

**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	15

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</p> <p>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 obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie, – podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji, – formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie, – określa czas trwania przejścia slajdu, – określa czas trwania animacji na slajdach, – zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo, – zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji, – 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, – dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.

<p style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">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 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 7

OCENA 2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 stronę internetową w języku HTML – tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku – zaznacza fragmenty obrazu – wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu – wyjaśnia, czym jest animacja – współpracuje w grupie, przygotowując plakat – tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach – otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe – tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów – wstawia obrazy do dokumentu tekstowego – wstawia tabele do dokumentu tekstowego – współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę – wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu – przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku – zapisuje prezentację jako pokaz slajdów – nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem smartfona – tworzy projekt filmu w programie Shotcut
OCENA 3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 – wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa – 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 – planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom – redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad – dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia – korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach – ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce – zmienia położenie obrazu względem tekstu – formatuje tabele w dokumencie tekstowym – wstawia symbole do dokumentu tekstowego

	<ul style="list-style-type: none"> - wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu - planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom - planuje pracę nad prezentacją oraz jej układem - umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści - uruchamia pokaz slajdów - przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo - dodaje nowe klipy do projektu filmu
<p style="text-align: center;">OCENA</p> <p style="text-align: center;">4</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 - zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie - omawia podział sieci ze względu na wielkość - opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej - opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej - wymienia sześć usług dostępnych w internecie - umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej - wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego - opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości - dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu - przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet - wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej - korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję - umieszcza na stronie 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 SmartArt do dokumentu tekstowego - umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie - tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych - dzieli dokument na logiczne części - wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki - przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu - projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji - dodaje do slajdów obrazy, grafiki SmartArt - dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry - przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów - nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji - wymienia rodzaje formatów plików filmowych - dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu - usuwa fragmenty filmu - zapisuje film w różnych formatach wideo

<p>OCENA</p> <p>5</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 - wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików - sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows - wymienia osiem usług dostępnych w internecie - współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową - opisuje licencje na zasoby w internecie - wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej - otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu - umieszcza na 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 - wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu - kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z Malarza formatów - sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego - wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów - zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji Znajdź i zamień - osadza obraz w dokumencie tekstowym - wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego - rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi - wstawia równania do dokumentu tekstowego - łączy ze sobą dokumenty tekstowe - tworzy przypisy dolne i końcowe - wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki - wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów - dodaje do slajdów dźwięki i filmy - dodaje do slajdów efekty przejścia - dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji - dodaje napisy do filmu - dodaje filtry do scen w filmie - dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu
<p>OCENA</p> <p>6</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy - zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows - publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons - do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji - tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript - tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji - przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP - planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt - przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy - wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny - przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania - planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt - przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji - przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule

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>