

**SZKOŁA PODSTAWOWA NR 2
IM. GEN. TADEUSZA KUTRZEBY W GOSTYNIU**

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA

Informatyka

Zajęcia komputerowe

Spis treści

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ EDUKACYJNYCH UCZNIÓW	3
Formy sprawdzania wiadomości i umiejętności.....	3
Zasady ustalania ocen	3
Zasady zaliczania zaległych prac w przypadku nieobecności ucznia	4
Tryb poprawiania ocen bieżących	4
Zasady ustalenia oceny śródrocznej i rocznej.....	4
WYMAGANIA EDUKACYJNE niezbędne do otrzymania przez ucznia poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki i zajęć komputerowych, wynikające z realizowanego przez nauczycieli programu nauczania	7
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 4.....	7
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH – KLASA 5	11
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH – KLASA 6	13
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 7.....	16

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ EDUKACYJNYCH UCZNIÓW

Formy sprawdzania wiadomości i umiejętności

Przedmiotowy system oceniania przewiduje kontrolę następujących form pracy ucznia: prace pisemne, odpowiedzi ustne, zadania domowe, obserwacja aktywności na lekcjach, tempo pracy, ćwiczenia praktyczne wykonywane podczas zajęć w formie kontroli osiągnięcia celów operacyjnych lekcji, samodzielność podczas wykonywania ćwiczeń praktycznych – zadań utrwalających i sprawdzających, praca w grupie.

Zasady ustalania ocen

Wszystkie prace pisemne są punktowane, a ocena jest ustalana wg następujących zasad:

- celujący – 100%
- bardzo dobry – od 90%
- dobry – od 70%
- dostateczny – od 50%
- dopuszczający – od 35%
- niedostateczny – poniżej 35% punktów możliwych do zdobycia.

Ocenianie bieżące:

W ocenianiu bieżącym używa się ocen w skali 1-6; znaków „plus i minus”; znakiem „bz” zaznacza się nieterminowość wykonywania zadań domowych, Trzy znaki są zamieniane na ocenę niedostateczną.

Obszary aktywności ucznia w zakresie wiedzy, umiejętności i postaw będące przedmiotem oceny:

- posługiwanie się w opisie pojęć, środków, narzędzi i metod prawidłową terminologią informatyczną,
- przygotowanie stanowiska komputerowego do pracy według zasad bezpieczeństwa i higieny pracy,
- organizacja pracy,
- stosowanie wiedzy przedmiotowej w sytuacjach praktycznych,
- programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera,
- aktywność na lekcjach,
- współpraca w grupie,

- wkład pracy ucznia,
- stopień motywacji uczenia się.

Wpływ na jakość oceny mają następujące kryteria wartościujące:

- samodzielność,
- poprawność,
- kompletność.

Zasady zaliczania zaległych prac w przypadku nieobecności ucznia

W przypadku nieobecności, uczeń nadrabia zaległości – zadania, prace kontrolne, prace pisemne. W szczególnych przypadkach nauczyciel może nie wymagać od ucznia tego obowiązku.

W ocenianiu uwzględnia się zalecenia Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej, innych poradni specjalistycznych a także indywidualne potrzeby rozwojowe i edukacyjne oraz możliwości psychofizyczne ucznia.

Tryb poprawiania ocen bieżących

Uczeń ma możliwość poprawienia ocen w terminie dwóch tygodni. Ocenę odnotowuje się w dzienniku. Uczeń poprawia w terminie ustalonym z nauczycielem.

Zasady ustalenia oceny śródrocznej i rocznej

Ocenę ustala się na podstawie ocen bieżących.

Klasyfikacja śródroczna podsumowuje osiągnięcia edukacyjne ucznia w I półroczu, roczna w danym roku szkolnym. Ocena roczna może różnić się o jeden stopień od oceny przewidywanej w przypadku, gdy uczeń w okresie od ustalenia przewidywanej oceny do wystawienia oceny rocznej otrzyma oceny bieżące, które umożliwiają mu uzyskanie wyższej (niższej) oceny niż przewidywana.

WARUNKI I TRYB OTRZYMANIA WYŻSZEJ NIŻ PRZEWIDYWANA ROCZNEJ OCENY KLASYFIKACYJNEJ

I. Warunki otrzymania

1. Rodzice ucznia w terminie 7 dni od powiadomienia o ocenie przewidywanej składają do nauczyciela uczącego pisemne podanie wyrażające chęć poprawy tej oceny.
2. Uczeń uzyskuje ocenę wyższą niż przewidywana, jeżeli w ustalonym terminie przystąpi do sprawdzianu wiedzy i umiejętności oraz otrzyma co najmniej 80% punktów możliwych do uzyskania na tę ocenę.
3. Warunkiem przystąpienia do ww. sprawdzianu jest wykonanie wszystkich przewidzianych na dany rok szkolny prac i sprawdzianów.

II. Tryb otrzymania

1. Określenie zakresu wiadomości i umiejętności:
 - A. uczeń wykonuje zadanie praktyczne z zakresu wiedzy i umiejętności określonych programem nauczania z zajęć komputerowych; każde zadanie praktyczne jest wypunktowane, punkty odpowiadają kolejnym czynnościom, które należy wykonać, aby w całości wykonać zadanie; o liczbie punktów możliwych do uzyskania za poszczególne elementy zadania uczeń jest informowany przed sprawdzianem; w trakcie wykonywania ćwiczeń uczeń może poprosić nauczyciela o pomoc, jednak w takim przypadku za wykonanie danej czynności nie otrzymuje punktu; na ocenę celującą uczeń powinien otrzymać 100% punktów możliwych do uzyskania w sprawdzianie praktycznym, na ocenę bardzo dobrą 90% ogólnej ilości punktów, na ocenę dobrą – 70% punktów, na ocenę dostateczną – 50% punktów, na ocenę dopuszczającą – 35% punktów.
 - B. jeśli ocena śródroczna jest oceną, o którą się uczeń ubiega, sprawdzian obejmuje wiadomości i umiejętności z zakresu II półrocza;
 - C. jeśli ocena śródroczna jest niższa od oceny, o którą się ubiega uczeń, sprawdzian obejmuje wiadomości i umiejętności z całego roku.
2. Ustalenie terminu sprawdzianu:
 - A. sprawdzian przeprowadza się w terminie najpóźniej do końca tygodnia poprzedzającego tydzień ustalenia oceny rocznej;

- B. o terminie sprawdzianu nauczyciel uczący zawiadamia ucznia i jego rodziców poprzez dziennik elektroniczny.
 - 3. Przeprowadzenie sprawdzianu.
 - 4. Powiadomienia ucznia i jego rodziców o wyniku sprawdzianu:
 - A. powiadomienia dokonuje nauczyciel uczący poprzez dziennik elektroniczny;
 - B. na wniosek ucznia lub jego rodziców sprawdzona i oceniona praca jest udostępniona do wglądu na terenie szkoły.
 - 5. Dokumentację związaną z podwyższeniem oceny przechowuje się w dokumentacji procesu nauczania.
- III.** Niespełnienie przez ucznia warunków określonych w punktach I i II oraz wymagań edukacyjnych niezbędnych do uzyskania wyższej oceny klasyfikacyjnej niż przewidywana skutkuje pozostawieniem oceny przewidywanej.

**WYMAGANIA EDUKACYJNE niezbędne do otrzymania przez ucznia poszczególnych
 śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki i zajęć komputerowych,
 wynikające z realizowanego przez nauczycieli programu nauczania**

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 4	
OCENA 2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej – wyjaśnia czym jest komputer – wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego – podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera – określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze – odróżnia plik od folderu – wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie – tworzy foldery i umieszcza w nich pliki – ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa – tworzy proste tło obrazu – tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość – wkleja ilustracje na obraz – dodaje tekst do obrazu – wyjaśnia, czym jest internet – wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu – 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 – buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie – uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie – buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury – buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb – usuwa postaci z projektu tworzonego w programie Scratch – używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania – stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu – zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu – tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie

OCENA

3

Uczeń:

- wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów
- wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer
- wyjaśnia pojęcia *urządzenia wejścia* i *urządzenia wyjścia*
- wymienia najczęściej spotykane urządzenia 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
- porządkuje zawartość folderu
- rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem **Kształtów**, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia
- tworzy kopię obiektu z życiem klawisza **Ctrl**
- używa klawisza **Shift** podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii
- pracuje w dwóch oknach programu Paint
- wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość
- dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd
- wymienia zastosowania internetu
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu
- odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej
- wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku
- wyjaśnia czym są prawa autorskie
- stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie
- zmienia tło sceny w projekcie
- tworzy tło z tekstem
- zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch
- tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch
- wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu
- wyjaśnia pojęcia: *akapit*, *interlinia*, *formatowanie tekstu*, *miękki enter*, *twarda spacja*
- pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu
- wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów
- zmienia tekst na obiekt **WordArt**
- używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie
- stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu

OCENA

4

Uczeń:

- wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów
- określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery
- charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności
- wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer
- wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia
- wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów
- wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych
- omawia różnice między plikiem i folderem
- tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki
- rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń
- tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu **Krzywa**
- stosuje opcje obracania obiektu
- pobiera kolor z obrazu
- sprawnie przełącza się między otwartymi oknami
- wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji
- tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca
- wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu
- 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
- stosuje bloki powodujące obrót duszka
- stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka
- ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz
- określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych
- określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi
- stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń
- stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu
- wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów
- stosuje opcję **Pokaż wszystko**, aby sprawdzić poprawność formatowania
- formatuje obiekt **WordArt**
- tworzy nowy styl do formatowania tekstu
- modyfikuje istniejący styl
- definiuje listy wielopoziomowe

<p>OCENA 5</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia etapy rozwoju komputerów - wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera - wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki - tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu - tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły - pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia - tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę - omawia kolejne wydarzenia z historii internetu - dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi - wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek - dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki - używa bloków określających styl obrotu duszka - łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści - objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu - sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem - tworzy poprawnie sformatowane teksty - ustawia odstępy między akapitami i interlinię - dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu - łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści - objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu - sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem - tworzy poprawnie sformatowane teksty - ustawia odstępy między akapitami i interlinię - dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu
<p>OCENA 6</p>	<p>Uczeń stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.</p>

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH – KLASA 5

<p>OCENA</p> <p>2</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni i stosuje je w codziennej pracy przy komputerze – wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe: kopiuj, wklej, zapisz – z pomocą nauczyciela tworzy plan pracy bez użycia list numerowanych – z pomocą nauczyciela tworzy plan lekcji na bazie tabeli – rozpoznaje podstawowe opcje formatowania tekstu dekoracyjnego i modyfikuje tekst dekoracyjny – uruchamia opcję OneDrive – odtwarza prezentację – wybiera motyw i wpisuje tytuł prezentacji – tworzy Album fotograficzny i wstawia do niego zdjęcie – dodaje nowe slajdy do prezentacji, wstawia do niej zdjęcia i zmienia ich wielkość – z pomocą nauczyciela dodaje dźwięk do prezentacji – wymienia zastosowania animacji w prezentacji i odnajduje w programie kartę Animacje – uruchamia program Logomocja i omawia jego interfejs – wprawia żółwia w ruch – wyjaśnia, co to jest procedura – podaje polecenie, które pozwala wypełnić figurę kolorem – z pomocą nauczyciela wyjaśnia na przykładzie pojęcie zmiennej
<p>OCENA</p> <p>3</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wyróżnia graficznie tytuł i zapisuje tekst z podziałem na akapity – tworzy plan pracy wyłącznie przy użyciu listy numerowanej – samodzielnie tworzy plan lekcji z wykorzystaniem tabeli – stosuje opcje obramowania i tła strony – wymienia zastosowania opcji OneDrive – w prezentacji zmienia schemat kolorów motywów i dodaje kolejne slajdy – dodaje tytuł Albumu fotograficznego i podpisy pod zdjęciami – stosuje przejścia między slajdami – wstawia tekst dekoracyjny – wstawia film do prezentacji – dodaje obiekty i podstawowe animacje do prezentacji – rysuje kwadrat i prostokąt przy użyciu wyłącznie poleceń pierwotnych lub procedury – zapisuje procedurę pozwalającą narysować kwadrat wypełniony kolorem – omawia sposób zapisywania podstawowych działań matematycznych i wpisywania tekstu
<p>OCENA</p> <p>4</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – stosuje podstawowe elementy formatowania (np. pogrubienie, pochylenie), dodaje nagłówki i zdjęcie do tekstu – tworzy scenariusz przy użyciu jednopoziomowej listy numerowanej z wykorzystaniem stylów – projektuje układ i styl tabeli, korzystając z dostępnych opcji – formatuje obraz za pomocą stylów i wykorzystuje opcję Kształty – stosuje opcję OneDrive do tworzenia i udostępniania dokumentów – wstawia grafikę do prezentacji – formatuje zdjęcia z wykorzystaniem opcji Korekty, Kolor i Efekty artystyczne – rozpoznaje rodzaje animacji i stosuje animacje do obiektów w prezentacji – modyfikuje parametry odtwarzania dodanego dźwięku, filmu oraz animacji – rysuje kwadrat i prostokąt przy użyciu powtórzenia – pisze procedury umożliwiające rysowanie innych figur niż kwadrat i prostokąt – zapisuje procedurę rysującą rozetę – modyfikuje polecenia w procedurze rysowania figury geometrycznej tak, aby uzyskiwać różne figury o różnych kolorach konturu i wypełnienia – rysuje mozaikę złożoną z jednakowych podstawowych figur w takim samym kolorze – wyjaśnia mechanizm procedury ze zmienną – zapisuje poprawną procedurę z parametrem

<p>OCENA</p> <p>5</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - formatuje pracę pisemną, nadając jej estetyczny wygląd, zgodny z zasadami pisania tekstów - zamieszcza w pracy zdjęcie i informację o jego źródle - tworzy przejrzysty i czytelny plan pracy z wykorzystaniem wielopoziomowych list numerowanych - modyfikuje styl tabeli, dostosowując go do własnych potrzeb - przygotowuje estetyczną, spójną pracę z wykorzystaniem dostępnych opcji formatowania tekstu dekoracyjnego, ilustracji, układu strony i kształtów - wykorzystuje opcję OneDrive do stworzenia prezentacji - tworzy przejrzystą prezentację z wykorzystaniem grafiki - modyfikuje tło zdjęcia i wykorzystuje opcję Kształty - tworzy prezentację, dostosowując środki wyrazu do przekazywanych treści - zapisuje przygotowaną prezentację jako plik wideo - planuje i tworzy prostą animację - rysuje dowolny wielokąt równoboczny - tworzy skomplikowane rozety przy użyciu procedury - samodzielnie rysuje mozaiki złożone z jednakowych figur w różnych kolorach - zapisuje procedurę łączącą zmienną i tekst - tworzy procedurę z kilkoma parametrami
<p>OCENA</p> <p>6</p>	<p>Uczeń stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.</p>

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH – KLASA 6

<p>OCENA</p> <p>2</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – uruchamia program Excel – zna i stosuje pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, komórka, wiersz, kolumna, nagłówek, sortowanie</i> – zna pojęcie <i>formuły i funkcji</i> – z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania w programie Excel – z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza programu Excel – uruchamia program Baltie – wstawia w programie Baltie przedmiot z banku przedmiotów – tworzy prostą scenę w programie Baltie – uruchamia Tryb: Czarowanie w programie Baltie i kieruje postacią czarodzieja – zna i stosuje podstawowe polecenia w programie Baltie: <i>idź, skręć</i> – zna i stosuje w programie Baltie polecenia: <i>wstaw scenę, tempo</i> – przepisuje i uruchamia program pokazany w podręczniku – uruchamia program Audacity – z pomocą nauczyciela importuje materiał dźwiękowy do programu Audacity – potrafi odtworzyć dźwięk w programie Audacity – wie, do którego gniazda w komputerze podłączyć mikrofon i go podłącza – z pomocą nauczyciela nagrywa swój głos – z pomocą nauczyciela uczeń importuje nagranie lektora – z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP – wie, jak włączyć okno warstw w programie GIMP – z pomocą nauczyciela tworzy napis w programie GIMP – otwiera zdjęcie w programie GIMP – zaznacza obiekt w programie GIMP
<p>OCENA</p> <p>3</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – przełącza się między arkuszami programu Excel – zna zasadę adresowania komórki w programie Excel – formatuje nagłówek tabeli w programie Excel – sortuje tabelę w programie Excel – rozróżnia funkcję od formuły w programie Excel – dobiera w programie Excel odpowiedni wykres dla określonych danych – wstawia w programie Baltie przedmioty co najmniej z trzech ekranów banku przedmiotów – tworzy prostą scenę w programie Baltie – zapisuje scenę w programie Baltie – tworzy w programie Baltie prosty program z zastosowaniem rozkazów (<i>idź, skręć, liczba powtórzeń</i>) – korzysta z pomocy w programie Baltie – wstawia scenę do programu w aplikacji Baltie – korzysta w programie Baltie z polecenia <i>czarowanie bez chmurki</i> – analizuje kod programu z podręcznika – zna podstawowe narzędzia Audacity – zna różnicę między projektem programu Audacity a wyeksportowanym plikiem – nagrywa dźwięki za pomocą programu Audacity i odsłuchuje nagrany materiał – przeprowadza prosty montaż dźwięku w programie Audacity (usuwa z nagrania niepotrzebne dźwięki) – rozumie pojęcie warstwy w programie GIMP – tworzy nową warstwę w programie GIMP – zna niektóre narzędzia programu GIMP – korzysta z Pędzla i Wypełniania kolorem w programie GIMP – rozróżnia warstwę tekstową od graficznej w programie GIMP – używa opcji Tekst na zaznaczenie w programie GIMP – z pomocą nauczyciela uczeń skaluje obraz w programie GIMP – reguluje jasność i kontrast obrazu w programie GIMP – zaznacza obiekt w programie GIMP

OCENA

4

Uczeń:

- nadaje arkuszowi programu Excel nazwę i kolor
- formatuje komórki o podanym adresie w programie Excel
- zna różnicę w znaczeniu i zapisie zakresu komórek, i pojedynczej komórki w programie Excel
- sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania programu Excel
- stosuje formuły oraz funkcję Suma do obliczeń w programie Excel
- tworzy niepełny arkusz programu Excel do obliczenia budżetu domowego
- formatuje wykres wstawiony w programie Excel
- tworzy własne przedmioty w programie Baltie
- tworzy i zapisuje rozbudowaną scenę w programie Baltie
- rysuje scenę w programie Baltie, korzystając m.in. z powtórnego wstawiania przedmiotów
- wykorzystuje pętlę dla bloku poleceń programu Baltie
- dzieli linie kodu zapisane w programie Baltie
- zmienia postać czarodzieja w programie Baltie
- na podstawie programu w podręczniku programuje sterowanie Baltiem za pomocą klawiatury
- rozumie pojęcie instrukcji warunkowych w programie Baltie
- rozpoznaje ciszę i dźwięk na wykresie w programie Audacity
- zaznacza fragmenty nagrania w programie Audacity
- w programie Audacity montuje materiały na dwóch ścieżkach i dzieli materiał na części
- korzysta z narzędzia Obwiedni dźwięku w programie Audacity
- w programie GIMP rysuje na różnych warstwach
- zmienia kolejność warstw w programie GIMP
- zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną w programie GIMP
- zmienia parametry wpisanego tekstu na obrazie utworzonym w programie GIMP
- wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie GIMP
- używa opcji Dodaj do zaznaczenia w programie GIMP
- kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie GIMP

<p>OCENA 5</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - używa różne opcje kopiowania i wklejania w programie Excel - stosuje formatowanie warunkowe w programie Excel - tworzy arkusz obliczający budżet kieszonkowy w programie Excel - stosuje w programie Excel funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn - formatuje tło i inne elementy wykresu w programie Excel - tworzy w programie Baltie szczegółową scenę z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych przedmiotów - tworzy w programie Baltie scenę zawierającą samodzielnie wykonane przedmioty (praca jest wykonana starannie i szczegółowo) - tworzy w programie Baltie prosty program z wykorzystaniem Pętli, używa Komentarzy - wykorzystuje w programie Baltie „znikanie” (zasłonięcie elementu czarnym obiektem) w swoim programie - w programie Baltie tworzy program przedstawiający wyjście czarodzieja i Baltycjusza z labiryntu (na podstawie opisu w podręczniku) - w programie Baltie tworzy podprogram (pomocnika) i korzysta z niego - w programie Baltie potrafi zaprogramować zdarzenie spotkania czarodzieja z przedmiotem (z wykorzystaniem instrukcji If) - sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe programu Word - przemieszcza się między otwartymi oknami programu Word za pomocą skrótu Alt + Tab - tworzy poprawnie sformatowane teksty w programie Word - używa wcięć do oddzielenia akapitów w dokumencie programu Word - w programie Audacity wycina niepotrzebne fragmenty nagrania i eksportuje zmontowany materiał - w programie Audacity łączy zmontowane materiały i eksportuje gotowy montaż - w programie Audacity łączy nagranie lektora z plikiem muzycznym i stosuje efekty specjalne - korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP - zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw w programie GIMP - w programie GIMP wylewa gradient do zaznaczenia - w programie GIMP używa filtrów: Światło i cień oraz Rzucanie cienia - twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie GIMP - stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję
<p>OCENA 6</p>	<p>Uczeń stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.</p>

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 7

LEKCJE Z KOMPUTEREM – WPROWADZENIE

OCENA 2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none">– potrafi wymienić podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej– samodzielnie uruchamia komputer i loguje się do systemu– potrafi pisać prosty tekst w edytorze Microsoft Word lub OpenOffice Writer– potrafi wymienić podstawowe elementy komputera– wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb– rozróżnia bity i bajty– korzysta z Kalkulatora– zna przeznaczenie przeglądarki internetowej– zna adres internetowy wyszukiwarki Google– samodzielnie wprowadza adres strony internetowej i potrafi ją otworzyć– potrafi wyjaśnić pojęcie pracy w chmurze– korzysta z Dysku Google z pomocą nauczyciela– przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze– loguje się do wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu– zna zasady netykiety
OCENA 3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none">– samodzielnie zapisuje wyniki pracy w swoim folderze– zachowuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze– rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera– potrafi wymienić i opisać podstawowe elementy komputera– wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb, rozpoznaje liczby zapisane w systemie dwójkowym– rozróżnia bity i bajty– korzysta z Kalkulatora– potrafi samodzielnie dobrać odpowiednie słowa kluczowe potrzebne do wyszukania pożądaných informacji– samodzielnie wyszukuje w internecie potrzebne elementy graficzne– przestrzega praw autorskich odnośnie materiałów pobranych z internetu– potrafi wymienić zalety i wady pracy w chmurze– samodzielnie korzysta z dysku Google– loguje się do wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu– zna zasady netykiety– rozróżnia podstawowe akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej

<p>OCENA 4</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumie znaczenie systemu operacyjnego - potrafi sklasyfikować programy komputerowe pod względem przeznaczenia - wymienia i opisuje podstawowe elementy komputera, analizuje ich wielkość w odpowiednich jednostkach - wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb - zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny - zna definicje pojęć bitu i bajtu - korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi - potrafi założyć konto poczty elektronicznej z pomocą nauczyciela - sprawnie wyszukuje w internecie potrzebne informacje i elementy graficzne - sprawnie korzysta z Dysku Google - korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu - zna zasady netykiety - zna akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej
<p>OCENA 5</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP - potrafi sklasyfikować programy komputerowe pod względem dostępności (rodzaj licencji) - wymienia i opisuje podstawowe elementy komputera, analizuje ich wielkość - potrafi znaleźć w komputerze informacje o parametrach poszczególnych elementów - wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb - zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny i dziesiętny na dwójkowy - zna definicje pojęć bitu i bajtu - korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi - samodzielnie zakłada konto poczty elektronicznej - podczas wypełniania formularza nie podaje wrażliwych danych osobowych, jeśli nie jest to konieczne - potrafi dostosować ustawienia Dysku Google do własnych potrzeb - korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu - zna zasady netykiety - posługuje się akronimami i emotikonami w komunikacji internetowej
<p>OCENA 6</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - biegle wymienia rodzaje licencji programów komputerowych - biegle porusza się w systemie plików i folderów - analizuje stan komputera i jego elementów, podaje ich parametry, posługując się właściwymi jednostkami - zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny i dziesiętny na dwójkowy - korzysta z pojęć bitu i bajtu - korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi - wyszukując informacje i elementy graficzne, potrafi ograniczyć wyniki wyszukiwania do najbardziej odpowiadających zapytaniu - zawsze stosuje się do zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze - biegle wykorzystuje usługi dostępne w chmurze - korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu - zna zasady netykiety - posługuje się akronimami i emotikonami w komunikacji internetowej - pomaga innym, tworzy własne dokumenty

LEKCJE PROGRAMOWANIA - SCRATCH

OCENA 2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – potrafi uruchomić środowisko Scratch i utworzyć własny projekt
OCENA 3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – potrafi uruchomić środowisko Scratch i utworzyć własny projekt – potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie – potrafi zmieniać tło i postaci duszków – wykorzystuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu – potrafi losować liczby z podanego zakresu – rozumie, co to jest operacja modulo
OCENA 4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – potrafi uruchomić środowisko Scratch – potrafi zmieniać tło i postaci duszków – potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt przesuwania duszka po ekranie i wyjaśnić jego działanie – potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie, tworzy i wykorzystuje własny blok bez parametru – potrafi ułożyć skrypty ustalania warunków początkowych i wyjaśnić ich działanie – wykorzystuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu oraz przesuwania duszka z wykorzystaniem prawidłowego odbicia od brzegu ekranu – potrafi losować liczby z podanego zakresu – potrafi zapisywać liczby za pomocą zmiennej typu lista – rozumie, co to jest operacja modulo i potrafi ją wykorzystać do sprawdzenia, czy liczba jest parzysta
OCENA 5	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – potrafi uruchomić środowisko Scratch i utworzyć własny projekt – potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt wykorzystujący pętlę zawsze i blok warunkowy jeżeli i wyjaśnić jego działanie – potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie, tworzy i wykorzystuje własny blok zarówno bez parametru, jak i z parametrem – potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt wykorzystujący pętlę zawsze i złożony blok warunkowy i wyjaśnić jego działanie – potrafi utworzyć własny projekt, zmieniać tło i postaci duszków – wykorzystuje w skrypcie animację, przesuwanie duszka oraz dźwięki – potrafi losować liczby z podanego zakresu – potrafi zapisywać liczby za pomocą zmiennej typu lista – potrafi znajdować minimum kilku wylosowanych liczb – rozumie, co to jest operacja modulo i potrafi ją wykorzystać do sprawdzenia, czy liczba jest parzysta – potrafi utworzyć skrypt znajdowania kolejnych liczb pierwszych z wykorzystaniem listy i własnego bloku
OCENA 6	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania – analizuje projekty z portalu Scratch – uczy się nowych zagadnień

LEKCJE Z ALGORYTMAMI

OCENA 2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi opisać na przykładzie pojęcie rekurencji - opisuje, na czym polega problem wież Hanoi - potrafi opisać pojęcia algorytmu i schematu blokowego oraz sposoby znajdowania NWD - potrafi podać przykłady języków programowania - opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy - opisuje zagadnienie porządkowania
OCENA 3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi opisać pojęcie rekurencji i zbudować skrypt rekurencyjny w Scratchu - opisuje, na czym polega problem wież Hanoi i potrafi go analizować na przykładzie kilku krążków - potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego - zna sposoby znajdowania NWD - podaje przykłady języków programowania. - zapisuje algorytm Euklidesa w Scratchu - opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyraz - zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu - opisuje zagadnienie porządkowania i jeden z algorytmów sortowania
OCENA 4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi opisać pojęcie rekurencji, zbudować skrypt rekurencyjny w Scratchu i opisać jego działanie - opisuje, na czym polega problem wież Hanoi, potrafi go analizować na przykładzie kilku krążków i wypisać kolejne ruchy - potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego, zna sposoby znajdowania NWD, opisuje algorytm Euklidesa - podaje przykłady języków programowania - zapisuje algorytm Euklidesa w jednym z nich lub w Scratchu - analizuje zapis algorytmu - opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy - zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu i potrafi wskazać jego nieefektywność - opisuje zagadnienie porządkowania i algorytm sortowania przez scalanie
OCENA 5	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi zbudować i zmodyfikować skrypt rekurencyjny w Scratchu oraz zanalizować i opisać jego działanie - opisuje, na czym polega problem wież Hanoi, potrafi go analizować dla danej liczby krążków - potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego, zna sposoby znajdowania NWD, opisuje i stosuje obie wersje algorytmu Euklidesa - zapisuje algorytm Euklidesa w wybranym języku programowania - analizuje zapis algorytmu, rozróżnia podstawowe polecenia języka - opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy - zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu i potrafi uzasadnić jego nieefektywność - opisuje zagadnienie porządkowania i algorytm sortowania przez scalanie oraz zapis tego algorytmu
OCENA 6	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi zbudować własny skrypt rekurencyjny w Scratchu oraz zanalizować i opisać jego działanie - opisuje, na czym polega problem wież Hanoi, potrafi go analizować dla danej liczby krążków - potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego, zna sposoby znajdowania NWD, opisuje i stosuje obie wersje algorytmu Euklidesa - zapisuje i modyfikuje algorytm Euklidesa w wybranym języku programowania - opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy

	<ul style="list-style-type: none"> – zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu i potrafi uzasadnić jego nieefektywność – potrafi zrealizować efektywny algorytm – opisuje zagadnienie porządkowania i algorytm sortowania przez scalanie oraz zapis tego algorytmu – analizuje zapis algorytmu, rozróżnia polecenia języka – podejmuje samodzielnie próbę dalszej nauki wybranego języka – w trakcie lekcji pomaga innym
LEKCJE W EDYTORZE	
OCENA 2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu; wykonuje polecenia nauczyciela – wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu i zapisuje plik – stosuje podstawowe słownictwo związane z TI – stosuje podstawowe zasady pracy z tabelami: wstawianie, wypełnianie treścią – stosuje tabulatory dostępne w edytorze – stosuje układ kolumnowy tekstu – stosuje wyróżnienia w tekście (tytuł, wybrane słowa) – korzysta z programu WordArt – ilustruje tekst gotową grafiką (wstawia obiekty dostępne w grupie Ilustracje na karcie Wstawianie, wstawia Autokształty, obiekty WordArt) – przygotowuje dokument do wydruku, drukuje – tworzy wielostronicowy dokument ze swoich tekstów
OCENA 3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zapisuje i otwiera plik do edycji – wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu – ręcznie poprawia błędy – stosuje techniki formatowania tekstu: czcionki o niestandardowym rozmiarze, wypunktowanie, numerowanie itp. – stosuje poznane sposoby pracy z tabelami w edytorze tekstu: wstawianie, wypełnianie treścią, dostosowywanie, formatowanie – wykazuje opanowanie słownictwa komputerowego – rozumie pojęcia potrzebne do codziennej pracy z komputerem – ilustruje tekst gotową grafiką z biblioteki grafik edytora lub wykonanymi przez siebie obrazkami – osadza grafikę w tekście (zmienia rozmiar obrazka, wprowadza obramowanie, ustawia „równo z tekstem”). – osadza grafikę obiektową w tekście na różne sposoby – przygotowuje do wydruku tekst zawierający grafikę – potrafi w podstawowym zakresie korzystać ze sprawdzania pisowni w dokumencie, słownika wbudowanego w edytor i systemu podpowiedzi – potrafi kopiować i wklejać teksty i ilustracje za pomocą Schowka – potrafi wykonywać zrzuty ekranu i ilustrować nimi dokument
OCENA 4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wymienia i stosuje zasady edycji, formatowania i estetycznego przygotowania tekstu – zachowuje prawidłową postawę w czasie pracy przy komputerze – starannie przepisuje pracę, poprawia błędy z użyciem słownika w edytorze – przygotowuje tekst do wydruku, dba o estetyczny wygląd tekstu – samodzielnie przygotowuje plik zawierający tabelę: sprawnie pracuje z tabelą w edytorze tekstu, stosuje potrzebne techniki formatowania, zaznaczania, przygotowania do wydruku; przekształca tekst na tabelę – korzysta ze źródeł informacji związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej. – formatuje akapity „z linijki” (wcięcia akapitów, ustawienie marginesów akapitów) w połączeniu z odpowiednim wyrównaniem tekstu – w odpowiednich sytuacjach stosuje wymuszony koniec strony, kolumny, wiersza. – dobiera ilustracje do tekstu, stosuje różne sposoby osadzania ilustracji

	<ul style="list-style-type: none"> – potrafi określić i rozpoznać cechy dobrego plakatu lub reklamy – stosuje rysunek jako tło dokumentu tekstowego – przekształca i modyfikuje proste rysunki obiektowe (rozciąga, zmniejsza, zmienia kolor obramowania i wypełnienia, grupuje i rozgrupowuje) – korzysta ze Schowka oraz z metody przeciągania – sprawnie stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku – potrafi odtworzyć w edytorze wygląd wydrukowanego dokumentu, wierność formatów (w stosunku do oryginału), kształtów czcionek, wyróżnień – pracuje z kilkustronicowym dokumentem, odtwarzając zadane formaty tekstu w dokumencie – pracuje z utworzonym samodzielnie wielostronicowym dokumentem – portfolio tekstów, kontroluje jego zawartość, sposób formatowania, strukturę
<p style="text-align: center;">OCENA 5</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie stosuje poznane sposoby pracy z dokumentem tekstowym – dotyczy to zarówno podstawowych zasad pracy z edytorem tekstu, jak i stosowania wprowadzonych dotychczas sposobów formatowania tekstu – samodzielnie pracuje nad dokumentem, realizuje własne założenia – stosuje zaawansowane słownictwo, związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w naszym codziennym życiu – używa zaawansowanych technik wyszukiwania, zamiany elementów tekstu, przekształcania tekstu na tabelę, formatowania – potrafi ocenić rozwój języka, jaki można obserwować na co dzień – samodzielnie rozplanowuje tekst na stronie, dobiera sposób formatowania czcionki do charakteru i wyglądu tekstu – ustawia własne tabulatory, dostosowane do charakteru wprowadzanego tekstu – wypełnia nagłówki i stopki w dokumencie wielostronicowym, stosuje zarówno kody pól wprowadzanych za pomocą odpowiednich przycisków (numer strony, data itp.), jak i tekst wpisywany – formatuje tekst w nagłówku i stopce – samodzielnie rysuje proste grafiki obiektowe, modyfikuje ich wygląd i kształt – sprawnie łączy na różne sposoby grafikę z tekstem, poprawnie osadza grafiki w tekście, stosuje dodatkowe elementy graficzne lub tekstowe wpływające na wygląd pracy – bardzo sprawnie stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku – opisuje problemy, na jakie może się natknąć człowiek podczas próby porozumiewania się z maszyną za pomocą języka naturalnego – wykorzystuje style, tworzy spis treści długiego dokumentu – tworzy stronę tytułową – dzieli dokument na sekcje, stosuje w sekcjach różnorodne wzorce strony
<p style="text-align: center;">OCENA 6</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. – samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe, nieomówione sposoby formatowania – samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami, stosuje je, posługuje się zaawansowanym ścisłym słownictwem – potrafi ocenić przygotowanie tekstu i zastosowaną metodę, pokazując w razie potrzeby, jak łatwo jest „uszkodzić” sztywno sformatowany tekst – swobodnie i świadomie stosuje różnorodne metody pracy z tekstem – ocenia wygląd prac zawierających grafikę: cechy dobrego plakatu bądź reklamy zawarte w wykonanej pracy – stosuje zaawansowane techniki opracowania i łączenia grafiki z tekstem – samodzielnie potrafi przedstawić sytuacje, w których człowiek może napotkać na problemy w porozumieniu z maszyną – przygotowuje portfolio według własnego, oryginalnego projektu – jest aktywny na lekcji i pomaga innym

LEKCJE Z MULTIMEDIAMI

OCENA 2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – z pomocą nauczyciela koryguje podstawowe parametry obrazu – z pomocą nauczyciela likwiduje krzywizny obrazu. – z pomocą nauczyciela przygotowuje obraz do wydruku lub do prezentacji na ekranie monitora – rozumie pojęcie warstwy obrazu – z pomocą nauczyciela (lub kolegów) łączy różne elementy w jeden obraz (warstwy) i wstawia warstwy tekstowe do obrazu – potrafi importować napisy i obrazy do programu Photo Story – z pomocą nauczyciela tworzy film na podstawie jednego obrazu statycznego – z pomocą nauczyciela zapisuje projekt i gotowy film wykonany w programie Photo Story – potrafi importować obrazy i filmy do programu Movie Maker. – z pomocą nauczyciela stosuje efekty wizualne dla wybranych sekwencji filmu – z pomocą nauczyciela zapisuje projekt i gotowy film – potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy – potrafi doskonalić prezentację oraz przygotowuje się do jej zaprezentowania
OCENA 3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zna przeznaczenie podstawowych narzędzi korygujących podstawowe parametry obrazu i potrafi je stosować – z pomocą nauczyciela likwiduje krzywizny obrazu – z pomocą nauczyciela przygotowuje obraz do wydruku lub do prezentacji na ekranie monitora – samodzielnie łączy różne elementy w jeden obraz (warstwy) i wstawia warstwy tekstowe do obrazu – samodzielnie tworzy film na podstawie jednego obrazu statycznego – potrafi stosować swobodny ruch kamery w programie Photo Story – samodzielnie stosuje efekty wizualne dla wybranych sekwencji filmu – samodzielnie zapisuje projekt i gotowy film – potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy – bierze udział w pracy zespołowej nad wspólnym projektem – potrafi doskonalić i oceniać prezentację oraz przygotować się do jej zaprezentowania
OCENA 4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sprawnie posługuje się podstawowymi narzędziami korygującymi podstawowe parametry obrazu – samodzielnie likwiduje krzywizny obrazu – samodzielnie przygotowuje obraz do wydruku lub do prezentacji na ekranie monitora – sprawnie wykorzystuje warstwy obrazu, łącząc różne elementy w jeden obraz – stosuje efekty na warstwach tekstowych (cienie, wtapianie, wypełnienie tekstu itp.) – potrafi płynnie zmieniać kierunek ruchu kamery w programie Photo Story – potrafi określić czas trwania efektu w filmie – samodzielnie zapisuje projekt i gotowy film wykonany w programie Photo Story – sprawnie wprowadza napisy początkowe, podpisy i napisy końcowe w filmie – samodzielnie określa parametry filmu podczas jego zapisywania – potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy – pomaga organizować pracę zespołową nad wspólnym projektem – potrafi doskonalić i oceniać prezentację oraz przygotować się do jej zaprezentowania – bierze udział w przedstawianiu prezentacji
OCENA 5	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – biegle posługuje się narzędziami korygującymi podstawowe parametry obrazu – biegle koryguje defekty obrazu (likwidacja krzywizn, wyrównywanie linii horyzontu) – biegle wykorzystuje warstwy obrazu, łącząc różne elementy w jeden obraz – biegle stosuje efekty na warstwach tekstowych (cienie, wtapianie, wypełnienie tekstu itp.) – stosuje filtry i maski obrazu – sprawnie stosuje swobodny ruch kamery w programie Photo Story – potrafi dobrać właściwe parametry zapisywanego filmu dla konkretnego urządzenia

	<ul style="list-style-type: none"> – potrafi trafnie dobrać czas trwania efektu w filmie – potrafi zapisać film przeznaczony do odtwarzania na urządzeniach mobilnych – potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy – organizuje pracę zespołową nad wspólnym projektem i bierze w niej czynny udział – potrafi doskonalić i oceniać prezentację oraz przygotować się do jej zaprezentowania – właściwie przedstawia prezentację
<p style="text-align: center;">OCENA 6</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie dochodzi do skutecznych rozwiązań w pracy z obrazem – samodzielnie dochodzi do skutecznych rozwiązań w pracy z grafiką – stosuje własne rozwiązania, uzyskując ciekawe efekty w tworzonym filmie – biegle posługuje się funkcjami programu Photo Story – biegle posługuje się funkcjami programu Movie Maker – poszukuje niekonwencjonalnych rozwiązań do uatrakcyjnienia wykonywanej pracy – potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy – organizuje pracę zespołową nad wspólnym projektem i bierze w niej czynny udział – potrafi doskonalić i oceniać prezentację oraz przygotować się do jej zaprezentowania – właściwie przedstawia prezentację – dzieli się swoimi doświadczeniami z innym i pomaga im