

Dział I – Komputer i programy komputerowe

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

1. loguje się do szkolnej sieci komputerowej i prawidłowo kooczy pracę z komputerem
2. wymienia przykładowe nośniki pamięci masowej i wie, do czego służą
3. odszukuje zapisane pliki w strukturze folderów i otwiera je;
4. tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu;
5. z pomocą nauczyciela kopiuje pliki z wykorzystaniem Schowka do innego folderu na tym samym nośniku

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:

6. zna w podstawowym zakresie działanie komputera;
7. rozróżnia elementy zestawu komputerowego;
8. omawia przeznaczenie monitora, klawiatury i myszy;
9. wymienia cechy środowiska graficznego;
10. wie, czym jest system operacyjny;
11. wie, na czym polega uruchamianie programów
12. omawia ogólnie nośniki pamięci masowej, m.in.: CD, DVD, urządzenie pendrive
13. swobodnie porusza się po strukturze folderów, aby odszukać potrzebny plik;
14. potrafi odpowiednio nazwać plik
15. kopiuje pliki do innego folderu na tym samym nośniku;
16. wie, do czego służy folder **Kosz** i potrafi usuwać pliki

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:

1. wymienia nazwy niektórych części zamkniętych w obudowie komputera (płyta główna, procesor, pamięć operacyjna, dysk twardy);
2. omawia cechy komputerów przenośnych, m.in.: takich jak laptop, tablet;
3. wymienia urządzenia mobilne;
4. wykonuje zdjęcia aparatem cyfrowym i przenosi je do pamięci komputera
5. zna rolę systemu operacyjnego;
6. wymienia cechy środowiska graficznego;
7. wie, na czym polega instalowanie i uruchamianie komputera i programu komputerowego;
8. wie, że nie wolno bezprawnie kopiować programów i kupować ich nielegalnych kopii
9. wie, co to jest pojemność nośników pamięci;
10. podaje przykładowe pojemności wybranych nośników pamięci masowych
11. rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny;
12. kopiuje pliki i foldery zapisane na dysku twardym na inny nośnik pamięci, wykorzystując **Schowek**;
13. zna przynajmniej dwie metody usuwania plików i folderów

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:

1. omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego;
2. wyjaśnia, czym jest pamięć operacyjna RAM;
3. omawia rodzaje dysków twardych;
4. wyjaśnia różnicę pomiędzy pamięcią operacyjną a dyskiem twardym;
5. omawia cechy urządzeń mobilnych;

6. nagrywa krótkie filmy, korzystając z aparatu cyfrowego, smartfonu lub kamery cyfrowej
7. omawia funkcje systemu operacyjnego;
8. omawia ogólnie procesy zachodzące podczas włączenia komputera;
9. wyjaśnia, co dzieje się na ekranie monitora i w pamięci komputera podczas uruchamiania programu;
10. wie, że korzystając z programu komputerowego, należy pamiętać o przestrzeganiu warunków określonych w umowie licencyjnej
11. omawia przeznaczenie poszczególnych rodzajów nośników pamięci masowej;
12. wie, co to są zasoby komputera
13. kopiuje pliki z wykorzystaniem **Schowka** do innego folderu i na inny nośnik;
14. przenosi i usuwa pliki, stosując metodę **przeciągnij i upuść**;
15. zna i stosuje skróty klawiaturowe do wykonywania operacji na plikach i folderach;
16. zmienia nazwę istniejącego pliku;
17. potrafi odzyskać plik umieszczony w **Koszu**;
18. kompresuje pliki i foldery oraz je dekompresuje

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:

1. korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat historii komputerów;
2. charakteryzuje komputery przenośne, uzupełniając informacje z dodatkowych źródeł;
3. odszukuje w Internecie więcej informacji na temat urządzeń do nawigacji satelitarnej
4. wyjaśnia, czym jest BIOS i wyjaśnia, jaka jest jego rola w działaniu komputera;
5. rozróżnia rodzaje pamięci: ROM i RAM;
6. zna podstawowe rodzaje licencji komputerowych i zasady korzystania z nich
7. korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat nośników pamięci masowej;
8. przegląda zasoby wybranego komputera; sprawdza ilość wolnego miejsca na dysku
9. samodzielnie kopiuje pliki i foldery, stosując wybraną metodę;
10. wyjaśnia różnicę pomiędzy kopiowaniem a przenoszeniem plików;
11. wyjaśnia, na czym polega kompresja plików

Dział II – Tworzenie rysunków

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

1. rysuje wielokąty, korzystając z narzędzia Wielokąt;
2. wykonuje odbicie lustrzane zaznaczonego fragmentu rysunku;
3. tworzy proste rysunki z wykorzystaniem poznanych narzędzi malarskich i operacji na fragmentach rysunku

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:

1. korzystając ze wzorca, wybiera sposób rysowania wielokątów;
2. wie, jak zastosować narzędzie Krzywa;
3. przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane i obroty;
4. korzysta z narzędzia Lupa do powiększania obrazu;
5. tworzy nowe rysunki i modyfikuje rysunki gotowe, korzystając z poznanych możliwości edytora grafiki

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:

1. stosuje narzędzie Krzywa do tworzenia rysunków;
2. korzysta z Pomocy dostępnej w programach;
3. przekształca obraz: wykonuje pochylanie i rozciąganie obrazu;
4. wie, w jaki sposób dawniej tworzone były obrazy;
5. wykorzystuje możliwość rysowania w powiększeniu, aby rysować bardziej precyzyjnie i poprawiać rysunki

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:

1. analizuje sytuację problemową i szuka rozwiązania problemu;

2. przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochylanie i rozciąganie obrazu;
3. wie, z czego składa się obraz komputerowy i jaka jest funkcja karty graficznej;
4. wykorzystuje możliwość włączenia linii siatki, aby poprawiać rysunki;
5. wyszukuje informacje na zadany temat, korzystając z Pomocy; drukuje rysunki

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:

1. samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności, a w razie potrzeby korzysta z **Pomocy** do programu;
2. wyjaśnia różnicę między odbiciem lustrzanym w poziomie a obrotem o kąt 90°;
3. omawia proces powstawania obrazu komputerowego i wyjaśnia przeznaczenie karty graficznej;
4. rozwija indywidualne zdolności twórcze;

Dział III – Programowanie

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

1. korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych;
2. pisze proste programy, używając podstawowych poleceń, według opisu w podręczniku;
3. tworzy programy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych;
4. zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela
5. tworzy program realizujący projekt prostej historyjki według poleceń z ćwiczenia z podręcznika

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:

1. korzystając z opisu w podręczniku, ustala operacje, które powinny być ujęte w blok, oraz liczbę powtórzeń;
2. tworzy program sterujący obiektem na ekranie;
3. otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą nazwą w tym samym folderze
4. zapisuje w wizualnym języku programowania proste historyjki, stosując polecenia powtarzania i polecenia sterujące obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo);

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:

1. potrafi znaleźć rozwiązanie problemu (zadania) podanego przez nauczyciela;
2. ujmuje powtarzające się polecenia w blok;
3. stosuje instrukcje warunkowe w programie,
4. tworzy program sterujący obiektem na ekranie zależnie od naciśniętego klawisza;
5. tworzy program zawierający proste animacje;
6. objaśnia przebieg działania programów;
7. otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje w wybranym folderze
8. tworzy prostą grę komputerową według wskazówek zawartych w ćwiczeniu; stosuje m.in. polecenia powtarzania i instrukcje warunkowe, animacje, wyświetlanie napisów;
9. tworzy grę na dwóch poziomach

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:

1. analizuje problem, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie;
2. potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;
3. dba o przejrzystość programu, dzieląc odpowiednio program na wiersze;
4. korzysta z odpowiednich opcji menu lub skrótów klawiaturowych, aby zaznaczyć, usunąć lub skopiować element programu;
5. próbuje stworzyć program optymalny; w razie potrzeby modyfikuje go;
6. potrafi skorzystać z **Pomocy** do programu
7. projektuje historyjki i gry na kilku poziomach;
8. tworzy zmienne i stosuje je w programie do określania warunków zakończenia gry;
9. potrafi zmieniać odpowiednio wartość licznika w trakcie działania programu;

10. dodaje dźwięki i narrację do historyjki i gry; stosuje złożone animacje

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:

1. potrafi samodzielnie określić problem i cel do osiągnięcia;
2. podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera z wykorzystaniem odpowiedniego programu komputerowego;
3. samodzielnie opracowuje rozwiązanie problemu i sprawdza rozwiązanie dla przykładowych danych;
4. samodzielnie odnajduje dodatkowe możliwości programu, korzystając z **Pomocy**;
5. stosuje zmienne, wykonuje na nich proste obliczenia i wyświetla wynik na ekranie;
6. potrafi samodzielnie modyfikować program, tak aby był optymalny
7. projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania;
8. tworzy trudniejsze programy na zadany temat;

Dział IV – Tworzenie dokumentów tekstowych

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

1. pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne;
2. formatuje tekst: zmienia krój, wielkość i kolor czcionki;
3. wstawia do tekstu rysunek clipart;
4. zapisuje dokument tekstowy w pliku
5. korzystając z przykładu z podręcznika, stosuje WordArty do wykonania ozdobnych napisów

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:

1. wkleja do tekstu fragment rysunku, wykorzystując **Schowek**;
2. wstawia do tekstu rysunki clipart i obiekty **WordArt**;
3. wie, jak zmienić sposób otaczania obrazu tekstem;
4. korzystając z podanego w podręczniku przykładu, zmienia sposób otaczania obrazu tekstem zgodnie z poleceniem zawartym w ćwiczeniu;
5. pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią
6. wyróżnia fragmenty tekstu, stosując obramowanie i cieniowanie;
7. tworzy dokument tekstowy, np. zaproszenie, stosując do tytułu **WordArty**;
8. korzystając z przykładu z podręcznika, wstawia do tekstu tabelę o podanej liczbie kolumn i wierszy;

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:

1. wymienia rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu;
2. stosuje wybrany sposób otaczania obrazu tekstem;
3. przegląda strukturę folderów i odszukuje plik w strukturze folderów;
4. wstawia do tekstu obraz z pliku;
5. zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (zmiana położenia, zmiana rozmiarów, przycinanie)
6. dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu;
7. wykonuje obramowanie strony;
8. wykorzystuje **Kształty (Autokształty)** np. do przygotowania komiksu;
9. zmienia istniejący tekst na **WordArt**;
10. zna budowę tabeli i pojęcia: *wiersz, kolumna, komórka*;
11. wstawia do tekstu tabelę, wstawia dane do komórek, dodaje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli;
12. zapisuje dokument tekstowy w pliku pod tą samą lub pod inną nazwą;
13. planuje pracę nad projektem;
14. gromadzi i selekcjonuje materiały do przygotowania projektu

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:

1. analizuje sytuację problemową i szuka rozwiązania problemu;
2. omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu;
3. stosuje różne rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu;
4. zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (ustalanie kolejności obrazów, rozjaśnianie obrazu i jego obracanie, stosowanie punktów zawijania);
5. potrafi wykonać zdjęcie (zrzut) ekranu monitora i „wyciąć” fragment ekranu widoczny na monitorze, stosując odpowiedni program
6. dodaje odpowiednie obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu – zależnie od treści;
7. modyfikuje wygląd **WordArtu**;
8. modyfikuje tabelę, m.in.: dodaje nowe wiersze i kolumny, potrafi scalić komórki;
9. korzysta z **Kształtów** dla zobrazowania niektórych treści w dokumencie tekstowym;
10. potrafi w razie potrzeby zgrupować wstawione obiekty oraz je rozgrupować;
11. stosuje poznane zasady pracy nad tekstem (w tym metody wstawiania obrazu do tekstu z pliku i formatowania wstawionego obrazu), tworząc nowe dokumenty lub poprawiając dokumenty już istniejące;
12. wyszukuje dodatkowe informacje potrzebne do przygotowania projektu

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:

1. potrafi zastosować właściwy sposób otaczania obrazu tekstem (m.in. dobiera odpowiedni układ do treści dokumentu tekstowego, do rodzaju wstawianych rysunków);
2. samodzielnie modyfikuje dokumenty tekstowe, do których wstawia obrazy lub ich fragmenty;
3. samodzielnie odszukuje w **Pomocy** dodatkowe możliwości formatowania obrazu wstawionego do tekstu
4. rozróżnia obramowanie tekstu od obramowania akapitu, stosując poprawnie te dwa sposoby obramowania;
5. potrafi poprawnie dostosować formę tekstu do jego przeznaczenia, stosując właściwe ozdobniki i odpowiednie formatowanie tekstu;
6. właściwie planuje układ tabeli w celu umieszczenia w komórkach tabeli konkretnych informacji;

Dział V – Wyszukiwanie informacji w Internecie

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

1. z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe;
2. pisze i wysyła listy elektroniczne do jednego adresata
3. jest świadom istnienia wirusów komputerowych;
4. rozumie, że należy stosować odpowiednie oprogramowanie, aby chronić komputer przed wirusami

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:

1. samodzielnie zakłada konto pocztowe;
2. wymienia i stosuje podstawowe zasady pisania listów elektronicznych;
3. pisze list elektroniczny, stosując podstawowe zasady, pamięta o umieszczeniu tematu listu i podpisaniu się
4. zna i stosuje zasadę nieotwierania załączników do listów elektronicznych pochodzących od nieznanego nadawców;
5. omawia zagrożenia wynikające z komunikowania się przez Internet z nieznanymi osobami;
6. wie, w jaki sposób wirusy mogą dostać się do komputera (podaje przynajmniej dwa sposoby)

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:

1. podaje przykłady różnych sposobów komunikacji;
2. omawia podobieństwa i różnice między pocztą tradycyjną i elektroniczną;
3. omawia szczegółowo i stosuje zasady netykiety;
4. dołącza załączniki do listów;
5. pisze i wysyła listy elektroniczne do wielu adresatów
6. zna i stosuje zasady komunikacji i wymiany informacji z wykorzystaniem Internetu;

7. wie, na czym polega cyberprzemoc;
8. wyjaśnia pojęcia: czat, komunikator internetowy, serwis społecznościowy, blog;
9. wyjaśnia, czym są wirusy komputerowe;
10. wie, czym jest chmura;
11. z pomocą nauczyciela zakłada konto w wybranej usłudze oferującej pracę w chmurze

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:

1. omawia sposób zakładania konta pocztowego przez stronę WWW;
2. pisząc listy elektroniczne, stosuje zasady redagowania tekstu;
3. przestrzega zasad netykiety;
4. tworzy książkę adresową i korzysta z niej, wysyłając listy do wielu adresatów;
5. zna zasady dołączania załączników do e-maili i je stosuje, np. zmniejszając rozmiar pliku przed wysłaniem;
6. wie, co to jest spam i rozsyłanie tzw. internetowych łańcuszków
7. potrafi ogólnie omówić działanie wirusów komputerowych, w tym różnych odmian wirusów;
8. wymienia i omawia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną;
9. wie, czym jest firewall;
10. potrafi założyć konto w wybranej usłudze oferującej pracę w chmurze

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:

1. poprawnie redaguje list elektroniczny, stosując zasady redagowania tekstu i zasady netykiety;
2. zna różnicę między formatem tekstowym a HTML;
3. konfiguruje program pocztowy;
4. sprawnie korzysta z książki adresowej
5. podaje dodatkowe, niewymienione w podręczniku, zagrożenia przenoszone przez Internet lub wynikające z korzystania z nośników pamięci masowej (np. CD) niewiadomego pochodzenia;
6. stosuje sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi, np. używa programu antywirusowego dla dysku twardego i innych nośników danych;
7. samodzielnie korzysta z chmury w trakcie pracy nad projektem grupowym