

Tytuł działu	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
1.Komputer.	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer •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 	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery •opisuje cztery najpopularniejsze rodzaje komputerów: komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon •nazywa i omawia przeznaczenie popularnych urządzeń peryferyjnych •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 	<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 •przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii •wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych •przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem. •kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji (np. 	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery •wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze •samodzielnie instaluje programy komputerowe •wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie •stosuje skróty klawiszowe do kopiowania, przenoszenia oraz usuwania plików i folderów •zabezpiecza komputer zagrożeniami innymi niż wirusy komputerowe 	<ul style="list-style-type: none"> •zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy i odwrotnie •wymienia i opisuje mniej popularne systemy operacyjne •ustawia automatyczne tworzenie kopii bezpieczeństwa danych według harmonogramu.

		<p>należy robić kopie bezpieczeństwa danych</p> <ul style="list-style-type: none"> •wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania 	<p>winrar, winzip) oraz funkcje systemu operacyjnego</p> <ul style="list-style-type: none"> •sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery •zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy 		
2. Grafika komputerowa.	<ul style="list-style-type: none"> •otwiera dokument ze wskazanego miejsca •zapisuje dokument we wskazanym miejscu •tworzy nowy dokument w programie GIMP. •wymienia trzy sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych •otwiera obraz ze wskazanego pliku •zapisuje zmiany wprowadzone w obrazie •stosuje filtry w programie GIMP. •tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje ten rysunek w pliku 	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia rodzaje grafiki komputerowej •opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego •zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP. •wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu •wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP •zapisuje obraz w wybranym formacie •drukuję obraz z pliku. •wyjaśnia różnice między kopiowaniem a wycinaniem fragmentu obrazu 	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia trzy formaty plików graficznych •tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych •sprawdza rozmiar pliku. •ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu •wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru •korzysta z podglądu wydruku dokumentu. •wyjaśnia, czym jest i do czego służy schowek •używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i 	<ul style="list-style-type: none"> •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 różnice pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy •łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie wyszukuje narzędzia programu graficznego i odpowiednio ich używa •charakteryzuje formaty graficzne i omawia różnice pomiędzy nimi. •samodzielnie wyszukuje różne narzędzia i poznaje możliwości programu graficznego. •samodzielnie wykorzystuje możliwości warstw podczas tworzenia rysunków. •tworzy animacje i fotomontaże według własnego pomysłu •korzysta z możliwości

	<ul style="list-style-type: none"> •zaznacza fragmenty obrazu •wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu. •zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu •tworzy animacje z zastosowaniem filtra w programie GIMP. 	<ul style="list-style-type: none"> •omawia znaczenie 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 podczas tworzenia fotomontaży. 	<ul style="list-style-type: none"> wklejania fragmentów obrazu •używa narzędzi selekcji dostępnych w programie GIMP •zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP. •wyjaśnia, czym jest selekcja w edytorze graficznym •charakteryzuje narzędzia selekcji dostępne w programie GIMP •używa narzędzi selekcji podczas tworzenia fotomontaży w programie GIMP. 	<ul style="list-style-type: none"> •wskazuje różnice między warstwą tła a innymi warstwami obrazów w programie GIMP. •pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP •korzysta z przekształceń obrazu w programie GIMP. 	<ul style="list-style-type: none"> dodawania i usuwania obszarów do zaznaczenia.
3. Internet.	<ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet •przestrzega przepisów prawa, korzystając z internetu. •przestrzega netykiety w trakcie komunikacji przez sieć i internet •odbiera i wysyła pocztę elektroniczną. 	<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 	<ul style="list-style-type: none"> •kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja do innych programów komputerowych •zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki (w Ulubionych lub w Zakładkach). •korzysta z komunikatorów 	<ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych •dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb. •korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych. 	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje podczas pracy zaawansowane możliwości przeglądarek internetowych (tłumacz, kalkulator, przelicznik miar i walut). •samodzielnie konfiguruje program do obsługi poczty elektronicznej.

		<p>sieci i internetu.</p> <ul style="list-style-type: none"> •pobiera pliki różnego rodzaju z internetu •dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych •przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu •unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową. 	<p>internetowych do porozumiewania się ze znajomymi</p> <ul style="list-style-type: none"> •wkleja pobrane z internetu obrazy do edytora tekstu. 		
--	--	---	---	--	--

Wymagania edukacyjne z informatyki na poszczególne oceny-II półrocze

klasa VII

Tytuł działu	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
4. Algorytmika i programowanie.	<ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest algorytm. •wyjaśnia, czym jest programowanie •wyjaśnia, czym jest program komputerowy. •buduje proste skrypty w języku Scratch. •buduje proste skrypty w języku Scratch. 	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia etapy rozwiązywania problemów •opisuje algorytm w postaci listy kroków. •omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym •tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne 	<ul style="list-style-type: none"> •opisuje algorytm w postaci schematu blokowego. •wymienia przykładowe środowiska programistyczne •stosuje podprogramy w budowanych algorytmach •wykorzystuje sytuacje warunkowe w 	<ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów. •buduje złożone schematy blokowego służące do przedstawiania skomplikowanych algorytmów •konstruuje złożone 	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia i opisuje inne sposoby reprezentowania algorytmów (np. drzewo algorytmiczne). •zamienia algorytm na kod źródłowy w dowolnym języku programowania. •tworzy skomplikowane

	<ul style="list-style-type: none"> •używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia prostych rysunków. 	<ul style="list-style-type: none"> •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 pętlę w języku Logo, używając polecenia Powtórz. 	<ul style="list-style-type: none"> •budowanych algorytmach. •używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch •wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach 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 •wykonuje pętle Powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch •wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo •używa zmiennych w języku Logo. 	<ul style="list-style-type: none"> •sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach. •konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch. •dodaje do gry tworzonej w języku Scratch nowe (trudniejsze) poziomy. •tworzy procedury z parametrami i bez parametrów w języku Logo •zmienia domyślną postać w programie Logomocja. 	<ul style="list-style-type: none"> •skrypty do rozwiązywania określonych problemów. •buduje w języku Scratch grę według samodzielnie wymyślonego scenariusza i ustalonych przez siebie zasad. •steruje więcej niż jedną postacią w programie Logomocja.
--	---	--	---	--	--

<p>5. Praca z dokumentem tekstowym.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy •pisze tekst w edytorze tekstu. •włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu •wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego •wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu •zna rodzaje słowników w edytorze tekstu. •wstawia obraz do dokumentu tekstowego •wykonuje operacje na fragmentach tekstu. •wstawia w dowolny sposób obraz do dokumentu tekstowego. •wstawia proste równania do dokumentu tekstowego •wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do 	<ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie, margines</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 tekstów •wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego •wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu. •stosuje różne sposoby otaczania obrazów tekstem •korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego •przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym. •osadza obraz 	<ul style="list-style-type: none"> •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 Dopasowanie •zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu. •wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE •wymienia dwa rodzaje 	<ul style="list-style-type: none"> •ustala 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. •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 	<ul style="list-style-type: none"> •formatuje tekst w sposób estetyczny według własnego pomysłu. •przy rozwiązywaniu zadań samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu •dokładnie redaguje i formatuje tekst według przyjętych zasad. •przy rozwiązywaniu zadań samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu. •samodzielnie wstawia różne obiekty do dokumentu tekstowego i je modyfikuje, uwzględniając przeznaczenie dokumentu. •samodzielnie zapisuje dowolnie skomplikowane równania z wykorzystaniem edytora równań. •samodzielnie modyfikuje ustawienia
---	---	--	--	---	---

	<p>dokumentu tekstowego.</p> <ul style="list-style-type: none"> •korzysta z domyślnego tabulatora w edytorze tekstu. •drukuję dokument tekstowy •wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę •wstawia do dokumentu tekstowego listę numerowaną lub wypunktowaną. •wstawia nagłówek do dokumentu tekstowego •wstawia 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. 	<p>w dokumencie tekstowym</p> <ul style="list-style-type: none"> •modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym •wstawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym. •wstawia indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym •wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności •wymienia zastosowania tabulatorów •stosuje spację nierozdzielającą. •stosuje style tabeli •stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania we wstawianych listach. •wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego •zmienia wyszukane słowa za pomocą opcji 	<p>obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym.</p> <ul style="list-style-type: none"> •wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego •zna rodzaje tabulatorów specjalnych •wymienia zalety stosowania tabulatorów. •formatuje komórki tabeli •zmienia szerokość kolumn i wierszy. •modyfikuje nagłówek dokumentu tekstowego •modyfikuje stopkę dokumentu tekstowego. •modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny. •opracowuje projekt graficzny e-gazetki •łączy ze sobą kilka dokumentów •współpracuje z innymi 	<p>tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe.</p> <ul style="list-style-type: none"> •formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego •wstawia równania o wyższym stopniu trudności do dokumentu tekstowego •zna zasady stosowania spacji nierozdzielających w tekście •stosuje tabulatory specjalne. •tworzy listy wielopoziomowe •stosuje ręczny podział wiersza w listach. •wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym •różnicuje treść nagłówka i stopki dla stron parzystych i nieparzystych dokumentu tekstowego. •wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje. 	<p>tabulatorów specjalnych.</p> <ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie modyfikuje parametry list według wytycznych o dowolnym stopniu trudności •samodzielnie definiuje nowe formaty numeracji w listach. •samodzielnie wstawia dodatkowe obiekty w nagłówku i stopce dokumentu tekstowego. •samodzielnie stosuje znaki podziału w celu porządkowania tekstu w dokumencie. •samodzielnie przygotowuje zaawansowane projekty w edytorze tekstowym.
--	--	--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none">•pisze tekst w edytorze tekstu.	<p>zamień.</p> <ul style="list-style-type: none">•dzieli fragmenty tekstu na kolumny.•przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu•przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu.	<p>podczas tworzenia projektu grupowego.</p>	<ul style="list-style-type: none">•zapisuje dokument tekstowy w formacie pdf.	
--	---	--	--	---	--