

INFORMATYKA KLASA 4

WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY DLA UCZNIÓW Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ INTELEKTUALNĄ W STOPNIU LEKKIM

Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> •wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, •wyjaśnia czym jest komputer, wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego, •określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze, •odróżnia plik od folderu, •wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie •tworzy foldery i umieszcza w nich pliki, <ul style="list-style-type: none"> •Tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa, •tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość, •dodaje tekst do obrazu, <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest internet, •wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu, •podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, •wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa, 	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, •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: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie •tworzy foldery i umieszcza w nich pliki, <ul style="list-style-type: none"> •ustawia wielkość obrazu, •tworzy proste rysunki w programie Paint korzysta z kształtu Krzywa, •tworzy proste tło obrazu, tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość, •wkleja ilustracje na obraz, •dodaje tekst do obrazu, <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest internet, •wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu, •podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, 	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów, •wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, •wyjaśnia pojęcia urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia •wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia, •podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze, •wyjaśnia pojęcia program komputerowy i system operacyjny, •rozdziela 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 użyciem 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, •dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd, <ul style="list-style-type: none"> •wymienia zastosowania internetu, 	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów, •określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery, •charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności, •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, •tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa, •stosuje opcje obracania obiektu, •pobiera kolor z obrazu, •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, •tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca, •wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu, •omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu, •wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych,

<ul style="list-style-type: none"> •podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej, •buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie, •uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie, •buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb, •usuwa postaci z projektu tworzego w programie Scratch, •stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu, •zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu, •tworzy listy jednopoziomowe, 	<ul style="list-style-type: none"> •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, •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 tworzego w programie Scratch, •używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, •wklejania i zapisywania, stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu, •zapisuje dłuższe notatki w edytorze tekstu, •tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie. 	<ul style="list-style-type: none"> •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, <ul style="list-style-type: none"> •zmienia tło sceny w projekcie, •tworzy tło z tekstem, •zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch, •tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch, <ul style="list-style-type: none"> •wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu, •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, •używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie, •stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> •formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników, •korzysta z internetowego tłumacza, •kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu, •stosuje bloki powodujące obrót duszka, •stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka, •ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz, •określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych, •określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi, •stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń, •stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu, •wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów, •stosuje opcję <i>Pokaż wszystko</i>, aby sprawdzić poprawność formatowania, •formatuje obiekt WordArt, •tworzy nowy styl do formatowania tekstu, •modyfikuje istniejący styl, •definiuje listy wielopoziomowe.
---	---	---	--

**WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY Z INFORMATYKI W KLASIE V
DLA UCZNIÓW Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ INTELEKTUALNĄ W STOPNIU LEKKIM.**

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobre) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word						
1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word	1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word	zmienia krój czcionki	zmienia wielkość czcionki	ustawia pogrubienie, pochYLENIE (kursywę) i podkreślenie tekstu zmienia kolor tekstu wyrównuje akapit na różne sposoby umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go	wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękką enter sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia	formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu dodaje wcięcia na początku akapitów
1.2. Komórki, do szeregu! Świat tabel	2. i 3. Komórki, do szeregu! Świat tabel	wymienia elementy, z których składa się tabela	wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy	dodaje do tabeli kolumny i wiersze usuwa z tabeli kolumny i wiersze wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu	zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania formatuje tekst w komórkach	korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli
1.3. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji	4. i 5. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji	zmienia tło strony dokumentu	dodaje do tekstu obraz z pliku wstawia do dokumentu kształty	dodaje obramowanie strony wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych	zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu formatuje obiekt WordArt	używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów

1.4 Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe	6. i 7. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe	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				
Dział 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch						
2.1. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	8. i 9. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	ustala cel wyznaczonego zadania		zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu	analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia wybiera najlepszą trasę wycieczki	buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy
2.2. w poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt	10. i 11. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt	wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu	dodaje do projektu postać z biblioteki	rysuje tło gry np. w programie Paint ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych	buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy	dodaje drugi poziom gry używa zmiennych
2.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch	12. i 13. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch	buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie	korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka	zmienia grubość, kolor i odcień pisaka	buduje skrypt do rysowania kwadratów	buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych
2.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	14. i 15. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków		buduje skrypty do rysowania figur foremnych	wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet korzysta z opcji Tryb Turbo	korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość	wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety
Dział 3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint						
3.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	16. i 17. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	dodaje slajdy do prezentacji	wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie	wybiera motyw dla tworzonej prezentacji zmienia wariant motywu	dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie stosuje zasady tworzenia prezentacji	przygotowuje czytelne slajdy

3.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	18. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	korzysta z opcji Album fotograficzny	dodaje do Albumu fotograficznego zdjęcia z dysku	dodaje podpisy pod zdjęciami zmienia układ obrazów w albumie	formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie	wstawia do albumu pola tekstowe i kształty usuwa tło ze zdjęcia
3.3. Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	19. i 20. Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	tworzy prezentację ze zdjęciami		wstawia do prezentacji obiekt WordArt dodaje przejścia między slajdami dodaje animacje do elementów prezentacji	określa czas trwania przejścia między slajdami określa czas trwania animacji	dodaje dźwięki do przejść i animacji
3.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	21. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	dodaje do prezentacji muzykę z pliku	dodaje do prezentacji film z pliku	ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu	zapisuje prezentację jako plik wideo	korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie
3.5. Krótka historia. Sterowanie animacją.	22. i 23. Krótka historia. Sterowanie animacją.		tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu	dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe	formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji	zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji

Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator

4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji	24. i 25. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji	omawia budowę okna programu Pivot Animator	tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek	dodaje tło do animacji	tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać	tworzy płynne animacje
4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	26. i 27. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	uruchamia okno tworzenia postaci		tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu	edytuje dodaną postać tworzy rekwizyty dla postaci	tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci
4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	28. i 29. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu przygotowuje i zmienia tło animacji samodzielnie tworzy nową postać przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkodę zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze				

**WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE Z INFORMATYKI
DLA UCZNIĄ Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ INTELEKTUALNĄ W STOPNIU LEKKIM – KLASA VI**

Komputer i praca w sieci komputerowej				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
dba o porządek na stanowisku komputerowym	wymienia podstawowe zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich	wymienia zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich	omawia zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich	omawia szczegółowo zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich
posługuje się myszą i klawiaturą;	rozdziela elementy zestawu komputerowego;	omawia ogólne przeznaczenie elementów zestawu komputerowego;	omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego;	omawia wewnętrzną budowę komputera;
Program komputerowy				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
uruchamia programy korzystając z ikon na pulpicie;	uruchamia programy z wykazu programów w menu Start ;	omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego;	omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego; sprawnie korzysta z menu kontekstowego;	samodzielnie kopiuje pliki na zewnętrzne nośniki danych; stosuje skróty klawiaturowe; potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów;
Zastosowania komputera i programów komputerowych				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera	podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu	wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia	wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się; korzysta z programów edukacyjnych	korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera
podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia, opartego na technice komputerowej	podaje przykłady urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej	omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej	podaje przykłady zastosowania komputera w domu; wymienia zagrożenia	wyszukuje w różnych źródłach, w tym w Internecie, informacje na temat najnowszych zastosowań komputerów;
Dokument komputerowy				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca

pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym	pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji;	samodzielnie zapisuje dokument w pliku w wybranej lokalizacji; pod kierunkiem nauczyciela zakłada nowy folder;	samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; przegląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą;	podczas przygotowywania dokumentu do druku korzysta z podglądu wydruku; potrafi korzystać z właściwości drukowania
Obliczenia za pomocą komputera				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
wykonuje proste obliczenia na kalkulatorze komputerowym; pod kierunkiem nauczyciela;	samodzielnie wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym;	pod kierunkiem nauczyciela tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym; potrafi wstawić wiersz lub kolumnę do tabeli arkusza kalkulacyjnego;	dostosowuje szerokość kolumn do ich zawartości; wykonuje obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, pod kierunkiem nauczyciela stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Auto-sumowanie ;	samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli; korzysta z różnych rodzajów wykresów;
Prezentacje multimedialne				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji;	podaje przykłady urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji;	wymienia etapy przygotowania prezentacji multimedialnej; dodaje animacje do elementów slajdu;	pod kierunkiem nauczyciela wykonuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę;	zapisuje prezentację jako pokaz programu PowerPoint , samodzielnie uruchamia pokaz slajdów
Grafika komputerowa				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego;	wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki; tworzy rysunek w prostym edytorze graficznym, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Ołówek, Pędzel, AeroGRAF, Gumka);	tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, wielokątów, elips, okręgów); wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory niestandardowe; wprowadza napisy w obszarze rysunku; ustala parametry czcionki	przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochylanie i rozciąganie obrazu;	odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności;
Teksty komputerowe				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca

pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery;	porusza się po tekście za pomocą kursora myszy; usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace i Delete ;	porusza się po tekście za pomocą kursora myszy, zna pojęcie: <i>justowanie</i> ; dodaje obramowanie, wykonuje operacje na fragmencie tekstu;	wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu, samodzielnie formatuje tabelę;	samodzielnie wstawia do tekstu fragment obrazu zapisanego w pliku oraz Autokształty (Kształty) , rysunki ClipArt, obiekty WordArt
Animacje komputerowe				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego, tworząc prostą animację;	pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia animacji;	wyjaśnia pojęcia: <i>animacja</i> , <i>pod kierunkiem nauczyciela</i> tworzy prostą animację;	odtwarza animacje; modyfikuje i ponownie uruchamia;	tworzy proste projekty zawierające elementy animowane;

**WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE Z INFORMATYKI
DLA UCZNIĄ Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ INTELEKTUALNĄ W STOPNIU LEKKIM – KLASA VII**

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

Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> – wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery – 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 – otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty – tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP – wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet – przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu – przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej – tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną – wyjaśnia, czym jest algorytm 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery – 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 – otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty – wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych – tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP – stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP – zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP – tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP – wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet – przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery – opisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon) – nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie – 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 należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych – wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania – 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 	<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 – kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego – sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery – zabezpiecza komputer przez wirusami, instalując program antywirusowy – wymienia trzy formaty plików graficznych – tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych – ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu

<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia, czym jest program komputerowy – buduje proste skrypty w języku Scratch – pisze tekst w edytorze tekstu – włącza podgląd znaków niedrukowanych – wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu – wstawia obraz do dokumentu tekstowego – wykonuje operacje na fragmentach tekstu – wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego – drukuje dokument tekstowy – wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę – wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną – dzieli cały tekst na kolumny odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną – wyjaśnia, czym jest algorytm – wyjaśnia, czym jest programowanie – wyjaśnia, czym jest program komputerowy – buduje proste skrypty w języku Scratch – używa podstawowych poleceń do tworzenia rysunków – wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy – pisze tekst w edytorze tekstu – wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego – zna rodzaje słowników w edytorze tekstu. – wstawia obraz do dokumentu tekstowego – wykonuje operacje na fragmentach tekstu – wstawia proste równania do dokumentu tekstowego – wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego – korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu – drukuje dokument tekstowy – wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę – wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną – wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego – wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym – wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym 	<ul style="list-style-type: none"> – zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP – drukuje dokument komputerowy – wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem – omawia przeznaczenie 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 do tworzenia fotomontaży – sprawnie posługuje się przeglądarką internetową – wymienia rodzaje sieci komputerowych – omawia budowę prostej sieci komputerowej – wyszukuje informacje w internecie – przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu – pobiera różnego rodzaju pliki z internetu – dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych – przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu – unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową – 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"> – wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru, – korzysta z podglądu wydruku dokumentu – używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu – charakteryzuje narzędzia dostępne w programie GIMP – używa narzędzi dostępnych w programie GIMP – zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP – kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych – zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki – korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi – wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu – opisuje algorytm w postaci schematu blokowego – wymienia przykładowe środowiska programistyczne – stosuje podprogramy w budowanych algorytmach – wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach – używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch – wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch – konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch
---	---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> – dzieli cały tekst na kolumny odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu 	<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 – tworzy pętle w Scratchu, używając polecenia Powtórz – wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie, margines – tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym – stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu – korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu – korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu – stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem – korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego – przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym – osadza obraz w dokumencie tekstowym – modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym – stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym – stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym – wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności 	<ul style="list-style-type: none"> – używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch – korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch – wykorzystuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch – otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu – zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie – kopiuje parametry formatowania tekstu – przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego – formatuje obraz – zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu – wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE – wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym – wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego – wymienia zalety stosowania tabulatorów – formatuje komórki tabeli – zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli – modyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowego – modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny – opracowuje projekt graficzny e-gazetki
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none">– wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu,– 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 <i>Zamień</i> w edytorze tekstu– dzieli fragmenty tekstu na kolumny– przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu– przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none">– łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych– współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego
--	--	--	--

WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE Z INFORMATYKI DLA UCZNIĄ Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ INTELEKTUALNĄ W STOPNIU LEKKIM – KLASA VIII

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

Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • buduje proste skrypty w programie Scratch, • opisuje algorytm Euklidesa, • wyszukuje największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym, • tworzy nowe bloki (procedury) w skryptach budowanych w programie Scratch, • pisze polecenia w trybie interaktywnym języka Python do wyświetlania tekstu na ekranie, • 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, • tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku, • 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"> • buduje proste skrypty w programie Scratch, • wykorzystuje zmienne w skryptach budowanych w programie Scratch, • opisuje algorytm Euklidesa, • wyszukuje największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym, • tworzy nowe bloki (procedury) w skryptach budowanych w programie Scratch, • pisze polecenia w trybie interaktywnym języka Python do wyświetlania tekstu na ekranie, • 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, • 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"> • wykorzystuje instrukcje warunkowe w skryptach budowanych w programie Scratch, • wykorzystuje iteracje w skryptach budowanych w języku Scratch, • realizuje algorytm Euklidesa w skrypcie programu Scratch, • buduje w programie Scratch skrypt wyszukujący największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym, • opisuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym, • tworzy zmienne w języku Python • wykonuje podstawowe operacje matematyczne na zmiennych w języku Python • wykorzystuje tablice do przechowywania danych w programach pisanych w Python • tworzy i zapisuje prosty program w języku Python do wyświetlania tekstu na ekranie, • definiuje i stosuje funkcje w języku Python, • wskazuje zakres komórek arkusza kalkulacyjnego, • tworzy proste formuły obliczeniowe w arkuszu kalkulacyjnym, 	<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 Python • opisuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpretatorem, • wykorzystuje zmienne w programach pisanych w języku Python, • wykorzystuje listy do przechowywania danych w programach pisanych w języku Python, • algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku Python, • kopiuje formuły do innych komórek arkusza kalkulacyjnego, korzystając z adresowania względnego, • oblicza sumę i średnią zbioru liczb, korzystając z odpowiednich formuł 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

	<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"> • zmienia wygląd komórek arkusza kalkulacyjnego, • dodaje i formatuje obramowania komórek arkusza kalkulacyjnego, • drukuje tabele arkusza kalkulacyjnego, • zmienia wygląd wykresu w arkuszu 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, • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczania wydatków, • włącza lub wyłącza elementy wykresu w arkuszu kalkulacyjnym, • tworzy wykresy dla dwóch serii 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 internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią, • dodaje do prezentacji przejścia i animacje.
--	---	--	--