

## WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE Z INFORMATYKI KLASA IV

### Ocena dopuszczająca

*Uczeń:*

- wyjaśnia, czym jest komputer
- wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego
- podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera
- określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym komputerze
- odróżnia plik od folderu
- wyjaśnia, czym jest internet
- wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci
- podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu
- wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia
- wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa
- podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej
- wyjaśnia, czym jest netykieta
- wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej
- wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi
- przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer
- tworzy nowe pliki i foldery w chmurze
- ustawia wymiary obrazu
- tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa
- tworzy tło obrazu
- z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość
- dodaje tytuł plakatu
- wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z
- buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie
- uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie
- buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury
- usuwa duszki z projektu stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu
- zapisuje menu w dokumencie tekstowym

### Ocena dostateczna

*Uczeń:*

- wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer
- wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia
- wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia
- podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze
- wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny
- rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku
- z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość
- wymienia zastosowania internetu
- • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu
- odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej
- wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku
- wyjaśnia, czym są prawa autorskie
- przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie
- podaje przykłady zastosowań konta pocztowego
- przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej
- wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego
- omawia zasady współpracy w sieci

- edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive,
- pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków
- tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl
- tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia
- używa klawisza Shift podczas rysowania koła
- pracuje w dwóch oknach programu Paint
- dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu
- rozmieszcza elementy na plakacie
- wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki
- zmienia tło sceny
- zmienia wygląd i nazwę postaci
- zmienia wielkość duszków
- dostosowuje tło sceny do tematyki gry
- używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry
- tworzy zmienne i ustawia ich wartości
- wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja
- pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu
- wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów
- wstawia obiekt WordArt

## Ocena dobra

### Uczeń:

- wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer
- wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia
- wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych
- wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych
- wyjaśnia różnice między plikiem i folderem
- rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń
- samodzielnie porządkuje zawartość folderu
- omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu
- wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych
- formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników
- korzysta z internetowego tłumacza
- kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu
- wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy
- wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości
- wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań
- porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze
- tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa
- stosuje opcje obracania obiektu
- tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca
- sprawnie przełącza się między otwartymi oknami
- wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików
- dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji
- stosuje opcje obracania obiektu
- usuwa zdjęcia i tekst z obrazu
- stosuje narzędzie Selektor kolorów
- stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń
- określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku
- stosuje bloki powodujące obrót duszka

- stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu
- określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku
- stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka
- ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz
- stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu
- określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku
- stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka
- ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz
- określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych
- określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi
- stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”
- stosuje blok określający powtarzanie poleceń
- wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów
- stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania
- formatuje obiekt WordArt

### **Ocena bardzo dobra**

#### *Uczeń:*

- wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer
- klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera
- wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki
- dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi
- wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek
- zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym
- wysyła wiadomość e-mail z załącznikami
- opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo
- tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły
- wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale
- tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym
- dodaje do tytułu efekt cienia liter
- dodaje nowe duszki do projektu
- używa bloków określających styl obrotu duszka
- łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści
- objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu
- tworzy poprawnie sformatowane teksty
- ustawia odstępy między akapitami i interlinię
- tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu

### **Ocena celująca**

#### *Uczeń:*

- podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które kiedyś nie wymagały obsługi komputera, a obecnie trudno byłoby je wykonywać bez używania programów komputerowych
- przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux
- wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej
- tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny sportowej, wykorzystując materiały znalezione w internecie

- przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety
- wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
- tworzy ankietę z wykorzystaniem narzędzi sieciowych
- przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku
- przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku
- tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną
- tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę
- tworzy grę o zadanej tematyce, w której trzeba sterować postacią, uwzględniając przy tym własne pomysły
- tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika
- opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu
- opracowuje plan przygotowań do podróży

## WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE Z INFORMATYKI KLASA V

### Ocena dopuszczająca

*Uczeń:*

- zmienia krój czcionki,
- zmienia wielkość czcionki
- tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie
- wymienia elementy, z których składa się tabela
- wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy
- zmienia tło strony dokumentu
- dodaje do tekstu obraz z pliku
- wstawia do dokumentu kształty
- dodaje slajdy do prezentacji
- wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie
- korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku
- tworzy prezentację ze zdjęciami
- dodaje do prezentacji muzykę z pliku
- dodaje do prezentacji film z pliku
- tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu
- ustala cel wyznaczonego zadania
- wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu
- dodaje do projektu postać z biblioteki
- buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie
- korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka
- buduje skrypty do rysowania figur foremnych
- omawia budowę okna programu Pivot Animator
- tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek
- uruchamia okno tworzenia postaci

### Ocena dostateczna

*Uczeń:*

- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu
- zmienia kolor tekstu
- wyrównuje akapit na różne sposoby
- umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go
- używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie
- stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu
- dodaje do tabeli kolumny i wiersze
- usuwa z tabeli kolumny i wiersze
- wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu
- dodaje obramowanie strony
- wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt
- zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych
- wybiera motyw dla tworzonej prezentacji
- zmienia wariant motywu
- dodaje podpisy pod zdjęciami
- zmienia układ obrazów w albumie
- wstawia do prezentacji obiekt WordArt
- dodaje przejścia między slajdami

- dodaje animacje do elementów prezentacji
- ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach
- ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli
- zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu
- dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe
- zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy
- osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu
- rysuje tło gry np. w programie Paint
- ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych
- zmienia grubość, kolor i odcień pisaka
- wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet
- korzysta z opcji Tryb Turbo
- dodaje tło do animacji
- tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu

### **Ocena dobra**

#### *Uczeń:*

- wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu
- podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter
- sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia
- tworzy nowy styl do formatowania tekstu
- modyfikuje istniejący styl
- definiuje listy wielopoziomowe
- zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania
- formatuje tekst w komórkach
- zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu
- formatuje obiekt WordArt
- dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie
- stosuje zasady tworzenia prezentacji
- formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie
- określa czas trwania przejścia między slajdami
- określa czas trwania animacji
- zapisuje prezentację jako plik wideo
- formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji
- analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia
- wybiera najlepszą trasę
- buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy
- buduje skrypt do rysowania kwadratów
- korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość
- tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać
- edytuje dodaną postać
- tworzy rekwizyty dla postaci

### **Ocena bardzo dobra**

#### *Uczeń:*

- formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych
- używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu
- dodaje wcięcia na początku akapitów

- dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu
- korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli
- używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów
- przygotowuje czytelne slajdy
- wstawia do albumu pola tekstowe i kształty
- usuwa tło ze zdjęcia
- dodaje dźwięki do przejść i animacji
- korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania
- korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie
- zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji
- buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy
- dodaje drugi poziom gry
- używa zmiennych
- buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych
- wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety
- tworzy płynne animacje
- tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci

### Ocena celująca

*Uczeń:*

- samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki
- przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu
- przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu
- używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym
- używa tabeli do przygotowania krzyżówki
- przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię
- zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat
- samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy
- wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go
- ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji
- wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu
- wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy
- przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień
- formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy
- dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu
- przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie
- tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie
- buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet
- tworzy animacje przedstawiające krótkie historie
- przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
- przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację
- wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię

## WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE Z INFORMATYKI KLASA VI

### Ocena dopuszczająca

*Uczeń:*

- podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci
- zna zasady tworzenia silnych haseł
- wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych
- wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI)
- wprowadza dane do komórek
- zmienia szerokość kolumn
- zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach
- tworzy formuły do obliczeń
- prezentuje dane na wykresie
- wykorzystuje serwis <https://scratch.mit.edu> do budowania skryptów w programie Scratch
- buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie
- buduje skrypty z wykorzystaniem zmiennych
- tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu
- zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć
- tworzy stronę główną projektu
- wybiera układ elementów na stronie

### Ocena dostateczna

*Uczeń:*

- wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci
- rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej
- stosuje cudzysłowy, aby zawęzić wyniki wyszukiwania
- podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji
- podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym
- formatuje komórki
- wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby
- w formułach wykorzystuje adresy komórek
- zmienia wygląd wykresu
- zakłada konto w serwisie <https://scratch.mit.edu>
- przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady
- pracuje na warstwach
- kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy
- dodaje do projektu tło sekcji, wstawia tekst

### Ocena dobra

*Uczeń:*

- rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania
- wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna
- ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie
- wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI
- dodaje arkusze do skoroszytu
- kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy
- porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych
- wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA
- dodaje lub usuwa elementy wykresu
- udostępnia własne skrypty w serwisie <https://scratch.mit.edu>

- buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu
- programuje skutek odebrania komunikatu
- wykorzystuje listę do przechowywania wyników gry
- zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP
- rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa
- wstawia zdjęcia i grafikę do projektu

### **Ocena bardzo dobra**

#### *Uczeń:*

- zna podstawowe cechy internetu
- wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie
- proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w internecie
- wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons
- poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia
- tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki
- zmienia nazwy arkuszy
- zmienia kolory kart arkuszy
- używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości
- porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium
- korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu
- dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych
- korzysta z projektów umieszczonych w serwisie <https://scratch.mit.edu>, modyfikując je według własnych pomysłów
- tworzy prostą grę zręcznościową
- tworzy grę, której działanie polega na sterowaniu obiektem na ekranie
- modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt
- wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży
- tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami

### **Ocena celująca**

#### *Uczeń:*

- proponuje własne zasady dobrej komunikacji w sieci
- świadomie korzysta z internetu, unika ryzykownych sytuacji, chroni swoje dane
- porównuje wyniki wyszukiwania na wybrany temat z różnych wyszukiwarek, wskazuje różnice
- krytycznie analizuje tekst wygenerowany przez AI
- weryfikuje jego prawdziwość w innych źródłach i wskazuje potencjalne błędy
- przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i Wyśrodkuj
- wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji
- korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane
- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
- analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje
- zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie <https://scratch.mit.edu> i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
- edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
- rozbudowuje grę o dodatkowe elementy
- podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki
- świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
- tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
- tworzy projekt według własnego pomysłu, dba o jego estetykę.

## WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE Z INFORMATYKI KLASA VII

### Ocena dopuszczająca

*Uczeń:*

- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze
- wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa
- wymienia dwie usługi dostępne w internecie
- otwiera strony internetowe w przeglądarce
- wyjaśnia, czym jest strona internetowa
- opisuje budowę witryny internetowej
- tworzy stronę internetową w języku HTML
- tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku
- zaznacza fragmenty obrazu
- wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu
- wyjaśnia, czym jest animacja
- współpracuje w grupie, przygotowując plakat
- tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach
- otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe
- wstawia obrazy do dokumentu tekstowego
- wstawia tabele do dokumentu tekstowego
- wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu
- współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę
- przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku
- zapisuje prezentację jako pokaz slajdów
- tworzy projekt filmu w programie Shotcut

### Ocena dostateczna

*Uczeń:*

- kompresuje i dekompresuje pliki i foldery
- wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych wyjaśnia, czym jest internet
- wymienia cztery usługi dostępne w internecie
- wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa
- wyszukuje informacje w internecie
- szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu
- omawia budowę znacznika HTML
- wymienia podstawowe znaczniki HTML
- tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku
- planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej
- omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP
- tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP
- umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP
- zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych
- dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP
- planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom
- redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad
- dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia
- korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach
- ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce
- zmienia położenie obrazu względem tekstu
- formatuje tabele w dokumencie tekstowym
- wstawia symbole do dokumentu tekstowego
- wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu
- planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom
- planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ

- umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści
- uruchamia pokaz slajdów
- dodaje nowe klipy do projektu filmu

### **Ocena dobra**

#### *Uczeń:*

- omawia podstawowe jednostki pamięci masowej
- wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII
- zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania
- wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie
- omawia podział sieci ze względu na wielkość
- wymienia sześć usług dostępnych w internecie
- umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej
- opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości
- dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu
- przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet
- wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej
- korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję
- umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane
- używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP
- zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP
- opisuje podstawowe formaty graficzne
- wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie GIMP
- rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP
- dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei
- wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu
- przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu
- wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego
- ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów
- sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą Statystyki wyrazów
- zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym
- wstawia grafiki SmartArt do dokumentu tekstowego
- umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie
- tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych
- dzieli dokument na logiczne części
- wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki
- przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu
- projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji
- dodaje do slajdów obrazy, grafiki SmartArt
- dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry
- przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów
- nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji
- wymienia rodzaje formatów plików filmowych
- dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu
- usuwa fragmenty filmu
- zapisuje film w różnych formatach wideo

### **Ocena bardzo dobra**

#### *Uczeń:*

- wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze
- wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików
- sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows

- wymienia osiem usług dostępnych w internecie
- współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową
- opisuje licencje na zasoby w internecie
- wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej
- otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu
- umieszcza na stronie obrazy i tabele
- łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP
- wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć
- tworzy fotomontaże w programie GIMP
- tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP
- wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu
- kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z Malarza formatów
- sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego
- wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów
- zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji Znajdź i zamień
- osadza obraz w dokumencie tekstowym
- wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego
- rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi
- wstawia równania do dokumentu tekstowego
- tworzy przypisy dolne i końcowe
- wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki
- wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów
- dodaje do slajdów dźwięki i filmy
- dodaje do slajdów efekty przejścia
- dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji
- dodaje napisy do filmu
- dodaje filtry do scen w filmie
- dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu

### Ocena celująca

#### Uczeń:

- zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy
- zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows
- publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons
- do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji
- tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript
- tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji
- przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP
- planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
- przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy
- wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny
- przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania
- planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
- przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji
- przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut

## WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE Z INFORMATYKI KLASA VIII

### Ocena dopuszczająca

*Uczeń:*

- omawia zastosowanie oraz budowę arkusza kalkulacyjnego
- określa adres komórki
- wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego
- formatuje zawartość komórek (wyrównanie tekstu oraz wygląd czcionki)
- rozumie różnice między adresowaniem względnym, bezwzględnym i mieszanym
- wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego
- korzysta z arkusza kalkulacyjnego w celu stworzenia kalkulacji wydatków
- definiuje pojęcia: algorytm, program, programowanie
- podaje kilka sposobów przedstawienia algorytmu
- tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach
- pisze proste programy w trybie skryptowym języka Python z wykorzystaniem zmiennych
- wyjaśnia działanie operatora modulo
- wyjaśnia algorytm badania podzielności liczb
- wyjaśnia potrzebę wyszukiwania informacji w zbiorze
- sprawdza działanie programów wyszukujących element w zbiorze
- wyjaśnia potrzebę porządkowania danych
- sprawdza działanie programu sortującego dla różnych danych
- bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, wykonując powierzone mu zadania o niewielkim stopniu trudności
- aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, realizuje powierzone zadania o niewielkim stopniu trudności
- testuje grę na różnych etapach
- współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem

### Ocena dostateczna

*Uczeń:*

- określa zasady wprowadzania danych do komórek arkusza kalkulacyjnego
- dodaje i usuwa wiersze oraz kolumny w tabeli
- stosuje w arkuszu podstawowe funkcje: (SUMA, ŚREDNIA), wpisuje je ręcznie oraz korzysta z kreatora
- omawia i modyfikuje poszczególne elementy wykresu
- zapisuje w tabeli arkusza kalkulacyjnego dane otrzymane z prostych doświadczeń i przedstawia je na wykresie
- wymienia różne sposoby przedstawienia algorytmu: opis słowny, lista kroków
- poprawnie formułuje problem do rozwiązania
- wyjaśnia różnice między interaktywnym a skryptowym trybem pracy
- stosuje odpowiednie polecenie języka Python, aby wyświetlić tekst na ekranie
- omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym
- tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne
- wykonuje obliczenia w języku Python
- omawia działanie operatorów arytmetycznych
- stosuje listy w języku Python oraz operatory logiczne
- zapisuje w postaci listy kroków algorytm badania podzielności liczb naturalnych
- wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną `while`
- zapisuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym, w tym elementu największego i najmniejszego
- zapisuje w wybranej formie algorytm porządkowania metodą przez wybieranie
- omawia implementację algorytmu sortowania przez wybieranie
- stosuje pętle zagnieżdżone i wyjaśnia, jak działają
- bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej

- wprowadza dane do zaprojektowanych tabel
- bierze udział w pracach nad wypracowaniem koncepcji gry
- współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem

### Ocena dobra

*Uczeń:*

- tworzy proste formuły obliczeniowe
- wyjaśnia, czym jest adres względny
- wykorzystuje funkcję `JEŻELI` do tworzenia algorytmów z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym
- ustawia format danych komórki odpowiadający jej zawartości
- w formułach stosuje adresowanie względne, bezwzględne i mieszane
- dobiera odpowiedni wykres do rodzaju danych
- sortuje oraz filtruje dane w arkuszu kalkulacyjnym
- wymienia przykładowe środowiska programistyczne
- wyjaśnia, czym jest specyfikacja problemu
- opisuje etapy rozwiązywania problemów
- opisuje etapy powstawania programu komputerowego
- zapisuje proste polecenia języka Python
- wykorzystuje instrukcję warunkową `if` oraz `if else` w programach
- wykorzystuje iterację w konstruowanych algorytmach
- wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną `for`
- definiuje funkcje w języku Python i omawia różnice między funkcjami zwracającymi wartość a funkcjami niezwracającymi wartości
- omawia algorytm Euklidesa i zapisuje go w wybranej postaci
- wyjaśnia algorytm wyodrębniania cyfr danej liczby i zapisuje go w wybranej postaci
- implementuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym
- omawia funkcje zastosowane w kodzie źródłowym algorytmu sortowania przez wybieranie
- przygotowuje dokumentację imprezy, wykonuje obliczenia, projektuje tabele oraz wykresy
- współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem
- programuje wybrane funkcje i elementy gry
- opracowuje opis gry

### Ocena bardzo dobra

*Uczeń:*

- kopiuje utworzone formuły obliczeniowe, wykorzystując adresowanie względne
- korzysta z biblioteki funkcji, aby wyszukiwać potrzebne funkcje
- stosuje adresowanie względne, bezwzględne lub mieszane w zaawansowanych formułach obliczeniowych
- tworzy wykres dla więcej niż jednej serii danych
- tworzy prosty model (na przykładzie rzutu sześcienną kostką do gry) w arkuszu kalkulacyjnym
- stosuje filtry niestandardowe
- pisze proste programy w trybie skryptowym języka Python
- konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach
- pisze programy zawierające instrukcje warunkowe, pętle oraz funkcje
- wyjaśnia, jakie błędy zwraca interpreter
- czyta kod źródłowy i opisuje jego działanie
- wyjaśnia różnice między instrukcją iteracyjną `while` a pętlą `for`
- pisze programy obliczające NWD, stosując algorytm Euklidesa, oraz wypisujące cyfry danej liczby
- samodzielnie zapisuje w wybranej postaci algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze
- implementuje algorytm porządkowania metodą przez wybieranie
- wprowadza modyfikacje w implementacji algorytmu porządkowania przez wybieranie

- bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, przygotowuje zestawienia, drukuje wyniki
- współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem
- implementuje i optymalizuje kod źródłowy gry, korzystając z wypracowanych założeń

### **Ocena celująca**

#### *Uczeń:*

- samodzielnie tworzy i kopiuje skomplikowane formuły obliczeniowe
- stosuje zaawansowane funkcje arkusza w tabelach tworzonych na własne potrzeby
- tworzy rozbudowane wykresy dla wielu serii danych
- przygotowuje rozbudowane arkusze kalkulacyjne korzysta z arkusza kalkulacyjnego do analizowania doświadczeń z innych przedmiotów
- zapisuje algorytmy różnymi sposobami oraz pisze programy o większym stopniu trudności
- pisze programy w języku Python do rozwiązywania zadań matematycznych
- tworzy program składający się z kilku funkcji wywoływanych w programie głównym
- pisze programy wykorzystujące algorytmy Euklidesa (np. obliczający NWW) oraz wyodrębniania cyfr danej liczby
- samodzielnie modyfikuje i optymalizuje algorytmy wyszukiwania
- samodzielnie modyfikuje i optymalizuje programy sortujące metodą przez wybieranie
- bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, tworzy zestawienia zawierające zaawansowane formuły, wykresy oraz elementy graficzne
- współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, przyjmuje funkcję lidera
- rozbudowuje grę o nowe elementy
- współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, przyjmuje funkcję lidera