

# Przedmiotowe zasady oceniania z informatyki w klasie VII

## 1. Ogólne zasady oceniania uczniów

- Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
- Nauczyciel ma za zadanie:
  - i. informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
  - ii. pomagać uczniowi w samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
  - iii. motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
  - iv. informować rodziców (opiekunów prawnych) o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia.
- Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców (opiekunów prawnych).
- Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) nauczyciel uzasadnia ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
- Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom (opiekunom prawnym).
- Szczegółowe warunki i sposób oceniania wewnątrzszkolnego określa statut szkoły.

## 2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenić mogą podlegać: sprawdziany, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, prace domowe, aktywność i praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Sprawdziany** mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika.
  - Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.

- Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem
- Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
- Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
- Sprawdzian pozwala zweryfikować wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
- Prace pisemne (prace klasowe, sprawdziany, kartkówki) są punktowane i w zależności od zdobytych punktów wystawiona jest ocena wg poniższej skali:

<b>% maksymalnej liczby możliwych do zdobycia punktów</b>	<b>ocena</b>
0% – 35%	niedostateczny
36% – 50%	dopuszczający
51% – 75%	dostateczny
76% – 90%	dobry
91% - 100%	bardzo dobry
Ocena bardzo dobra + zadanie dodatkowe	celujący

- Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po oddaniu prac.
2. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
    - Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
    - Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
    - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę.
    - Kartkówki uczniowie otrzymują do domu.
  3. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
    - wartość merytoryczną,

- stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
  - dokładność wykonania polecenia,
  - staranność i estetykę.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
  - właściwe posługiwanie się pojęciami,
  - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
  - sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Praca domowa** jest pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.
- Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze, w zeszycie lub w innej formie zleconej przez nauczyciela.
  - Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.
6. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.
- Plus uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.
  - Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.
  - Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny: 3+ - ocena bdb, 3 – ocena ndst.
7. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
- wartość merytoryczną pracy,
  - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
  - estetykę wykonania,
  - wkład pracy ucznia,
  - sposób prezentacji,
  - oryginalność i pomysłowość pracy.
8. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

### 3. Oceny po I półroczu oraz na koniec roku szkolnego

1. Klasyfikacje półroczna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele i wychowawcy na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców (opiekunów prawnych) o:
  - wymaganiach edukacyjnych niezbędnych do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki,
  - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
  - warunkach i trybie uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej,
  - trybie odwołania od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie 2 (*Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności*) różnych form sprawdzania wiadomości i umiejętności.

### 4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany są obowiązkowe. Oceny ze sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
3. Rodzice (opiekunowie prawni) mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
4. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także *online*).
5. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WSO.
6. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

## **5. OCENIANIE UCZNIÓW Z OPINIAMI Z PORADNI PSYCHOLOGICZNO - PEDAGOGICZNEJ**

Uczeń posiadający aktualną opinię poradni psychologiczno-pedagogicznej, u którego stwierdzono zaburzenia i odchylenia rozwojowe lub specyficzne trudności w uczeniu się, uniemożliwiające sprostanie wymaganiom edukacyjnym na danym poziomie nauczania ma dostosowane wymagania edukacyjne do indywidualnych potrzeb psychofizycznych i edukacyjnych, poprzez np.:

### **• ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu:**

- Naukę definicji rozłożyć w czasie, często przypominać i utrwalać
- Nie wrywać do natychmiastowej odpowiedzi, przygotować wcześniej zapowiedzią, że uczeń będzie pytany, w czasie odpowiedzi ustnych wspomagać, dawać więcej czasu na przypomnienie,
- W trakcie rozwiązywania problemów tekstowych sprawdzać, czy uczeń przeczytał treść i czy prawidłowo je zrozumiał, w razie potrzeby udzielić dodatkowych wskazówek,
- Uwzględniać trudności związane z myleniem znaków działań, przestawianiem cyfr, ,
- Oceniać tok rozumowania, nawet gdyby ostateczny wynik zadania był błędny i odwrotnie oceniać dobrze, jeżeli wynik zadania jest prawidłowy, choćby strategia dojścia do niego była niezbyt jasna, gdyż uczniowie dyslektyczni często prezentują styl dochodzenia do rozwiązania niedostępny innym osobom, będący na wyższym poziomie kompetencji.
- w czasie odpowiedzi pisemnych (kartkówki, testów) wydłużyć czas pisania lub zmniejszyć ilość zadań do wykonania w standardowym czasie,
- podczas uczenia stosować techniki skojarzeniowe ułatwiające zapamiętywanie,
- podczas oceniania ćwiczeń praktycznych brać przede wszystkim pod uwagę chęci, wysiłek,

### **a) z inteligencją niższą niż przeciętna:**

- często odwoływać się do konkretnego,
- omawiać niewielkie partie materiału i o mniejszym stopniu trudności (pamiętając, że obniżenie wymagań nie może zejść poniżej podstawy programowej),
- podawać polecenia w prostszej formie,
- wydłużać czas na wykonanie zadania,
- podchodzić do dziecka w trakcie samodzielnej pracy, w razie potrzeby udzielać pomocy i wyjaśnień, mobilizowanie do wysiłku i ukończenia zadania,

- kontrolować systematyczność pracy ucznia,

#### **b) słabowidzący:**

- zwiększyć czcionkę testów, tekstów, zadań rozdawanych uczniom,
- wprowadzić właściwą dogodną dla dziecka rozdzielczość monitora,
- podczas lekcji posadzić ucznia w pierwszej ławce,
- wydłużyć czas pracy,
- formy sprawdzania wiedzy – dać dziecku wybór pisemny lub odpowiedzi ustne,
- podczas pytania wydłużyć czasu na zastanowienie się nad odpowiedzią
- na prezentacjach posługiwać się kontrastami biały – czarny,
- oceniać wszelką aktywność na lekcji,

#### **c) słabosłyszący**

- podczas lekcji posadzić ucznia w pierwszej ławce,
- wydłużyć czas pracy,
- formy sprawdzania wiedzy – dać dziecku wybór pisemny lub odpowiedzi ustne,
- podczas pytania wydłużyć czasu na zastanowienie się nad odpowiedzią

W przypadku tych uczniów przy ustalaniu oceny nauczyciel może brać pod uwagę wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywanie się z obowiązków lekcyjnych, pracę podczas lekcji, chęć uczestniczenia w zajęciach dodatkowych (jeśli szkoła oferuje takie zajęcia).

Dla uczniów posiadających orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego lub opinię o dostosowaniu wymagań edukacyjnych, wydanych przez poradnię psychologiczno-pedagogiczną, tworzony jest indywidualny program (dostosowany do indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz predyspozycji ucznia), gdy dziecku nie wystarcza wsparcie ze strony rówieśników i nauczyciela, oraz wówczas, gdy uczeń wymaga dodatkowej pomocy nauczyciela i specjalistów, oraz modyfikacji treści programowych.

## **6. 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.

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

**Wymagania konieczne** (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

**Wymagania rozszerzające** (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

**Wymagania dopełniające** (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

**Wymagania wykraczające** (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego</li> <li>wyjaśnia, czym jest program komputerowy</li> <li>wyjaśnia, czym jest system operacyjny</li> <li>uruchamia programy komputerowe</li> <li>kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>opisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon)</li> <li>nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie</li> <li>przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery,</li> <li>opisuje rodzaje pamięci masowej</li> <li>omawia jednostki pamięci masowej</li> <li>wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII</li> <li>przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii</li> <li>wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce</li> <li>samodzielnie instaluje programy komputerowe</li> <li>wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie</li> <li>stosuje skróty klawiszowe, wykonując</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie</li> <li>• otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty</li> <li>• wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych</li> <li>• tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP</li> <li>• stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP</li> <li>• zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP</li> <li>• tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP</li> <li>• wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet</li> <li>• przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu</li> <li>• przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej</li> <li>• tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną</li> <li>• wyjaśnia, czym jest algorytm</li> <li>• wyjaśnia, czym jest programowanie</li> <li>• wyjaśnia, czym jest program komputerowy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia rodzaje programów komputerowych</li> <li>• wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów</li> <li>• kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść”</li> <li>• wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych</li> <li>• wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania</li> <li>• wymienia rodzaje grafiki komputerowej</li> <li>• opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego</li> <li>• zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP</li> <li>• wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu</li> <li>• wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem</li> <li>• kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji</li> <li>• kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego</li> <li>• sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery</li> <li>• zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy</li> <li>• wymienia trzy formaty plików graficznych</li> <li>• tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych</li> <li>• ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu</li> <li>• wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru,</li> <li>• korzysta z podglądu wydruku dokumentu</li> </ul>	<p>operacje na plikach i folderach</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zabezpiecza komputer przed zagrożeniami innymi niż wirusy</li> <li>• charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej</li> <li>• zapisuje obrazy w różnych formatach</li> <li>• wyjaśnia, czym jest plik</li> <li>• wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku</li> <li>• wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu</li> <li>• charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu</li> <li>• poprawia jakość zdjęcia</li> <li>• wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy</li> <li>• wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek</li> <li>• łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP</li> <li>• wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP</li> <li>• pracuje na warstwach podczas tworzenia</li> </ul>
--	---	--	---



<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje proste skrypty w języku Scratch</li> <li>• używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków</li> <li>• wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy</li> <li>• pisze tekst w edytorze tekstu</li> <li>• włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu</li> <li>• wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>• wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu</li> <li>• zna rodzaje słowników w edytorze tekstu.</li> <li>• wstawia obraz do dokumentu tekstowego</li> <li>• wykonuje operacje na fragmentach tekstu</li> <li>• wstawia proste równania do dokumentu tekstowego</li> <li>• wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego</li> <li>• korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP</li> <li>• drukuje dokument komputerowy</li> <li>• wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem</li> <li>• omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP</li> <li>• tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP</li> <li>• umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP</li> <li>• stosuje podstawowe narzędzia Selekcji</li> <li>• tworzy proste animacje w programie GIMP</li> <li>• używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży</li> <li>• sprawnie posługuje się przeglądarką internetową</li> <li>• wymienia rodzaje sieci komputerowych</li> <li>• omawia budowę prostej sieci komputerowej</li> <li>• wyszukuje informacje w internecie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu</li> <li>• wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym</li> <li>• charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP</li> <li>• używa narzędzi Selekcji dostępnych w programie GIMP</li> <li>• zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP</li> <li>• kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych</li> <li>• zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki</li> <li>• korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi</li> <li>• wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu</li> </ul>	<p>animacji w programie GIMP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP</li> <li>• wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych</li> <li>• dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb</li> <li>• korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych</li> <li>• samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów</li> <li>• konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach</li> <li>• konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch</li> <li>• dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch</li> </ul>
---	---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• drukuje dokument tekstowy</li> <li>• wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę</li> <li>• wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną</li> <li>• wstawia nagłówki i stopkę do dokumentu tekstowego</li> <li>• wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym</li> <li>• wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym</li> <li>• dzieli cały tekst na kolumny</li> <li>• odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu</li> <li>• pobiera różnego rodzaju pliki z internetu</li> <li>• dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych</li> <li>• przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu</li> <li>• unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową</li> <li>• wymienia etapy rozwiązywania problemów</li> <li>• opisuje algorytm w postaci listy kroków</li> <li>• omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym</li> <li>• tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne</li> <li>• tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opisuje algorytm w postaci schematu blokowego</li> <li>• wymienia przykładowe środowiska programistyczne</li> <li>• stosuje podprogramy w budowanych algorytmach</li> <li>• wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach</li> <li>• używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch</li> <li>• wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch</li> <li>• konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch</li> <li>• używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch</li> <li>• korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch</li> <li>• wykorzystuje pętle powtórzeniowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich</li> <li>• zmienia domyślną postać w programie Logomocja</li> <li>• ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami</li> <li>• wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>• wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu</li> <li>• rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym</li> <li>• zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu</li> <li>• grupuje obiekty w edytorze tekstu</li> <li>• wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu</li> </ul>
--	---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego</li> <li>• omawia budowę okna programu Scratch</li> <li>• wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch</li> <li>• stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach</li> <li>• dodaje nowe duszki w programie Scratch</li> <li>• dodaje nowe tła w programie Scratch</li> <li>• omawia budowę okna programu Logomocja</li> <li>• tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>wcięcie</i>, <i>marginies</i></li> <li>• tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym</li> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu</li> <li>• korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu</li> <li>• korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu</li> </ul>	<p>(iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo</li> <li>• używa zmiennych w języku Logo</li> <li>• otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu</li> <li>• zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie</li> <li>• kopiuje parametry formatowania tekstu</li> <li>• wymienia kroje pisma wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>• wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu</li> <li>• stosuje zasady redagowania tekstu</li> <li>• przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie</li> </ul>	<p>w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe</li> <li>• formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego</li> <li>• wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności</li> <li>• zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających</li> <li>• stosuje tabulatory specjalne</li> <li>• tworzy listy wielopoziomowe</li> <li>• stosuje w listach ręczny podział wiersza</li> <li>• wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym</li> <li>• różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego</li> </ul>
--	---	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>• wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu</li> <li>• stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem</li> <li>• korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego</li> <li>• przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym osadza obraz w dokumencie tekstowym</li> <li>• modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym</li> <li>• stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym</li> <li>• stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym</li> <li>• wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności</li> <li>• wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu</li> <li>• wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE</li> <li>• wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym</li> <li>• wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego</li> <li>• zna rodzaje tabulatorów specjalnych</li> <li>• wymienia zalety stosowania tabulatorów</li> <li>• formatuje komórki tabeli</li> <li>• zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli</li> <li>• modyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowego</li> <li>• modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny</li> <li>• opracowuje projekt graficzny e-gazetki</li> <li>• łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje</li> <li>• zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF</li> </ul>
--	---	--	---

	<ul style="list-style-type: none"><li>• stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu</li><li>• stosuje style tabeli w edytorze tekstu</li><li>• stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu</li><li>• wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego</li><li>• zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu</li><li>• dzieli fragmenty tekstu na kolumny</li><li>• przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu</li><li>• przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego</li></ul>	
--	--	--	--