

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

WYMAGANIA EDUKACYJNE

Informatyka

Spis treści

WYMAGANIA EDUKACYJNE niezbędne do otrzymania przez ucznia poszczególnych ocen klasyfikacyjnych z informatyki i zajęć komputerowych, wynikających z realizowanego przez nauczycieli programu nauczania.....	3
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 4	3
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 5	7
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 6	10
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 7	12
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 8	16

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

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 4

<p>OCENA 2</p>	<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 INFORMATYKI – KLASA 5

OCENA

2

Uczeń:

- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni i stosuje je w codziennej pracy przy komputerze
- 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,
- 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 zdjęcie 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,
- 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.

OCENA**3****Uczeń:**

- 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,
- 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,
- 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.

<p style="text-align: center;">OCENA 4</p>	<p>Uczeń:</p> <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, - 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 obraz 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, - w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności, - modyfikuje postać dodaną do projektu, - wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.
<p style="text-align: center;">OCENA 5</p>	<p>Uczeń:</p> <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 narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego, - 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 multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne, - 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, - zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji, - tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, - tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.
<p style="text-align: center;">OCENA 6</p>	<p>Uczeń stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.</p>

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 6

OCENA 2	<p>Uczeń:</p> <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 określające początkowy wygląd sceny, – 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.
OCENA 3	<p>Uczeń:</p> <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, – 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, – doбира narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.

<p>OCENA 4</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dodaje nowe arkusze do skoroszytu, - kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszytcie, - 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 bezpośrednio w usłudze OneDrive, - 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, - podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi, - wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.
<p>OCENA 5</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zmienia nazwy arkuszy w skoroszytcie, - zmienia kolory kart arkuszy w skoroszytcie, - wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego, - stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, - tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, - dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych, - wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej, - instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą utworzonego wcześniej konta, - udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów, - 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, - samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, - dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, - tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.
<p>OCENA 6</p>	<p>Uczeń stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.</p>

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 7

OCENA 2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery – identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego – wyjaśnia, czym jest program komputerowy – wyjaśnia, czym jest system operacyjny – uruchamia programy komputerowe – kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek – wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie – otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty – wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych – tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP – 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 algorytm – wyjaśnia, czym jest programowanie – wyjaśnia, czym jest program komputerowy – buduje proste skrypty w języku Scratch – używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków – wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy – pisze tekst w edytorze tekstu – włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu – wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego – 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 – wykonuje zrzut ekranu i wstawia go 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 – wstawia nagłówki i stopkę do dokumentu tekstowego – wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym – wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym – dzieli cały tekst na kolumny – odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu
OCENA 3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery – opisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon) – nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie – przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze – wymienia rodzaje programów komputerowych – wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów – kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” – wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych – wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania – wymienia rodzaje grafiki komputerowej

	<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 - 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 i 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 objęte są materiały pobrane z internetu - unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową - wymienia etapy rozwiązywania problemów - opisuje algorytm w postaci listy kroków - omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym - tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne - tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach - przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego - omawia budowę okna programu Scratch - wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch - stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach - dodaje nowe duszki w programie Scratch - dodaje nowe tła w programie Scratch - omawia budowę okna programu Logomocja - tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz - wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie, margines - 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 - 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 - wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu, - stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu - stosuje style tabeli w edytorze tekstu - stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu - wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego - zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu - dzieli fragmenty tekstu na kolumny - przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu - przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu
--	---

OCENA

4

Uczeń:

- wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery,
- opisuje rodzaje pamięci masowej
- omawia jednostki pamięci masowej
- wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII
- przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii
- wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych
- 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 funkcje systemu operacyjnego
- sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery
- zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy
- wymienia trzy formaty plików graficznych
- tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych
- 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
- zmienia kolejność warstw obrazu 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
- opisuje algorytm w postaci schematu blokowego
- wymienia przykładowe środowiska programistyczne
- stosuje podprogramy w budowanych algorytmach
- wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach
- używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch
- wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch
- konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch
- używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch
- korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch
- wykorzystuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch
- wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo
- używa zmiennych w języku Logo
- otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu
- zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie
- kopiuje parametry formatowania tekstu
- wymienia kroje pisma
- wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego
- 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
- wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE
- wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym
- wykonuje rzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego
- zna rodzaje tabulatorów specjalnych
- wymienia zalety stosowania tabulatorów
- formatuje komórki tabeli
- zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli
- modyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowego
- modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny

	<ul style="list-style-type: none"> – opracowuje projekt graficzny e-gazetki – łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych – współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego
OCENA 5	<p>Uczeń:</p> <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 – zabezpiecza komputer przed zagrożeniami innymi niż wirusy – charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej – zapisuje obrazy w różnych formatach – wyjaśnia, czym jest plik – wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku – wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu – charakteryzuje parametry skanowania i drukowania 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 sieci komputerowych – dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb – korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych – samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów – konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach – konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch – dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch – tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich – zmienia domyślną postać w programie Logomocja – 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 – wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki – wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe – formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego – wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności – zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających – stosuje tabulatory specjalne i tworzy listy wielopoziomowe – stosuje w listach ręczny podział wiersza – wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym – różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego – wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje i zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF
OCENA 6	<p>Uczeń stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.</p>

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 8

OCENA 2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – buduje proste skrypty w programie Scratch, – wykorzystuje zmienne w skryptach budowanych w programie Scratch, – opisuje algorytm Euklidesa, – wyszukuje największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym, – tworzy prosty program w języku C++ wyświetlający tekst na ekranie konsoli, – tworzy nowe bloki (procedury) w skryptach budowanych w programie Scratch, – definiuje i stosuje funkcje w programach pisanych w języku C++, – pisze polecenia w trybie interaktywnym języka Python do wyświetlania tekstu na ekranie, – tworzy procedury z parametrami w języku Scratch, – wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego, – wskazuje adres komórki w arkuszu kalkulacyjnym, – prezentuje na wykresie dane zawarte w arkuszu kalkulacyjnym, – realizuje algorytm liniowy w arkuszu kalkulacyjnym, – współpracuje w grupie, tworząc wspólny projekt, – tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku, – tworzy prostą stronę internetową, korzystając z systemu zarządzania treścią (CMS), – umieszcza pliki w chmurze, – prezentuje określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej, – dodaje slajdy do prezentacji multimedialnej, – dodaje test i obrazy do prezentacji multimedialnej.
OCENA 3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje instrukcje warunkowe w skryptach budowanych w programie Scratch, – wykorzystuje iteracje w skryptach budowanych w języku Scratch, – realizuje algorytm Euklidesa w skrypcie programu Scratch, – buduje w programie Scratch skrypt wyszukujący największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym, – opisuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym, – tworzy zmienne w języku C++, – wykonuje podstawowe operacje matematyczne na zmiennych w języku C++, – wykorzystuje tablice do przechowywania danych w programach pisanych w języku C++, – tworzy i zapisuje prosty program w języku Python do wyświetlania tekstu na ekranie, – definiuje i stosuje funkcje w języku Python, – wskazuje zakres komórek arkusza kalkulacyjnego, – tworzy proste formuły obliczeniowe w arkuszu kalkulacyjnym, – zmienia wygląd komórek arkusza kalkulacyjnego, – dodaje i formatuje obramowania komórek arkusza kalkulacyjnego, – drukuje tabele arkusza kalkulacyjnego, – zmienia wygląd wykresu w arkuszu kalkulacyjnym, – wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego, – realizuje algorytm z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym, – przygotowuje plan działania, realizując projekt grupowy, – formatuje tekst strony internetowej utworzonej w języku HTML, – wykorzystuje motywy, aby zmienić wygląd strony utworzonej w systemie zarządzania treścią, – dodaje obrazy i inne elementy multimedialne do strony utworzonej w systemie zarządzania treścią, – udostępnia innym pliki umieszczone w chmurze, – wyszukuje w internecie informacje potrzebne do wykonania zadania, – zmienia wygląd prezentacji, dostosowując kolory poszczególnych elementów.
OCENA 4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – w programie Scratch buduje skrypt wyodrębniający cyfry danej liczby, – porządkuje elementy zbioru metodą przez wybieranie oraz metodą przez zliczanie, – wyjaśnia, czym jest kompilator, – wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach pisanych w języku C++,

	<ul style="list-style-type: none"> - algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku C++, - opisuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpretatorem, - wykorzystuje zmienne w programach pisanych w języku Python, - wykorzystuje listy do przechowywania danych w programach pisanych w języku Python, - algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku Python, - kopiuje formuły do innych komórek arkusza kalkulacyjnego, korzystając z adresowania względnego, - oblicza sumę i średnią zbioru liczb, korzystając z odpowiednich formuł arkusza kalkulacyjnego, - dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego, - dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego, - zmienia rozmiar kolumn oraz wierszy arkusza kalkulacyjnego, - wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczania wydatków, - włącza lub wyłącza elementy wykresu w arkuszu kalkulacyjnym, - tworzy wykresy dla dwóch serii danych w arkuszu kalkulacyjnym, - wyjaśnia działanie mechanizmu OLE, - realizuje algorytm iteracyjny w arkuszu kalkulacyjnym, - sortuje dane w kolumnie arkusza kalkulacyjnego, - rozdziela zadania pomiędzy członków grupy podczas pracy nad projektem grupowym, - dodaje tabele i obrazy do strony utworzonej w języku HTML, - korzysta z kategorii i tagów na stronie internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią, - dodaje do prezentacji przejścia i animacje.
<p style="text-align: center;">OCENA 5</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sprawdza podzielność liczb, wykorzystując operator <i>mod</i> w skrypcie języka Scratch, - wyszukuje element w zbiorze uporządkowanym metodą przez połowienie (<i>dziel i zwyciężaj</i>), - wykorzystuje instrukcje iteracyjne w programach pisanych w języku C++, - pisze w języku C++ program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym, - wykorzystuje instrukcje warunkowe i iteracyjne w programach pisanych w języku Python, - pisze w języku Python program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym, - wykorzystuje funkcję JEŻELI arkusza kalkulacyjnego do przedstawiania sytuacji warunkowych, - kopiuje formuły z użyciem adresowania bezwzględnego oraz mieszanego, - tworzy wykresy dla wielu serii danych w arkuszu kalkulacyjnym, - wstawiając obiekt zewnętrzny do dokumentu tekstowego opisuje różnice pomiędzy obiektem osadzonym a połączonym, - wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w innych dziedzinach, - wyświetla określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji filtrowania, - dodaje hiperłącza do strony utworzonej w języku HTML, - zmienia wygląd menu głównego strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią, - dodaje widżety do strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią, - krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w internecie – weryfikuje je w różnych źródłach, - dodaje do prezentacji własne nagrania audio i wideo.
<p style="text-align: center;">OCENA 6</p>	<p>Uczeń stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.</p>