OCENA DOPUSZCZAJĄCA:

1. zna regulamin pracowni komputerowej;
2. potrafi bezpiecznie obchodzić się z komputerem;
3. zna urządzenia wchodzące w skład zestawu komputerowego;
4. poprawnie obsługuje mysz i klawiaturę i wybrane urządzenia mobilne;
5. bezpiecznie korzysta z komputera, urządzeń cyfrowych, sieci komputerowych;
6. wyjaśnia pojęcie chmury cyfrowej;
7. omawia początki informatyki;
8. potrafi kopiować dokumenty do OneDrive i udostępniać je;
9. potrafi opisać budowę adresu internetowego;
10. potrafi wyszukiwać(różnymi sposobami) i selekcjonować potrzebne informacje w Internecie;
11. potrafi wyszukiwać informacje w sieci z różnych dziedzin na zadany temat;
12. potrafi wymienić i omówić wybrane metody szyfrowania danych;
13. potrafi zaprezentować prawidłową postawę podczas pracy przy komputerze;
14. z pomocą nauczyciela tworzy folder;
15. wie, co to jest i potrafi uruchomić edytor grafiki;
16. wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki (PAINT);
17. z pomocą nauczyciela zapisuje informacje na dysku;
18. potrafi pisać krótkie teksty w edytorze tekstu (WORD);
19. potrafi tworzyć listy punktowane i numerowane;
20. potrafi opracować dokumenty do projektu;
21. potrafi pisać proste algorytmy;
22. potrafi rozwiązywać proste problemy w programie scratch etapami;
23. potrafi przygotować własną, prostą prezentację multimedialną;
24. potrafi nagrywać filmy za pomocą aparatu cyfrowego lub smartfona;
25. wie co to jest program Kalkulator;
26. potrafi omówić funkcje przycisków w kalkulatorze;
27. wie co to jest arkusz kalkulacyjny;
28. wie co to jest przeglądarka internetowa, wyszukiwarka internetowa, adres internetowy oraz konto pocztowe;
29. wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu,
30. zapisuje dokument nadając mu odpowiednią nazwę;

OCENA DOSTATECZNA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dopuszczającą oraz:

1. wyjaśnia pojęcia: profilaktyka antywirusowa, licencja i prawo autorskie;
2. wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu;
3. wymienia wewnętrzne elementy komputera oraz rodzaje pamięci;
4. zna dane kontaktowe do organizacji, które starają się dbać o bezpieczeństwo w sieci;
5. umie rozwiązywać problemy z różnych dziedzin wykorzystując zasoby z Internetu;
6. umie wymienić bezpieczne portale internetowe, w tym edukacyjne,
7. umie opracować dokument tekstowy na zadany temat;
8. umie szyfrować tekst i zapisywać pismem obrazkowym;
9. umie opisać i stosować prawidłowy układ rąk na klawiaturze;
10. zna tajemnice (sztuczki) komputerowego rysowania;
11. potrafi tworzyć dokumenty tekstowe z wykorzystaniem zrzutów ekranu;
12. potrafi korzystać z zaawansowanej edycji programu do edycji grafiki: odbicie lustrzane, obracanie obrazu;
13. potrafi tworzyć rysunki na podany temat;
14. potrafi pracować w grupie;
15. potrafi tworzyć ozdobne napisy;
16. potrafi formatować tekst;
17. umie kodować bez komputera;
18. umie pracować zgodnie z poznanymi etapami rozwiązywania problemu;
19. umie stosować pętlę i instrukcje warunkowe;
20. umie opracować projekt prostej gry w środowisku scratch,
21. umie tworzyć scenę wg poleceń;
22. umie wyszukiwać potrzebne informacje w Internecie i przedstawić zebrane dane w programie do tworzenia prezentacji multimedialnych;
23. umie dokonywać modyfikacji prezentacji;
24. umie tworzyć dialogi w programie scratch;
25. umie rozwiązywać zadania matematyczne z użyciem programu Kalkulator;
26. umie zbierać dane i dokonywać ich analizy w arkuszu kalkulacyjnym;
27. zna podstawowe pojęcia związane z obsługą arkusza kalkulacyjnego;
28. potrafi zmieniać wygląd arkusza;
29. umie opracować rebus w edytorze tekstu wykorzystując przygotowane w edytorze grafiki rysunki;

OCENA DOBRA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dostateczną oraz:

1. potrafi gromadzić, porządkować i selekcjonować efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze;
2. potrafi założyć konto w chmurze cyfrowej;
3. potrafi pracować w chmurze;
4. potrafi wymienić nośniki danych w układzie chronologicznym i podać ich pojemności;
5. potrafi omówić początki informatyki;
6. potrafi zadbać o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie;
7. potrafi odszyfrowywać teksty;
8. zna i stosuje dodatkowe opcje dostępne w edytorze grafiki;
9. wykonuje rysunki przy użyciu narzędzia KRZYWA w edytorze grafiki;
10. kopiuje dokumenty do chmury i udostępnia je;
11. definiuje wygląd nowego punktora;
12. umie stosować ozdobne napisy oraz kształty w opracowywanym dokumencie;
13. potrafi podać przykłady zapisu algorytmów,
14. potrafi modyfikować opracowane projekty i dokonywać analizy skryptów;
15. umie podać przykłady instrukcji warunkowej z życia codziennego, tworzyć projekty z zastosowaniem bloczków warunkowych do rozwiązania problemów rachunkowych;
16. umie wprowadzać nowe zmienne;
17. potrafi animować obiekty w prezentacji;
18. dokonuje wyborów przejść slajdów;
19. umie wstawić dźwięk do prezentacji;
20. umie przechowywać liczby w pamięci programu KALKULATOR oraz wymienić tryby jego pracy;
21. tworzy wykres na podstawie danych z arkusza kalkulacyjnego;
22. potrafi rozwiązywać problemy w arkuszu kalkulacyjnym pracując etapami;
23. wymienić rodzaje danych w arkuszu kalkulacyjnym;
24. umie poprawnie formatować dokument zgodnie z jego przeznaczeniem;

OCENA BARDZO DOBRA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dobrą oraz:

1. czyta teksty ze zrozumieniem oraz wykonuje ćwiczenia krok po kroku;
2. korzysta z zawansowanego edytora tekstu wstawiając do dokumentu kształty;
3. wymienia wady i zalety pracy w chmurze;
4. stosuje zasady netykiety;
5. wymienia aplikacje mobilne w zależności od ich zastosowania;
6. wymienia etapy pracy nad projektem;
7. korzysta z systemu sprawdzania pisowni w edytorze tekstu;
8. modyfikuje elementy rysunku w programie graficznym;
9. stosuje tekst i kolor na rysunkach;
10. dobiera odpowiednie narzędzia malarskie do tworzonego obrazu;
11. wykonuje ozdobne napisy do gazetki szkolnej;
12. opracowuje dokumenty w edytorze tekstu dbając o jego estetyczny wygląd (np. plan wycieczki);
13. projektuje i tworzy rysunki na podany temat w edytorze grafiki;
14. sortuje dane wg podanych kryteriów;
15. potrafi opracować algorytm opisujący sytuację z życia codziennego;
16. potrafi odczytać proste skrypty zbudowane z bloków i analizować je;
17. potrafi opracowywać i realizować algorytmy rysowania prostych figur geometrycznych;
18. potrafi analizować projekty innych użytkowników na stronie http://scratch.mit.edu i modyfikować je
19. potrafi zaplanować i wykonać projekt labiryntu na papierze i w edytorze grafiki;
20. potrafi dokonywać zmiany tła w programie scratch;
21. steruje duszkiem za pomocą klawiszy;
22. umie wprowadzać pętlę „powtarzaj aż" w grze;
23. potrafi modyfikować program;
24. wstawia do slajdów zdjęcia lub grafiki samodzielnie wykonane;
25. dodaje efekty specjalne do prezentacji;
26. przygotowując prezentację wykorzystuje urządzenia do tworzenia tekstów, obrazów i dźwięków;
27. potrafi sterować obiektem na ekranie;
28. potrafi skanować dokumenty;
29. potrafi interpretować dane przedstawione na wykresie, dokonywać analizy wykresu;
30. dostosowuje typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych;
31. stosuje funkcje SUMA, ŚREDNIA, MIN, MAX;
32. sortuje dane;
33. stosuje w dokumencie ozdobne napisy, kształty i linie;
34. wyjaśnia pojęcie kanwa rysunku w edytorze tekstu;
35. wstawia do dokumentu pole tekstowe;
36. stosuje napisy WordArt, obramowanie i cieniowanie strony;
37. stosuje różne sposoby formatowania tekstu: np. otaczanie rysunku tekstem itp.
38. umie wyjaśnić czym zajmuje się kryptologia i podaje przykłady;

OCENA CELUJĄCA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę bardzo dobrą oraz:

1. potrafi biegle korzystać z zaawansowanego edytora tekstu i grafiki, arkusza kalkulacyjnego oraz programu do tworzenia prezentacji (również z opcji, które nie były omawiane na lekcji);
2. wyjaśnia zasady, na jakich udostępniana była grafika pobrana ze stron WWW;
3. odszyfrowuje tekst zapisany pismem obrazkowym;
4. rozwiązuje problemy pracując etapami w sposób algorytmiczny;
5. tworzy trudniejsze programy z użyciem pętli „powtórz";
6. tworzy programy w programie Baltie;
7. rozwiązuje zadania z konkursów informatycznych i z sukcesem bierze w nich udział;
8. potrafi zastosować zdobyte umiejętności w sytuacjach praktycznych oraz w rozwiązywaniu zadań z innych obszarów edukacji.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą.