

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY V

Aby uzyskać kolejną, wyższą ocenę, uczeń musi opanować zasób wiedzy i umiejętności z poprzedniego poziomu.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań kryterialnych na ocenę dopuszczającą.

Lp.	Wymagania edukacyjne	Wymagania podstawowe		Wymagania ponadpodstawowe		
		<i>Ocena dopuszczająca</i>	<i>Ocena dostateczna</i>	<i>Ocena dobra</i>	<i>Ocena bardzo dobra</i>	<i>Ocena celująca</i>
1.	Bezpiecznie z komputerem	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wymienić zasady bezpiecznej pracy z komputerem w szkolnej pracowni komputerowej i w domu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wymienić konsekwencje niestosowania programów antywirusowych. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wymienia podstawowe rodzaje wirusów komputerowych. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wie, jak chronić dane i komputer przed wirusami komputerowymi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wymienić kilka przykładów wirusów komputerowych i omówić sposób ich działania.
2.	Krzyżówki	<ul style="list-style-type: none"> • Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia edytor tekstu. • Wypełnia tabelę treścią. 	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu. • Wstawia tabelę do tekstu oraz ją formatuje. • Tworzy listę numerowaną. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prawidłowo rozmieszcza obiekty na stronie dokumentu. • Dbą o estetykę przygotowywanego dokumentu. • Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
3.	Historyjka obrazkowa	<ul style="list-style-type: none"> • Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia edytor tekstu. • Wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione przez nauczyciela. 	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu. • Wstawia do dokumentu rysunki. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wstawia do dokumentu pole tekstowe i objaśnienia. • Modyfikuje osadzone obiekty. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dbą o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie dokumentu. • Tworzy bezbłędną pracę, zgodnie z jej specyfikacją. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.

Szkoła Podstawowa nr 301 w Warszawie

4.	Ruchome obrazki	<ul style="list-style-type: none"> • Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia Edytor postaci Logomocji. • Z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki w Edytorze postaci Logomocji. 	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta w podstawowym zakresie z Edytora postaci Logomocji. • Rysuje postać według podanego wzoru. 	<ul style="list-style-type: none"> • Powiela i modyfikuje postać. • Uruchamia animację. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Koryguje czas wyświetlania poszczególnych klatek animacji. • Tworzy estetyczną pracę z płynną animacją. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
5.	Nie tylko pawie oczka...	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi uruchomić środowisko Logomocja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z funkcji jak los da do wyboru koloru pisaka żółwia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pisze bezparametrowe procedury rysowania prostych figur złożonych z kół lub okręgów. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pisze bezparametrowe procedury rysowania bardziej złożonych figur złożonych z kół lub okręgów. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych <i>miniLOGIA</i>. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
6.	Gwiazdy i gwiazdeczki	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi uruchomić środowisko Logomocja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pisze procedury z parametrem. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi korzystać z suwaka do zmiany wartości parametru procedury. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wykorzystuje bezparametrowe procedury do realizacji wybranych zadań graficznych. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania, np. z konkursów informatycznych <i>miniLOGIA</i>. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
7.	Połączenia	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wyjaśnić zasadę działania sieci telefonii komórkowej. • Samodzielnie modyfikuje prezentację w programie Microsoft PowerPoint. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wskazuje wspólne cechy komputerów i telefonów komórkowych. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wykazać podobieństwa i różnice telefonów komórkowych i komputerów. • Potrafi stosować efekty animacji obiektów w prezentacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktywnie uczestniczy w dyskusji. • Sprawnie wyszukuje potrzebne dane w sieci (trafność dobierania słów kluczowych). 	<ul style="list-style-type: none"> • Biegle posługuje się programem Microsoft PowerPoint w zakresie wprowadzania efektów animacji obiektów i slajdów.

Szkoła Podstawowa nr 301 w Warszawie

8.	Co kraj, to obyczaj	<ul style="list-style-type: none"> • Dbą o estetyczny wygląd tekstu. • Przygotowuje dokument do wydruku. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wymienia zasady zachowywania się w społeczności internetowej. • Wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień w sieci. • Wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu. • Umiejętnie wyszukuje określenia negatywnych i pozytywnych zjawisk związanych z działaniami w sieci. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uzasadnia konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego. • Wymienia zalety korzystania z sieci w wybranych obszarach zagadnień. • Aktywnie uczestniczy w dyskusji. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
9.	Kiedy do mnie piszesz...	<ul style="list-style-type: none"> • Z pomocą nauczyciela potrafi założyć konto pocztowe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wysłać i odebrać wiadomość e-mail. • Opisuje budowę adresu poczty elektronicznej. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wysłać i odebrać wiadomość e-mail z załącznikiem. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dodaje dane kontaktowe osób do książki adresowej. 	<ul style="list-style-type: none"> • Biegłe posługuje się pocztą elektroniczną. • Potrafi scharakteryzować bezpieczne hasło chroniące dostęp do konta pocztowego.
10.	Rozmowy w sieci	<ul style="list-style-type: none"> • Umie odczytać znaczenie podstawowych emotikonów. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie zasadę działania komunikatorów sieciowych. 	<ul style="list-style-type: none"> • Zna zasady bezpieczeństwa stosowane podczas prowadzenia rozmów sieciowych. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prowadzi rozmowy prywatne i konferencyjne z użyciem programu LANcet Chat lub innego komunikatora internetowego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.

Szkoła Podstawowa nr 301 w Warszawie

11.	Graj melodie	<ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia środowisko Logomocja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia moduł Melodia w środowisku Logomocja. • Potrafi grać melodie bezpośrednio na klawiaturze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Układa nuty melodii na pięciolinii modułu Melodia Logomocji, podane w postaci zapisu nutowego. • Dobiera tempo grania melodii i odpowiedni instrument. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji. • Realizuje własne projekty muzyczne w edytorze melodii modułu Melodia. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizuje zapis bardziej złożonych melodii w module Melodia.
12.	Mówiący komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera. • Nagrywa i odtwarza zapisany dźwięk. 	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z nagranych przez siebie plików dźwiękowych w projekcie w programie Logomocja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z nagranych przez siebie plików dźwiękowych w projekcie w programie Logomocja. • Posługuje się programem Logomocja w zakresie wykorzystywania dźwięków. 	<ul style="list-style-type: none"> • Posługuje się programem Logomocja w zakresie wykorzystywania dźwięków i syntezy mowy 	<ul style="list-style-type: none"> • Wykorzystuje nagrane dźwięki i syntezę mowy w projektach w programie Logomocja.
13.	Dźwięki wokół nas	<ul style="list-style-type: none"> • Zna różne sposoby zapisu dźwięku. • Uruchamia program Audacity. 	<ul style="list-style-type: none"> • Zapisuje melodie w programie Logomocja. • Nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity. 	<ul style="list-style-type: none"> • Instaluje program Audacity. • Nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity. 	<ul style="list-style-type: none"> • Umie posługiwać się modulem Melodia w programie Logomocja. • Radzi sobie z nowym programem (Audacity). 	<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie wykonuje nowe zadania, wykorzystując moduł Melodia w programie Logomocja i program Audacity.
14.	Dźwięki w plikach i internecie	<ul style="list-style-type: none"> • Zapisuje dźwięk w formacie MP3. • Rozumie konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modyfikuje i zapisuje dźwięk w formacie MP3. • Przestrzega zasad prawa autorskiego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie zasady, a zwłaszcza ograniczenia związane z prawem autorskim. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modyfikuje i zapisuje dźwięk w formacie MP3. • Umie korzystać z podkastów. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawnie posługuje się programem Audacity, tworzy fragmenty podkastów.

Szkoła Podstawowa nr 301 w Warszawie

15.	Fotograficzne poprawki	<ul style="list-style-type: none"> • Koryguje podstawowe parametry zdjęcia, takie jak: jasność, kontrast, współczynnik gamma w edytorze grafiki PhotoFiltre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kadruje zdjęcia zgodnie z zasadami kompozycji obrazu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usuwa niepożądane fragmenty obrazu z zastosowaniem operacji klonowania. 	<ul style="list-style-type: none"> • Stosuje odpowiednie narzędzia programu PhotoFiltre do wykonania określonej czynności. 	<ul style="list-style-type: none"> • Biegłe posługuje się edytorem grafiki PhotoFiltre w zakresie retuszu obrazów (zdjęć). • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
16.	Zabawy z obrazem	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi stosować niektóre filtry programu PhotoFiltre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wykorzystywać możliwość nakładania masek do osiągnięcia ciekawego efektu na fotografii. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi stosować warstwy obrazu do osiągnięcia efektu specjalnego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Z zaangażowaniem wykonuje ćwiczenia. • Zwraca uwagę na stronę estetyczną wykonywanej pracy. 	<ul style="list-style-type: none"> • Biegłe posługuje się programem PhotoFiltre. • Poszukuje nowatorskich rozwiązań w dążeniu do uzyskania ciekawego efektu na fotografii.
17.	Fotohistoria	<ul style="list-style-type: none"> • Uruchamia program Photo Story. 	<ul style="list-style-type: none"> • Odtwarza gotowy film w komputerze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy film ze zdjęć w programie Photo Story 3 dla Windows. • Zapisuje projekt filmu i gotowy film na dysku. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dodaje do filmu dodatkowe efekty, narrację lub muzykę w tle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
18.	Jak powstaje film?	<ul style="list-style-type: none"> • Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia program Windows Live Movie Maker. • Z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć. 	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta w podstawowym zakresie z programu Windows Live Movie Maker. • Przygotowuje scenariusz filmu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy płynne animacje, przejścia między zdjęciami. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dodaje napisy do filmu zgodnie z zasadami edycji. • Tworzy estetyczną i ciekawą pracę. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.

Szkoła Podstawowa nr 301 w Warszawie

19.	Trzy, dwa, jeden...	<ul style="list-style-type: none"> • Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia program Windows Live Movie Maker. • Z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Windows Live Movie Maker. 	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta w podstawowym zakresie z programu Windows Live Movie Maker. • Nagrywa prostą narrację. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modyfikuje projekt utworzony w programie Windows Live Movie Maker. • Dodaje narrację do filmu. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową. • Zapisuje film na dysku, aby zajmował niewiele miejsca. • Tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
20.	Wirtualne wędrówki	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi korzystać w podstawowym zakresie z usługi Google StreetView. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi korzystać w podstawowym zakresie ze słownika – tłumacza dostępnego w serwisie Google. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi wyszukiwać istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji na stronach WWW. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawnie posługuje się słownikiem – tłumaczem w serwisie Google. • Potrafi napisać tekst w edytorze tekstu, stosując się do zasad edycji. 	<ul style="list-style-type: none"> • Biegłe posługuje się usługami Google StreetView słownika – tłumacza dostępnego w serwisie Google.
21.	Podróże z Google Earth	<ul style="list-style-type: none"> • Pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu Google Earth. 	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta w podstawowym zakresie z programu Google Earth. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie. • Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia opisane w podręczniku. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nagrywa wirtualne wycieczki. • Wykorzystuje odpowiednie narzędzia do rozwiązywania zadań. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
22.	Poznaj Europę	<ul style="list-style-type: none"> • Z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej. 	<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej do znajdowania informacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi ocenić wartość informacji znalezionej w internecie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawnie wyszukuje informacje w internecie i wykorzystuje je do tworzenia wykresu słupkowego w arkuszu kalkulacyjnym. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
23.	Perły Europy	<ul style="list-style-type: none"> • Z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej. 	<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej do znajdowania informacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wymienia niektóre z obiektów wpisanych na Listę Światowego Dziedzictwa Kulturalnego i Przyrodniczego UNESCO w Europie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawnie wyszukuje informacje w internecie, potrafi je ocenić. • Tworzy na podstawie tych informacji prezentację według własnego pomysłu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.

Szkoła Podstawowa nr 301 w Warszawie

24.	Wykreślanie świata	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta w wymaganym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wyszukuje dane w serwisach internetowych, kopiuje je w celu wykorzystania we własnych zestawieniach. • Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy proste wykresy (liniowy), opisuje je w arkuszu, analizuje dane na podstawie wykresu, formatuje wykresy. • Przygotowuje dokument do wydruku, drukuje plik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sortuje dane. • Wykonuje wykres i go opisuje, formatuje, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. • Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.
25.	Scratch – co to jest?	<ul style="list-style-type: none"> • Zakłada konto na stronie Scratcha. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi korzystać ze swojego konta na stronie Scratcha. 	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z konta na stronie Scratcha, wybiera polską wersję językową. 	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z konta na stronie Scratcha, pracuje w polskiej wersji językowej, rozwiązuje zadania z podręcznika. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy projekty wg własnych pomysłów i zapisuje je na stronie Scratcha.
26.	Scratch – duszki i skrypty	<ul style="list-style-type: none"> • Otwiera gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch. 	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z zasobów programu Scratch. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizuje gotowe przykłady projektów w środowisku Scratch, odczytuje proste skrypty, tworzy tło sceny, korzystając z edytora obrazów. 	<ul style="list-style-type: none"> • Zna podstawowe bloczki programu Scratch z grup: Kontrola, Wyrażenia i Ruch. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy własne projekty na podstawie gotowych przykładów projektów w środowisku Scratch.
27.	Scratch – teksty i dźwięki	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy skrypty zielonej flagi i używa bloczków z grup: Dźwięk, Czujniki, Wygląd. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nagrywa za pomocą mikrofonu dźwięki wykorzystywane w projekcie utworzonym w Scratchu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Udostępnia swój projekt na stronie Scratcha. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy i udostępnia projekt wykorzystujący dźwięki nagrane za pomocą mikrofonu, stosuje bloczki z grup: Dźwięk, Czujniki, Wygląd, skrypty zielonej flagi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizuje własne pomysły w środowisku Scratch.
28.	Scratch – projektowanie gry	<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z bloczków ruchu do sterowania ruchem duszka. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wstawia i powiela duszki. 	<ul style="list-style-type: none"> • Buduje interaktywny projekt w Scratchu, wykorzystuje wykrywanie spotkań duszków. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy licznik w projekcie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizuje własne pomysły w Scratchu.

Szkoła Podstawowa nr 301 w Warszawie

29.	Scratch – poprawianie gry	<ul style="list-style-type: none">• Bada i analizuje działanie swojego projektu w Scratchu.	<ul style="list-style-type: none">• Eliminuje usterki i poprawia projekt.	<ul style="list-style-type: none">• Doskonali i rozwija swój projekt, uruchamia w nim pomiar czasu.	<ul style="list-style-type: none">• Opisuje działanie gotowego projektu i udostępnia go na stronie Scratcha.	<ul style="list-style-type: none">• Wprowadza własne pomysły w projekcie, opisuje jego działanie i udostępnia go na stronie Scratcha.
30.	Projekt <i>Blaski i cienie internetu</i>	<ul style="list-style-type: none">• Potrafi określić pozytywne cechy internetu.	<ul style="list-style-type: none">• Dostrzega i rozumie zagrożenia, jakie niesie internet.	<ul style="list-style-type: none">• Sprawnie posługuje się programem prezentacyjnym.	<ul style="list-style-type: none">• Potrafi prowadzić pokaz prezentacji.	<ul style="list-style-type: none">• Biegłe posługuje się programem do tworzenia prezentacji.• Sprawnie prowadzi pokaz.