczeń wyjaśnia zastosowanie pięciu elementów budowy komputera. (A) Wymienia po minimum pięć przykładów urządzeń wejścia i wyjścia.   | (D) Uczeń buduje w grupie makietę komputera, objaśnia znaczenie przedstawionych elementów.  |
| <b>1.4. Systemowe operacje i szrotka</b><br>– czyli o systemach, programach i plikach | 4. Systemowe operacje i szrotka<br>– czyli o systemach, programach i plikach | (A) Uczeń rozpoznaje systemy operacyjne znajdujące się na szkolnym komputerze i domowym komputerze.  | (B) Uczeń zna i wyjaśnia pojęcie „system operacyjny”.<br>(C) Porządkuje swój folder na szkolnym komputerze, korzystając z pomocy nauczyciela. (A) Rozróżnia pliki i foldery.     | (A) Uczeń wymienia przynajmniej trzy systemy operacyjne. (B) Wyjaśnia różnicę między komercyjnym a niekomercyjnym programem komputerowym.<br>(B) Wyjaśnia różnice między plikiem a folderem.<br>(C) Porządkuje swój folder na szkolnym komputerze. | (A) Uczeń wyjaśnia pojęcie „programowanie”.<br>(A) Wymienia kilka systemów operacyjnych. (A) Wymienia przykłady kilku programów komercyjnych i ich niekomercyjnych odpowiedników. Wyjaśnia ogólnie, czym różnią się wymienione programy. | (D) Uczeń przedstawia w formie plakatu historię wybranego systemu operacyjnego.   |
| <b>1.5. W sieci</b><br>– czyli wstęp do internetu                                     | 5. W sieci<br>– czyli wstęp do internetu                                     | (A) Uczeń wyjaśnia, do czego może służyć internet.   | (A) Uczeń określa internet mianem sieci komputerów.<br>(A) Wymienia zastosowania internetu.  | (B) Uczeń wyjaśnia (w bardzo prosty sposób) pojęcie „internet”. (A) Zna początki powstania internetu.  | (B) Uczeń opisuje korzyści płynące z korzystania z internetu. (B) Opisuje historię powstania internetu.  | (D) Uczeń tworzy plakat ukazujący historię internetu.   |
| <b>1.6. Nie daj się wciągnąć w sieć</b>   | 6–8. Nie daj się wciągnąć w sieć   | (A) Uczeń wymienia zagrożenia płynące z korzystania z internetu. (A) Zna i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu.  |  |  |  | Uczeń wykonuje w grupie, przy   |

| Tytuł w podręczniku  | Numer i temat lekcji (wg rozkładu materiału „Lubię to!”)   | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)  | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)   | Wymagania rozszerzające (ocena dobra)  | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)   | Wymagania wykraczające (ocena celująca)   |
|--|--|--|--|--|---|---|
| – czyli o bezpieczeństwie w internecie   | – czyli o bezpieczeństwie w internecie   |  |  |  |   | wykorzystaniu dowolnej techniki plastycznej, plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie.   |
| <b>1.7. Szukać każdy może</b><br>– czyli o wyszukiwaniu informacji w internecie  | 9. Szukać każdy może<br>– czyli o wyszukiwaniu informacji w internecie   | (A) Uczeń wie, do czego służy przeglądarka internetowa.  | (B) Uczeń odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej.<br>(C) Znajduje proste hasła za pomocą wyszukiwarki google.pl, znajduje strony internetowe wskazane w podręczniku. | (B) Uczeń podaje przykłady co najmniej dwóch przeglądarek internetowych i dwóch wyszukiwarek internetowych.<br>(C) Wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwarki oraz stron wskazanych w podręczniku.<br>(C) Korzysta z Tłumacza Google. | (C) Uczeń trafnie formułuje zapytania w przeglądarce internetowej oraz wybiera odpowiednie treści z wyników wyszukiwania.   | (D) Uczeń sprawnie posługuje się przeglądarką internetową; formułuje zapytania, korzystając z zaawansowanych funkcji.   |
| <b>1.8. Między rozrywką a prawem</b><br>– czyli wyszukiwanie zaawansowane i aspekty prawne pobierania plików z internetu | 10. Między rozrywką a prawem<br>– czyli wyszukiwanie zaawansowane i aspekty prawne pobierania plików z internetu | (A) Uczeń ma świadomość, że korzystanie z niektórych zasobów w internecie jest nielegalne.                                     | (A) Uczeń wymienia ogólne zasady korzystania z materiałów z internetu.<br>(C) Wyszukuje zdjęcia w internecie.  | (B) Uczeń wyjaśnia, co jest legalne, a co nielegalne podczas korzystania z plików pobranych z internetu.<br>(B) Korzysta z opcji wyszukiwania zdjęć.   | (B) Uczeń podaje przykłady legalnego korzystania z zasobów internetowych.   | (D) Uczeń przygotowuje w grupie prezentację multimedialną poświęconą wybranemu gatunkowi muzyki. Korzysta przy tym ze zdjęć i multimediiów znalezionych w internecie. |
|  | 11. Między rozrywką a prawem<br>– czyli wyszukiwanie zaawansowane i aspekty prawne pobierania plików z internetu | (C) Przy pomocy nauczyciela uczeń tworzy prostą notatkę o zespole muzycznym z wykorzystaniem treści znalezionych w internecie. | (C) Uczeń tworzy prostą notatkę o zespole muzycznym. (C) Korzysta z map google.pl.   | (D) Uczeń tworzy notatkę o zespole muzycznym wzbogaconą o materiały multimedialne znalezione w internecie. (C) Kopiuje fragmenty stron internetowych do dokumentu MS Word.   | (B) Uczeń zna pojęcie licencji „Creative Commons”.<br>(D) Tworzy notatkę o zespole muzycznym wzbogaconą o zdjęcia z odnośnikami do innych materiałów multimedialnych. |   |

| Tytuł w podręczniku   | Numer i temat lekcji (wg rozkładu materiału „Lubię to!”)   | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)   | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)   | Wymagania rozszerzające (ocena dobra)   | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)   | Wymagania wykraczające (ocena celująca)   |
|---|--|---|--|---|---|---|
| <b>2. Malowanie na ekranie</b><br>– czyli nie tylko proste rysunki w MS Paint 6.1 |  |   |  |   |   |   |
| <b>2.1. Możesz jeszcze więcej</b><br>– czyli funkcje edytora grafiki MS Paint 6.1 | 12. Możesz jeszcze więcej<br>– czyli funkcje edytora grafiki MS Paint 6.1                                  | (C) Uczeń korzysta z Pędzla i Kolorów programu Paint.   | (C) Uczeń korzysta z narzędzi programu Paint.<br>(C) Tworzy rysunek z wykorzystaniem podstawowych narzędzi programu. | (C) Uczeń korzysta z narzędzi programu Paint, efektywnie operuje różnymi typami Pędzli i Wypełnień.<br>(C) Tworzy rysunek „wiejski domek” z ich wykorzystaniem. | (C) Uczeń korzysta z funkcji zaawansowanych, przenoszenia i kopiowania elementów do obrazu.<br>(C) Tworzy rysunek wiejskiego krajobrazu. Praca jest przy tym dokładna i staranna. | (D) Uczeń rysuje ilustrację do ostatnio przeczytanej lektury, stosując co najmniej kilka narzędzi programu Paint oraz różnych ich opcji.  |
| <b>2.2. Płatek śniegu</b><br>– czyli wklejanie i obracanie elementów              | 13 i 14. Płatek śniegu<br>– czyli wklejanie i obracanie elementów  | (C) Przy pomocy nauczyciela uczeń wykonuje niedokładny rysunek gwiazdki śniegu, korzystając z metody odbicia i obrotu fragmentu obrazu. | (C) Z niewielką pomocą nauczyciela uczeń wykonuje niedokładny rysunek gwiazdki śniegu.                               | (C) Uczeń samodzielnie wykonuje niedokładny rysunek gwiazdki śniegu.  | (C) Uczeń samodzielnie wykonuje rysunek gwiazdki śniegu, praca jest staranna i dokładna.  | (C) Uczeń samodzielnie wykonuje rysunek gwiazdki śniegu, praca jest szczególnie staranna i dokładna. Bardzo precyzyjnie narysowane są małe elementy. Praca odwzorowuje rzeczywisty płatek śniegu.<br>(D) Uczeń tworzy prezentację poświęconą wodzie i jej stanom skupienia. |
| <b>2.3. Wiatr w żagle</b><br>– czyli zwielokrotnianie obiektów                    | 15. Wiatr w żagle<br>– czyli rysowanie sylwetki statku widzianego od przodu                                | (C) Przy pomocy nauczyciela uczeń tworzy bardzo prosty rysunek statku bez wykorzystania Krzywej.  | (C) Uczeń tworzy prosty rysunek statku z wykorzystaniem nielicznych linii krzywych.                                  | (C) Uczeń tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem Krzywej.  | (C) Uczeń rysuje rysunek przedstawiający statek. Praca wykonana jest ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły.  | (D) Uczeń przygotowuje prezentację poświęconą okrętom pochodzącym z XV–XVIII wieku.   |
|   | 16. Wiatr w żagle<br>– czyli rysowanie sylwetki statku widzianego z boku i rysowanie dodatkowych elementów | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń tworzy bardzo prosty rysunek statku, bez wykorzystania Krzywej.  | (C) Uczeń tworzy prosty rysunek statku z wykorzystaniem nielicznych linii krzywych.                                  | (C) Uczeń tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem Krzywej.  | (C) Uczeń tworzy rysunek przedstawiający statek, ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły.  | (C) Używając dostępnych narzędzi, w sposób szczególnie twórczy uczeń rysuje sylwetkę statku widzianego z boku.  |

| Tytuł w podręczniku  | Numer i temat lekcji (wg rozkładu materiału „Lubię to!”)  | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)  | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)                              | Wymagania rozszerzające (ocena dobra)  | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)  | Wymagania wykraczające (ocena celująca)   |
|--|---|--|---|--|--|---|
| <b>2.4. W poszukiwaniu nowych lądów</b><br>– czyli praca w dwóch oknach                                      | 17. W poszukiwaniu nowych lądów – czyli praca w dwóch oknach oraz zwielokrotnianie elementów      | (C) Uczeń rysuje tło oraz z pomocą nauczyciela wkleja przynajmniej jeden statek.                               | (C) Uczeń wkleja kilka statków bez zastosowania obrotu.               | (C) Uczeń wkleja sylwetki okrętów, dokonując ich obrotu (przerzucenie w poziomie).                                       | (C) Uczeń rysuje tło z dużą dbałością o szczegóły. Wstawione okręty mają różną wielkość oraz kolorystykę.        | (D) Uczeń przygotowuje w grupie prezentację poświęconą odkryciom geograficznym XV–XVIII wieku.  |
| <b>2.5. W cieniu liter</b><br>– czyli zaawansowane użycie narzędzia Tekst                                    | 18. W cieniu liter – czyli zaawansowane użycie narzędzia Tekst oraz efekt cienia i 3D             | (C) Uczeń tworzy tekst w programie Paint bez zastosowania cienia.  | (C) Uczeń tworzy tekst w programie Paint z zastosowaniem cienia.      | (C) Uczeń tworzy tekst w programie Paint z zastosowaniem cienia oraz tła dla napisu.                                     | (A) Uczeń tworzy tekst z wrażeniem efektu 3D i starannie rysuje tło.   | (B) Uczeń tworzy w programie Paint zaproszenie na uroczystość szkolną. Stosuje przy tym efekt 3D oraz starannie rysuje zdobienia tła. |
| <b>2.6. Nie tylko pędzlem</b><br>– czyli pisanie i ilustrowanie tekstu                                       | 19 i 20. Nie tylko pędzlem – czyli pisanie i ilustrowanie tekstu                                  | Uczeń tworzy w grupie ilustrację dotyczącą wiersza własnego bądź podanego w podręczniku.                       |   |  |  |   |
| <b>3. Żeglowanie w oceanie informacji</b><br>– czyli poczta internetowa i sieciowe pogaduszki                |   |  |   |  |  |   |
| <b>3.1. Robik bez koperty i znaczka</b><br>– czyli zakładanie konta poczty elektronicznej                    | 21. Robik bez koperty i znaczka – czyli zakładanie konta poczty elektronicznej                    | (A) Uczeń zna pojęcie „poczty elektronicznej”.   | (B) Uczeń rozumie pojęcie „e-mail”. Wie, jak tworzy się adres e-mail. | (B) Uczeń rozumie pojęcia: „użytkownik”, „serwer poczty elektronicznej”.<br>(A) Zna zasady tworzenia bezpiecznego hasła. | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń zakłada konto pocztowe.   | (D) Uczeń samodzielnie zakłada alternatywne konto pocztowe.   |
| <b>3.2. Robik zwiedza pocztę</b><br>– czyli wysyłanie poczty, dodawanie kontaktów i tworzenie grup kontaktów | 22. Robik zwiedza pocztę – czyli wysyłanie poczty, dodawanie kontaktów i tworzenie grup kontaktów | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń loguje się do poczty Hotmail (bądź innego wybranego przez nauczyciela serwera). | (C) Uczeń pisze i wysyła list elektroniczny.                          | (B) Uczeń komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej.  | (B) Uczeń opisuje interfejs poczty Hotmail (bądź innego wybranego przez nauczyciela).                            | (D) Uczeń przygotowuje w grupie samouczek na temat korzystania z Hotmail.   |
|  | 23. Robik zwiedza pocztę – czyli wysyłanie poczty, dodawanie kontaktów                            | (C) Uczeń czyta pocztę i odpowiada na nią.   | (C) Uczeń dodaje kontakty do książki kontaktów.                       | (C) Uczeń tworzy grupę kontaktów i dodaje do niej osoby z klasy.   | (C) Uczeń swobodnie komunikuje się za pomocą e-maili, formatuje wiadomości, używając pojedynczych kontaktów oraz | (D) Uczeń przygotowuje w grupie samouczek na temat korzystania z Hotmail.   |

| Tytuł w podręczniku  | Numer i temat lekcji (wg rozkładu materiału „Lubię to!”)                                       | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)                                      | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)   | Wymagania rozszerzające (ocena dobra)                                    | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)  | Wymagania wykraczające (ocena celująca)  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  | i tworzenie grup kontaktów   |  |  |  | grup.  |  |
| <b>3.3. Załączam wyrazy szacunku</b><br>– czyli zasady dobrego wychowania w sieci i dodawanie załączników        | 24. Załączam wyrazy szacunku – czyli zasady dobrego wychowania w sieci i dodawanie załączników | (A) Uczeń wie, co to jest netykieta i (B) zna niektóre jej zasady.             | (A) Uczeń zna kilka emotikonów. (C) Stosuje zasady netykiety. (B) Wie, jak wstawiać załącznik.   | (C) Uczeń załącza pliki, korzysta z emotikonów.                          | (C) Uczeń przesyła pocztę z załącznikami, korzysta z emotikonów.                               | (D) Uczeń tworzy własne emotikony i je przesyła.   |
| <b>3.4. Domowe czaty</b><br>– czyli o szybkiej komunikacji w internecie  | 25. Domowe czaty – czyli o szybkiej komunikacji w internecie                                   | (A) Uczeń wymienia zasady bezpiecznego korzystania z czatu.                    | (C) Uczeń rozmawia z koleżanką/kolegą na czacie. (B) Zna zagrożenia płynące z rozmowy na czacie i stosuje się do zasad bezpieczeństwa. | (C) Uczeń zaprasza osoby do swoich kontaktów. (C) Akceptuje zaproszenia. | (D) Uczeń korzysta z czatu w sposób bezpieczny, z poszanowaniem innych użytkowników internetu. | (D) Pracując w grupie, uczeń przedstawia scenkę właściwego i niewłaściwego zachowania na czacie. |
| <b>3.5. Jak w kalendarzu</b><br>– czyli kalendarz na koncie Hotmail i tworzenie kalendarza klasowego             | 26. Jak w kalendarzu – czyli jak skonfigurować kalendarz osobisty i klasowy                    | (A) Uczeń wie, do czego służy usługa Kalendarz na koncie Hotmail.              | (C) Uczeń tworzy wpisy w kalendarzu. (C) Importuje kalendarz klasowy.  | (D) Uczeń tworzy wpisy cykliczne, np. urodziny znajomych.                | (D) Uczeń tworzy wpisy w kalendarzu klasowym.  | (D) Uczeń tworzy kalendarz klasowy, udostępnia go, (D) importuje dostępne kalendarze.            |
| <b>3.6. Chmura prezentacji</b><br>– czyli dokumenty SkyDrive i współtworzenie dokumentów (zagadnienie dodatkowe) | 27–30. Chmura prezentacji – czyli dokumenty SkyDrive i współtworzenie dokumentów               | (D) Uczeń korzysta z aplikacji dokumenty w SkyDrive i współtworzy prezentację. |  |  |  |  |
| <b>4. Klawiatura zamiast pióra</b><br>– czyli nie tylko piszemy w MS Word 2010                                   |  |  |  |  |  |  |

| Tytuł w podręczniku   | Numer i temat lekcji (wg rozkładu materiału „Lubię to!”)              | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)   | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)   | Wymagania rozszerzające (ocena dobra)  | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)  | Wymagania wykraczające (ocena celująca)  |
|---|---|---|--|--|--|--|
| <b>4.1. Na skróty</b><br>– czyli o skrótach klawiszowych w programie MS Word 2010 | 31. Na skróty<br>– czyli o skrótach klawiszowych w MS Word 2010       | (A) Uczeń wymienia podstawowe skróty klawiszowe: kopiuje, wkleja, zapisuje.                                   | (C) Uczeń używa podstawowych skrótów klawiszowych.   | (C) Uczeń stosuje skróty klawiszowe związane z formatowaniem tekstu.   | (D) Uczeń sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe, przemieszcza się między otwartymi oknami za pomocą skrótu Alt + Tab.   | (C) Uczeń tworzy z grupą planszę prezentującą zastosowanie wybranych skrótów klawiszowych.                     |
| <b>4.2. Idziemy do kina</b><br>– czyli jak poprawnie napisać notatkę o filmie     | 32. Idziemy do kina<br>– czyli jak poprawnie napisać notatkę o filmie | (C) Uczeń pisze prostą notatkę o filmie.  | (C) Uczeń pisze prostą notatkę o filmie, stosując proste formatowanie tekstu (pogrubienie, pochylenie).<br>(C) Stosuje opcję „pokaż wszystko”, by sprawdzać poprawne formatowanie. | (C) Uczeń nie popełnia błędów typograficznych (np. podwójny odstęp między wyrazami). (A) Zna pojęcia „twardej spacji” oraz „miękkiego Entera”. | (D) Uczeń tworzy poprawnie sformatowane teksty, używa wcięć do oddzielenia akapitów, korzysta ze skrótów klawiszowych, aby zastosować „twardą spację” oraz „miękkiego Entera”. | (D) Uczeń przygotowuje planszę przedstawiającą zasady poprawnej interpunkcji i pisanie w edytorze tekstu.      |
| <b>4.3. Zapraszamy na przyjęcie</b><br>– czyli o formatowaniu tekstu              | 33 i 34. Zapraszamy na przyjęcie<br>– czyli o formatowaniu tekstu     | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń przygotowuje w edytorze MS Word proste menu na przyjęcie urodzinowe.           | (C) Uczeń używa wyśrodkowania tekstu.<br>(C) Wstawia obiekt WordArt.   | (C) Uczeń zmienia opcje WordArt dla edytowanego tekstu.  | (C) Uczeń tworzy przejrzyste i ciekawe menu z zastosowaniem formatowania tekstu.   | (D) Uczeń wykonuje zadanie na ocenę celującą z podręcznika (opracowuje sformatowany plan podróży).             |
| <b>4.4. Kolejno odlicz</b><br>– czyli style i numerowanie                         | 35. Kolejno odlicz<br>– czyli style i numerowanie                     | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń tworzy prosty scenariusz bez zastosowania list numerowanych.                   | (C) Uczeń tworzy scenariusz z zastosowaniem listy numerowanej, ale bez zastosowania stylów.  | (C) Uczeń tworzy scenariusz z zastosowaniem jednopoziomowej listy numerowanej z wykorzystaniem stylów.   | (C) Uczeń tworzy przejrzysty i czytelny scenariusz z wykorzystaniem wielopoziomowych list numerowanych.  | (D) Uczeń samodzielnie modyfikuje style listy numerowanej, tworzy dziennik podróży wg polecenia z podręcznika. |
| <b>4.5. Komórki, do szeregu</b><br>– czyli świat tabel                            | 36. Komórki, do szeregu<br>– czyli świat tabel                        | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń tworzy prosty plan lekcji, używając opcji Utwórz tabelę.                       | (C) Uczeń samodzielnie tworzy plan lekcji. Praca jest niestaranna, brak dbałości o szczegóły.  | (C) Uczeń tworzy plan lekcji z wykorzystaniem formatowania komórek (m.in. zmiana krawędzi).  | (C) Uczeń tworzy plan lekcji z wykorzystaniem „ręcznego” formatowania wybranych komórek (m.in. wyróżnienia kolorem wypełnienia).   | (D) Uczeń wykonuje rysunek telefonu komórkowego stworzony z komórek tabeli.                                    |
| <b>4.6. Nie tylko tekst</b><br>– czyli o wstawianiu ilustracji                    | 37. Nie tylko tekst<br>– czyli o wstawianiu ilustracji                | (C) Uczeń wykonuje prosty prospekt oraz osadza obiekt WordArt.<br>(C) Osadza rysunek.<br>(C) Wstawia Kształt. | (C) Uczeń formatuje obiekt graficzny (zdjęcie), nadając mu obramowanie.<br>(C) Obramowuje stronę.  | (C) Uczeń formatuje obiekt WordArt. (D) Formatuje wstawiony Kształt.   | (D) Uczeń tworzy estetyczny prospekt zawierający formatowanie wszystkich elementów.  | (D) Uczeń przygotowuje komiks w programie Word (osadza grafiki, dodaje Kształty, formatuje teksty).            |

| Tytuł w podręczniku   | Numer i temat lekcji (wg rozkładu materiału „Lubię to!”)                      | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)   | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)                                | Wymagania rozszerzające (ocena dobra)   | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)  | Wymagania wykraczające (ocena celująca)   |
|---|---|---|---|---|--|---|
| <b>4.7. Przyrodnicze wędrówki</b><br>– czyli podsumowanie wiadomości              | 38–40.<br>Przyrodnicze wędrówki<br>– czyli podsumowanie wiadomości            | (C) Uczeń przygotowuje w grupie album przyrodniczy zawierający zdjęcia i opisy wybranych roślin.                        |   |   |  |   |
| <b>5. Prawie jak w kinie</b><br>– czyli ruch i muzyka w MS PowerPoint 2010        |   |   |   |   |  |   |
| <b>5.1. Mocny punkt autora</b><br>– czyli jak stworzyć najprostszą prezentację    | 41. Mocny punkt autora<br>– czyli jak stworzyć najprostszą prezentację        | (C) Uczeń uruchamia program Power Point.<br>(C) Wybiera motyw i wpisuje tytuł prezentacji.<br>(C) Odtwarza prezentację. | (C) Uczeń zmienia schemat kolorów motywu,<br>(B) dodaje kolejne slajdy. | (B) Uczeń wstawia grafikę do prezentacji.   | (C) Uczeń tworzy przejrzystą prezentację z zastosowaniem grafiki.                                    | (D) Uczeń tworzy prezentację o starożytnej Grecji.  |
| <b>5.2. Wspomnienia z dzieciństwa</b><br>– czyli tworzymy album fotograficzny     | 42 i 43.<br>Wspomnienia z dzieciństwa<br>– czyli tworzymy album fotograficzny | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń tworzy album fotograficzny, korzystając z kreatora.                                      | (C) Uczeń wstawia obiekt WordArt jako tytuł albumu.                     | (C) Uczeń formatuje zdjęcia.  | (C) Uczeń modyfikuje zdjęcia, używając opcji artystycznych (kolorowanie, efekty), usuwa tło zdjęcia. | (D) Uczeń tworzy drzewo genealogiczne, używając opcji SmartArt.   |
| <b>5.3. Wprowadzić świat w ruch</b><br>– czyli przejścia i animacje w prezentacji | 44. Wprowadzić świat w ruch<br>– czyli przejścia i animacje w prezentacji     | (C) Uczeń wstawia efekty przejścia między slajdami.   | (C) Uczeń wstawia animowany tekst.                                      | (A) Uczeń zna różnice między animacją wejścia, wyjścia i wyróżnienia.<br>(C) Wstawia animacje obiektów. | (D) Uczeń modyfikuje animacje obiektów.  | (D) Uczeń przygotowuje prezentację pokazującą wszystkie dostępne animacje jednego typu.                       |
| <b>5.4. Nie tylko ilustracje</b><br>– czyli dźwięk i wideo w prezentacji          | 45 Nie tylko ilustracje<br>– czyli dźwięk i wideo w prezentacji               | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń wstawia dźwięk z biblioteki clipart.   | (C) Uczeń osadza w prezentacji klip wideo.                              | (D) Uczeń modyfikuje parametry odtwarzania osadzonych klipów wideo.                                     | (D) Uczeń zapisuje przygotowaną prezentację jako plik wideo.   | (D) Pracując w grupie, uczeń przedstawia za pomocą pantomimy sześć dowolnych typów przejść między slajdami.   |
| <b>5.5. Okiełznać rumaka</b><br>– czyli dokładne sterowanie animacją              | 46. Okiełznać rumaka<br>– czyli dokładne sterowanie animacją                  | (C) Uczeń potrafi włączyć Okienko animacji.   | (C) Uczeń modyfikuje czas trwania klipów wideo.                         | (C) Uczeń modyfikuje kolejność oraz sposób odtwarzania klipów wideo.                                    | (D) Uczeń wstawia efekty dźwiękowe podczas odtwarzania animacji.                                     | (D) Uczeń przygotowuje w grupie w programie PowerPoint komiks na podstawie przygotowanych przez siebie zdjęć. |



| Tytuł w podręczniku  | Numer i temat lekcji (wg rozkładu materiału „Lubię to!”)                | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)  | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)  | Wymagania rozszerzające (ocena dobra)   | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)   | Wymagania wykraczające (ocena celująca)  |
|--|---|--|---|---|---|--|
| <b>5.6. Muzyka z minionych epok</b><br>– czyli praca zespołowa   | 47–49. Muzyka z minionych epok – czyli praca zespołowa                  | (D) Uczeń przygotowuje w zespole prezentację wybranego z podręcznika tematu związanego z muzyką. |   |   |   |  |
| <b>6. Cisza! Kamera! Akcja!</b><br>– czyli świat filmu w Windows Live Movie Maker<br>(zagadnienie dodatkowe) |   |  |   |   |   |  |
| <b>6.1. Krok przed Hollywood</b><br>– czyli pierwsze kroki w programie Movie Maker                           | 50. Krok przed Hollywood – czyli pierwsze kroki w programie Movie Maker | (C) Uczeń uruchamia program Movie Maker.   | (C) Uczeń importuje pliki do projektu programu Movie Maker.   | (C) Uczeń dodaje tekst do projektu programu Movie Maker.  | (D) Uczeń modyfikuje czas trwania klipów.   | (D) Uczeń przygotowuje projekt filmu o wybranym miejscu na świecie. Opisuje w nim swoją podróż (prawdziwą lub fikcyjną).                             |
| <b>6.2. Efektowne efekty</b><br>– czyli przejścia i efekty specjalne   | 51. Efektowne efekty – czyli przejścia i efekty specjalne               | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń zmienia położenie klipów.   | (C) Uczeń dodaje efekty przejścia między klipami.   | (D) Uczeń eksperymentuje z filtrami i efektami specjalnymi.   | (D) Uczeń tworzy film w oparciu o projekt stworzony na poprzedniej lekcji. Korzysta z animacji i filtrów.             | (D) Uczeń tworzy film, korzystając z projektu o podróży, stworzony na poprzedniej lekcji.<br>(D) Przygotowuje film o ulubionej postaci historycznej. |
| <b>6.3. Polska gola!</b><br>– czyli praca z materiałem filmowym  | 52 i 53. Polska gola!<br>– czyli praca z materiałem filmowym            | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń importuje materiał filmowy  | (C) Uczeń przegląda materiał z wykorzystaniem osi czasu i z pomocą nauczyciela dzieli materiał.       | (D) Uczeń samodzielnie dzieli materiał i usuwa niepotrzebne fragmenty, dodaje efekty dźwiękowe.         | (D) Uczeń samodzielnie przygotowuje film z przygotowanych materiałów, z dołączonym tekstem oraz efektami specjalnymi. | (D) Uczeń przygotowuje w grupie film na temat wybranej dyscypliny sportowej.   |
| <b>7. Bieganie po ekranie</b><br>– czyli poznamy program Pivot Stickfigure Animator                          |   |  |   |   |   |  |
| <b>7.1. „Patyczaki” w ruchu</b><br>– czyli tworzenie prostych animacji                                       | 54. „Patyczaki” w ruchu – czyli tworzenie prostych animacji             | (C) Uczeń uruchamia program Pivot. (C) Z pomocą nauczyciela tworzy „skokową” animację.           | (C) Uczeń tworzy niedokładną animację przedstawiającą idącą postać.                                   | (C) Uczeń tworzy płynną animację przedstawiającą idącą postać.  | (C) Uczeń tworzy płynną animację przedstawiającą idącą postać. (C) Wstawia tło do animacji.                           | (B) Uczeń przygotowuje prezentację na temat animacji poklatkowej.  |
| <b>7.2. Animacje od kuchni</b><br>– czyli tworzenie własnych figur   | 55 i 56. Animacje od kuchni – czyli tworzenie własnych figur            | (C) Uczeń uruchamia okno tworzenia nowej postaci.  | (C) Uczeń samodzielnie tworzy postać i umieszcza ją w projekcie. (C) Tworzy tło (kuchnię) w programie | (C) Uczeń tworzy dodatkowe elementy animacji, np. stół, farsz. (C) zmienia kolory przedmiotów w trakcie | (D) Uczeń w sposób pomysłowy i twórczy, z dbałością o szczegóły przygotowuje animację.                                | (D) Uczeń przygotowuje w zespole scenariusz krótkiego filmu animowanego.   |

| Tytuł w podręczniku   | Numer i temat lekcji (wg rozkładu materiału „Lubię to!”)           | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)   | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)                                      | Wymagania rozszerzające (ocena dobra)  | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)  | Wymagania wykraczające (ocena celująca)   |
|---|--|---|---|--|--|---|
|   |  | (C) Z pomocą nauczyciela tworzy postać i umieszcza ją w animacji.   | Paint. (C) Tworzy animację przedstawiającą pracę kucharzy.                    | animacji.  |  | Następnie na podstawie tego scenariusza tworzy animację.  |
| <b>7.3. W labiryncie</b><br>– czyli praca nad projektem                                   | 57–60.<br>W labiryncie<br>– czyli praca nad projektem              | (D) Uczeń tworzy w zespole animację przedstawiającą wędrowkę patyczaka po labiryncie.                         |   |  |  |   |
| <b>8. Nie tylko kalkulator</b><br>– czyli odwiedzamy świat tabel i wykresów MS Excel 2010 |  |   |   |  |  |   |
| <b>8.1. Kartka w kratkę</b><br>– czyli wprowadzenie do programu Excel 2010                | 61. Kartka w kratkę<br>– czyli wprowadzenie do programu Excel 2010 | (C) Uczeń uruchamia program Excel. (A) Zna pojęcia: „arkusz kalkulacyjny”, „komórka”, „wiersz”, „kolumna”.    | (C) Uczeń przełącza się między arkuszami. (A) Zna zasadę adresowania komórki. | (C) Uczeń nadaje arkuszowi nazwę i kolor, (C) formatuje komórki o podanym adresie. (B) Zna różnicę w znaczeniu i zapisie zakresu komórek, i pojedynczej komórki. | (D) Uczeń potrafi używać różnych opcji kopiowania i wklejania.   | (D) Uczeń prowadzi dziennik obserwacji pogody.  |
| <b>8.2. Zabawy w klasy</b><br>– czyli formatowanie i sortowanie danych                    | 62. Zabawy w klasy<br>– czyli formatowanie i sortowanie danych     | (A) Uczeń zna pojęcia: „nagłówek”, „sortowanie”.  | (C) Uczeń formatuje nagłówek, sortuje tabelę.                                 | (C) Uczeń sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania.  | (D) Uczeń stosuje formatowanie warunkowe.  | (D) Uczeń stosuje funkcje.  |
| <b>8.3. Budżet kieszonkowy</b><br>– czyli proste obliczenia                               | 63. Budżet kieszonkowy<br>– czyli proste obliczenia                | (A) Uczeń zna pojęcie „formuły” i „funkcji”. (B) Z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania. | (B) Uczeń rozróżnia funkcję od formuły.                                       | (C) Uczeń stosuje formuły oraz funkcję Suma do obliczeń. (C) Tworzy niepełny arkusz do obliczenia budżetu.   | (D) Uczeń tworzy arkusz obliczający budżet kieszonkowy. (B) Zna funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn. | (D) Uczeń formatuje komórki, określając ich typ jako „Waluta”.  |
| <b>8.4. Demokratyczne wybory</b><br>– czyli tworzenie wykresów                            | 64. Demokratyczne wybory<br>– czyli tworzenie wykresów             | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń wstawia wykres do arkusza.   | (C) Uczeń wybiera odpowiedni wykres dla różnych typów danych.                 | (C) Uczeń formatuje wstawiony wykres.  | (C) Uczeń formatuje tło i inne elementy wykresu.   | (D) Uczeń tworzy w grupie ankietę o spędzaniu wolnego czasu. Przeprowadza ankietę. Na podstawie przeprowadzonej ankiety sporządza procentowy wykres |

| Tytuł w podręczniku   | Numer i temat lekcji (wg rozkładu materiału „Lubię to!”)                         | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)   | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)   | Wymagania rozszerzające (ocena dobra)  | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)  | Wymagania wykraczające (ocena celująca)   |
|---|--|---|--|--|--|---|
|   |  |   |  |  |  | prezentujący jej wyniki.  |
| <b>9. ABC czarowania</b><br>– czyli programujemy w programie Baltie                         |  |   |  |  |  |   |
| <b>9.1. Czarodziej Baltie</b><br>– czyli pierwsze kroki w programie Baltie i tworzenie scen | 65. Czarodziej Baltie – czyli pierwsze kroki w programie Baltie i tworzenie scen | (C) Uczeń uruchamia program Baltie. (C) Wstawia przedmiot z Banku przedmiotów. (C) Tworzy prostą scenę. | (C) Uczeń wstawia przedmioty co najmniej z trzech ekranów Banku przedmiotów. (C) Zapisuje scenę.                                   | (D) Uczeń tworzy własne przedmioty. (D) Tworzy i zapisuje rozbudowaną scenę.   | (D) Uczeń tworzy szczegółową scenę z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych przedmiotów.   | (D) Uczeń tworzy własny Bank przedmiotów, które wykorzysta do przedstawienia szkoły (wg zadania w podręczniku).   |
| <b>9.2. Czarujemy</b><br>– czyli poznajemy Tryb: Czarowanie                                 | 66. Czarujemy – czyli poznajemy Tryb: Czarowanie                                 | (C) Uczeń uruchamia Tryb: Czarowanie. (C) Kieruje postacią czarodzieja.                                 | (C) Uczeń rysuje prostą scenę.   | (C) Uczeń rysuje scenę, korzystając m.in. z powtórnego wstawiania przedmiotów.   | (D) Uczeń tworzy scenę zawierającą samodzielnie wykonane przedmioty. Praca jest wykonana starannie i szczegółowo.  | (D) Korzystając ze stworzonych przez siebie przedmiotów, uczeń tworzy w Trybie: Czarowanie obraz szkolnej pracowni komputerowej oraz osób w niej pracujących. |
| <b>9.3. Niech się stanie</b><br>– czyli wstęp do programowania                              | 67. Niech się stanie – czyli wstęp do programowania                              | (A) Uczeń zna podstawowe rozkazy Baltiego (Idź, Skręć).   | (C) Uczeń tworzy prosty program z zastosowaniem rozkazów (Idź, Skręć, Liczba powtórzeń). (C) Korzysta z pomocy w programie Baltie. | (C) Uczeń wykorzystuje pętlę dla bloku poleceń, (C) dzieli linie kodu.   | (D) Uczeń tworzy prosty program z wykorzystaniem Pętli, używa Komentarzy.  | (D) Uczeń pisze program zmieniający scenę w szachownicy (pola 2x2), używając zagnieżdżonych Pętli.  |
| <b>9.4. Nić Hadrianny</b><br>– czyli używanie scen, dźwięków i zmiana postaci               | 68–70. Nić Hadrianny – czyli używanie scen, dźwięków i zmiana postaci            | (A) Uczeń zna polecenia: Wstaw scenę, Tempo.  | (C) Uczeń wstawia scenę do programu, (C) korzysta z polecenia Czarowanie bez chmurki.  | (C) Uczeń zmienia postać Baltiego.   | (C) Uczeń wykorzystuje „znikanie” (zasłonięcie elementu czarnym obiektem) w swoim programie. (D) Tworzy program przedstawiający wyjście Baltiego i Bałtycjusza z labiryntu (na podstawie opisu w podręczniku). | (D) Uczeń programuje zmianę pór dnia z wykorzystaniem scen oraz ruch słońca (wg polecenia z podręcznika).   |
| <b>9.5. Ogród Hadrianny</b><br>– czyli programowanie gry                                    | 71–73. Ogród Hadrianny – czyli programowanie gry                                 | (A) Uczeń przepisuje program z podręcznika.   | (B) Uczeń dokonuje analizy programu w podręczniku.   | (C) Na podstawie programu w podręczniku uczeń programuje sterowanie Baltiem za pomocą klawiatury. (B) Rozumie pojęcie instrukcji | (C) Uczeń tworzy podprogram (pomocnika) i korzysta z niego. (D) Potrafi zaprogramować zdarzenie spotkania Baltiego z przedmiotem   | (D) Uczeń przygotowuje grę, której celem będzie przejście przez tunele z pułapkami. Gra powinna zawierać instrukcje warunkowe (If)                            |

| Tytuł w podręczniku  | Numer i temat lekcji (wg rozkładu materiału „Lubię to!”)                   | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)  | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)  | Wymagania rozszerzające (ocena dobra)   | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)   | Wymagania wykraczające (ocena celująca)  |
|--|--|--|---|---|---|--|
|  |  |  |   | warunkowych.  | (z wykorzystaniem instrukcji lf).   | oraz powinny być wykorzystane zmiany scen, gdy Baltie osiągnie określony punkt na ekranie.                 |
| <b>9.6. Uczniowskie Studio Projektowe</b><br>– czyli praca zespołowa nad grą   | 74–77.<br>Uczniowskie Studio Projektowe<br>– czyli praca zespołowa nad grą | (C) Uczeń tworzy w zespole grę „Napraw samochód Baltiego” bądź inną, polegającą na odszukiwaniu przez postać różnych przedmiotów i przenoszeniu ich w dane miejsca. Postać w grze powinna być sterowana za pomocą klawiatury lub/i myszki. |   |   |   |  |
| <b>10. Z mikrofonem i ze słuchawkami</b><br>– czyli zabawy z dźwiękiem i małe studio radiowe w programie Audacity 3<br>(zagadnienie dodatkowe) |  |  |   |   |   |  |
| <b>10.1. Wygląd dźwięku</b><br>– czyli przygotowanie montażu   | 78. Wygląd dźwięku<br>– czyli przygotowanie montażu                        | (C) Uczeń uruchamia program Audacity.<br>(C) Z pomocą nauczyciela importuje materiał dźwiękowy,<br>(C) potrafi odtworzyć dźwięk.   | (B) Uczeń zna podstawowe narzędzia Audacity (Pasek pilota). (A) Zna różnicę między projektem a wyeksportowanym plikiem. | (C) Uczeń rozpoznaje ciszę i dźwięk na wykresie, zaznacza fragmenty nagrania.     | (D) Uczeń wycina niepotrzebne fragmenty nagrania. (D) Eksportuje zmontowany materiał. | (D) Uczeń montuje plik dźwiękowy z materiałów dostępnych w Cyfrotece.                                      |
| <b>10.2. Kilka słów do mikrofonu</b><br>– czyli nagrywanie i montaż dźwięku  | 79. Kilka słów do mikrofonu<br>– czyli nagrywanie i montaż dźwięku         | (A) Uczeń wie, do którego gniazda podłączyć mikrofon.<br>(C) Z pomocą nauczyciela nagrywa swój głos.   | (C) Uczeń nagrywa głos, odsłuchuje go i usuwa niepotrzebne elementy.  | (C) Uczeń montuje materiały na dwóch ścieżkach.<br>(C) Dzieli materiał na części. | (D) Uczeń łączy zmontowane materiały. (D) Eksportuje gotowy montaż.                   | (C) Uczeń przygotowuje prezentację o pierwszym urządzeniu zdolnym do zapisania głosu (fonografie Edisona). |
| <b>10.3. Raz ciszej, raz głośniej</b><br>– czyli modyfikacja dźwięku   | 80. Raz ciszej, raz głośniej<br>– czyli modyfikacja dźwięku                | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń importuje nagranie lektora.   | (C) Uczeń nagrywa swój głos. (C) Importuje podkład dźwiękowy.<br>(C) Eksperymentuje z efektami specjalnymi.             | (C) Uczeń korzysta z narzędzia Obwiedni dźwięku.                                  | (D) Uczeń łączy nagranie lektora z plikiem muzycznym i stosuje efekty specjalne.      | (D) Uczeń przygotowuje w grupie słuchowisko.   |
| <b>10.4. Uczniowski Magazyn Radiowy</b><br>– czyli tworzenie audycji radiowej  | 81–84.<br>Uczniowski Magazyn Radiowy<br>– czyli tworzenie audycji radiowej | (D) Uczeń współtworzy Uczniowski Magazyn Radiowy. Nagrywa materiały, montuje, podkłada muzykę.   |   |   |   |  |

| Tytuł w podręczniku  | Numer i temat lekcji (wg rozkładu materiału „Lubię to!”)                         | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)  | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)   | Wymagania rozszerzające (ocena dobra)  | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)  | Wymagania wykraczające (ocena celująca)  |
|--|--|--|--|--|--|--|
| <b>11. Malowanie na warstwach</b><br>– czyli poznajemy program GIMP<br>(zagadnienie dodatkowe) |  |  |  |  |  |  |
| <b>11.1. Ogr ma warstwy i cebula ma warstwy</b><br>– czyli o grafice z wykorzystaniem warstw   | 85. Ogr ma warstwy i cebula ma warstwy – czyli o grafice z wykorzystaniem warstw | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP. (A) Wie, jak włączyć okno warstw.   | (B) Uczeń rozumie pojęcie warstwy. (C) Tworzy nową warstwę. (A) Zna niektóre narzędzia programu GIMP. (C) Korzysta z Pędzla i Wypełniania kolorem. | (C) Uczeń rysuje na różnych warstwach. (C) Zmienia kolejność warstw.   | (D) Uczeń korzysta z różnych ustawień pędzli. (D) Zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw.                                     | (D) Pracując w grupie, uczeń rysuje model Układu Słonecznego.                                  |
| <b>11.2. Tekst oryginalny i niebanalny</b><br>– czyli projektujemy efektowny napis             | 86 i 87. Tekst oryginalny i niebanalny – czyli projektujemy efektowny napis      | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń tworzy napis.   | (B) Uczeń rozróżnia warstwę tekstową od graficznej. (C) Używa opcji Tekst na zaznaczenie.  | (C) Uczeń zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną. (C) Zmienia parametry wpisanego tekstu. (C) Wypełnia zaznaczenie. | (D) Uczeń wylewa gradient do zaznaczenia. (D) Używa filtrów: Światło i cień oraz Rzucanie cienia. (D) Twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami. | (D) Korzystając z dowolnych narzędzi i filtrów, uczeń tworzy wrażenie trójwymiarowości napisu. |
| <b>11.3. Zdjęć cięcie, gięcie</b><br>– czyli retusz zdjęć i elementy fotomontażu               | 88. Zdjęć cięcie, gięcie – czyli retusz zdjęć i elementy fotomontażu             | (C) Uczeń otwiera zdjęcie w programie GIMP. (C) Zaznacza obiekt.   | (C) Z pomocą nauczyciela uczeń skaluje obraz. (C) Reguluje jasność i kontrast obrazu. (C) Zaznacza obiekt.   | (D) Uczeń używa opcji Dodaj do zaznaczenia. (C) Kopiuje i wkleja zaznaczone elementy.                                      | (D) Uczeń stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję.   | (D) Uczeń stosuje niewielki fotomontaż na zrobionym przez siebie zdjęciu.                      |
| <b>11.4. Plakatujemy</b><br>– czyli praca nad projektem  | 89–93. Plakatujemy – czyli praca nad projektem                                   | (D) Pracując w grupie, uczeń tworzy plakat do filmu. Korzysta ze zdjęć własnych i znalezionych w internecie, posługuje się tworzeniem tekstu i fotomontażem oraz innymi technikami poznanymi na zajęciach. |  |  |  |  |