

KLASA IV

Ocena				
dopuszczający Uczeń:	dostateczny Uczeń:	dobry Uczeń:	bardzo dobry Uczeń:	celujący Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce 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 i domowym komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> 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 rozdziela 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi 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 	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym dodaje do tytułu efekt cienia liter tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu ustawia odstępy między akapitami i interlinię tworzy skrypty o dużym poziomie złożoności

<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>wyszukiwarek internetowych</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 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 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe duszki do projektu • używa bloków określających styl obrotu duszka • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści • tworzy poprawnie sformatowane teksty • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania • formatuje obiekt WordArt • 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” • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wysyłania wiadomości e-mail 	
---	--	---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • 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 • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb • stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu • zapisuje menu w dokumencie tekstowym 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka • ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz • stosuje blok określający powtarzanie poleceń • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów 		
--	--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt WordArt 			
--	---	--	--	--

KLASA V

Ocena				
dopuszczający Uczeń:	dostateczny Uczeń:	dobry Uczeń:	bardzo dobry Uczeń:	celujący Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, • zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym, • określa elementy, z których składa się tabela, • wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy, • zmienia tło strony w dokumencie tekstowym, • dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku, • wstawia kształty do dokumentu tekstowego, • ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym, • wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku, 	<ul style="list-style-type: none"> • ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu, • zmienia kolor tekstu, • wyrównuje akapit na różne sposoby, • umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go, • w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze, • ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word, • dodaje obramowanie strony, • zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego, • zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu, 	<ul style="list-style-type: none"> • 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, • zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania, • formatuje tekst w komórkach tabeli, • zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego, • zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt, 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu, • używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu, • tworzy wcięcia akapitowe, • korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego, • w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy, • dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu, • używa zmiennych podczas programowania, • buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne, • dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego, • zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji, • tworzy gy w programie Scratch o dużym stopniu złożoności (np. składające się z z kilku etapów).

<ul style="list-style-type: none"> • dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu, • buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie, • korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka, • dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej, • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie, • wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku, • tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia, • dodaje do prezentacji muzykę z pliku, • dodaje do prezentacji film z pliku, • podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu, 	<ul style="list-style-type: none"> • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny, • samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu, • ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych, • w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka, • wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów, • zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu, • dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej, • zmienia układ obrazów w obiekcie Album fotograficzny w prezentacji multimedialnej, • dodaje do prezentacji obiekt WordArt, • dodaje przejścia między slajdami, • dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej, 	<ul style="list-style-type: none"> • analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania, • wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu, • buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy, • buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat, • dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie, • podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji, • formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie, • określa czas trwania przejścia slajdu, • określa czas trwania animacji na slajdach, • zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo, • zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji, 	<p>multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,</p> <ul style="list-style-type: none"> • umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej, • dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej, • korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint, • korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint, • tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, • tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci. • modyfikuje postać dodaną do projektu, • wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji. 	
--	---	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • omawia budowę okna programu Pivot Animator, • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek, • uruchamia edytor postaci, • współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami. 	<ul style="list-style-type: none"> • ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji, • ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji, • zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu, • dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe, • dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator, • tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności, • 		
--	--	--	--	--

INFORMATYKA KLASA VI

Ocena				
dopuszczający Uczeń:	dostateczny Uczeń:	dobry Uczeń:	bardzo dobry Uczeń:	Celujący Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, • zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, • formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, • wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, • wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, • tworzy i wysyła wiadomość e-mail, • komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype, • umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej, • tworzy foldery w usłudze OneDrive, • buduje w Scratchu proste skrypty 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, • wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie, • tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, • formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, • zakłada konto poczty elektronicznej, • stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej, • przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie, • tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive, 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe arkusze do skoroszytu, • kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie, • sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, • wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, • dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego, • wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości, • korzysta z wyszukiwarki programu Skype, • dodaje obrazy do dokumentów utworzonych 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, • zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie, • wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego, • tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, • dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych, • wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej, • loguje się do programu Skype za pomocą utworzonego wcześniej konta, • udostępnia dokumenty utworzone w usłudze 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, • instaluje program Skype. • tworzy w Scratchu złożoną grę zręcznościową. • publikuje własną grę w serwisie społeczności użytkowników Scratcha • samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha • dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,

<p>określające początkowy wygląd sceny,</p> <ul style="list-style-type: none"> • buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie, • tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy, • wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym, • tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, • tworzy proste obrazy w programie GIMP, • zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP. 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy w Scratchu własne tło sceny, • tworzy w Scratchu własne duszki, • buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu, • buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym, • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki, • zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP, • dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, • kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw. 	<p>bezpośrednio w usłudze OneDrive,</p> <ul style="list-style-type: none"> • buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, • buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, • wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń, • 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, • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki, • udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, 	<p>OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, • buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze, • buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze, • tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy. • podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi, • wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu. 	
---	--	---	--	--

INFORMATYKA KLASA VII

Ocena				
dopuszczający Uczeń:	dostateczny Uczeń:	dobry Uczeń:	bardzo dobry Uczeń:	Celujący Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego uruchamia programy komputerowe kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze wymienia rodzaje programów komputerowych kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych wymienia rodzaje grafiki komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery, omawia jednostki pamięci masowej wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce samodzielnie instaluje programy komputerowe wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej zapisuje obrazy w różnych formatach 	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF zabezpiecza komputer przez zagrożeniami innymi niż wirusy charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje stosuje w listach

<ul style="list-style-type: none"> • stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP • zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP • tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP • wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet • przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu • przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej • tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną • wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy • pisze tekst w edytorze tekstu • włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu • wymienia dwie zasady redagowania 	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego • zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP • wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu • wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP • zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP • drukuje dokument komputerowy • wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem • omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP • tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP • umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP 	<p>funkcje systemu operacyjnego</p> <ul style="list-style-type: none"> • sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery • zabezpiecza komputer przez wirusami, instalując program antywirusowy • wymienia trzy formaty plików graficznych • ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu • wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru, • korzysta z podglądu wydruku dokumentu • używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu • wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym • charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP • używa narzędzi Selekcji dostępnych w programie GIMP 	<p>wyjaśnia, czym jest plik</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku • wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu • poprawia jakość zdjęcia • wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy • wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek • łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP • wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP • pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP • korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP • wyjaśnia różnice pomiędzy klasami 	<p>ręczny podział wiersza</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy stronę internetową posiadającą menu i kilka podstron. • Wstawia do strony estetycznie wyglądające elementy graficzne i multimedialne.
---	---	--	--	---

<p>dokumentu tekstowego</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu zna rodzaje słowników w edytorze tekstu. wstawia obraz do dokumentu tekstowego wykonuje operacje na fragmentach tekstu wstawia proste równania do dokumentu tekstowego korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu drukuje dokument tekstowy wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną korzysta ze statystyki wyrazów. 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje podstawowe narzędzia Selekcji tworzy proste animacje w programie GIMP używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży sprawnie posługuje się przeglądarką internetową wymienia rodzaje sieci komputerowych omawia budowę prostej sieci komputerowej wyszukuje informacje w internecie przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu pobiera różnego rodzaju pliki z internetu dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych przestrzega postanowień licencji, którymi 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP tworzy animacje przy użyciu warstw w programie GIMP. kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie kopiuje parametry formatowania tekstu wymienia kroje pisma wymienia cztery zasady redagowania 	<p>sieci komputerowych</p> <ul style="list-style-type: none"> korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu grupuje obiekty w edytorze tekstu wstawia do dokumentu tekstowego 	
--	---	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku. 	<p>objęte są materiały pobrane z internetu</p> <ul style="list-style-type: none"> • unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową • wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie, margines</i> • tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu • korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu • korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu • wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego • wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu • stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem 	<p>dokumentu tekstowego</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu • stosuje zasady redagowania tekstu • przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego • formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie • zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu • zna rodzaje tabulatorów specjalnych • wymienia zalety stosowania tabulatorów • formatuje komórki tabeli • zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli • opracowuje projekt graficzny e-gazetki • łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych • współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego 	<p>równania o wyższym stopniu trudności</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających • stosuje tabulatory specjalne • tworzy listy wielopoziomowe • wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym • dodaje hiperłącza do strony utworzonej w języku HTML 	
---	---	--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego • przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym • osadza obraz w dokumencie tekstowym • modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym • stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym • stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym • wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności • stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu • stosuje style tabeli w edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje tabele i obrazy do strony utworzonej w języku HTML, • formatuje tekst strony internetowej utworzonej w języku HTML, 		
--	--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none">• stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu• zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu			
--	---	--	--	--

INFORMATYKA KLASA VIII

Ocena				
dopuszczający Uczeń:	dostateczny Uczeń:	dobry Uczeń:	bardzo dobry Uczeń:	celujący Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> wymienia etapy rozwiązywania problemów wyjaśnia, czym jest algorytm wyjaśnia, co to znaczy programować pisze, kompiluje i uruchamia program komputerowy według podanego wzoru wskazuje różnice pomiędzy kodem źródłowym i kodem wynikowym wyjaśnia, czym jest arkusz kalkulacyjny, wiersz, kolumna i komórka tabeli wskazuje adres komórki oraz zakres komórek w arkuszu kalkulacyjnym wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego stosuje formuły wbudowane w program do wykonywania obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym zmienia wygląd komórek w arkuszu kalkulacyjnym. 	<ul style="list-style-type: none"> buduje algorytmy do rozwiązywania problemów przedstawia algorytm w postaci listy kroków wyjaśnia na czym polega iteracja stosuje sytuację warunkową w tworzonych programach oblicza największy wspólny dzielnik stosując algorytm Euklidesa wskazuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpretatorem samodzielnie buduje formuły do wykonywania prostych obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny w tabeli arkusza kalkulacyjnego dodaje i formatuje obramowanie komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego 	<ul style="list-style-type: none"> przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego wskazuje specyfikacje problemu (dane, wyniki) stosuje pętlę powtórzeniową w tworzonych programach wykorzystuje zmienne podczas programowania wyszukuje największą liczbę w zbiorze stosując algorytm wyszukiwania zmienia szerokość kolumn i wysokość wierszy tabeli arkusza kalkulacyjnego scala ze sobą wiele komórek arkusza kalkulacyjnego wykorzystuje funkcję zawijania tekstu, aby zmieścić w jednej komórce dłuższe teksty. Drukuje tabele utworzone w arkuszu kalkulacyjnym 	<ul style="list-style-type: none"> Tłumaczy, na czym polega sytuacja warunkowa w algorytmie omawia możliwości wykorzystania arkusza kalkulacyjnego w różnych dziedzinach tworzy procedury bez parametrów porządkuje elementy w zbiorze metodą połowienia, wybierania i zliczania. Kopiuje formuły stosując adresowanie względne, bezwzględne i mieszane. Sprawdza warunek logiczny w arkuszu, korzystając z funkcji JEŻELI Zmienia format danych wpisanych do komórek arkusza kalkulacyjnego Korzysta z algorytmów liniowego, warunkowego oraz iteracyjnego podczas 	<ul style="list-style-type: none"> Odróżnia obiekt osadzony od obiektu połączonego Rozwiązuje z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego złożone zadania z różnych dziedzin życia. Samodzielnie pisze programy według własnego algorytmu w języku C++. Wykorzystuje we własnych programach procedury z parametrami.

<ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych • Wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta • Współpracuje z innymi podczas pracy nad projektem • Komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez komunikatory • Przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze • Przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie • Dbą o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu • Przestrzega przepisów prawa i zasad etycznych podczas korzystania z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • przedstawia na wykresie dane zebrane w tabeli arkusza kalkulacyjnego • sortuje dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego • wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju • sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, kamera. • Prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta. • Współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty • Wysyła i odbiera pocztę elektroniczną • Wie, czym jest netykieta i przestrzega jej zasad 	<ul style="list-style-type: none"> • Dobiera odpowiedni typ wykresu do rodzaju danych zebranych w tabeli arkusza kalkulacyjnego • Wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego. • Wyświetla tylko wybrane dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, korzystając z funkcji filtrowania • Określa etapy wykonania złożonego projektu • Selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie 	<ul style="list-style-type: none"> • pracy w arkuszu kalkulacyjnym • Omawia najważniejsze wydarzenia w historii rozwoju komputerów, internetu i oprogramowania • Wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie 	
--	--	---	---	--