7. Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.
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 zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej • stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze • określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości 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 jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze • odróżnia plik od folderu • wyjaśnia, czym jest internet • wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia	• wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer • wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie 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 • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość • wymienia zastosowania internetu • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu • odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku • wyjaśnia, czym są prawa autorskie • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,	• wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia • wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem • rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń • samodzielnie porządkuje zawartość folderu • 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	• wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer • klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera • wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym • wysyła wiadomość e-mail z załącznikami • opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo • tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły • wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale

© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o. • www.nowaera.pl

• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej • wyjaśnia, czym jest netykieta • wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej • wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi • przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer • tworzy nowe pliki i foldery w chmurze • ustawia wymiary obrazu • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu **Krzywa** • tworzy tło obrazu • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość • dodaje tytuł plakatu • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia **Wklej z** • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury • usuwa duszki z projektu • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb	• podaje przykłady zastosowań konta pocztowego • przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej • wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego • omawia zasady współpracy w sieci • edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive, • pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem • używa klawisza **Shift** podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza **Ctrl** • tworzy obiekty z wykorzystaniem **Kształtów**, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia • używa klawisza **Shift** podczas rysowania koła • pracuje w dwóch oknach programu Paint • dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu • rozmieszcza elementy na plakacie • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki • zmienia tło sceny • zmienia wygląd i nazwę postaci • zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do tematyki gry • używa narzędzia **Tekst** do wykonania tła z instrukcją gry • tworzy zmienne i ustawia ich wartości	• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu • wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy • wykorzystuje pola **Do wiadomości** oraz **Ukryte do wiadomości** • wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze • tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu **Krzywa** • stosuje opcje obracania obiektu • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami • wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików • dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji • stosuje opcje obracania obiektu • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu • stosuje narzędzie **Selektor kolorów** • stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące obrót duszka • stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu	• tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym • dodaje do tytułu efekt cienia liter • dodaje nowe duszki do projektu • 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

© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o. • www.nowaera.pl

• stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu • zapisuje menu w dokumencie tekstowym • współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań	• wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt **WordArt**	• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka • ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych • określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi • stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • stosuje opcję **Pokaż wszystko**, aby sprawdzić poprawność formatowania • formatuje obiekt **WordArt**	

© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o. • www.nowaera.pl