

# **SZCZEGÓŁOWE WARUNKI I ZASADY OCENIANIA PRZEDMIOTOWEGO Z INFORMATYKI**

## **II ETAP EDUKACYJNY- KLASY 4-8 SZKOŁY PODSTAWOWEJ**

### **Cele oceniania:**

1. Informowanie ucznia o poziomie jego bieżących osiągnięć edukacyjnych.
2. Motywowanie ucznia do dalszej pracy.
3. Pomaganie uczniowi w samodzielnym planowaniu jego rozwoju.
4. Systematyczne informowanie rodziców (prawnych opiekunów) o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia.

### **Zasady oceniania:**

1. Obiektywność – zastosowanie jednolitych norm i kryteriów oceniania.
2. Jawność – podawanie na bieżąco wyników pracy uczniowi oraz jego rodzicom.
3. Mobilizacja do dalszej pracy.

### **Sposoby oceniania:**

Pochwała ustna, pochwała pisemna, ocena.

### **Elementy wchodzące w zakres oceny z informatyki:**

1. wiedza
2. umiejętności
3. zaangażowanie w wykonywane zadanie

### **Ocenie podlegają:**

1. kartkówki/sprawdziany
2. ćwiczenia praktyczne wykonane na lekcji
3. zaangażowanie w czasie zajęć, pilność, systematyczność
4. inne formy zaangażowania ucznia ( prace w grupach, prezentacje, udział w konkursach, wykonywanie zadań dodatkowych)

### **Zasady oceniania:**

1. Nauczyciel informatyki na początku każdego roku szkolnego informuje uczniów oraz ich rodziców (prawnych opiekunów) o wymaganiach edukacyjnych niezbędnych do uzyskania śródrocznej i rocznej ocenie klasyfikacyjnej wynikających z realizowanego przez siebie programu nauczania; sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów; warunkach i trybie uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej.

(Szczegółowe warunki i zasady oceniania przedmiotowego z informatyki zamieszczone są na stronie internetowej szkoły oraz w wersji papierowej dostępne są u nauczyciela do wglądu na wniosek rodzica).

2. Oceny bieżące– śródroczne i końcowe– wyrażone są według skali:

- celujący (6),
- bardzo dobry (5),
- dobry (4),
- dostateczny (3),
- dopuszczający (2),
- niedostateczny (1).

3. W ciągu jednego śródrocza nauczyciel wystawia na bieżąco każdemu uczniowi co najmniej trzy oceny.

4. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców (prawnych opiekunów). Na wniosek ucznia lub jego rodziców (prawnych opiekunów) nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.

5. Uczeń ma prawo dwa razy w ciągu śródrocza zgłosić nieprzygotowanie do ekcji.

6. W SZCZEGÓŁOWYCH WARUNKACH I ZASADACH OCENIANIA

PRZEDMIOTOWEGO z informatyki stosuje się wszystkie zapisy dotyczące oceniania, promowania i klasyfikowania ujęte w Statucie Szkoły.

## Wymagania na poszczególne oceny

w klasie 4 szkoły podstawowej

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"><li>wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej</li><li>stosuje poznane zasady</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li><li>wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li><li>wymienia po trzy</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</li><li>klasyfikuje urządzenia na wprowadzające</li></ul>

<p>bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce</li> <li>wyjaśnia, czym jest komputer</li> <li>wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego</li> <li>podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera</li> <li>określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze</li> <li>odróżnia plik od folderu</li> <li>wyjaśnia, czym jest internet</li> <li>wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci</li> <li>podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu</li> <li>wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia</li> <li>wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa</li> </ul>	<p>i urządzenie wyjścia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia</li> <li>podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze</li> <li>wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny</li> <li>rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku</li> <li>z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość</li> <li>wymienia zastosowania internetu</li> <li>stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu</li> <li>odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej</li> <li>wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku</li> <li>wyjaśnia, czym są prawa autorskie</li> <li>przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,</li> <li>podaje przykłady zastosowań konta pocztowego</li> <li>przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej</li> </ul>	<p>urządzenia wejścia i wyjścia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych</li> <li>wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych</li> <li>wyjaśnia różnice między plikiem i folderem</li> <li>rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń</li> <li>samodzielnie porządkuje zawartość folderu</li> <li>omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu</li> <li>wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych</li> <li>formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników</li> <li>korzysta z internetowego tłumacza</li> <li>kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu</li> <li>wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy</li> </ul>	<p>dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki</li> <li>dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi</li> <li>wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym</li> <li>wysyła wiadomość e-mail z załącznikami</li> <li>opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo</li> <li>tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły</li> <li>wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale</li> <li>tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym</li> <li>dodaje do tytułu efekt cienia liter</li> <li>dodaje nowe duszki do projektu</li> <li>używa bloków określających styl obrotu duszka</li> <li>łączy wiele bloków</li> </ul>
---	--	---	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej</li> <li>• wyjaśnia, czym jest netykieta</li> <li>• wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej</li> <li>• wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi</li> <li>• przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer</li> <li>• tworzy nowe pliki i foldery w chmurze</li> <li>• ustawia wymiary obrazu</li> <li>• tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu <b>Krzywa</b></li> <li>• tworzy tło obrazu</li> <li>• z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość</li> <li>• dodaje tytuł plakatu</li> <li>• wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia <b>Wklej z</b></li> <li>• buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie</li> <li>• uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego</li> <li>• omawia zasady współpracy w sieci</li> <li>• edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive,</li> <li>• pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem</li> <li>• używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków</li> <li>• tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza <b>Ctrl</b></li> <li>• tworzy obiekty z wykorzystaniem <b>Kształtów</b>, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia</li> <li>• używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania koła</li> <li>• pracuje w dwóch oknach programu Paint</li> <li>• dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu</li> <li>• rozmieszcza elementy na plakacie</li> <li>• wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki</li> <li>• zmienia tło sceny</li> <li>• zmienia wygląd i nazwę postaci</li> <li>• zmienia wielkość duszków</li> <li>• dostosowuje tło sceny do tematyki gry</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje pola <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b></li> <li>• wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań</li> <li>• porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze</li> <li>• tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu <b>Krzywa</b></li> <li>• stosuje opcje obracania obiektu</li> <li>• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca</li> <li>• sprawnie przełącza się między otwartymi oknami</li> <li>• wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików</li> <li>• dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji</li> <li>• stosuje opcje obracania obiektu</li> <li>• usuwa zdjęcia i tekst z obrazu</li> <li>• stosuje narzędzie <b>Selektor kolorów</b></li> <li>• stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń</li> <li>• określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku</li> </ul>	<p>określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu</li> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię</li> <li>• tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu</li> </ul>
---	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury</li> <li>• usuwa duszki z projektu</li> <li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb</li> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu</li> <li>• zapisuje menu w dokumencie tekstowym</li> <li>• współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa narzędzia <b>Tekst</b> do wykonania tła z instrukcją gry</li> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja</li> <li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu</li> <li>• wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów</li> <li>• wstawia obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje bloki powodujące obrót duszka</li> <li>• stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu</li> <li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka</li> <li>• ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz</li> <li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych</li> <li>• określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi</li> <li>• stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”</li> <li>• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów</li> <li>• stosuje opcję <b>Pokaż wszystko</b>, aby sprawdzić poprawność formatowania</li> <li>• formatuje obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>	
--	--	--	--

### w klasie 5 szkoły podstawowej

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,</li> <li>• zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,</li> <li>• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie <b>Numerowanie</b>,</li> <li>• określa elementy, z których składa się tabela,</li> <li>• wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,</li> <li>• zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,</li> <li>• dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,</li> <li>• wstawia kształty do dokumentu tekstowego,</li> <li>• dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,</li> <li>• wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,</li> <li>• wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt <b>Album fotograficzny</b> i dodaje do niego zdjęcie z dysku,</li> <li>• tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,</li> <li>• dodaje do prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,</li> <li>• zmienia kolor tekstu,</li> <li>• wyrównuje akapit na różne sposoby,</li> <li>• umieszcza w dokumencie obiekt <b>WordArt</b> i formatuje go,</li> <li>• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu,</li> <li>• w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,</li> <li>• ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,</li> <li>• dodaje obramowanie strony,</li> <li>• zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,</li> <li>• wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,</li> <li>• zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,</li> <li>• dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,</li> <li>• zmienia układ obrazów w obiekcie <b>Album fotograficzny</b> w prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu,</li> <li>• podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter,</li> <li>• sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia,</li> <li>• definiuje listy wielopoziomowe,</li> <li>• zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,</li> <li>• formatuje tekst w komórkach tabeli,</li> <li>• zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego,</li> <li>• zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu <b>WordArt</b>,</li> <li>• dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,</li> <li>• podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,</li> <li>• formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,</li> <li>• używa w programie Word opcji <b>Pokaż wszystko</b> do sprawdzenia formatowania tekstu,</li> <li>• tworzy wcięcia akapitowe,</li> <li>• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu,</li> <li>• korzysta z narzędzia <b>Rysuj tabelę</b> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego,</li> <li>• korzysta z narzędzi na karcie <b>Formatowanie</b> do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego,</li> <li>• dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,</li> <li>• umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,</li> <li>• dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,</li> </ul>

<p>muzykę z pliku,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do prezentacji film z pliku,</li> <li>• podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu,</li> <li>• ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,</li> <li>• wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,</li> <li>• dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,</li> <li>• buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,</li> <li>• korzysta z bloków z kategorii <b>Pióro</b> do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,</li> <li>• omawia budowę okna programu Pivot Animator,</li> <li>• tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,</li> <li>• uruchamia edytor postaci,</li> <li>• współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.</li> </ul>	<p>multimedialnej,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do prezentacji obiekt <b>WordArt</b>,</li> <li>• dodaje przejścia między slajdami,</li> <li>• dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,</li> <li>• ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,</li> <li>• ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,</li> <li>• zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na <b>Automatycznie</b> lub <b>Po kliknięciu</b>,</li> <li>• dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,</li> <li>• zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,</li> <li>• osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,</li> <li>• samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,</li> <li>• ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,</li> <li>• w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,</li> <li>• dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,</li> <li>• tworzy nowe postaci</li> </ul>	<p>na karcie</p> <p><b>Formatowanie</b>,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• określa czas trwania przejścia slajdu,</li> <li>• określa czas trwania animacji na slajdach,</li> <li>• zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,</li> <li>• zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji,</li> <li>• analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,</li> <li>• wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,</li> <li>• buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,</li> <li>• buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,</li> <li>• w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności,</li> <li>• modyfikuje postać dodaną do projektu,</li> <li>• wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,</li> <li>• korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,</li> <li>• zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji,</li> <li>• w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,</li> <li>• dodaje drugi poziom do tworzonej przez siebie gry w Scratchu,</li> <li>• używa zmiennych podczas programowania,</li> <li>• buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne,</li> <li>• tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznaną się od siebie różniących,</li> <li>• tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.</li> </ul>
--	--	---	---

	w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.		
--	---	--	--

## w klasie 6 szkoły podstawowej

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy i wysyła wiadomość e-mail,</li> <li>• komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu MS Teams,</li> <li>• umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze,</li> <li>• tworzy foldery w usłudze OneDrive,</li> <li>• wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu,</li> <li>• zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>• formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,</li> <li>• wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,</li> <li>• wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>• tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,</li> <li>• tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,</li> <li>• przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,</li> <li>• przestrzega zasad współpracy w sieci,</li> <li>• tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,</li> <li>• zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>• wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,</li> <li>• tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,</li> <li>• formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>• współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b>,</li> <li>• korzysta z narzędzi programu MS Teams do pracy na lekcjach (<b>Kalendarz, Notes zajęć, Zadania</b>),</li> <li>• dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,</li> <li>• dodaje nowe arkusze do skoroszytu,</li> <li>• kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszytcie,</li> <li>• sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,</li> <li>• wykorzystuje formuły <b>SUMA</b> oraz <b>ŚREDNIA</b> do wykonywania obliczeń,</li> <li>• dodaje lub usuwa elementy wykresu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje narzędzie <b>Kontakty</b> do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,</li> <li>• udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,</li> <li>• zmienia nazwy arkuszy w skoroszytcie,</li> <li>• zmienia kolory kart arkuszy w skoroszytcie,</li> <li>• wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z <b>Formatowania warunkowego</b>,</li> <li>• stosuje <b>Sortowanie niestandardowe</b>, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,</li> <li>• tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy proste obrazy w programie GIMP,</li> <li>• zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.</li> </ul>	<p>tym samym czasie,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,</li> <li>• wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,</li> <li>• zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> <li>• wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,</li> <li>• dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,</li> <li>• kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.</li> </ul>	<p>wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,</li> <li>• buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,</li> <li>• wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,</li> <li>• wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony,</li> <li>• wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,</li> <li>• udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> <li>• podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,</li> <li>• wykorzystuje w programie GIMP narzędzie <b>Rozmycie Gaussa</b>, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,</li> <li>• tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,</li> <li>• samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> <li>• zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,</li> <li>• tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.</li> </ul>
--	---	--	--

w klasie 7 szkoły podstawowej

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,</li> <li>• wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa,</li> <li>• wymienia dwie usługi dostępne w internecie,</li> <li>• otwiera strony internetowe w przeglądarce,</li> <li>• wyjaśnia, czym jest strona internetowa,</li> <li>• opisuje budowę witryny internetowej,</li> <li>• tworzy stronę internetową w języku HTML,</li> <li>• tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku,</li> <li>• zaznacza fragmenty obrazu,</li> <li>• wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu,</li> <li>• wyjaśnia, czym jest animacja,</li> <li>• współpracuje w grupie, przygotowując plakat,</li> <li>• tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach,</li> <li>• otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe,</li> <li>• wstawia obrazy do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kompresuje i dekompresuje pliki i foldery,</li> <li>• wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych,</li> <li>• wyjaśnia, czym jest internet,</li> <li>• wymienia cztery usługi dostępne w internecie,</li> <li>• wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa,</li> <li>• wyszukuje informacje w internecie,</li> <li>• szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu,</li> <li>• omawia budowę znacznika HTML,</li> <li>• wymienia podstawowe znaczniki HTML,</li> <li>• tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku,</li> <li>• planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej,</li> <li>• omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP,</li> <li>• tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP,</li> <li>• umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP,</li> <li>• zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia podstawowe jednostki pamięci masowej,</li> <li>• wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII,</li> <li>• zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania,</li> <li>• wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,</li> <li>• omawia podział sieci ze względu na wielkość,</li> <li>• wymienia sześć usług dostępnych w internecie,</li> <li>• umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej,</li> <li>• opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości,</li> <li>• dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,</li> <li>• przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet,</li> <li>• wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej,</li> <li>• korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze,</li> <li>• wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików,</li> <li>• sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows,</li> <li>• wymienia osiem usług dostępnych w internecie,</li> <li>• współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową,</li> <li>• opisuje licencje na zasoby w internecie,</li> <li>• wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej,</li> <li>• otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu,</li> <li>• umieszcza na stronie obrazy i tabele,</li> <li>• łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP,</li> <li>• wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć,</li> <li>• tworzy fotomontaże w programie GIMP,</li> </ul>

<p>dokumentu tekstowego,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia tabele do dokumentu tekstowego,</li> <li>• wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu,</li> <li>• współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę,</li> <li>• przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku,</li> <li>• zapisuje prezentację jako pokaz slajdów,</li> <li>• tworzy projekt filmu w programie Shotcut.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP,</li> <li>• planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom,</li> <li>• redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad,</li> <li>• dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia,</li> <li>• korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach,</li> <li>• ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce,</li> <li>• zmienia położenie obrazu względem tekstu,</li> <li>• formatuje tabele w dokumencie tekstowym,</li> <li>• wstawia symbole do dokumentu tekstowego,</li> <li>• wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu,</li> <li>• planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom,</li> <li>• planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ,</li> <li>• umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści,</li> <li>• uruchamia pokaz slajdów,</li> <li>• dodaje nowe klipy do projektu filmu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane,</li> <li>• używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP,</li> <li>• zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP,</li> <li>• opisuje podstawowe formaty graficzne,</li> <li>• wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie GIMP,</li> <li>• rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP,</li> <li>• dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei,</li> <li>• wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu,</li> <li>• przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu,</li> <li>• wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego,</li> <li>• ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów,</li> <li>• sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą <b>Statystyki wyrazów</b>,</li> <li>• zmienia kolejność</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP,</li> <li>• wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu,</li> <li>• kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z <b>Malarza formatów</b>,</li> <li>• sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego,</li> <li>• wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów,</li> <li>• zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji <b>Znajdź i zamień</b>,</li> <li>• osadza obraz w dokumencie tekstowym,</li> <li>• wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego,</li> <li>• rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi,</li> <li>• wstawia równania do dokumentu tekstowego,</li> <li>• tworzy przypisy dolne i końcowe,</li> <li>• wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki,</li> <li>• wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów,</li> <li>• dodaje do slajdów</li> </ul>
--	--	---	--

		<p>elementów graficznych w dokumencie tekstowym,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia grafiki <b>SmartArt</b> do dokumentu tekstowego,</li> <li>• umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie,</li> <li>• tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych,</li> <li>• dzieli dokument na logiczne części,</li> <li>• wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki,</li> <li>• przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu,</li> <li>• projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji,</li> <li>• dodaje do slajdów obrazy, grafiki <b>SmartArt</b>,</li> <li>• dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry,</li> <li>• przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów,</li> <li>• nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji,</li> <li>• wymienia rodzaje formatów plików filmowych,</li> <li>• dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu,</li> <li>• usuwa fragmenty filmu,</li> <li>• zapisuje film w różnych</li> </ul>	<p>dźwięki i filmy,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do slajdów efekty przejścia,</li> <li>• dodaje do slajdów hipertłącza i przyciski akcji,</li> <li>• dodaje napisy do filmu,</li> <li>• dodaje filtry do scen w filmie,</li> <li>• dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu.</li> </ul>
--	--	---	---

		formatach wideo.	
--	--	------------------	--

Opracowali:

Nauczyciele informatyki- Zbigniew Snopek, Anna Góralczyk, Tadeusz Kozłowski