

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE I INFORMATYKA - KLASY IV -VII - wymagania ogólne

Szczegółowe wymagania podstawowe i ponadpodstawowe programowe z zajęć komputerowych dostępne są w bibliotece szkolnej, u nauczyciela -przedmiotowca, na szkolnej witrynie <http://www.sp13.rybnik.pl/> w zakładce wymagania edukacyjne

NIEDOSTATECZNY

Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności, jest zawsze nieprzygotowany do lekcji, nie pracuje na miarę swoich możliwości, większości prac nie oddaje do oceny pomimo częstych interwencji nauczyciela, nie prowadzi zeszytu przedmiotowego, świadomie lekceważy podstawowe obowiązki szkolne.

DOPUSZCZAJĄCY

Uczeń spełnia wymagania podstawowe w stopniu niepełnym, jest bardzo często nieprzygotowany do lekcji, prace są niestaranne, bardzo często niezgodne z założonym tematem, pojedyncze narzędzia programowe stosuje przypadkowo i chaotycznie. Prawie zawsze pracuje poniżej swoich możliwości i nie dba o swoje miejsce pracy, a swoim stosunkiem do przedmiotu dezorganizuje pracę innych.

DOSTATECZNY

Uczeń spełnia podstawowe wymagania programowe, rzadko jest nieprzygotowany do lekcji. Prace są mało oryginalne, odtwórcze, cechuje je bierny sposób odtwarzania i często są niestaranne. Uczeń nie zawsze pracuje na miarę swoich możliwości, nie zawsze wykorzystuje odpowiednie narzędzia programowe do wykonania zadań, zeszyt przedmiotowy prowadzi nieestetycznie i nie posiada wszystkich obowiązujących tematów.

DOBRY

Uczeń wykracza ponad podstawowe wymagania programowe, jest prawie zawsze właściwie przygotowany do lekcji, prace prawie zawsze wykonuje zgodnie z założonym tematem i techniką, czasami wykazuje drobne braki w zakresie wykorzystania narzędzi programowych, łączy programy do wykonania prac projektowych, choć nie używa zawsze właściwych do tego narzędzi programowych, pracuje na miarę swoich możliwości, prace wykonuje poprawnie, chociaż nie zawsze cechuje je oryginalność pomysłu. Prowadzi estetycznie zeszyt przedmiotowy.

BARDZO DOBRY

Uczeń spełnia ponadpodstawowe wymagania programowe, jest zawsze właściwie przygotowany do zajęć, prace ucznia są zawsze zgodne z założonym tematem i techniką, cechuje je wyczerpujący dobór narzędzi programowych. Prace uczeń oddaje zawsze w terminie, pracuje na miarę swoich możliwości. Prowadzi estetycznie zeszyt przedmiotowy, czasami wykonuje w nim dodatkowe zadania informatyczne.

CELUJĄCY

Uczeń wykracza poza wymagania programowe, jest zawsze właściwie przygotowany do lekcji, często zakres tego przygotowania jest większy od obowiązującego. Prace są zawsze wykonane zgodnie z założonym tematem i techniką, cechuje je wyczerpujący i twórczy dobór narzędzi programowych, oraz interesujący sposób przedstawienia tematu. Prace zawsze cechuje oryginalność pomysłów, własna interpretacja, wyróżniają się na tle prac rówieśników. Uczeń pracuje na miarę swoich możliwości z **wielkim zaangażowaniem i aktywnością**. Interesuje się informatyką, Chętnie i często podejmuje się **dodatkowych zadań, wykonuje szkolne prace projektowe, prace konkursowe w czasie pozalekcyjnym** - jeśli są ogłoszone na szkolnej www. **Prace do konkursów, rodzaje i ich regulaminy publikowane są na stronie szkoły** <http://www.sp13.rybnik.pl/> w zakładce: Uczniowie i Rodzice/konkursy/zajęcia komputerowe - tutaj znajdują się regulaminy konkursów szkolnych, międzyszkolnych, miejskich, wojewódzkich, ogólnopolskich, międzynarodowych. Uczeń **samodzielnie** wybiera konkurs ze szkolnej witryny, bez dodatkowej zachęty ze strony nauczyciela, zaś prace dodatkowe podejmuje wyłącznie po konsultacji z nauczycielem. Prace konkursowe i dodatkowe uczeń może przedstawić do konsultacji na zajęciach pozalekcyjnych (najpóźniej tydzień przed terminem zakończenia konkursu). **Terminy i godziny zajęć pozalekcyjnych w I sem. 2016/2017: środy od 13.30 do 14.15 oraz piątki od 12.40 do 13.25**
Ocena śródroczna/ roczna wystawiana jest na podstawie średniej ważonej ocen cząstkowych. Średnia jest przeliczana na ocenę według następującego schematu: celujący -średnia ważona od 5,51, bardzo dobry - średnia ważona od 4,60 do 5,50, dobry -średnia ważona od 3,60 do 4,59, dostateczny -średnia ważona od 2,60 do 3,59 dopuszczający -średnia ważona od 1,76 do 2,59, niedostateczny -średnia ważona od 0 do 1,75

Wagi poszczególnych ocen:

Ocena na I semestr – waga 5	Sprawdzian - waga 5	Kartkówka - waga 3	Praca projektowa - waga 3	Praca projektowa-złożona - waga 4
Praca konkursowa - waga 5	Praca dodatkowa - waga 4	Zad. domowe – waga 1	ćwiczenia na lekcji (aktywność) – waga 1,	Za pracę na lekcji lub inne wskazane przez nauczyciela działania uczeń może uzyskać plus, „+” lub minus, „-”. Trzy plusy dają ocenę bardzo dobrą z wagą 1, trzy minusy - ocenę niedostateczną z wagą 1. Prace wykonywane w grupach dają nie zawsze jednakową ocenę wszystkim uczestnikom grupy, co jest uzależnione od wkładu pracy danego ucznia w grupie, pracy w domu na rzecz podniesienia jakości projektu, pracy na zajęciach dodatkowych na rzecz podniesienia jakości projektu.

Każdy uczeń ma możliwość jednorazowego poprawienia oceny w ciągu dwóch tygodni, ocenę ze sprawdzianu w ciągu miesiąca w terminie wyznaczonym przez nauczyciela.

Każdą zaległą kartkówkę spowodowaną nieobecnością uczeń musi napisać do dwóch tygodni po przyjściu do szkoły, sprawdzian należy napisać do miesiąca po nieobecności, nienapisanie, do miesiąca sprawdzianu, skutkuje oceną niedostateczną.

Notatki w zeszytach oraz karty pracy, zadania komputerowe należy uzupełnić do tygodnia po nieobecności. Nadrabianie zaległości jak też inne np. tłumaczenie niezrozumianego zagadnienia, zadania, tematu bieżącego, zaległego lub z okresu choroby, poprawy kartkówek, poprawy zadań komputerowych, sprawdzianów uczeń może dokonywać na zajęciach pozalekcyjnych.

PRZEKAZYWANIE INFORMACJI

Ocena jest jawna. Uczniowie na bieżąco informowani są o swoich postępach. Prace kontrolne będą przechowywane w szkole do końca roku szkolnego. Rodzic/ opiekun prawny może mieć wgląd do prac swojego dziecka w czasie konsultacji lub spotkań indywidualnych ustalonych z nauczycielem wcześniej.

1. Komputer i programy komputerowe

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- przestrzega zasad bezpiecznej pracy przy komputerze,
- jest odpowiedzialny za ogólny porządek na stanowisku komputerowym,
- stosuje zasady zdrowej pracy przy komputerze, w tym planuje przerwy w pracy i rekreację na świeżym powietrzu,
- przestrzega zasad korzystania z licencjonowanego oprogramowania,
- potrafi uszanować pracę innych, m.in. nie usuwa plików i nie kopiuje ich bez zgody autora lub nauczyciela,
- potrafi z zaangażowaniem argumentować zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych, m.in. nie korzysta z gier zawierających elementy przemocy i okrucieństwa oraz nie nakłania kolegów do korzystania z takich gier.

Posługiwanie się komputerem i praca z programem komputerowym				
dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wymienia przynajmniej trzy podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, m.in.: dba o porządek na stanowisku komputerowym	wymienia przynajmniej sześć podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich	wymienia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich	omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich	omawia szczegółowo zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich
wymienia przynajmniej dwie podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i przestrzega ich, m.in.: planuje przerwy w pracy i ogranicza czas spędzany przy komputerze	wymienia przynajmniej cztery podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce	wymienia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce	omawia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce	omawia szczegółowo zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce; wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zdrowej pracy przy komputerze i prezentuje je przed grupą

<p>posługuje się myszą i klawiaturą; uruchamia programy korzystając z ikon na pulpicie; potrafi poprawnie zakończyć pracę programu; rozdziela elementy okna programu; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu</p>	<p>uruchamia programy z wykazu programów w menu Start; nazywa elementy okna programu; wykonuje niektóre operacje na oknie programu; według wskazówek nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu; wyjaśnia, co kryje się pod ikonami umieszczonymi na pulpicie</p>	<p>omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego; wykonuje operacje na oknie programu; omawia sposoby korzystania z menu programu komputerowego; pod kierunkiem nauczyciela pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; samodzielnie wykonuje operacje w oknie programu; zna wybrane skróty klawiaturowe</p>	<p>wie, czym jest system operacyjny; samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; wyjaśnia różnice w korzystaniu z różnych menu programów komputerowych; korzysta z menu kontekstowego; zna i stosuje podstawowe skróty klawiaturowe</p>	<p>omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; potrafi samodzielnie odszukać i uruchomić wybrany program komputerowy; potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów</p>
Praca z dokumentem komputerowym				
dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>tworzy prosty dokument komputerowy – rysunek, tekst; pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym</p>	<p>tworzy dokument komputerowy – rysunek, tekst; pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji</p>	<p>otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; modyfikuje dokument i samodzielnie zapisuje w pliku w wybranej lokalizacji</p>	<p>samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; przeogląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji</p>	<p>podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych (np. Paint, Word)</p>

Pliki i foldery				
dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je	wie, do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki; potrafi odpowiednio nazwać plik; odszukuje pliki w strukturze folderów; potrafi tworzyć własne foldery	otwiera pliki umieszczone przez nauczyciela w wybranym folderze; rozumie, czym jest struktura folderów; rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu	zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach; potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; potrafi wybrać program do otwierania pliku z danym rozszerzeniem	swobodnie porusza się po strukturze folderów; rozróżnia pliki programów po ich rozszerzeniach
Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi				
dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
do obsługi programów posługuje się głównie myszą (klika wymienione przez nauczyciela elementy: przyciski, ikony, opcje menu)	pracując z wybranym programem komputerowym, posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem, korzystając z pomocy nauczyciela; pod kierunkiem nauczyciela korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu	samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem; korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu; na polecenie nauczyciela stosuje metodę przeciągnij i upuść	samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych; samodzielnie korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu; samodzielnie stosuje metodę przeciągnij i upuść	omawia zasadę działania Schowka ; potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych

2. Tworzenie rysunków

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia,
- stara się samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych,
- rozwija indywidualne zdolności twórcze i wrażliwość estetyczną,
- potrafi stosować komputer do podniesienia efektywności uczenia się,
- potrafi odkrywać nowe obszary zastosowań komputera,
- potrafi współpracować w grupie,
- jest odpowiedzialny za powierzone zadania i zdyscyplinowany na lekcji.

Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie rysunków w edytorze grafiki				
dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego; pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Ołówek, Pędzel, Aerograf, Linia, Gumka)	wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki; tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Ołówek, Pędzel, Aerograf, Linia, Gumka); tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów); pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym	tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów); wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory niestandardowe; wprowadza napisy w obszarze rysunku; ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor,	samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego rysunku; analizuje problem i przykład jego rozwiązania; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu; stosuje poznane metody komputerowego rysowania do tworzenia i modyfikowania rysunków	samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności; potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne

	rysunku	pochylenie, pogrubienie, podkreślenie; wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku		
--	---------	---	--	--

3. Programowanie

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- potrafi rozwiązywać proste zadania problemowe, wymagające logicznego myślenia,
- potrafi wynieść korzyści ze stosowania właściwego oprogramowania (tu programu edukacyjnego) dla własnego rozwoju.

Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera

dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
<p>Uczeń: pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; tworzy prosty program składający się z kilku poleceń; steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo)</p>	<p>Uczeń: podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera; korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; tworzy program sterujący obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo); zapisuje program w pliku</p>	<p>Uczeń: tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych; korzystając z oprogramowania edukacyjnego, pisze polecenia sterujące obiektem na ekranie w przód, w lewo, w prawo i zmienia położenie obiektu o dowolny kąt; stosuje odpowiednie polecenie do powtarzania wybranych czynności; zapisuje w wizualnym języku programowania pomysły historyjek; modyfikuje programy; objaśnia przebieg działania programów</p>	<p>Uczeń: pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania; stosuje podstawowe polecenia danego języka; stosuje powtarzanie tych samych czynności; potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania; zapoznaje się z przykładowym problemem i analizuje sposób jego rozwiązania, korzystając z podręcznika; zapisuje w wizualnym języku programowania sytuacje warunkowe i zdarzenia; testuje na komputerze programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami; projektuje historyjki</p>	<p>Uczeń: potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu; samodzielnie tworzy trudniejsze programy; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania postawionego problemu (zadania); projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania; bierze udział w konkursach informatycznych</p>

4. Tworzenie dokumentów tekstowych

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- słucha poleceń nauczyciela i systematycznie wykonuje ćwiczenia,
- stara się samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych,
- potrafi stosować komputer do podniesienia efektywności uczenia się,
- potrafi odkrywać nowe obszary zastosowań komputera,
- potrafi współpracować w grupie,
- jest odpowiedzialny za powierzone zadania i zdyscyplinowany na lekcji.

Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu				
dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne; porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; zaznacza fragment tekstu; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace</p>	<p>wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu; porusza się po tekście za pomocą kursora myszy; wyjaśnia pojęcia: <i>wiersz tekstu, kursor tekstowy</i>; wie, jak się tworzy akapity w edytorze tekstu; usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace i Delete; wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie w tekście, parametry czcionki</i>; wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; prawidłowo stosuje spację przy znakach interpunkcyjnych; wyjaśnia pojęcia: <i>strona dokumentu tekstowego, margines, justowanie</i>; justuje akapity; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go</p>	<p>wie, jak ustawić odstęp po akapicie i interlinię; analizuje problem i przykład jego rozwiązania; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu; samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; zna i stosuje podane w podręczniku zasady poprawnego redagowania tekstu; stosuje kopiowanie formatu, wykorzystując odpowiednią opcję menu</p>	<p>samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu; potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; pisze tekst, stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu; korzystając z Internetu i innych źródeł, wyszukuje informacje na temat e-booków</p>

		w inne miejsce w tym samym dokumencie; stosuje listy wypunktowane i numerowane		
--	--	---	--	--

5. Wyszukiwanie informacji w Internecie

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- potrafi świadomie korzystać z Internetu,
- jest odpowiedzialny za siebie i innych – potrafi z zaangażowaniem argumentować zagrożenia wynikające z niewłaściwego wyboru źródła informacji i samej informacji, m.in. nie wchodzi na strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc,
- unika nawiązywania poprzez Internet kontaktów z nieznanymi osobami,
- stosuje zasady taktowanego zachowania w Internecie, m.in. przestrzega podstawowych zasad netykiety,
- korzysta z cudzych materiałów w sposób zgodny z prawem.

Posługiwanie się komputerem i sieciami komputerowymi – wyszukiwanie informacji z wykorzystaniem Internetu				
dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wymienia przykłady różnych źródeł informacji; podaje przykłady niektórych usług internetowych; potrafi uruchomić przeglądarkę internetową; wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu	wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa; podaje i omawia przykłady usług internetowych; otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce; pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej	wyjaśnia, czym jest adres internetowy; wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty)	wyjaśnia, czym jest hiperłącze; omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach	stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych; korzysta z portali internetowych