

# WYMAGANIA Z INFORMATYKI – KLASA VII

opracowany na podstawie podręcznika:

Grażyna Koba, *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa VII. Nowe wydanie*

Lp.	Temat lekcji	Wiedza i umiejętności	
		podstawowe	rozszerzające
		<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>
1.	<b>Komputer i urządzenia cyfrowe</b>	<p>zna i stosuje regulamin pracowni komputerowej;</p> <p>zna zastosowania komputera, jego budowę i działanie oraz przeznaczenie części składowych;</p> <p>zna sposoby reprezentowania danych (wartości logicznych, liczb, znaków) w komputerze i oblicza wartość dziesiętną liczby zapisanej w systemie dwójkowym;</p> <p>wymienia i omawia typy komputerów, budowę i działanie wybranych urządzeń współpracujących z komputerem; omawia rodzaje pamięci masowej;</p> <p>zna i stosuje podstawowe zasady zdrowej i rozsądnej pracy z komputerem</p>	<p>zna zasady organizacji komputerowego stanowiska pracy;</p> <p>opisuje wybrane zastosowania informatyki, z uwzględnieniem swoich zainteresowań, oraz ich wpływ na osobisty rozwój, rynek pracy i postęp ekonomiczny;</p> <p>wyjaśnia, czym są kody ASCII i jak można wstawić do dokumentu tekstowego wybrany znak, korzystając z tego kodu;</p> <p>wyszukuje w Internecie informacje o nowych urządzeniach współpracujących z komputerem i korzysta z dokumentacji urządzeń;</p> <p>potrafi podać inne od opisanych w podręczniku przykłady uzależnienia od komputera</p>

2.	<b>Program komputerowy i przepisy prawa</b>	<p>omawia przeznaczenie poszczególnych rodzajów programów użytkowych;</p> <p>omawia cechy wybranych systemów operacyjnych, m.in.: Windows, Linux, Mac OS;</p> <p>rozumie, na czym polega instalowanie i uruchamianie programów;</p> <p>potrafi zainstalować i odinstalować prosty program, np. edukacyjny, grę;</p> <p>zna podstawowe zasady pracy z programem komputerowym;</p> <p>wie, że należy posiadać licencję na używany program komputerowy, wymienia i krótko omawia rodzaje licencji na programy komputerowe;</p> <p>wymienia przykłady przestępczości komputerowej</p>	<p>porównuje wybrane systemy operacyjne, podając różnice;</p> <p>określa pojemność pamięci, ilość wolnego i zajętego miejsca na dysku oraz wielkość plików;</p> <p>wyszukuje w Internecie lub innych źródłach informacje na temat nowych programów użytkowych i nośników pamięci;</p> <p>korzystając z Internetu lub innych źródeł, odszukuje więcej informacji na temat darmowych licencji i przejawów przestępczości komputerowej</p>
3.	<b>Dokument komputerowy w edytorze grafiki – tworzenie i zapisywanie</b>	<p>zna zasady tworzenia dokumentu komputerowego (nazywania, zapisywania);</p> <p>zna podstawowe formaty plików graficznych i zapisuje plik w innym formacie;</p> <p>odszukuje, odczytuje rysunek zapisany w pliku w dowolnej lokalizacji (dysku, folderze), wprowadza zmiany i zapisuje ponownie;</p> <p>wykorzystuje narzędzia programu GIMP do kreślenia prostokątów, elips, linii, trójkątów</p>	<p>charakteryzuje formaty pików graficznych;</p> <p>swobodnie porusza się po strukturze folderów, korzystając z dowolnego programu;</p> <p>wyjaśnia różnicę między grafiką rastrową i wektorową;</p> <p>samodzielnie poznaje możliwości programu GIMP</p>
4.	<b>Dokument komputerowy w edytorze grafiki – obróbka zdjęć w programie GIMP</b>	<p>wie, do czego służy skaner;</p> <p>potrafi zeskanować obraz i zapisać go w pliku;</p> <p>poddaje zdjęcie obróbce: zmienia jasność i kontrast, stosuje filtry i inne efekty na zdjęciu, korzystając z programu GIMP;</p> <p>drukuje obraz, ustalając parametry wydruku</p>	<p>samodzielnie wyszukuje możliwości wybranego programu graficznego w zakresie obróbki zdjęć;</p> <p>podczas skanowania obrazu dobiera samodzielnie odpowiednie parametry skanowania;</p> <p>stosuje wybrane efekty do poprawy jakości zdjęcia;</p> <p>korzystając z <b>Pomocy</b>, wyszukuje opcje programu GIMP potrzebne do obróbki zdjęć</p>

5.	<b>Kompozycje graficzne w programie GIMP – stosowanie narzędzi selekcji i praca z warstwami</b>	<p>rozumie działanie <b>Schowka</b>; zaznacza, kopiuje (lub wycina) fragment rysunku i wkleja w innym miejscu tego samego dokumentu lub innego;</p> <p>wykonuje operacje na obrazie i jego fragmentach; stosuje wybrane narzędzia selekcji;</p> <p>przekształca obrazy, stosując obroty, odbicia lustrzane, rozciąganie;</p> <p>wie, czym są warstwy obrazu i potrafi wykonać proste ćwiczenia z wykorzystaniem warstw;</p> <p>korzystając z wybranego edytora grafiki, umieszcza napisy na obrazie</p>	<p>samodzielnie zapoznaje się z innymi (nieomówionymi w podręczniku) narzędziami selekcji i stosuje je;</p> <p>samodzielnie wyszukuje możliwości pracy z warstwami obrazu;</p> <p>przygotowuje kompozycję składającą się z fragmentów obrazów, korzystając z narzędzi selekcji i pracy na warstwach;</p> <p>korzystając z <b>Pomocy</b>, wyszukuje opcje programu GIMP dotyczące pracy na warstwach</p>
6.	<b>Kompozycje graficzne w programie GIMP – fotomontaże i animacje</b>	<p>wie, jak zastosować narzędzie <b>Inteligentne nożyce</b> do wycinania fragmentów zdjęcia;</p> <p>wykonuje fotomontaże, korzystając z możliwości pracy na warstwach, dodaje animacje do obrazu (zdjęcia);</p> <p>przygotowuje animacje składające się z kilku klatek, stosując pracę na warstwach</p>	<p>przygotowuje złożony obraz z wykorzystaniem pracy na warstwach;</p> <p>przygotowuje fotomontaż według własnego pomysłu;</p> <p>przygotowuje animacje według własnego pomysłu, korzystając z różnych możliwości programu do tworzenia animacji;</p> <p>uczestniczy w konkursach z grafiki komputerowej</p>
7.	<b>Porządkowanie i ochrona dokumentów</b>	<p>kopiuje, przenosi i usuwa pliki wybraną przez siebie metodą; kompresuje i dekompresuje pliki i foldery;</p> <p>rozumie, jakie szkody może wyrządzić wirus komputerowy i posługuje się programem antywirusowym; omawia inne rodzaje zagrożeń (konie trojańskie, programy szpiegujące);</p> <p>wie, jak ochronić się przed włamaniem do komputera; wyjaśnia, czym jest <i>firewall</i></p>	<p>utrzymuje na bieżąco porządek w zasobach komputerowych; pamięta o tworzeniu kopii ważniejszych plików na innym nośniku;</p> <p>korzystając z dodatkowych źródeł, wyszukuje informacje na temat programów szpiegujących określanych jako <i>adware</i> i <i>spyware</i></p>

8.	<b>Tworzenie dokumentu tekstowego</b>	<p>zna ogólne możliwości edytorów tekstu oraz zasady pracy z dokumentem tekstowym;</p> <p>wyjaśnia na przykładzie zasady tworzenia akapitu, łączy dwa akapity, usuwa akapity;</p> <p>zapisuje dokument tekstowy w innym formacie;</p> <p>zna podstawowe zasady formatowania tekstu: formatuje tekst: ustala parametry czcionek, ustawia wcięcia, sposób wyrównywania tekstu między marginesami;</p> <p>korzysta z możliwości kopiowania formatu (<b>Malarza formatu, Kopiowania formatu</b>);</p> <p>korzysta z <b>Pomocy</b> do programu</p>	<p>zna ogólne możliwości edytorów tekstu;</p> <p>porównuje możliwości różnych edytorów tekstu;</p> <p>dobiera odpowiednio format akapitu i uzasadnia jego wybór;</p> <p>sprawnie ustala parametry formatowania przed napisaniem tekstu lub po jego napisaniu;</p> <p>stosuje, tam gdzie jest to wskazane, ręczny podział wiersza</p>
9.	<b>Opracowywanie tekstu</b>	<p>zna i stosuje podstawowe zasady redagowania tekstu, dostosowuje formatowanie tekstu do jego przeznaczenia;</p> <p>poprawia błędy w istniejącym pliku według poleceń zawartych w ćwiczeniu, w tym stosuje wbudowane słowniki (ortograficzny, synonimów);</p> <p>formatuje rysunek (obiekt) wstawiony do tekstu; zmienia jego rozmiary, oblewa tekstem lub stosuje inny układ rysunku względem tekstu;</p> <p>zna i stosuje sposoby usprawniające pracę nad tekstem, m.in.: kopiuje, wycina lub przenosi fragmenty tekstu, korzystając ze <b>Schowka</b>;</p> <p>stosuje szablony w celu przygotowania wybranych dokumentów, np. kalendarza, dyplomu</p>	<p>prawidłowo dobiera krój czcionki dla danego tekstu; uzasadnia wybór czcionki szeryfowej i bezszeryfowej;</p> <p>potrafi samodzielnie odszukać dodatkowe możliwości formatowania obrazu wstawionego do tekstu;</p> <p>zauważa błędy w tekście; stosuje słowniki wbudowane do edytora tekstu;</p> <p>potrafi skorzystać z możliwości kopiowania fragmentów tekstu;</p> <p>samodzielnie korzysta z gotowych szablonów;</p> <p>przygotowuje profesjonalny tekst – pismo, sprawozdanie, z zachowaniem poznanych zasad redagowania i formatowania tekstów</p>

10.	<b>Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu – wstawianie obrazu do dokumentu tekstowego</b>	osadza obraz w dokumencie tekstowym; modyfikuje obraz osadzony w tekście; wstawia obraz jako nowy obiekt do dokumentu tekstowego; korzysta z <b>Pomocy</b> do programu w celu znalezienia potrzebnych opcji	samodzielnie dobiera wybraną metodę wstawiania obrazu do tekstu
11.	<b>Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu – edytor równań</b>	stosuje edytor równań do tworzenia prostych wzorów matematycznych i chemicznych; potrafi wykonać „zdjęcie” ekranu i stosować inne narzędzia do „wycinania” fragmentu obrazu na ekranie; omawia etapy przygotowania projektu grupowego; współpracuje w grupie, wykonując polecenia koordynatora grupy	samodzielnie odszukuje opcje potrzebne do zapisania wzoru z wykorzystaniem edytora równań; zapisuje złożone wzory matematyczne i fizyczne; dobiera odpowiednio sposób wycięcia fragmentu obrazu na ekranie do rozwiązywanego problemu (zadania); potrafi pełnić funkcję koordynatora grupy
12.	<b>Sposoby przedstawiania algorytmów</b>	zna etapy rozwiązywania problemu (zadania); zna pojęcia <i>algorytm</i> , <i>specyfikacja zadania</i> , <i>lista kroków</i> ; określa dane do zadania oraz wyniki; zapisuje prosty algorytm liniowy w postaci listy kroków; zna zasady budowania prostego schematu blokowego; korzysta z podstawowych bloków	potrafi samodzielnie napisać specyfikację zadania i listę kroków wybranego algorytmu

13.	<b>Programowanie i techniki algorytmiczne</b>	<p>omawia sposoby przedstawiania algorytmów;</p> <p>zna pojęcia: <i>język programowania</i>, <i>program komputerowy</i>;</p> <p>wyjaśnia, na czym polega prezentacja algorytmu w postaci programu;</p> <p>określa sytuacje warunkowe, analizuje i buduje schemat blokowy algorytmu z rozgałęzieniami;</p> <p>wie, na czym polega iteracja, analizuje algorytmy, w których występują powtórzenia, i określa, od czego zależy liczba powtórzeń;</p> <p>buduje schemat blokowy algorytmu iteracyjnego</p>	<p>buduje schemat blokowy algorytmu, w którym występują złożone sytuacje warunkowe;</p> <p>podaje przykład zadania z fizyki, w którego rozwiązaniu występuje sytuacja warunkowa, i przedstawia rozwiązanie w postaci schematu blokowego;</p> <p>określa, kiedy może nastąpić zapętlenie w algorytmie iteracyjnym;</p> <p>buduje schemat blokowy trudniejszego algorytmu iteracyjnego, np. algorytmu Euklidesa</p>
-----	---	--	---

14.	<b>Programowanie w środowisku Baltie – tworzenie programu i powtarzanie poleceń</b>	<p>tworzy programy w środowisku Baltie, używając podstawowych poleceń;</p> <p>zna polecenia umożliwiające powtarzanie poleceń w środowisku Baltie;</p> <p>tworzy programy w środowisku Baltie, stosując pętle proste i zagnieżdżone</p>	<p>samodzielnie zapoznaje się z dodatkowymi możliwościami środowiska Baltie, tworząc trudniejsze programy</p>
15.	<b>Programowanie w środowisku Baltie – sytuacje warunkowe, zmienne i obliczenia</b>	<p>realizuje sytuację warunkową w środowisku Baltie;</p> <p>tworzy programy, w których stosuje instrukcję warunkową z warunkiem prostym i złożonym;</p> <p>zna polecenia umożliwiające użycie zmiennych w środowisku Baltie;</p> <p>wie, jak wygenerować liczbę losową i stosuje liczby losowe w programach;</p> <p>tworzy programy, w których są wykonywane obliczenia z użyciem zmiennych</p>	<p>potrafi modyfikować programy, odpowiednio je optymalizując;</p> <p>potrafi wyjaśnić różnicę pomiędzy instrukcją warunkową w wersji pełnej i uproszczonej;</p> <p>wie, że przypisanie zmiennej o tej samej nazwie innej wartości zastępuje poprzednią wartość;</p> <p>pisze trudniejsze programy wymagające stosowania zmiennych oraz instrukcji warunkowych i iteracyjnych, np. programuje algorytm obliczający sumę <math>n</math> liczb wprowadzanych z klawiatury</p>
16.	<b>Programowanie w środowisku Baltie – stosowanie procedur</b>	<p>rozumie, na czym polega stosowanie podprogramów;</p> <p>definiuje procedury bez parametrów w środowisku Baltie;</p> <p>wywołuje procedury w programie głównym</p>	<p>samodzielnie znajduje sposób rozwiązania zadania, stosując (w razie potrzeby) procedury;</p> <p>rozwiązuje zadania konkursowe i uczestniczy w konkursach</p>

17.	<b>Programowanie w języku Scratch – tworzenie programu i powtarzanie poleceń</b>	<p>pisze programy w języku Scratch, używając podstawowych poleceń;</p> <p>zna polecenia umożliwiające realizację iteracji w języku Scratch;</p> <p>stosuje w zadaniach pętle proste i zagnieżdżone;</p> <p>tworzy kompozycje z figur geometrycznych</p>	<p>samodzielnie zapoznaje się z dodatkowymi możliwościami programu Scratch, tworząc trudniejsze programy</p>
18.	<b>Programowanie w języku Scratch – zmienne i obliczenia, sytuacje warunkowe</b>	<p>zna polecenia umożliwiające deklarowanie użycia zmiennych;</p> <p>pisze proste programy w języku Scratch, deklarując użycie zmiennych i wykonując na nich obliczenia;</p> <p>zna polecenia umożliwiające realizację sytuacji warunkowych w języku Scratch i stosuje instrukcję warunkową;</p> <p>stosuje wyrażenia logiczne, określając warunki proste i złożone</p>	<p>rozumie, czym jest zmienna w programie, m.in. wie, że przypisanie zmiennej o tej samej nazwie innej wartości zastępuje poprzednią wartość;</p> <p>samodzielnie wykonuje trudniejsze programy wymagające stosowania zmiennych i poleceń warunkowych</p>
19.	<b>Programowanie w języku Scratch – stosowanie procedur</b>	<p>definiuje procedury w języku Scratch – z parametrami i bez parametrów;</p> <p>stosuje procedury w zadaniach; rozumie, na czym polega wywołanie procedury; rozróżnia parametry formalne i aktualne;</p> <p>wykonuje wybrane zadanie szczegółowe projektu (gry), m.in. określa warunki zakończenia gry i przejścia na kolejny poziom, korzystając z instrukcji warunkowej;</p> <p>łączy wykonane zadania szczegółowe w jeden program</p>	<p>samodzielnie rozwiązuje zadania dla zainteresowanych dotyczące programowania w języku Scratch, m.in. stosuje procedury;</p> <p>pełni funkcję koordynatora w projekcie grupowym;</p> <p>rozwiązuje zadania konkursowe i uczestniczy w konkursach</p>
20.	<b>Programowanie w języku Logo – tworzenie programu, wykonywanie obliczeń i stosowanie zmiennych</b>	<p>pisze proste programy w języku Logo, używając podstawowych poleceń,</p> <p>stosuje zmienne, przypisując im wartości liczbowe lub wartości wyrażen;</p> <p>wykonuje obliczenia z użyciem zmiennych</p>	<p>samodzielnie zapoznaje się z dodatkowymi możliwościami programu Logomocja, tworząc trudniejsze programy;</p> <p>rozumie, czym jest zmienna w programie, m.in. wie, że przypisanie zmiennej o tej samej nazwie innej wartości zastępuje poprzednią wartość</p>

21.	<b>Programowanie w języku Logo – powtarzanie poleceń i stosowanie procedur</b>	<p>zna polecenia umożliwiające realizację iteracji w języku Logo;</p> <p>realizuje iterację w języku Logo;</p> <p>definiuje procedury w języku Logo –z parametrami i bez parametrów;</p> <p>rozumie, na czym polega wywołanie procedury;</p> <p>stosuje procedury w zadaniach;</p> <p>rozdziela parametry formalne i aktualne</p>	<p>tworzy trudniejsze programy – zapisuje algorytmy iteracyjne w języku Logo;</p> <p>wyjaśnia, na czym polega programowanie strukturalne oraz znaczenie stosowania procedur</p>
22.	<b>Programowanie w języku Logo – sytuacje warunkowe i tworzenie animacji</b>	<p>zna polecenia umożliwiające realizację sytuacji warunkowych w języku Logo i stosuje instrukcję warunkową;</p> <p>tworzy proste animacje, stosując Edytor postaci</p>	<p>tworzy złożone projekty w Logo, samodzielnie zapoznając się z dodatkowymi możliwościami tego programu; zamienia postać żółwia na utworzoną postać animowaną;</p> <p>uczestniczy w konkursach i olimpiadach</p>
23.	<b>Komórka, adres, formuła</b>	<p>zna zastosowania arkusza kalkulacyjnego i budowę dokumentu arkusza;</p> <p>wprowadza do komórek dane liczbowe i teksty, poprawia i usuwa dane;</p> <p>tworzy proste formuły, w których używa adresów komórek;</p> <p>stosuje w zadaniach zasadę adresowania względnego;</p> <p>zna podstawową własność arkusza kalkulacyjnego;</p> <p>zapisuje dokument arkusza kalkulacyjnego w pliku;</p> <p>kopiuje formuły, korzystając z poznanych metod kopiowania, np. mechanizmu <b>Schowka</b></p>	<p>podaje przykłady zastosowań arkusza kalkulacyjnego;</p> <p>wyjaśnia na różnych przykładach zasadę adresowania względnego;</p> <p>tworzy formuły wykonujące trudniejsze obliczenia;</p> <p>opracowuje i realizuje w arkuszu kalkulacyjnym przykładowe obliczenia z wykorzystaniem adresowania względnego, np. z fizyki lub matematyki</p>



24.	<b>Projektowanie tabeli i stosowanie funkcji arkusza kalkulacyjnego – funkcje SUMA, ŚREDNIA, JEŻELI</b>	<p>prawidłowo projektuje tabelę arkusza kalkulacyjnego (m.in. wprowadza opisy do tabeli);</p> <p>stosuje funkcje arkusza (SUMA, ŚREDNIA, JEŻELI);</p> <p>korzystając z arkusza kalkulacyjnego, rozwiązuje zadania rachunkowe z matematyki i z codziennego życia</p>	zna działanie i zastosowanie innych od omówionych w podręczniku funkcji dostępnych w arkuszu kalkulacyjnym
25.	<b>Projektowanie tabeli i stosowanie funkcji arkusza kalkulacyjnego – modyfikowanie tabeli i formatowanie komórek</b>	<p>modyfikuje tabele w arkuszu kalkulacyjnym w celu usprawnienia obliczeń, m.in.: wstawia i usuwa wiersze (kolumny), zmienia szerokość kolumn i wysokość wierszy tabeli;</p> <p>formatuje komórki arkusza; ustala format danych, dostosowując go do wprowadzanych informacji</p>	<p>zna i stosuje różne typy danych: tekstowe, liczbowe, walutowe, procentowe, daty; potrafi podać przykłady ich zastosowania;</p> <p>stosuje zaawansowane sposoby formatowania komórek, np. wyrównywanie w pionie</p>
26.	<b>Arkusz kalkulacyjny, czyli kalkulacje</b>	<p>wykonuje prostą kalkulację wydatków, projektując tabelę i tworząc formuły z wykorzystaniem adresowania bezwzględnego;</p> <p>potrafi zmienić szerokość kolumn i wysokość wierszy;</p> <p>rozumie zasadę wprowadzania do komórek długiego tekstu i dużych liczb;</p> <p>korzystając z arkusza kalkulacyjnego, rozwiązuje zadania rachunkowe z życia codziennego</p>	<p>potrafi samodzielnie zastosować adres bezwzględny, gdy jest to konieczne w danej formule;</p> <p>zna wykładniczy sposób zapisu liczb i ich odwzorowania w arkuszu kalkulacyjnym</p>

27.	<b>Internet jako źródło informacji – sieci komputerowe</b>	<p>wie, czym jest sieć komputerowa, wymienia zalety łączenia komputerów w sieć;</p> <p>opisuje sieci lokalne i globalne oraz podstawowe klasy sieci;</p> <p>potrafi omówić schemat sieci szkolnej i domowej;</p> <p>zna podstawowe zasady pracy w szkolnej (lokalnej) sieci komputerowej, potrafi udostępniać zasoby, np. foldery;</p> <p>podaje przykładowe możliwości Internetu;</p> <p>wie, czym są adres internetowy i strona WWW oraz jak wyszukuje się informacje, gdy jest znany (bądź nie jest znany) adres internetowy;</p> <p>wyszukuje stronę internetową o znanym adresie WWW</p>	<p>omawia rodzaje sieci komputerowych;</p> <p>zna ogólne zasady organizacji pracy w sieci komputerowej, w tym udostępnianie zasobów;</p> <p>potrafi formułować własne wnioski i spostrzeżenia dotyczące rozwoju Internetu, jego znaczenia dla różnych dziedzin gospodarki i dla własnego rozwoju</p>
28.	<b>Internet jako źródło informacji – wyszukiwanie informacji i usługi internetowe</b>	<p>wyszukuje strony internetowe, w których występuje określone hasło</p> <p>korzysta z wyszukiwarek; wyszukuje informacje w internetowych zasobach danych;</p> <p>konstruuje złożone hasło do wyszukania;</p> <p>korzysta z encyklopedii internetowej;</p> <p>wyszukuje grafikę i połączenia komunikacyjne;</p> <p>korzysta z map satelitarnych;</p> <p>wie, jak porządkować adresy najczęściej odwiedzanych stron;</p> <p>omawia wybrane usługi internetowe, zna ograniczenia i ostrzeżenia dotyczące korzystania z e-usług i stosuje odpowiednie przepisy</p>	<p>potrafi właściwie zawęzić obszar poszukiwań, aby szybko odszukać informacje w Internecie;</p> <p>wyjaśnia funkcje Internetu w kategoriach: wyszukiwanie, komunikowanie, zwiedzanie, nauka, rozrywka;</p> <p>na przykładach uzasadnia zalety i zagrożenia wynikające funkcjonowania Internetu</p>

29.	<p><b>Sposoby komunikowania się i wymiany informacji za pomocą Internetu</b></p>	<p>poprawnie redaguje list elektroniczny, zna i stosuje zasady netykiety, tworzy książkę adresową; umieszcza automatyczny podpis pod listem;</p> <p>omawia sposoby komunikacji za pomocą Internetu i wykorzystuje wybrane z nich, np. fora dyskusyjne, komunikatory, czat, serwisy społecznościowe;</p> <p>umieszcza informacje w odpowiednich serwisach internetowych;</p> <p>omawia przepisy, ostrzeżenia i ograniczenia dotyczące pobierania plików i innych utworów z Internetu;</p> <p>zna możliwości korzystania z chmury internetowej;</p> <p>zakłada konto w wybranej usłudze internetowej, aby korzystać z chmury (np. umieszczać i pobierać dane);</p> <p>zna zagrożenia związane z korzystaniem z komunikacji za pomocą Internetu</p>	<p>sprawnie korzysta z książki adresowej i potrafi wysłać kopię listu do kilku osób, w tym kopię ukrytą;</p> <p>omawia różne sposoby komunikowania się z wykorzystaniem Internetu;</p> <p>potrafi samodzielnie korzystać z chmury, pracując nad projektem grupowym;</p> <p>potrafi przedstawić własne wnioski z analizy zalet i wad uzależniania różnych dziedzin życia od Internetu</p>
-----	--	--	--