

Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena:			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery	wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery	wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery,	wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery
identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego	opisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon)	opisuje rodzaje pamięci masowej	wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce
wyjaśnia, czym jest program komputerowy	nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie	omawia jednostki pamięci masowej	samodzielnie instaluje programy komputerowe
wyjaśnia, czym jest system operacyjny	przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze	wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII	wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie
uruchamia programy komputerowe	wymienia rodzaje programów komputerowych	przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii	stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach
kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek	wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów	wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych	zabezpiecza komputer przed zagrożeniami innymi niż wirusy
wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie	kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść”	przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem	charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej
otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty	wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych	kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji	zapisuje obrazy w różnych formatach
wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych	wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania	kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego	wyjaśnia, czym jest plik
tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP	wymienia rodzaje grafiki komputerowej	sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery	wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku
stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP	opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego	zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy	wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu
zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP			charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu
tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP			
wyjaśnia, czym są sieć komputerowa			

i internet	zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP	wymienia trzy formaty plików graficznych	poprawia jakość zdjęcia
przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu	wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu	tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych	wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy
przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej	wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP	ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu	wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek
tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną	zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP	wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru,	łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP
wyjaśnia, czym jest algorytm	drukuje dokument komputerowy	korzysta z podglądu wydruku dokumentu	wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP
wyjaśnia, czym jest programowanie	wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem	używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu	pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP
wyjaśnia, czym jest program komputerowy	omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP	wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym	korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP
buduje proste skrypty w języku Scratch	tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP	charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP	wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych
używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków	umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP	używa narzędzi Selekcji dostępnych w programie GIMP	dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb
wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy	stosuje podstawowe narzędzia Selekcji	zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP	korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych
pisze tekst w edytorze tekstu	tworzy proste animacje w programie GIMP	kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych	samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów
włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu	używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży	zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki	konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach
wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego	sprawnie posługuje się przeglądarką internetową	korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi	konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch
wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu	wymienia rodzaje sieci komputerowych	wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu	dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch
zna rodzaje słowników w edytorze tekstu.	omawia budowę prostej sieci komputerowej	opisuje algorytm w postaci schematu blokowego	tworzy w języku Logo procedury
wstawia obraz do dokumentu tekstowego	wyszukuje informacje w internecie		
wykonuje operacje na fragmentach tekstu	przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu		
wstawia proste równania do dokumentu tekstowego			

wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego	pobiera różnego rodzaju pliki z internetu	wymienia przykładowe środowiska programistyczne	z parametrami i bez nich
korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu	dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych	stosuje podprogramy w budowanych algorytmach	zmienia domyślną postać w programie Logomocja
drukuje dokument tekstowy	ostrzeżenie postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu	wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach	ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami
wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę	opisuje zagrożenia związanych z komunikacją internetową	używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch	wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego
wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną	wymienia etapy rozwiązywania problemów	wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch	wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu
wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego	opisuje algorytm w postaci listy kroków	konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch	rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym
wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym	wymienia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym	używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch	zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu
wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym	wymienia, czym jest środowisko programistyczne	korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch	grupuje obiekty w edytorze tekstu
dzieli cały tekst na kolumny	wymienia, do czego używa się zmiennych w programach	wykorzystuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch	wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki
odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu	wymienia algorytm w postaci schematu blokowego	wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo	wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe
	wymienia budowę okna programu Scratch	używa zmiennych w języku Logo	formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego
	wymienia, czym jest skrypt w języku Scratch	otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu	wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności
	wymienia powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach	zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie	zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających
	wymienia nowe duszki w programie Scratch	kopiuje parametry formatowania tekstu	stosuje tabulatory specjalne
	wymienia nowe tła w programie Scratch	wymienia kroje pisma	
	wymienia budowę okna programu Logomocja	wymienia cztery zasady redagowania dokumentu	
	wymienia budowę okna programu Logomocja		
	wymienia pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz		

<p>wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie, margines</i></p> <p>tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym</p> <p>stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu</p> <p>korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu</p> <p>korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu</p> <p>wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego</p> <p>wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu</p> <p>stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem</p> <p>korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego</p> <p>przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym</p> <p>wstawia obraz w dokumencie tekstowym</p> <p>modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym</p> <p>wstawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym</p> <p>stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym</p> <p>wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności</p> <p>wymienia zastosowania tabulatorów</p>	<p>tekstowego</p> <p>wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu</p> <p>stosuje zasady redagowania tekstu</p> <p>przycinia obraz wstawiony do dokumentu tekstowego</p> <p>wstawia obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie</p> <p>zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu</p> <p>wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE</p> <p>wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym</p> <p>wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego</p> <p>zna rodzaje tabulatorów specjalnych</p> <p>wymienia zalety stosowania tabulatorów</p> <p>formatuje komórki tabeli</p> <p>zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli</p> <p>modyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowego</p> <p>modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny</p> <p>opracowuje projekt graficzny e-gazetki</p> <p>łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych</p> <p>współpracuje z innymi podczas tworzenia</p>	<p>tworzy listy wielopoziomowe</p> <p>stosuje w listach ręczny podział wiersza</p> <p>wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym</p> <p>różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego</p> <p>wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje</p> <p>zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF</p>
--	--	---

	w edytorze tekstu,	projektu grupowego
	stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu	
	stosuje style tabeli w edytorze tekstu	
	stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu	
	wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego	
	zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu	
	dzieli fragmenty tekstu na kolumny	
	przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu	
	przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu	