



**PRZEDMIOTOWE ZASADY
OCENIANIA Z INFORMATYKI
– WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE
OCENY SZKOLNE
KLASY IV-VIII**

OPRACOWANY PRZEZ NAUCZYCIELA INFORMATYKI

Monika Parylak

Obszary aktywności ucznia podlegające ocenie

Oceny częściowe otrzymywane przez ucznia mogą dotyczyć różnych zagadnień:

- ćwiczeń wykonywanych podczas lekcji,
- odpowiedzi na pytania,
- udziału w projekcie grupowym,
- zadań domowych,
- aktywności na lekcji,
- ćwiczeń sprawdzających,
- sprawdzianów po zakończeniu działów.

Prowadzenie zeszytu przedmiotowego i posiadanie podręcznika jest obowiązkowe. Za każdy brak uczeń otrzymuje „-” – 3 „-” oznacza ocenę niedostateczną.

Ocena ćwiczeń wykonywanych podczas lekcji

W trakcie wykonywania ćwiczeń przez uczniów nauczyciel zwraca szczególną uwagę na samodzielność wykonywania ćwiczenia przez ucznia i korzystanie z instrukcji do wykonania ćwiczenia, a nie wyłącznie z pomocy „sąsiedzkiej” czy pytań kierowanych do nauczyciela.

Ponadto brane są pod uwagę następujące elementy:

- Wartość merytoryczną, dokładność wykonania polecenia;
- Stopień samodzielności i zaangażowanie się w wykonywanie zadań;
- Umiejętność posługiwania się programami;
- Estetyka i staranność wykonania pracy;
- Prawidłowa postawa podczas pracy na komputerze;
- Przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej;
- Sposób radzenia sobie z zadaniami;
- Umiejętność zapisywania własnej pracy.

Gdy wykonywane ćwiczenie ma być podsumowaniem większego działu, w ocenie nauczyciel uwzględnia opanowanie wszystkich umiejętności przewidzianych w programie dla danego tematu.

Ocena odpowiedzi na pytania

- W trakcie wykonywania przez uczniów ćwiczeń nauczyciel może zadawać pytania o zastosowaną metodę lub sposób otrzymania danego rozwiązania.

Ocena udziału w projekcie grupowym

- W pracy grupowej każdy uczeń jest oceniany za wykonanie cząstkowego zadania, składającego się na cały projekt. Uwzględnia się wkład pracy, zaangażowanie i umiejętności pracy w zespole.

Ocena zadań domowych

- Zadania powinny być odrabiane w zeszycie przedmiotowym, którego posiadanie i prowadzenie jest obowiązkowe. Na każdej lekcji uczeń powinien notować jej temat i zagadnienia.

Ocena aktywności na lekcji

- Na lekcji będzie oceniana aktywność (np. wykonanie dodatkowych ćwiczeń, odpowiadanie na pytania), za którą można otrzymać „+”. 3 plusy oznaczają ocenę bardzo dobrą. W przypadku niewykonywania poleceń nauczyciela lub ćwiczeń uczeń może otrzymać „-”, 3 minusy oznaczają ocenę niedostateczną.

Ocena ćwiczeń sprawdzających

- W ocenie ćwiczenia uwzględniane będzie wykonanie wszystkich poleceń zgodnie z treścią.

2. Jawność ocen

- Ocen jest jawna zarówno dla ucznia jak i dla jego rodziców (prawnych opiekunów).
- Na prośbę ucznia lub jego rodziców (prawnych opiekunów) nauczyciel ustalający ocenę powinien ją uzasadnić.

3. Dostosowanie wymagań

Przy ustalaniu oceny nauczyciel powinien brać pod uwagę wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywaniu się z obowiązków lekcyjnych, aktywność podczas lekcji, chęć uczestnictwa w zajęciach i zadaniach dodatkowych.

4. Zgodnie z Wewnątrzszkolnym Systemem Oceniania prace pisemne, oceniane w systemie punktowym przelicza się poprzez skalę procentową:

- 1) poniżej 35% możliwych do uzyskania punktów - niedostateczny;
- 2) 36% - 49% - dopuszczający;
- 3) 50% - 75% - dostateczny;
- 4) 76% - 90% - dobry;
- 5) 91% - 99% - bardzo dobry;
- 6) 100% i co najmniej połowa poprawnie rozwiązane zadania dodatkowe - celujący.

Przy ocenianiu prac pisemnych uczniów mających opinię z poradni psychologiczno –pedagogicznej o dostosowaniu wymagań edukacyjnych (z wyjątkiem dysgrafii i dysortografii), jeżeli piszą taki sam

sprawdzian jak pozostała część klasy, stosuje się następujące zasady przeliczania punktów na ocenę:

- 1) poniżej 31% możliwych do uzyskania punktów - niedostateczny;
- 2) 31% - 45% - dopuszczający;
- 3) 46% - 66% - dostateczny;
- 4) 67% - 85% - dobry;
- 5) 86% - 96% - bardzo dobry;
- 6) 97% - 100% - celujący.

Przy ocenianiu prac pisemnych uczniów mających orzeczenie z poradni psychologiczno – pedagogicznej, jeżeli piszą taki sam sprawdzian jak pozostała część klasy, stosuje się następujące zasady przeliczania punktów:

- 1) poniżej 21% możliwych do uzyskania punktów - niedostateczny;
- 2) 21% - 40% - dopuszczający;
- 3) 41% - 60% - dostateczny;
- 4) 61% - 80% - dobry;
- 5) 81% - 90% - bardzo dobry;
- 6) 91% - 100% - celujący.

5. Zasady poprawiania ocen częściowych:

- oceny częściowe: dostateczne, dopuszczające i niedostateczne można poprawić jeden raz w terminie wyznaczonym przez nauczyciela (najpóźniej dwa tygodnie od otrzymania oceny), w końcowej klasyfikacji nauczyciel uwzględnia oceny otrzymane przez ucznia z obu prac;
- prace domowe (np. referaty, ćwiczenia, projekty) należy oddać w wyznaczonym terminie. Nieoddanie pracy w terminie oznacza ocenę niedostateczną. Po upływie dwóch tygodni od tego terminu prace nie są przyjmowane.

6. Wymagania na poszczególne stopnie

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń, który:

- posiadał wiedzę i umiejętności znacznie wykraczające poza program nauczania informatyki w danej klasie;
- prowadzi samodzielną i twórczą działalność rozwijającą własne uzdolnienia;
- biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych, proponuje rozwiązania nietypowe.
- osiągnął sukcesy w konkursach i olimpiadach informatycznych na szczeblu wojewódzkim, rejonowym lub krajowym;

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który:

- opanował pełen zakres wiedzy i umiejętności określonych programem nauczania informatyki;
- sprawnie komunikuje się z komputerem za pomocą systemu operacyjnego i w pełni wykorzystuje jego możliwości;
- swobodnie posługuje się oprogramowaniem użytkowym, umiejętnie dobiera je do wykonywanych zadań;
- dobrze zna pojęcia informatyczne, występujące w programie nauczania i swobodnie je stosuje;
- posiadaną wiedzę informatyczną stosuje w zadaniach praktycznych i teoretycznych;

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń, który:

- posiada niepełny zakres wiedzy i umiejętności z informatyki określonych programem nauczania w danej klasie;
- poprawnie stosuje nabyte wiadomości, rozwiązuje samodzielnie typowych zadania teoretycznych i praktyczne;
- poprawnie posługuje się oprogramowaniem użytkowym;
- umiejętnie korzysta z pomocy wszelakich środków masowego przekazu
- zakres jego wiadomości przekracza wymagania zawarte w podstawie programowej.
- sprawnie komunikuje się z systemem operacyjnym;

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń, który:

- opanował wiadomości i umiejętności określone programem nauczania informatyki na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w podstawach programowych;
- rozwiązuje typowe zadania teoretyczne i praktyczne o średnim stopniu trudności i przy pomocy nauczyciela;
- stosuje zdobytą wiedzę do celów poznawczych i teoretycznych pod kierunkiem nauczycieli;
- umie komunikować się z komputerem za pomocą systemu operacyjnego;
- umie uruchomić omawiane oprogramowanie użytkowe;
- popełnia liczne błędy merytoryczne;

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który:

- posiada braki w opanowaniu podstawy programowej informatyki, ale braki te nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy z informatyki;

- rozumie pytania i polecenia;
- zna pojęcia informatyczne występujące w materiale nauczania;
- wie, czym zajmuje się informatyka i jakie programy użytkowe są omawiane;
- poprawnie uruchamia komputer i omawiane programy użytkowe;
- potrafi zastosować omawiane wiadomości do wykonania bardzo prostych czynności;
- popełnia liczne błędy merytoryczne;

Ocenę **niedostateczną** otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował wiadomości i umiejętności określonych w podstawie programowej, a braki te uniemożliwiają mu dalsze zdobywanie wiedzy w zakresie tego przedmiotu;
- nie zna pojęć informatycznych występujących w programie nauczania;
- nie potrafi zastosować nabytych wiadomości do zadań praktycznych;
- nie rozumie poleceń i pytań;
- nie wie, czym zajmuje się informatyka i nie wie, jakie są jej metody;
- nie potrafi uruchomić omawianego programu użytkowego;
- nie potrafi komunikować się z systemem operacyjnym;
- w wypowiedziach popełnia liczne błędy merytoryczne.

Wymagania na poszczególne oceny

Klasa IV

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<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, 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów, • wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, • wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i> • wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia, • podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze, • wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>, • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku, 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<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,

<p>tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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: <i>akapit</i>, <i>interlinia</i>, <i>formatowanie tekstu</i>, <i>miękki enter</i>, <i>twarda spacja</i>, • 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. 	<p>i folderem,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
--	--	--	--

		formatowania tekstu, • modyfikuje istniejący styl, • definiuje listy wielopoziomowe.	
--	--	--	--

Klasa VII

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<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 	<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 opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP wymienia etapy skanowania obrazu w programie GIMP 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 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery, opisuje rodzaje pamięci masowej omawia jednostki pamięci masowej wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII przyrządkowuje 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 przez 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 	<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 przez 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

<p>redagowania dokumentu tekstowego</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu zna rodzaje słowników w edytorze tekstu. wstawia obraz do dokumentu tekstowego wykonuje operacje na fragmentach tekstu wstawia proste równania do dokumentu tekstowego 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 nagłówek 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 	<ul style="list-style-type: none"> sprawnie posługuje się przeglądarką internetową wymienia rodzaje sieci komputerowych omawia budowę prostej sieci komputerowej wyszukuje informacje w internecie przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu pobiera różnego rodzaju pliki z internetu dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu unikania 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: <i>akapit</i>, <i>wcięcie</i>, <i>marginies</i> tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu 	<p>internetowe w pamięci przeglądarki</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego 	<p>przedstawiania różnych algorytmów</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 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
--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • opracowuje projekt graficzny e-gazetki • łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych • współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego 	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF
--	--	---	---

Klasa VIII

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<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 	<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++, 	<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++, • algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku C++, • opisuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpretatorem, 	<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,

<p>C++,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
---	--	--	---