

**WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASACH
IV, V, VI, VII, VIII
SZKOŁA PODSTAWOWA NR1 IM. WOJSKA POLSKIEGO
W CHOSZCZNI**

I. WYMAGANIA EDUKACYJNE

Zasady ogólne:

1. Na podstawowym poziomie wymagań uczeń powinien wykonać zadania obowiązkowe (łatwe –na stopień dostateczny i bardzo łatwe – na stopień dopuszczający). Niektóre czynności ucznia mogą być wspomagane przez nauczyciela (np. wykonywanie zadań z wykorzystaniem komputera lub innych urządzeń cyfrowych, rozwiązywanie problemów; na stopień dostateczny uczeń wykonuje je pod kierunkiem nauczyciela, a na stopień dopuszczający – przy pomocy nauczyciela lub innych uczniów).
2. Czynności wymagane na poziomach wymagań wyższych niż poziom podstawowy uczeń powinien wykonać samodzielnie (na stopień dobry – niekiedy może korzystać z niewielkiego wsparcia nauczyciela).
3. W przypadku wymagań na stopnie wyższe niż dostateczny uczeń wykonuje zadania - na stopień dobry umiarkowanie trudne; na stopień bardzo dobry i celujący – trudne.
4. Wymagania umożliwiające uzyskanie stopnia celującego obejmują wymagania na stopień bardzo dobry, a ponadto uczeń jest twórczy, rozwiązuje zadania problemowe w sposób niekonwencjonalny, potrafi zaprojektować własne rozwiązanie, które wymaga wykazania wysokiego poziomu umiejętności cyfrowych, z własnej inicjatywy pogłębia wiedzę oraz rozwija nabyte dotychczas umiejętności cyfrowe, korzystając z różnych źródeł, poszukuje zastosowań wiedzy w praktyce, dzieli się wiedzą i nabytymi umiejętnościami z innymi uczniami, osiąga sukcesy w konkursach szkolnych i pozaszkolnych.

Wymagania ogólne – uczeń:

- Posługuje się komputerem oraz innymi urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi,
- projektuje, tworzy i zapisuje efekty swojej pracy w wizualnym języku programowania i/lub w tekstowym języku programowania,
- przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami na swoim komputerze lub w chmurze oraz gromadzi i porządkuje efekty

swojej pracy,

- zna i wykorzystuje pojęcia informatyczne, rozwiązuje problemy informatyczne (w szczególności algorytmiczne),
- rozwija kompetencje społeczne, takie jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, bierze udział w projektach zespołowych,
- przestrzega prawa i zasad bezpieczeństwa cyfrowego.

Ponadto uczeń:

- sprawnie się komunikuje,
- poszukuje, porządkuje, krytycznie analizuje oraz wykorzystuje informacje z różnych źródeł,
- potrafi pracować w zespole.

II. ZASADY OCENIANIA

1. Na przedmiocie informatyka ocenia się wiadomości i umiejętności uczniów ze wszystkich obszarów zgodne z wymaganiami zawartymi w podstawie programowej kształcenia ogólnego i programie nauczania realizowanym w poszczególnych klasach.
2. Uczeń otrzymuje oceny cyfrowe z informatyki:
 - 1) Oceny bieżące.
 - 2) klasyfikacyjne:
 - a) śródroczną,
 - b) roczną.

III. WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY

Stopień celujący(6)

Uczeń w pełni opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania danej klasy (średnia ważona 5,50 – 6).

Uczeń:

- Wykonuje wszystkie zadania zupełnie samodzielnie i systematycznie,
- Praktycznie wykorzystuje nabyte umiejętności i wiadomości,
- Samodzielnie korzysta z różnych dodatkowych źródeł informacji,
- Podczas rozwiązywania problemów informatycznych samodzielnie wybiera aplikacje lub inne narzędzia cyfrowe potrzebne do realizacji określonego rozwiązania,
- za prace wykonywane podczas zajęć otrzymuje oceny celujące i bardzo dobre,
- odnosi sukcesy w konkursach,

- wykonuje zadania dodatkowe proponowane przez nauczyciela,
- prezentuje swoje wiadomości i nabyte umiejętności posługując się terminologią informatyczną.

Stopień bardzo dobry (5)

Uczeń w wysokim stopniu opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania danej klasy (średnia ważona 4,70 – 5,49)

Uczeń:

- opanował pełen zakres materiału nauczania przewidzianego programu,
- umie zaprojektować i wytłumaczyć rozwiązania problemów informatycznych,
- sprawnie posługuje się zdobytymi umiejętnościami i wiadomościami,
- samodzielnie rozwiązuje postawione przed nim nowe problemy i zadania,
- za prace wykonywane podczas zajęć otrzymuje oceny bardzo dobre i dobre.

Stopień dobry(4)

Uczeń pracował systematycznie na każdej lekcji; opanował umiejętności umiarkowanie trudne, ale i niezbędne w dalszej nauce (średnia ważona 3,70 – 4,69)

Uczeń:

- opanował wiadomości objęte programem nauczania,
- potrafi samodzielnie rozwiązywać typowe zadania i ćwiczenia lub przy niewielkiej pomocy nauczyciela,
- za prace wykonywane podczas zajęć lekcyjnych otrzymuje oceny dobre i dostateczne,
- rozumie i umie przedstawić sposoby rozwiązania typowych problemów informatycznych,
- sprawnie posługuje się pojęciami informatycznymi.

Stopień dostateczny (3)

Uczeń pracował możliwie systematycznie; opanował podstawowe wiadomości, niezbędne na dalszych etapach kształcenia w zakresie informatyki (średnia ważona 2,70 – 3,69)

Uczeń:

- opanował wiadomości i umiejętności z informatyki w ograniczonym stopniu,
- rozwiązuje zadania i ćwiczenia typowe o niewielkim stopniu trudności, często przy pomocy nauczyciela,
- nie zawsze potrafi wykorzystywać w ćwiczeniach i zadaniach zdobyte wiadomości,
- braki nie przeszkadzają w poszerzaniu zakresu wiedzy i doskonaleniu umiejętności informatycznych,
- za prace wykonywane podczas zajęć uzyskuje oceny dostateczne i dopuszczające,

- nie zawsze wykonuje prace do końca.

Stopień dopuszczający (2)

Uczeń opanował wiadomości i umiejętności niezbędne na dalszych etapach kształcenia w zakresie informatyki (średnia ważona 1,70 - 2,69)

Uczeń:

- w nieznacznym stopniu opanował wiadomości i umiejętności przewidzianego programem nauczania informatyki,
- wykonuje zadania i ćwiczenia typowe o niewielkim stopniu trudności przy znacznej pomocy nauczyciela,
- braki nie przeszkadzają w poszerzaniu zakresu wiedzy i doskonaleniu umiejętności na dalszych etapach uczenia się informatyki, ale może to nastąpić tylko i wyłącznie przy znaczącej pomocy nauczyciela,
- za prace wykonywane podczas zajęć uzyskuje oceny dopuszczające i niedostateczne,
- pracuje niesystematycznie.

Stopień niedostateczny(1)

Uczeń nie opanował podstawowych treści i umiejętności, nie wykonywał prac, nie uzupełniał braków (średnia ważona 0 – 1,69)

Uczeń:

- nie opanował minimalnego poziomu wiadomości i umiejętności przewidzianych programem nauczania informatyki,
- nie wykazuje żadnego zainteresowania przebiegiem zajęć,
- nie potrafi, nawet przy znaczącej pomocy nauczyciela, rozwiązać zadań i wykonać ćwiczeń o elementarnym stopniu trudności,
- braki w zakresie wiadomości i umiejętności uniemożliwiają mu uzyskanie postępów w uczeniu się informatyki,
- za prace wykonywane podczas zajęć lekcyjnych uzyskuje oceny niedostateczne.

IV. NARZĘDZIA POMIARU (CZĘSTOTLIWOŚĆ I FORMY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ)

1. Nauczyciel ustala częstotliwość i sposób sprawdzania określonych wiadomości i umiejętności, uwzględniając specyfikę danego przedmiotu i poziom uczniów klasy.

2. Nauczyciel systematycznie sprawdza wiadomości i umiejętności ucznia, stosując różnorodne formy.

- Formy ustne:
- Aktywność ucznia na lekcji

- Inne ustne wypowiedzi
- Formy praktyczne (zadania wykonywane z wykorzystaniem komputera lub innych urządzeń cyfrowych).

2. Uczeń może uzyskać oceny dodatkowe, prace projektowe, udział w konkursach i inne wynikające ze specyfiki przedmiotu informatyka.

v. UZASADNIANIE OCEN

1. Nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę. Oceny uzasadniane są w formie ustnej.

2. Uzasadnienie zawiera:

- 1) Wyszczególnienie i docenienie dobrych elementów pracy ucznia,
- 2) Wskazanie tego, co wymaga poprawienia lub dodatkowej pracy ze strony ucznia, aby uzupełnić braki wiedzy oraz opanować wymagane umiejętności,
- 3) Wskazanie uczniowi sposobu, w jaki powinien pracować dalej aby uzupełnić braki.

VI. ZASADY UDOSTĘPNIANIA PRAC UCZNIOWSKICH

1. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców.

2. Prace są gromadzone w formie elektronicznej.

Wymagania edukacyjne z informatyki klasa 4

Wymagania (ocena dopuszczająca). Uczeń:	Wymagani (ocena dostateczna). Uczeń:	Wymagania (ocena dobra). Uczeń:	Wymagania (ocena bardzodobra). Uczeń:	Wymagania (ocena celująca). Uczeń:
Budowa i historia komputera				
<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej • stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze • określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych 				
<ul style="list-style-type: none"> • wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer • wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów 	<ul style="list-style-type: none"> • określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery • wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów • charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera 	<ul style="list-style-type: none"> • przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego • omawia wkład polskich matematyków w odczytanie kodu maszyny szyfrującej Enigma • omawia historię rozwoju smartfona
<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest komputer • wymienia 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia trzy spośród elementów, 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród 	<ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady zawodów (inne

<p>elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego</p> <ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera 	<p>z których jest zbudowany komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia • wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia • podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze 	<p>elementów, z których jest zbudowany komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia 	<p>elementów, z których jest zbudowany komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> • klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera 	<p>niż w podręczniku), które wymagają używania programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniach zawodów</p>
<ul style="list-style-type: none"> • określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze • odróżnia plik od folderu 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych • wyjaśnia różnice między plikami a folderem • rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń • samodzielnie porządkuje zawartość folderu 	<ul style="list-style-type: none"> • wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki 	<ul style="list-style-type: none"> • przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux
<p>Edytor grafiki</p>				

<ul style="list-style-type: none"> • ustawia wielkość obrazu • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa 	<ul style="list-style-type: none"> • używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych linii • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste tło obrazu • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość 	<ul style="list-style-type: none"> • rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia • używa klawisza Shift podczas rysowania koła • pracuje w dwóch oknach programu Paint 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami • wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików • dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji • stosuje opcje obracania obiektu 	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale • tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku
<ul style="list-style-type: none"> • dodaje tytuł plakatu • wkleja zdjęcie do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z 	<ul style="list-style-type: none"> • dopasowuje wielkość zdjęć dowolności obrazu • rozmieszcza elementy na plakacie • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki 	<ul style="list-style-type: none"> • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu • stosuje narzędzie Selektor kolorów 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do tytułu efekt cienia liter 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną
<ul style="list-style-type: none"> • w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego 				
<p>Bezpieczne korzystanie z Internetu</p>				

Kryteria wymagań na poszczególne oceny z informatyki – Szkoła Podstawowa Nr 1 w Choszczynie

<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest Internet 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zastosowania Internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii Internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia kolejne wydarzenia z historii Internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój Internetu w Polsce
<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci • podaje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia korzyści z zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania Internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi 	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w Internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej
<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych • formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek 	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons • tworzy prezentację na wybrany temat, wykorzystując materiały znalezione w Internecie

	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym są prawa autorskie • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w Internecie 	<p>internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z internetowego tłumacza • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu 		
Podstawy programowania w scratch				
<ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia tło sceny • zmienia wygląd i nazwę postaci 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące obrót duszka 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe duszki do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie
<ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt określający 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia wielkość duszków 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok, na którym można 	<ul style="list-style-type: none"> • używa bloków określających styl 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy grę o zadanej

Kryteria wymagań na poszczególne oceny z informatyki – Szkoła Podstawowa Nr 1 w Choszczynie

<p>sterowanie duszkiem zapomocą klawiatury</p> <ul style="list-style-type: none"> • usuwa duszkiz projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • dostosowuje tło sceny do tematyki gry 	<p>ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleczeń umieszczonych w jego wnętrzu</p> <ul style="list-style-type: none"> • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka • ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz 	<p>obrotu duszka</p>	<p>tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły</p>
<ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb 	<ul style="list-style-type: none"> • używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry • tworzy zmienne i ustawia ich wartości 	<ul style="list-style-type: none"> • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych • określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi • stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń 	<ul style="list-style-type: none"> • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika
<p>Praca w edytorze tekstu</p>				

Kryteria wymagań na poszczególne oceny z informatyki – Szkoła Podstawowa Nr 1 w Choszczynie

<ul style="list-style-type: none"> • używa skrótów klawiszowych: kopiuje, wklej i zapisz • stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych
<ul style="list-style-type: none"> • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy poprawnie sformatowany tekst • ustawia odstępy między akapitami i interlinię 	<ul style="list-style-type: none"> • opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu
<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje menu w dokumencie tekstowym 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje obiekt WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • opracowuje plan przygotowań do podróży
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy listy jednopoziome, wykorzystując narzędzie Numerowanie 	<ul style="list-style-type: none"> • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie • stosuje listy wielopoziome dostępne w edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy nowy styl do formatowania tekstu • modyfikuje istniejący styl • definiuje listy wielopoziome 	<ul style="list-style-type: none"> • dobiera rodzaj listy do stworzonego dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu
<ul style="list-style-type: none"> • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań 				

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 5

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobre) Uczeń:	Wymagania wykraczające(ocena celujące) Uczeń:
Edytor tekstu				
<ul style="list-style-type: none"> • zmienia krój czcionki • zmienia wielkość czcionki 	<ul style="list-style-type: none"> • ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu • zmienia kolor tekstu • wyrównuje akapit na różne sposoby • umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go 	<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 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych • używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu • dodaje wcięcia na początku akapitów 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki • przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu
<ul style="list-style-type: none"> • wymienia elementy, z których składa się tabela • wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do tabeli kolumny i wiersze • usuwa z tabeli kolumny i wiersze • wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania • formatuje tekst w komórkach 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli 	<ul style="list-style-type: none"> • używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym • używa tabeli do przygotowania krzyżówki
<ul style="list-style-type: none"> • zmienia tło strony dokumentu • dodaje do tekstu obraz z pliku • wstawia do dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje obramowanie strony • wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu • formatuje obiekt WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> • używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię

kształty	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych 			
<ul style="list-style-type: none"> • współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu • wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd • zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie 				
Prezentacje multimedialne				
<ul style="list-style-type: none"> • dodaje slajdy do prezentacji • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie 	<ul style="list-style-type: none"> • wybiera motyw dla tworzonej prezentacji • zmienia wariant motywu 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie • stosuje zasady tworzenia prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje czytelne slajdy 	<ul style="list-style-type: none"> • zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat
<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje podpisy pod zdjęciami • zmienia układ obrazów w albumie 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie 	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia do albumu pola tekstowe i kształty • usuwa tło ze zdjęcia 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy • wstawia do prezentacji obiekty formatuje go
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prezentację ze zdjęciami 	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia do prezentacji obiekt WordArt • dodaje przejścia między slajdami • dodaje animacje do elementów prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • określa czas trwania przejścia między slajdami • określa czas trwania animacji 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje dźwięki do przejść i animacji 	<ul style="list-style-type: none"> • ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji • wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu

<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do prezentacji muzykę z pliku • dodaje do prezentacji film z pliku 	<ul style="list-style-type: none"> • ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach • ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli • zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu 	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje prezentację jako plik wideo 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania • korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień
Podstawy programowania w Scratch				
<ul style="list-style-type: none"> • ustala cel wyznaczonego zadania 	<ul style="list-style-type: none"> • zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu 	<ul style="list-style-type: none"> • analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia • wybiera najlepszą trasę wycieczki 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy 	<ul style="list-style-type: none"> • formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy
<ul style="list-style-type: none"> • wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu • dodaje do projektu postać z biblioteki 	<ul style="list-style-type: none"> • rysuje tło gry np. w programie Paint • ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje drugi poziom gry • używa zmiennych 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu • przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie

<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie • korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia grubość, kolor i odcień pisaka 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt do rysowania kwadratów 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie
<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty do rysowania figur foremnych 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet • korzysta z opcji Tryb Turbo 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet
Animacja komputerowa				
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje tło do animacji 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy płynne animacje 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animacje przedstawiające krótkie historie • przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia okno tworzenia postaci 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • edytuje dodaną postać • tworzy rekwizyty dla postaci 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje w grupie zabawną animację • wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię
<ul style="list-style-type: none"> • współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • przygotowuje i zmienia tło animacji • samodzielnie tworzy nową postać • przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody • zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze 				

Wymagania edukacyjne z informatyki klasa 6

Wymagania (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania (ocena celująca) Uczeń:
Sieci i wirtualna komunikacja				
<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców 	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość e-mail z załącznikami
<ul style="list-style-type: none"> przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive tworzy link do pliku w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań
<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi 	<ul style="list-style-type: none"> omawia zasady współpracy w sieci edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach 	<ul style="list-style-type: none"> opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami

<ul style="list-style-type: none"> wprowadza dane do komórek zmienia szerokość kolumn 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje komórki 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje arkusze do skoroszytu kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia nazwy arkuszy zmienia kolory kart arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj
<ul style="list-style-type: none"> zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby 	<ul style="list-style-type: none"> porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych 	<ul style="list-style-type: none"> używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane
<ul style="list-style-type: none"> tworzy formuły do obliczeń 	<ul style="list-style-type: none"> w formułach wykorzystuje adresy komórek 	<ul style="list-style-type: none"> wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
<ul style="list-style-type: none"> prezentuje dane na wykresie 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia wygląd wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje lub usuwa elementy wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych 	<ul style="list-style-type: none"> analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym • tworzy formuły • wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego • prezentuje dane na wykresie • tworzy dokumenty w chmurze • udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze • współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze • gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego 				
Podstawy programowania - rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch				
<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> • zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> • udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów 	<ul style="list-style-type: none"> • zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu • programuje skutek odebrania komunikatu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą grę zręcznościową 	<ul style="list-style-type: none"> • edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli” 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej 	<ul style="list-style-type: none"> • sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy w Scratch grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
Grafika komputerowa				

<ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu 	<ul style="list-style-type: none"> • pracuje na warstwach 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> • modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt 	<ul style="list-style-type: none"> • podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki • świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
<ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć 	<ul style="list-style-type: none"> • kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> • rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z Internetu
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy obrazy w programie GIMP • wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP • wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem 				

Wymagania edukacyjne dla klasy 7

<p>Wymagania konieczne(ocena dopuszczająca). Uczeń:</p>	<p>Wymagania podstawowe(ocena dostateczna). Uczeń:</p>	<p>Wymagania rozszerzające (ocena dobra). Uczeń:</p>	<p>Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra). Uczeń:</p>	<p>Wymagania wykraczające (ocena celująca). Uczeń:</p>
<p>1.KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE</p>				
<ul style="list-style-type: none"> •Wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer •wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne 	<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 	<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 	<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 	<ul style="list-style-type: none"> •zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy

		<ul style="list-style-type: none"> •wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie 		
<ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa 	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych •wyjaśnia, czym jest Internet 	<ul style="list-style-type: none"> •omawia podział sieci ze względu na wielkość •opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej •opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> •sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows 	<ul style="list-style-type: none"> •zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows
<ul style="list-style-type: none"> •wymienia dwie usługi dostępne w Internecie •otwiera strony internetowe w przeglądarce 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia osiem usług dostępnych w Internecie •współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową •opisuje licencje na zasoby w Internecie 	<ul style="list-style-type: none"> •publikuje własne treści w Internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons
2. STRONY WWW				

Kryteria wymagań na poszczególne oceny z informatyki – Szkoła Podstawowa Nr 1 w Choszczynie

<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest strona internetowa • opisuje budowę witryny internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia budowę znacznika HTML • wymienia podstawowe znaczniki HTML • tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej • korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję 	<ul style="list-style-type: none"> • wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej • otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy stronę internetową w języku HTML 	<ul style="list-style-type: none"> • planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane 	<ul style="list-style-type: none"> • umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych • tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłącza 	<ul style="list-style-type: none"> • tworząc stronę internetową wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub Java Scripts
3.GRAFIKA KOMPUTEROWA				
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP • tworzy i usuwa warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> • używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> • łączy warstwy w obrazach stworzonych w programie GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> • tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia

<ul style="list-style-type: none"> •zaznacza fragmenty obrazu •wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu 	<p>W programie GIMP</p> <ul style="list-style-type: none"> •umieszcza napisy na obrazie •zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć •tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP 	<p>nie omówione na lekcji</p>
<ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest animacja 	<ul style="list-style-type: none"> •dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> •dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei 	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> •przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP
<ul style="list-style-type: none"> •współpracuje w grupie, przygotowując plakat 	<ul style="list-style-type: none"> •planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom 	<ul style="list-style-type: none"> •wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu •przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu 	<ul style="list-style-type: none"> •planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
<p>4. PRACA ZDOKUMENTEM TEKSTOWYM</p>				

Kryteria wymagań na poszczególne oceny z informatyki – Szkoła Podstawowa Nr 1 w Choszczynie

<ul style="list-style-type: none"> • tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach • otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe • tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 suwak i na linijce 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy
<ul style="list-style-type: none"> • wstawia obrazy do dokumentu tekstowego • wstawia tabele do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia położenie obrazu względem tekstu • formatuje tabele w dokumencie tekstowym • wstawia symbole do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym • wstawia grafiki Smart Art do dokumentu tekstowego • umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny
<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych • dzieli dokumenta logiczne części 	<ul style="list-style-type: none"> • łączy ze sobą dokumenty tekstowe • tworzy przypisy dolne i końcowe 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania

<ul style="list-style-type: none"> •współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę 	<ul style="list-style-type: none"> •planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom 	<ul style="list-style-type: none"> •wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki •przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki 	<ul style="list-style-type: none"> •planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY				
<ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku •zapisuje prezentację jako pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> •planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ •umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści •uruchamia pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> •projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji •dodaje do slajdów obrazy, grafiki Smart Art 	<ul style="list-style-type: none"> •wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów •dodaje do slajdów dźwięki i filmy 	<ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji
		<ul style="list-style-type: none"> •dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry •przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów •nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> •dodaje do slajdów efekty przejścia •dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji 	

Kryteria wymagań na poszczególne oceny z informatyki – Szkoła Podstawowa Nr 1 w Choszcznie

<ul style="list-style-type: none">•nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem smartfona•tworzy projekt filmu w programie Movie Maker	<ul style="list-style-type: none">•przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo•dodaje nowe klipy do projektu filmu	<ul style="list-style-type: none">•wymienia rodzaje formatów plików filmowych•dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu•usuwa fragmenty filmu•zapisuje film w różnych formatach wideo	<ul style="list-style-type: none">•dodaje napisy do filmu•dodaje filtry do scen w filmie•dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu	<ul style="list-style-type: none">•przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Movie Maker
---	--	--	--	--

Wymagania na poszczególne oceny klasa 8

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący 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 C++, • 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, 	<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, <ul style="list-style-type: none"> • 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++, • wskazuje zakres komórek arkusza kalkulacyjnego, • tworzy proste formuły 	<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, • kopiuje formuły do innych komórek arkusza kalkulacyjnego, korzystając z adresowania względnego, • oblicza sumę i średnią zbioru liczb, korzystając z odpowiednich formuł 	<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 funkcję JEŻELI arkusza kalkulacyjnego do przedstawiania sytuacji warunkowych, • kopiuje formuły z użyciem adresowania bezwzględnego oraz mieszanego, 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje bezbłędnie, • stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych

<ul style="list-style-type: none"> • realizuje algorytm liniowy w arkuszu kalkulacyjnym, • współpracuje w grupie, tworząc wspólny projekt, • tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku, 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	
<ul style="list-style-type: none"> • 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"> • 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, 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	

Kryteria wymagań na poszczególne oceny z informatyki – Szkoła Podstawowa Nr 1 w Choszczynie

	<ul style="list-style-type: none">• 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.	internetowe utworzonej w systemie zarządzania treścią, <ul style="list-style-type: none">• dodaje do prezentacji przejścia i animacje.	audio i wideo.	
--	--	--	----------------	--

Karolina Hawrylewicz-Puziak
Krzysztof Nowak
Krzysztof Boleń