

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

WYMAGANIA EDUKACYJNE
Informatyka

Spis treści

WYMAGANIA EDUKACYJNE niezbędne do otrzymania przez ucznia poszczególnych ocen klasyfikacyjnych z informatyki i zajęć komputerowych, wynikających z realizowanego przez nauczycieli programu nauczania.....	3
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 4	3
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 5	7
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 6	10
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 7	12
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 8	14

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

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 4	
OCENA 2	Uczeń: – wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, – określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwość poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce, – 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, – tworzy nowe foldery i umieszcza w nich pliki, – ustawia wymiary obrazu, – tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa, – tworzy tło obrazu, – tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość, – wkleja zdjęcia do obrazu, – dodaje tytuł plakatu, – 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, – wyjaśnia, czym jest netykieta, – 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, – stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu, – zapisuje menu w edytorze tekstu, – współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań.

OCENA

3

Uczeń:

- wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,
- wyjaśnia pojęcia urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia,
- wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia,
- podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze,
- wyjaśnia pojęcia program komputerowy i system operacyjny,
- rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku,
- porządkuje zawartość folderu,
- rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,
- tworzy kopię obiektu z życiem klawisza Ctrl,
- używa klawisza Shift podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii,
- pracuje w dwóch oknach programu Paint,
- wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość,
- rozmieszcza elementy na plakacie,
- wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki,
- 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,
- podaje przykłady zastosowania konta pocztowego,
- wyjaśnia jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego,
- omawia zasady współpracy w sieci,
- zmienia tło sceny w projekcie,
- tworzy tło z tekstem,
- zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków,
- tworzy zmienne i ustawia ich wartości,
- wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja,
- pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu,
- wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów,
- zmienia tekst na obiekt WordArt.

OCENA

4

Uczeń:

- wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,
- wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia,
- wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów,
- wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,
- omawia różnice między plikiem i folderem,
- tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki,
- rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń,
- 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 ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu,
- tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa,
- stosuje opcje obracania obiektu,
- tworzy na ekranie efekt zachodzącego słońca,
- 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,
- stosuje narzędzie Selektor kolorów,
- stosuje bloki powodujące powtarzanie poleceń,
- stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,
- ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz,
- określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku,
- określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi,
- stosuje bloki powodujące obrót duszka,
- stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń,
- wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
- stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,
- formatuje obiekt WordArt.

OCENA 5	Uczeń: – wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek, – 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, – dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi, – opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo, – tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły, – pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia, – tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę, – 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, – tworzy poprawnie sformatowane teksty, – ustawia odstępy między akapitami i interlinię – tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu.
OCENA 6	Uczeń stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 5

OCENA

2

Uczeń:

- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni i stosuje je w codziennej pracy przy komputerze
- zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,
- zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,
- tworzy listy jednopoziomowe wykorzystując narzędzie Numerowanie
- określa elementy, z których składa się tabela,
- wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,
- zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,
- dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,
- wstawia kształty do dokumentu tekstowego,
- ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,
- wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,
- dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,
- buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,
- korzysta z bloków z kategorii Pisak/Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,
- dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,
- wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,
- wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku,
- tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,
- dodaje do prezentacji muzykę z pliku,
- dodaje do prezentacji film z pliku,
- podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu,
- omawia budowę okna programu Pivot Animator,
- tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,
- uruchamia edytor postaci,
- współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.

OCENA

3

Uczeń:

- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,
- zmienia kolor tekstu,
- wyrównuje akapit na różne sposoby,
- umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go,
- stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu,
- w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,
- ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,
- dodaje obramowanie strony,
- zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,
- zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,
- osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,
- samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,
- ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,
- w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,
- wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,
- zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,
- dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,
- zmienia układ obrazów w obiekcie Album fotograficzny w prezentacji multimedialnej,
- dodaje do prezentacji obiekt WordArt,
- dodaje przejścia między slajdami,
- dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,
- ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,
- ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,
- zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu,
- dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,
- dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,
- tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.

OCENA 4	Uczeń: – 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, – definiuje listy wielopoziomowe, – zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania, – formatuje tekst w komórkach tabeli, – zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego, – zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt, – analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania, – wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu, – buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy, – buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat, – dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie, – podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji, – formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie, – określa czas trwania przejścia slajdu, – określa czas trwania animacji na slajdach, – zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo, – zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji, – w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności, – modyfikuje postać dodaną do projektu, – wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.
OCENA 5	Uczeń: – formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu, – używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu, – tworzy wcięcia akapitowe, – dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu, – korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego, – korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego, – w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy, – dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu, – używa zmiennych podczas programowania, – buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne, – dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne, – umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej, – dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej, – korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint, – korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint, – zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji, – tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, – tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.

OCENA 6	Uczeń stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.
--------------------------	---

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 6	
OCENA 2	Uczeń: – wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, – zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, – formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, – wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, – wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, – wie jak tworzyć i wysyłać wiadomość e-mail, – wie jak umieszczać własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej, – zna zasady tworzenia folderów w usłudze OneDrive, – buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny, – buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie, – tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy, – tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, – tworzy proste obrazy w programie GIMP, – zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.
OCENA 3	Uczeń: – zna zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej, – zna zasady bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie, – przestrzega zasad podczas komunikacji w internecie – zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, – wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie, – tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, – formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, – współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie, – buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym, – wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki, – zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, – wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP, – dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, – kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.

OCENA 4	Uczeń: – dodaje nowe arkusze do skoroszytu, – kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszybie, – sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, – wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, – dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego, – zna zasady wysyłania wiadomości e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości, – buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, – buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, – wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń, – wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony, – wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki, – udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, – podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi, – wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.
OCENA 5	Uczeń: – zmienia nazwy arkuszy w skoroszybie, – zmienia kolory kart arkuszy w skoroszybie, – wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego, – stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, – tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, – dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych, – wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej, – potrafi udostępniać dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom – tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, – samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, – dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, – tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.
OCENA 6	Uczeń stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 7

OCENA 2	Uczeń: – przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, – wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa, – wymienia dwie usługi dostępne w internecie, – otwiera strony internetowe w przeglądarce, – wyjaśnia, czym jest strona internetowa, – opisuje budowę witryny internetowej – tworzy stronę internetową w języku HTML, – tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku, – zaznacza fragmenty obrazu, – wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu, – wyjaśnia, czym jest animacja, – współpracuje w grupie, przygotowując plakat, – tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach, – otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe, – wstawia obrazy do dokumentu tekstowego, – wstawia tabele do dokumentu tekstowego, – współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę, – wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu, – przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku, – zapisuje prezentację jako pokaz slajdów, – tworzy projekt filmu w programie Shotcut.
OCENA 3	Uczeń: – kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, – wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych, – wyjaśnia, czym jest internet, – wymienia cztery usługi dostępne w internecie, – wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa, – wyszukuje informacje w internecie, – szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu, – omawia budowę znacznika HTML, – wymienia podstawowe znaczniki HTML, – tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku, – planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej, – omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP, – tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP, – umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP, – zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych, – dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP, – planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom – redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad, – dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia, – korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach, – ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce, – zmienia położenie obrazu względem tekstu, – formatuje tabele w dokumencie tekstowym, – wstawia symbole do dokumentu tekstowego, – wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu, – planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom, – planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ, – umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści, – uruchamia pokaz slajdów – dodaje nowe klipy do projektu filmu.
OCENA	Uczeń:

4	– omawia podstawowe jednostki pamięci masowej, – wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII, – zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania, – wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie, – omawia podział sieci ze względu na wielkość, – wymienia sześć usług dostępnych w internecie, – umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej, – opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości, – przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet, – wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej, – korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję, – umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane, – używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP, – zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP, – opisuje podstawowe formaty graficzne, – wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie GIMP, – rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP, – dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei, – wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu, – przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu, – wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego, – ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów, – sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą Statystyki wyrazów, – zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym, – wstawia grafiki SmartArt do dokumentu tekstowego, – umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie, – tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych, – dzieli dokument na logiczne części, – wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki, – przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu – projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji – dodaje do slajdów obrazy, grafiki SmartArt, – dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry, – przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów, – nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji, – wymienia rodzaje formatów plików filmowych, – dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu, – usuwa fragmenty filmu, – zapisuje film w różnych formatach wideo.
OCENA 5	Uczeń: – wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze, – wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików, – sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows, – wymienia osiem usług dostępnych w internecie, – współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową, – opisuje licencje na zasoby w internecie, – wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej, – otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu, – łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP, – wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć, – tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP, – tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP, – wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania

	- plakatu, – kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z Malarza formatów, – sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego, – wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów, – zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji Znajdź i zamień, – osadza obraz w dokumencie tekstowym, – wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego, – rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi, – wstawia równania do dokumentu tekstowego, – tworzy przypisy dolne i końcowe, – wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e – gazetki, – wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów, – dodaje do slajdów dźwięki i filmy, – dodaje do slajdów efekty przejścia, – dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji, – dodaje napisy do filmu, – dodaje filtry do scen w filmie, – dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu.
OCENA 6	Uczeń stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.
WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 8	
OCENA 2	– Uczeń: – omawia zastosowanie oraz budowę arkusza kalkulacyjnego, – określa adres komórki, – wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego, – formatuje zawartość komórek (wyrównanie tekstu oraz wygląd czcionki), – rozumie różnice między adresowaniem względnym, bezwzględnym i mieszanym, – wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, – korzysta z arkusza kalkulacyjnego w celu stworzenia kalkulacji wydatków, – definiuje pojęcia: algorytm, program, programowanie, – podaje kilka sposobów przedstawienia algorytmu, – tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach , – pisze proste programy w trybie skryptowym języka Python z wykorzystaniem zmiennych, – wyjaśnia działanie operatora modulo, – wyjaśnia algorytm badania podzielności liczb, – wyjaśnia potrzebę wyszukiwania informacji w zbiorze, – sprawdza działanie programów wyszukujących element w zbiorze, – wyjaśnia potrzebę porządkowania danych, – sprawdza działanie programu sortującego dla różnych danych, – bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, wykonując powierzone mu zadania o niewielkim stopniu trudności, – aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, realizuje powierzone zadania o niewielkim stopniu trudności, – testuje grę na różnych etapach, – współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem.
OCENA 3	Uczeń: – określa zasady wprowadzania danych do komórek arkusza kalkulacyjnego – dodaje i usuwa wiersze oraz kolumny w tabeli – stosuje w arkuszu podstawowe funkcje: (SUMA, ŚREDNIA), wpisuje je ręcznie oraz korzysta z kreatora, – omawia i modyfikuje poszczególne elementy wykresu, – zapisuje w tabeli arkusza kalkulacyjnego dane otrzymane z prostych doświadczeń i

	przedstawia je na wykresie, – wymienia różne sposoby przedstawienia algorytmu: opis słowny, lista kroków, – poprawnie formułuje problem do rozwiązania, – wyjaśnia różnice między interaktywnym a skryptowym trybem pracy, – stosuje odpowiednie polecenie języka Python, aby wyświetlić tekst na ekranie, – omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym, – tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne, – wykonuje obliczenia w języku Python, – omawia działanie operatorów arytmetycznych – stosuje listy w języku Python oraz operatory logiczne, – zapisuje w postaci listy kroków algorytm badania podzielności liczb naturalnych, – wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną while, – zapisuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym, w tym elementu największego i najmniejszego, – zapisuje w wybranej formie algorytm porządkowania metodą przez wybieranie, – omawia implementację algorytmu sortowania przez wybieranie, – stosuje pętle zagnieżdżone i wyjaśnia, jak działają, – bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, – wprowadza dane do zaprojektowanych tabel, – bierze udział w pracach nad wypracowaniem koncepcji gry, – współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem.
OCENA 4	Uczeń: – tworzy proste formuły obliczeniowe, – wyjaśnia, czym jest adres względny, – wykorzystuje funkcję JEŻELI do tworzenia algorytmów z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym, – ustawia format danych komórki odpowiadający jej zawartości, – w formułach stosuje adresowanie względne, bezwzględne i mieszane, – dobiera odpowiedni wykres do rodzaju danych, – sortuje oraz filtruje dane w arkuszu kalkulacyjnym, – wymienia przykładowe środowiska programistyczne, – wyjaśnia, czym jest specyfikacja problemu, – opisuje etapy rozwiązywania problemów, – opisuje etapy powstawania programu komputerowego, – zapisuje proste polecenia języka Python , – wykorzystuje instrukcję warunkową if oraz if else w programach, – wykorzystuje iterację w konstruowanych algorytmach, – wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną for, – definiuje funkcje w języku Python i omawia różnice między funkcjami zwracającymi wartość a funkcjami niezwracającymi wartości, – omawia algorytm Euklidesa i zapisuje go w wybranej postaci, – wyjaśnia algorytm wyodrębniania cyfr danej liczby i zapisuje go w wybranej postaci, – implementuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym, – omawia funkcje zastosowane w kodzie źródłowym algorytmu sortowania przez wybieranie, – przygotowuje dokumentację imprezy, wykonuje obliczenia, projektuje tabele oraz wykresy, – współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, – programuje wybrane funkcje i elementy gry, – opracowuje opis gry.
OCENA 5	Uczeń: – kopiuje utworzone formuły obliczeniowe, wykorzystując adresowanie względne, – korzysta z biblioteki funkcji, aby wyszukiwać potrzebne funkcje, – stosuje adresowanie względne, bezwzględne lub mieszane w zaawansowanych formułach obliczeniowych, – tworzy wykres dla więcej niż jednej serii danych, – tworzy prosty model (na przykładzie rzutu sześcienną kostką do gry) w arkuszu kalkulacyjnym, – stosuje filtry niestandardowe – pisze proste programy w trybie skryptowym języka Python,

	– konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach, – pisze programy zawierające instrukcje warunkowe, pętle oraz funkcje, – wyjaśnia, jakie błędy zwraca interpreter, – czyta kod źródłowy i opisuje jego działanie, – wyjaśnia różnice między instrukcją iteracyjną while a pętlą for, – pisze programy obliczające NWD, stosując algorytm Euklidesa, oraz wypisujące cyfry danej liczby, – samodzielnie zapisuje w wybranej postaci algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze, – implementuje algorytm porządkowania metodą przez wybieranie, – wprowadza modyfikacje w implementacji algorytmu porządkowania przez wybieranie, – bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, przygotowuje zestawienia, drukuje wyniki, – współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem – implementuje i optymalizuje kod źródłowy gry, korzystając z wypracowanych założeń.
OCENA 6	Uczeń stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.