

WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY Z INFORMATYKI

KLASA 4

OCENA NIEDOSTATECZNA

UCZEŃ:

- nie opanował wiadomości i umiejętności ujętych w podstawie programowej, a braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z zajęć informatycznych
- nie jest w stanie rozwiązać (wykonać) zadań o niewielkim (elementarnym) stopniu trudności

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 i domowym 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
- 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**
- w programie Scratch 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

OCENA DOSTATECZNA

UCZEŃ:

- wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer
- 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
- w programie graficznym 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
- 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
- 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
- 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
- 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
- wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
- tworzy ankietę z wykorzystaniem narzędzi sieciowych
- 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

KLASA 5

OCENA NIEDOSTATECZNA

UCZEŃ:

- nie opanował wiadomości i umiejętności ujętych w podstawie programowej, a braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z zajęć informatycznych
- nie jest w stanie rozwiązać (wykonać) zadań o niewielkim (elementarnym) stopniu trudności

OCENA DOPUSZCZAJĄCA

UCZEŃ:

- w edytorze tekstu zmienia krój czcionki, wielkość czcionki

- wymienia elementy, z których składa się tabela
- wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy
- zmienia tło strony dokumentu
- wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty **WordArt** oraz zmienia ich wygląd
- w programie **Power point** dodaje slajdy do prezentacji
- wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie
- korzysta z opcji **Album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcia z dysku
- tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu
- w programie Scratch 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
- przygotowuje i zmienia tło animacji
- samodzielnie tworzy nową postać
- przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody
- zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze

OCENA DOSTATECZNA

UCZEŃ:

- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu, kolor tekstu
- zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie
- wyrównuje akapit na różne sposoby
- umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go
- dodaje i 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
- w programie Power Point 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
- zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu
- dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe
- w programie Scratch zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy
- 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
- dodaje tło do animacji
- tworzy postać 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
- zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania
- formatuje tekst w komórkach
- zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu
- formatuje obiekt **WordArt**
- w programie Power point dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie
- stosuje zasady tworzenia prezentacji
- formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce **Formatowanie**
- w progokreśla czas trwania przejścia między slajdami
- określa czas trwania animacji
- formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji
- w programie Scratch 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
- 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
- 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 w prezentacji
- wstawia do albumu pola tekstowe i kształty
- dodaje dźwięki do przejść i animacji
- korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania
- zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji
- dodaje drugi poziom gry w programie Scratch
- 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:

- w edytorze tekstu samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki
- używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym
- używa tabeli do przygotowania krzyżówki
- przygotowuje komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię
- zbiera materiały, planuje i samodzielnie tworzy prezentację na określony temat
- 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**
- w programie Scratch 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 duży napisze określone słowo na scenie
- buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet
- tworzy animacje przedstawiające krótkie historie
- przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
- wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię

KLASA 6

OCENA NIEDOSTATECZNA

UCZEŃ:

- nie opanował wiadomości i umiejętności ujętych w podstawie programowej, a braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z zajęć informatycznych
- nie jest w stanie rozwiązać (wykonać) zadań o niewielkim (elementarnym) stopniu trudności

OCENA DOPUSZCZAJĄCA

UCZEŃ:

- wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej
- w programie Excel 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
- tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach
- wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika, jako wartość zmiennej
- w programie Gimp tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu
- zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć

OCENA DOSTATECZNA

UCZEŃ:

- przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej
- edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze
- porządkuje pliki i foldery
- omawia zasady współpracy w sieci
- edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu
- w programie Excel 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
- buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości
- sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii **Wyrażenia**
- w programie Gimp pracuje na warstwach
- kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy

OCENA DOBRA

UCZEŃ:

- wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy
- udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive
- wykorzystuje narzędzia programu MS Teams
- w programie Excel 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 w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”
- buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek
- zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP
- rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia **Rozmycie Gaussa**

OCENA BARDZO DOBRA

UCZEŃ:

- zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym
- opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo
- w programie Excel 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
- buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze
- buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę
- w programie Gimp modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt
- wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży

OCENA CELUJĄCA

UCZEŃ:

- wysyła wiadomość e-mail z załącznikami
- wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań
- wykorzystuje komunikatory internetowe
- w programie Excel 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
- w programie Scratch edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
- buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
- tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
- 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

KLASA 7

OCENA NIEDOSTATECZNA

UCZEŃ:

- nie opanował wiadomości i umiejętności ujętych w podstawie programowej, a braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z zajęć informatycznych
- nie jest w stanie rozwiązać (wykonać) zadań o niewielkim (elementarnym) stopniu trudności

OCENA DOPUSZCZAJĄCA

UCZEŃ:

- wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer
- wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne
- 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 prostą 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
- tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach
- otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe
- tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów
- wstawia obrazy do dokumentu tekstowego
- wstawia tabele do dokumentu tekstowego
- wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu
- przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku
- zapisuje prezentację jako pokaz slajdów

OCENA DOSTATECZNA

UCZEŃ:

- wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery
- wymienia cztery zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze
- kompresuje i dekompresuje pliki i foldery
- wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych
- wyjaśnia, czym jest internet
- wymienia cztery usługi dostępne w internecie
- wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego
- 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
- 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 nad prezentacją oraz jej układ
- umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści
- uruchamia pokaz slajdów

OCENA DOBRA

UCZEŃ:

- wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery
- wymienia sześć zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne
- omawia podstawowe jednostki pamięci masowej
- wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII
- omawia, jak zabezpieczyć komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania
- wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie
- omawia podział sieci ze względu na wielkość
- opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej
- wymienia sześć usług dostępnych w internecie
- wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego
- 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 obrazy, tabele i 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 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
- 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
- zapisuje film w różnych formatach wideo

OCENA BARDZO DOBRA

UCZEŃ:

- wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery
- wymienia osiem zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne
- wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze
- sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows
- wymienia osiem usług dostępnych w internecie
- 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 tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych
- tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy
- łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP
- wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć
- tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP
- tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP
- 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
- łączy ze sobą dokumenty tekstowe
- tworzy przypisy dolne i końcowe

- 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

OCENA CELUJĄCA

UCZEŃ:

- zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy
- zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows
- do formatowania wyglądu strony wykorzystuje dodatkowe znaczniki
- tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript
- przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP
- prace w programie Gimp są estetyczne, staranne
- 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
- przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji
- przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule

KLASA 8

OCENA NIEDOSTATECZNA

UCZEŃ:

- nie opanował wiadomości i umiejętności ujętych w podstawie programowej, a braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z zajęć informatycznych
- nie jest w stanie rozwiązać (wykonać) zadań o niewielkim (elementarnym) stopniu trudności

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 programowania z wykorzystaniem zmiennych
- wyjaśnia algorytm badania podzielności liczb
- określa różnice między wyszukiwaniem w zbiorach uporządkowanym i nieuporządkowanym
- 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
- realizuje powierzone zadania o niewielkim stopniu trudności

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, schemat blokowy, lista kroków
- stosuje odpowiednie polecenie języka programowania, aby wyświetlić tekst na ekranie
- tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne
- wykonuje proste obliczenia w języku programowania
- omawia działanie operatorów arytmetycznych
- zapisuje w postaci listy kroków algorytm badania podzielności liczb naturalnych
- wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną
- zapisuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze
- zapisuje w wybranej formie algorytm porządkowania metodami przez wybieranie oraz przez zliczanie
- 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
- analizuje zebrane dane
- tworzy projekt prezentacji multimedialnej
- gromadzi informacje dotyczące wybranych zawodów, umieszcza je w zaprojektowanych tabelach i dokumentach tekstowych

OCENA Dобра

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 programowania
- wykorzystuje instrukcję warunkową w programach
- wykorzystuje iterację w konstruowanych algorytmach
- wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną
- omawia algorytm Euklidesa w wersji z odejmowaniem i z dzieleniem – 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 realizacji algorytmu wyszukiwania metodą połowienia
- implementuje algorytm wyszukiwania największej wartości w zbiorze
- omawia implementację algorytmu sortowania przez zliczanie
- omawia funkcje zastosowane w kodzie źródłowym algorytmów sortowania przez wybieranie oraz przez zliczanie
- przygotowuje dokumentację imprezy, wykonuje obliczenia, projektuje tabele oraz wykresy
- weryfikuje i formatuje przygotowane dokumenty tekstowe

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
- stosuje filtry niestandardowe
- pisze proste programy w trybie skryptowym języka programowania
- buduje złożone schematy blokowe służące do przedstawiania skomplikowanych algorytmów
- 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 a pętlą
- samodzielnie zapisuje w wybranej postaci algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze metodą połowienia, w tym elementu największego i najmniejszego
- implementuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze
- analizuje i weryfikuje pod względem merytorycznym i technicznym przygotowaną prezentację

- weryfikuje opracowane treści i łączy wszystkie dokumenty w całość

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 programowania 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, metodą przez zliczanie
- bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, tworzy zestawienia zawierające zaawansowane formuły, wykresy oraz elementy graficzne
- wzbogaca prezentację o elementy podnoszące jej walory estetyczne i merytoryczne