

## KRYTERIA OCENY Z INFORMATYKI DLA KLASY VI

DZIAŁ PROGRAMU	WYMAGANIA				
	KONIECZNE K ocena dopuszczająca	PODSTAWOWE K+P ocena dostateczna	ROZSZERZAJĄCE (K+P)+R ocena dobra	DOPEŁNIAJĄCE (K+P+R)+D ocena bardzo dobra	PONADPROGRAMOWE K+P+R+D)+PP ocena celująca
<b>1. Technika komputerowa w życiu człowieka.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dokonuje prób organizacji własnego stanowiska pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.</li> <li>- Korzysta ze wskazanych zbiorów informacji, okazując szacunek dla cudzej własności twórczej.</li> <li>- Wymienia zasady prawidłowej organizacji pracy z komputerem dotyczące: czasu pracy, miejsca pracy.</li> <li>- Wymienia zastosowania komputera w najbliższym środowisku.</li> <li>- Wyjaśnia pojęcie urządzenia opartego na technice komputerowej.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Charakteryzuje podstawowe zastosowania poznanych na lekcjach urządzeń opartych na technice komputerowej.</li> <li>- Objaśnia kolejność włączania zestawu komputerowego.</li> <li>- Dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy.</li> <li>- Omawia prawa użytkownika komputera podczas korzystania z komputera.</li> <li>- Wymienia poznane dziedziny zastosowania komputerów w najbliższym otoczeniu i wskazuje na korzyści wynikające z ich zastosowania.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ocenia organizację stanowisk pracy w różnych miejscach w szkole.</li> <li>- Charakteryzuje konsekwencje prawne piractwa komputerowego.</li> <li>- Wyjaśnia pojęcia: piractwo komputerowe, licencja, prawa autorskie, demo.</li> <li>- Wskazuje na zastosowanie techniki komputerowej w urządzeniach innych niż omawiane na lekcji.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Przewiduje skutki nieprawidłowego zorganizowania komputerowego stanowiska pracy.</li> <li>- Obsługuje urządzenia oparte na technice komputerowej związane z najbliższym środowiskiem (magnetowid, aparat cyfrowy, kamera cyfrowa, telefon komórkowy, palm itp.)</li> <li>- Prezentuje inne od podanych na lekcji dziedziny życia w których zastosowano technologię informatyczną.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wykracza poza program np.: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Przewiduje wpływ doboru monitora na samopoczucie użytkownika komputera.</li> <li>- Uzasadnia konieczność stosowania programów antywirusowych oraz przeprowadza profilaktykę antywirusową.</li> <li>- Analizuje zalety i zagrożenia jakie niesie komputeryzacja życia.</li> <li>- Omawia przyczyny chorób związanych z obsługą komputera.</li> <li>- Prezentuje rys historyczny urządzeń opartych na technice komputerowej.</li> </ul> </li> </ul>
<b>2. Praca z komputerem.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Określa miejsce stacji dyskiety i napędu CD-ROM w jednostce centralnej.</li> <li>- Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemem.</li> <li>- Wykorzystuje mysz do uruchamiania programów.</li> <li>- Uruchamia programy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym (mysz, klawiatura, monitor, drukarka) i określa ich zastosowanie.</li> <li>- Obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów.</li> <li>- Uruchamia programy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Charakteryzuje elementy rozmieszczone z przodu jednostki centralnej.</li> <li>- Porównuje rodzaje pamięci zewnętrznych komputera, jakie wykorzystuje w pracy z komputerem (dyskietka, dysk twardy, CD-ROM, DVD, Blu-ray, pen-drive, dysk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Łączy elementy zestawu komputerowego.</li> <li>- Prawidłowo reaguje na pojawiające się w programach komunikaty.</li> <li>- Wyszukuje pliki wykonywalne.</li> <li>- Tworzy nowy folder podczas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wykracza poza program np.: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizuje zastosowanie pamięci ROM i RAM.</li> <li>- Zmienia wygląd pulpitu.</li> <li>- Zmienia wygląd folderów.</li> <li>- Wykorzystuje narzędzia</li> </ul> </li> </ul>

	<p>korzystając z ikony skrótu na Pulpicie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Otwiera plik wg wskazówek nauczyciela.</li> <li>- Zapisuje plik wg wskazówek nauczyciela.</li> <li>- Otwiera okno folderów.</li> <li>- Rozróżnia podstawowe elementy zestawu komputerowego.</li> <li>- Wymienia zastosowanie komputera w najbliższym środowisku.</li> <li>- Podaje przykłady aplikacji poznanych na lekcjach.</li> <li>- Potrafi przygotować dokument do drukowania.</li> <li>- Drukuje swoje prace.</li> </ul>	<p>korzystając z przycisku START.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obsługuje klawiaturę.</li> <li>- Zapisuje plik na dysku w odpowiednim folderze.</li> <li>- Wyszukuje zapisane pliki we wskazanych folderach.</li> <li>- Omawia zasady uruchamiania poznanych na lekcji aplikacji.</li> <li>- Wyjaśnia pojęcia: procesor, pamięć komputera, płyta główna, oprogramowanie, okno programu, pasek menu, pasek narzędzi, kursor, kosz.</li> <li>- Opróżnia <i>Kosz</i>.</li> <li>- Odzyskuje wcześniej usunięte pliki i foldery.</li> </ul>	<p>zewnątrzny).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zmienia rozmiar i położenie okna wg potrzeb.</li> <li>- Uruchamia programy za pomocą aplikacji <i>Mój komputer</i>.</li> <li>- Przełącza się między uruchomionymi aplikacjami.</li> <li>- Dokonuje poprawek w swoich pracach oraz zapisuje je zmieniając lokalizację.</li> <li>- Wyjaśnia pojęcia: program komputerowy, system operacyjny, kliknięcie, folder, podfolder, drzewo folderów, plik, opcja, rozszerzenie, wielozadaniowość.</li> <li>- Omawia rolę <i>Schowka</i> podczas operacji <i>Kopiowania</i>.</li> </ul>	<p>zapisu pliku.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tworzy nową wersję pliku na dysku za pomocą polecenia ZAPISZ JAKO ze zmianą lokalizacji lub nazwy pliku.</li> <li>- Kopiuje i usuwa grupę plików optymalną metodą.</li> <li>- Prezentuje historię komputera.</li> <li>- Wymienia typy drukarek.</li> <li>- Omawia zadania systemu operacyjnego.</li> <li>- Omawia pojęcia: światłowód, e-mail, grupa dyskusyjna, sieć komputerowa, akronimy.</li> </ul>	<p>systemowe: defragmentator dysków, scandisk.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Omawia zastosowanie karty graficznej, karty dźwiękowej, karty sieciowej i karty telewizyjnej.</li> <li>- Wskazuje na zadania polecenia DODAJ/USUŃ PROGRAMY.</li> <li>- Wyszukuje dowolny plik za pomocą funkcji ZNAJDŹ z menu START.</li> <li>- Objaśnia dlaczego nie należy modyfikować folderu WINDOWS.</li> <li>- Używa i zna wiele akronimów.</li> </ul>
<p><b>3. Praktyczne zastosowanie komputera:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykonywanie obliczeń,</li> <li>- rysowanie i malowanie,</li> <li>- pisanie,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wykonuje proste obliczenia z wykorzystaniem aplikacji <i>Kalkulator</i> (dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie)</li> <li>- Uruchamia program graficzny <i>Paint</i> na lekcji z pomocą nauczyciela.</li> <li>- Wypełnia kolorem gotowe elementy w edytorze <i>Paint</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oblicza wartości prostych wyrażeń arytmetycznych.</li> <li>- Wykonuje działania: zmiany znaku liczby na przeciwny, obliczanie odwrotności liczby, obliczanie procentu z liczby.</li> <li>- Objaśnia funkcje klawiszy aplikacji <i>Kalkulator</i> w postaci standardowej.</li> <li>- Wykonuje samodzielnie proste</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wykonuje wielokrotnie działania na tej samej liczbie.</li> <li>- Kopiuje wyniki obliczeń do notatnika.</li> <li>- Wykorzystuje klawisz SHIFT podczas rysowania linii pod kątem 45°, kwadratów i kół.</li> <li>- Przekształca elementy rysunku (np.: obraca, pochyla, tworzy lustrzane odbicie).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wykonuje złożone operacje z wykorzystaniem pamięci aplikacji <i>Kalkulator</i>.</li> <li>- Omawia historię ABAKUSA i liczydła.</li> <li>- Tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego.</li> <li>- Dokonuje trafnego wyboru</li> </ul>	<p>Wykracza poza program np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rozwiązuje zadania o dużym stopniu złożoności.</li> <li>- Omawia różnicę między postacią standardową a profesjonalną aplikacji <i>Kalkulator</i>.</li> <li>- Zamienia liczby w różnych</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- tworzenie prezentacji multimedialnej,</li> <li>- tworzenie publikacji</li> <li>- tworzenie stron WWW.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rysuje figury geometryczne z wykorzystaniem PRZYBORNICA.</li> <li>- Kopiuje pojedyncze elementy rysunku.</li> <li>- Zapisuje prace z pomocą nauczyciela.</li> <li>- Nazywa poznany edytor graficzny.</li> <li>- Uruchamia systemowy edytor tekstowy <i>WordPad</i>.</li> <li>- Pisze prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rysunki wg wzoru.</li> <li>- Operuje kolorem rysowania i tła.</li> <li>- Zmienia rozmiary elementów rysunku.</li> <li>- Wyjaśnia pojęcia: edytor grafiki, edytor tekstowy.</li> <li>- Wskazuje elementy okien programu graficznego, tekstowego.</li> <li>- Pisze tekst zgodnie z zasadami poprawnego wpisywania tekstu.</li> <li>- Dokonuje zmian w tekście, rysunku i zachowuje zmieniony plik na dysku.</li> <li>- Zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstowym.</li> <li>- Wykonuje operacje na bloku: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, wklejanie.</li> <li>- Wyjaśnia pojęcia: edytor tekstów, blok, wiersz, akapit.</li> <li>- Potrafi wstawić pole tekstowe, edytuje grotę w strzałkach.</li> <li>- Tworzy prezentację multimedialną: Moja szkoła, Moje miasto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Posługuje się poleceniem COFNIJ do zmiany wykonywanej pracy.</li> <li>- Korzysta z lupy do likwidowania przerw w konturze rysunku.</li> <li>- Dołącza napisy w edytorze graficznym <i>Paint</i>.</li> <li>- Odtwarza z pamięci interfejsy graficzne poznanych gier.</li> <li>- Świadomie podejmuje decyzję o zapisywaniu lub rezygnacji z zapisu zmian w pliku na dysku.</li> <li>- Wskazuje inne programy graficzne.</li> <li>- Formatuje akapit według podanego wzoru.</li> <li>- Redaguje prosty list w programie <i>WordPad</i>.</li> <li>- Rysuje pola tekstowe i edytuje je zgodnie ze wzorem.</li> <li>- Formatuje tabulatory i ustawia znaki wiodące.</li> <li>- Samodzielnie wstawia tabelę określając liczbę kolumn i wierszy. Wykonuje Plan lekcji. Scala komórki ustala kierunek tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>koloru zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne.</li> <li>- Rozpoznaje pliki graficzne na podstawie ich rozszerzenia.</li> <li>- Fantazjuje na temat gier komputerowych. Wymyśla nowe gry.</li> <li>- Redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu.</li> <li>- Umieszcza w tekście rysunki i inne obiekty.</li> <li>- Wskazuje podobieństwa i różnice między programami: <i>WordPad</i> i <i>Word</i>.</li> <li>- Zna inne zastosowania aplikacji prezentacja multimedialna.</li> <li>- Wykonuje ćwiczenie ustawiania tabulatora zgodnie ze wzorem.</li> <li>- Zna możliwości autoformatowania tabeli.</li> <li>- Zna współczesny styl formatowania tabel.</li> <li>- Potrafi stworzyć prosty kwestionariusz: miejsce na zdjęcie, dane osobowe, miejsce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>systemach liczbowych.</li> <li>- Dostosowuje elementy okna programów do własnych potrzeb.</li> <li>- Wskazuje podobieństwa i różnice w znanych programach graficznych.</li> <li>- Redaguje szkolną gazetkę.</li> <li>- Potrafi grupować i ustalać pozycję klipartów.</li> <li>- Wyjaśnia pojęcia: mapa bitowa, piksel.</li> <li>- Dostosowuje paski narzędzi do swoich potrzeb.</li> <li>- Rozważnie dobiera projekty i układy prezentacji.</li> <li>- Dodaje dźwięki i filmy w prezentacji.</li> <li>- Wykonuje dodatkowo Quiz powiązany z prezentacją.</li> <li>- Przygotowuje pokaz multimedialny z pomocą rzutnika multimedialnego.</li> <li>- Dodaje swoje pomysły w programowaniu zadania.</li> </ul>
<p><b>Programy:</b></p> <p>(systemowe)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Kalkulator</i></li> <li>- <i>Paint</i></li> <li>- <i>WordPad</i></li> </ul> <p>(pakiet Office)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Word</i></li> <li>- <i>Power Point</i></li> <li>- <i>Publisher</i></li> <li>- <i>Front Page</i></li> <li>- <i>Microsoft Office</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wyszukuje usterki w gotowym tekście i wprowadza poprawki.</li> <li>- Nazywa poznane edytory tekstowe.</li> <li>- Wskazuje elementy okna edytora tekstu.</li> <li>- Poznaje wiele przykładów prezentacji multimedialnych. Wykorzystanie prezentacji w nauce szkolnej.</li> <li>- Rozumie funkcjonowanie podstawowych elementów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wyjaśnia pojęcia: edytor grafiki, edytor tekstowy.</li> <li>- Wskazuje elementy okien programu graficznego, tekstowego.</li> <li>- Pisze tekst zgodnie z zasadami poprawnego wpisywania tekstu.</li> <li>- Dokonuje zmian w tekście, rysunku i zachowuje zmieniony plik na dysku.</li> <li>- Zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstowym.</li> <li>- Wykonuje operacje na bloku: usunięcie, przeniesienie w inne miejsce, kopiowanie, wklejanie.</li> <li>- Wyjaśnia pojęcia: edytor tekstów, blok, wiersz, akapit.</li> <li>- Potrafi wstawić pole tekstowe, edytuje grotę w strzałkach.</li> <li>- Tworzy prezentację multimedialną: Moja szkoła, Moje miasto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Posługuje się poleceniem COFNIJ do zmiany wykonywanej pracy.</li> <li>- Korzysta z lupy do likwidowania przerw w konturze rysunku.</li> <li>- Dołącza napisy w edytorze graficznym <i>Paint</i>.</li> <li>- Odtwarza z pamięci interfejsy graficzne poznanych gier.</li> <li>- Świadomie podejmuje decyzję o zapisywaniu lub rezygnacji z zapisu zmian w pliku na dysku.</li> <li>- Wskazuje inne programy graficzne.</li> <li>- Formatuje akapit według podanego wzoru.</li> <li>- Redaguje prosty list w programie <i>WordPad</i>.</li> <li>- Rysuje pola tekstowe i edytuje je zgodnie ze wzorem.</li> <li>- Formatuje tabulatory i ustawia znaki wiodące.</li> <li>- Samodzielnie wstawia tabelę określając liczbę kolumn i wierszy. Wykonuje Plan lekcji. Scala komórki ustala kierunek tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>koloru zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne.</li> <li>- Rozpoznaje pliki graficzne na podstawie ich rozszerzenia.</li> <li>- Fantazjuje na temat gier komputerowych. Wymyśla nowe gry.</li> <li>- Redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu.</li> <li>- Umieszcza w tekście rysunki i inne obiekty.</li> <li>- Wskazuje podobieństwa i różnice między programami: <i>WordPad</i> i <i>Word</i>.</li> <li>- Zna inne zastosowania aplikacji prezentacja multimedialna.</li> <li>- Wykonuje ćwiczenie ustawiania tabulatora zgodnie ze wzorem.</li> <li>- Zna możliwości autoformatowania tabeli.</li> <li>- Zna współczesny styl formatowania tabel.</li> <li>- Potrafi stworzyć prosty kwestionariusz: miejsce na zdjęcie, dane osobowe, miejsce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>systemach liczbowych.</li> <li>- Dostosowuje elementy okna programów do własnych potrzeb.</li> <li>- Wskazuje podobieństwa i różnice w znanych programach graficznych.</li> <li>- Redaguje szkolną gazetkę.</li> <li>- Potrafi grupować i ustalać pozycję klipartów.</li> <li>- Wyjaśnia pojęcia: mapa bitowa, piksel.</li> <li>- Dostosowuje paski narzędzi do swoich potrzeb.</li> <li>- Rozważnie dobiera projekty i układy prezentacji.</li> <li>- Dodaje dźwięki i filmy w prezentacji.</li> <li>- Wykonuje dodatkowo Quiz powiązany z prezentacją.</li> <li>- Przygotowuje pokaz multimedialny z pomocą rzutnika multimedialnego.</li> <li>- Dodaje swoje pomysły w programowaniu zadania.</li> </ul>

<p><i>Picture Manager</i></p>	<p>interfejsu graficznego oraz narzędzi programu <i>Publisher</i>.</p> <p>- Rozumie funkcjonowanie podstawowych elementów interfejsu graficznego oraz narzędzi programu <i>Front Page</i>.</p>	<p>- Rysuje figury z pomocą poznanych komend.</p> <p>- Klika na polecenia w oknie konsoli w celu wydania ponownego polecenia.</p> <p>- Omawia korzyści płynące z poznawania i użytkowania nowych programów.</p> <p>- Korzysta z gotowych szablonów i projektów programu <i>Front Page</i>.</p> <p>- Potrafi samodzielnie stworzyć układ strony WWW.</p>	<p>- Potrafi wstawiać i edytować klawisze akcji w prezentacji.</p> <p>- Omawia korzyści płynące z tworzenia nowych programów, udoskonalania i wykorzystywania istniejących programów komputerowych.</p> <p>- Wypełnia tło, daną powierzchnię, zmienia kolor linii.</p> <p>- Poznaje procedury przygotowane przez nauczyciela: kwadrat, trójkąt, wielokąt, koło, sfera.</p> <p>- Rozważnie dobiera projekty i układy. Projektuje samodzielnie swoje prace, nie korzysta z szablonów.</p> <p>- Posługuje się warstwami. Potrafi wstawić tekst i tło na WWW.</p> <p>- Tworzy własną stronę WWW i odsyłacze do innych linków.</p> <p>- Projektuje stronę WWW, wstawiając informację o swojej klasie i szkole. Korzysta z Internetu i pozyskuje fotografie.</p>	<p>na odpowiedź.</p> <p>- Tworzy kwestionariusze wykorzystywane na lekcjach.</p> <p>- Samodzielnie ustawia pokaz swojej prezentacji i czas przejścia slajdów.</p> <p>- Uczestniczy w konkursie na najlepszą prezentację w naszej szkole.</p> <p>- Programuje za pomocą procedur kształty według wzorca.</p> <p>- Projektuje procedury przydatne do danego rysunku.</p> <p>- Zapisuje w Bitmap .bmp</p> <p>- Projektuje samodzielnie swoje prace, nie korzysta z szablonów.</p> <p>- Rozważnie dobiera projekty i układy strony WWW.</p> <p>- Samodzielnie projektuje stronę WWW.</p> <p>- Projektuje stronę WWW, wstawia prostą galerię zdjęć (wcześniej przygotowanych do publikacji na stronach WWW).</p>	<p>- Pozyskuje gify z Internetu.</p> <p>- Przygotowuje zdjęcia za pomocą programu <i>Microsoft Office Picture Manager</i>.</p> <p>- Edytuje warstwy z prawego przycisku myszy.</p> <p>- Wykorzystuje sieciowe kursy HTML w celu uatrakcyjnienia własnej strony – Skrypty <i>Java</i>.</p> <p>- Publikuje własną stronę WWW, bądź artykuł w Sieci.</p>
<p><b>4. Komputer jako źródło wiedzy</b></p>	<p>- Obsługuje programy multimedialne poznawane na</p>	<p>- Obsługuje programy multimedialne.</p>	<p>- Wybiera i wykorzystuje dostępne opcje w programach</p>	<p>- Omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze</p>	<p>Wykracza poza program np.:</p>

<p><b>i rozrywki.</b></p>	<p>lekcji wg wskazówek nauczyciela.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Przegląda otwartą stronę WWW.</li> <li>- Wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, atlas geograficzny, gry.</li> <li>- Określa źródło informacji: program edukacyjny, encyklopedia, słownik, strona WWW.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Łączy się z Internetem wg wskazówek nauczyciela.</li> <li>- Wyjaśnia pojęcia: programy multimedialne, programy edukacyjne, encyklopedie multimedialne, strona WWW.</li> <li>- Zna historię Internetu w Polsce i na Świecie.</li> <li>- Znajduje Polską Bibliotekę Internetową w Sieci.</li> <li>- Zna możliwości komputera i potrafi wykorzystać go do zabawy.</li> </ul>	<p>multimedialnych.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Otwiera w przeglądarce stronę WWW o podanym adresie.</li> <li>- Korzysta z odsyłaczy.</li> <li>- Wyszukuje odpowiednią informację w Internecie.</li> <li>- Wskazuje charakterystyczne elementy strony WWW.</li> <li>- Tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji.</li> <li>- Zapisuje pozyskane informacje i przechowuje w odpowiednich katalogach.</li> </ul>	<p>źródeł multimedialnych i Internetu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zna budowę okna programu Internet Explorer.</li> <li>- Pozyskuje informacje w Internecie do tworzenia swoich prac.</li> <li>- Wyszukuje informacje do swoich prac w Katalogach stron w <i>Google</i>.</li> <li>- Przewiduje skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi.</li> <li>- Omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych i Internetu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wykorzystuje wyszukane informacje ze zbiorów multimedialnych i Internetu do tworzenia własnych prezentacji.</li> <li>- Wskazuje gry o dużych walorach intelektualnych.</li> <li>- Potrafi zainstalować i odinstalować program.</li> <li>- Potrafi w zależności od potrzeb odszukać informacje w Encyklopedii PWN, Encyklopedii WIEM 2005 i Atlasie geograficznym.</li> <li>- Wykorzystuje ciekawe strony WWW do poszerzenia swojej wiedzy z różnych przedmiotów.</li> </ul>
---------------------------	--	--	---	---	--