

Wymagania Edukacyjne - Informatyka

Klasy 4-8

Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe. Wymagania na ocenę celującą (6) obejmują stosowanie przyswojonych wiadomości i umiejętności - uczeń samodzielnie planuje i realizuje projekt od pomysłu do wykonania.

KLASA 4 - Podstawy informatyki, Paint, Scratch, podstawy edytora tekstu

OCENA 2 (Stopień dopuszczający)

Uczeń:

- wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa w pracowni komputerowej
- wyjaśnia, czym jest komputer i wymienia podstawowe elementy zestawu komputerowego
- podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera
- odróżnia plik od folderu, wykonuje podstawowe operacje na plikach
- wyjaśnia, czym jest internet, wymienia zagrożenia i zasady bezpiecznego korzystania
- wyjaśnia, do czego służą przeglądarka i wyszukiwarka internetowa
- tworzy proste rysunki w Paint (bez kształtu Krzywa), ustawia wymiary obrazu
- tworzy kopie fragmentów obrazu, wkleja zdjęcia, dodaje tytuł
- buduje proste skrypty w Scratchu do ruchu postaci po scenie
- uruchamia i zatrzymuje skrypty, buduje skrypt do mnożenia dwóch liczb
- stosuje podstawowe opcje formatowania w edytorze tekstu
- współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań

OCENA 3 (Stopień dostateczny)

Uczeń:

- wymienia trzy elementy, z których zbudowany jest komputer
- wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i wyjścia (po jednym przykładzie)
- podaje przykłady zawodów wymagających umiejętności pracy na komputerze
- wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny
- rozróżnia elementy nazwy pliku, porządkuje zawartość folderu z pomocą nauczyciela
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu
- wyjaśnia, czym są prawa autorskie i netykieta
- rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd konturu i wypełnienia
- używa klawisza Ctrl do kopiowania, klawisza Shift przy rysowaniu

- zmienia tło sceny i wygląd postaci w Scratchu
- tworzy zmienne i ustawia ich wartości
- wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu
- pisze i formatuje krótką notatkę, stosuje wyrównanie tekstu

OCENA 4 (Stopień dobry)

Uczeń:

- wyjaśnia przeznaczenie trzech elementów komputera
- wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia
- wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych
- wskazuje różnice między programami komercyjnymi i niekomercyjnymi
- samodzielnie porządkuje zawartość folderu, rozpoznaje typy plików po rozszerzeniach
- wymienia nazwy dwóch przeglądarek i wyszukiwarek
- formułuje proste zapytania w wyszukiwarce, korzysta z internetowego tłumacza
- tworzy obraz z wykorzystaniem kształtu Krzywa, stosuje opcje obracania
- sprawnie przełącza się między oknami, stosuje Selektor kolorów
- stosuje bloki powodujące powtarzanie poleceń w Scratchu
- stosuje proste instrukcje warunkowe ("jeżeli"), bloki obrotu i ukrycia duszka
- wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu, stosuje opcję "Pokaż wszystko"

OCENA 5 (Stopień bardzo dobry)

Uczeń:

- wyjaśnia zastosowanie pięciu elementów komputera
- klasyfikuje urządzenia na wejściowe i wyjściowe
- wskazuje trzy płatne programy i ich darmowe odpowiedniki
- wyszukuje informacje korzystając z prostych funkcji wyszukiwarek
- tworzy obrazy z dbałością o szczegóły
- pisze proste teksty na obrazie
- dodaje nowe duszki do projektów, używa bloków stylu obrotu
- łączy bloki wyświetlające komunikaty
- tworzy poprawnie sformatowane teksty z odstępami i interlinią

KLASA 5 - Edytor tekstu, prezentacje multimedialne, animacje

OCENA 2 (Stopień dopuszczający)

Uczeń:

- zmienia krój i wielkość czcionki w dokumencie tekstowym
- tworzy listy jednopoziomowe wykorzystując narzędzie Numerowanie
- wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy
- zmienia tło strony, dodaje obrazy z pliku i wstawia kształty
- dodaje nowe slajdy do prezentacji, wpisuje tytuł na pierwszym slajdzie
- wstawia obiekt Album fotograficzny i dodaje zdjęcia z dysku

- tworzy prostą prezentację z kilku slajdów zawierającą zdjęcia
- dodaje muzykę i film z pliku do prezentacji
- podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów z internetu
- omawia budowę okna Pivot Animator, tworzy prostą animację z kilku klatek
- współpracuje w grupie nad projektami

OCENA 3 (Stopień dostateczny)

Uczeń:

- ustawia pogrubienie, kursywę i podkreślenie tekstu, zmienia kolor tekstu
- wyrównuje akapit na różne sposoby, umieszcza obiekt WordArt
- stosuje listy wielopoziomowe, dodaje i usuwa kolumny/wiersze w tabeli
- ustawia styl tabeli z gotowych szablonów, dodaje obramowanie strony
- zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych
- wybiera motyw prezentacji z gotowych szablonów
- zmienia wersję kolorystyczną motywu, dodaje podpisy pod zdjęciami
- dodaje przejścia między slajdami, dodaje proste animacje do elementów
- ustawia odtwarzanie muzyki na wielu slajdach
- dodaje tło do animacji, tworzy nowe postaci w Pivot Animator

OCENA 4 (Stopień dobry)

Uczeń:

- wykorzystuje podstawowe skróty klawiszowe
- sprawdza poprawność ortograficzną tekstu
- zmienia kolor cieniowania komórek, formatuje tekst w komórkach tabeli
- zmienia wypełnienie kształtów
- dodaje obrazy do prezentacji i dostosowuje ich podstawowy wygląd
- stosuje podstawowe zasady przygotowania prezentacji
- określa czas trwania przejść i animacji
- zapisuje prezentację jako plik wideo
- tworzy animację przedstawiającą konkretną czynność
- modyfikuje postać, wykonuje proste rekwizyty

OCENA 5 (Stopień bardzo dobry)

Uczeń:

- formatuje dokument według prostych wytycznych
- tworzy wcięcia akapitowe, korzysta z narzędzia "Rysuj tabelę"
- dobiera odpowiednią kolorystykę prezentacji
- dodaje dźwięki do przejść i animacji
- korzysta z podstawowych dodatkowych ustawień
- zmienia kolejność animacji dopasowując do prezentacji
- tworzy animację z samodzielnie stworzonej postaci

KLASA 6 - Arkusz kalkulacyjny, poczta elektroniczna, Scratch, GIMP

OCENA 2 (Stopień dopuszczający)

Uczeń:

- tworzy i wysyła wiadomość e-mail
- umieszcza własne pliki w chmurze (OneDrive), tworzy foldery w chmurze
- wprowadza dane różnego typu do arkusza kalkulacyjnego
- zmienia szerokość kolumn, formatuje tekst w arkuszu
- wykonuje proste obliczenia wykorzystując formuły, wstawia wykres
- buduje skrypty w Scratchu określające początkowy wygląd sceny i duszków
- tworzy zmienne w Scratchu i nadaje im nazwy
- tworzy proste obrazy w GIMP, zmienia ustawienia kontrastu i jasności

OCENA 3 (Stopień dostateczny)

Uczeń:

- stosuje podstawowe zasady netykiety w poczcie elektronicznej
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie
- tworzy dokumenty bezpośrednio w chmurze
- zmienia kolory komórek arkusza, wypełnia serią danych (automatyczne wypełnianie)
- tworzy proste formuły z adresów komórek, formatuje wykres
- współpracuje nad dokumentem z zespołem
- buduje skrypty przypisujące wartości zmiennym
- wykorzystuje podstawowe bloki do sprawdzania warunków
- wykorzystuje warstwy w GIMP, zaznacza fragmenty obrazu
- kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw

OCENA 4 (Stopień dobry)

Uczeń:

- wysyła e-mail do wielu odbiorców
- dodaje obrazy do dokumentów w chmurze
- dodaje nowe arkusze do skoroszytu, kopiuje serie danych
- sortuje dane w określonym porządku, wykorzystuje formuły SUMA i ŚREDNIA
- dodaje lub usuwa podstawowe elementy wykresu
- buduje skrypty nadające i reagujące na komunikaty
- wykorzystuje blok "Powtórz" do wielokrotnego wykonania poleceń
- wykorzystuje proste bloki decyzyjne ("jeżeli", "to")
- zmienia podstawowe ustawienia narzędzi w GIMP

OCENA 5 (Stopień bardzo dobry)

Uczeń:

- zapisuje często używane adresy e-mail
- udostępnia dokumenty z chmury i współpracuje podczas edycji
- zmienia nazwy arkuszy, kolory kart
- stosuje podstawowe sortowanie według kilku kryteriów
- tworzy prosty budżet w arkuszu, dobiera typ wykresu do danych
- tworzy prostą grę w Scratchu
- modyfikuje proste projekty
- tworzy podstawowe fotomontaże w GIMP

KLASA 7 - WordPress, zaawansowany GIMP, edytor tekstu, prezentacje, montaż filmów

OCENA 2 (Stopień dopuszczający)

Uczeń:

- przestrzega zasad bezpiecznej pracy przy komputerze
- wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa, wymienia dwie usługi internetu
- wyjaśnia, czym jest strona internetowa, opisuje budowę witryny
- tworzy prostą stronę w WordPress, dodaje tekst i obrazy
- tworzy rysunek w GIMP i zapisuje w pliku, zaznacza fragmenty obrazu
- wykorzystuje schowek do kopiowania fragmentów obrazu
- tworzy dokumenty tekstowe i zapisuje w plikach
- wstawia obrazy i tabele do dokumentu, wykorzystuje podstawowe style
- przygotowuje prezentację i zapisuje jako pokaz slajdów
- tworzy projekt filmu w Shotcut

OCENA 3 (Stopień dostateczny)

Uczeń:

- kompresuje i dekompresuje pliki i foldery
- wymienia podstawowe klasy sieci, wyjaśnia czym jest internet
- wymienia cztery usługi internetu, wyjaśnia czym jest chmura obliczeniowa
- wyszukuje informacje w internecie, przestrzega praw autorskich
- dodaje strony i menu w WordPress, zmienia podstawowe ustawienia wyglądu
- tworzy i usuwa warstwy w GIMP
- umieszcza napisy na obrazie, zapisuje w różnych formatach
- redaguje dokumenty przestrzegając podstawowych zasad
- korzysta z tabulatora, ustawia wcięcia
- formatuje tabele, wstawia symbole
- planuje układ prezentacji, umieszcza spis treści
- dodaje nowe klipy do projektu filmu

OCENA 4 (Stopień dobry)

Uczeń:

- omawia podstawowe jednostki pamięci
- zabezpiecza komputer przed podstawowymi zagrożeniami
- wymienia rodzaje licencji na oprogramowanie
- wymienia sześć usług internetu
- umieszcza pliki w chmurze
- przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej
- tworzy wpisy w WordPress, dodaje kategorie i tagi
- instaluje podstawowe wtyczki, zmienia motyw strony
- używa narzędzi zaznaczania w GIMP, zmienia kolejność warstw
- opisuje podstawowe formaty graficzne
- wykorzystuje kapitaliki i wersaliki
- ustawia różne rodzaje tabulatorów
- wstawia grafiki SmartArt, umieszcza pola tekstowe
- tworzy spis treści z stylów nagłówkowych
- projektuje slajdy zgodnie z podstawowymi zasadami
- dodaje obrazy i SmartArt, dodaje animacje
- dodaje przejścia między klipami, usuwa fragmenty filmu

OCENA 5 (Stopień bardzo dobry)

Uczeń:

- wykonuje kopię bezpieczeństwa plików
- sprawdza podstawowe parametry sieci w Windows
- wymienia osiem usług internetu
- współpracuje nad dokumentami w chmurze
- tworzy zaawansowany układ strony w WordPress
- konfiguruje podstawowe ustawienia SEO
- wykorzystuje filtry GIMP do poprawiania jakości zdjęć
- tworzy proste fotomontaże i kolaże
- kopiuje formatowanie z Malarza formatów
- sprawdza ortografię, wyszukuje synonimy
- wstawia zrzut ekranu do dokumentu
- tworzy przypisy dolne i końcowe
- wyrównuje elementy na slajdzie, dodaje dźwięki i filmy
- dodaje efekty przejścia, podstawowe hiperłącza
- dodaje napisy do filmu, prostą ścieżkę dźwiękową

KLASA 8 - Programowanie w Python, zaawansowany arkusz kalkulacyjny

OCENA 2 (Stopień dopuszczający)

Uczeń:

- omawia zastosowanie i budowę arkusza kalkulacyjnego, określa adres komórki
- wprowadza dane różnego rodzaju do komórek
- formatuje zawartość komórek (wyrównanie tekstu, wygląd czcionki)
- rozumie różnice między adresowaniem względnym i bezwzględnym
- wstawia wykres do arkusza, korzysta z arkusza do prostych kalkulacji
- definiuje pojęcia: algorytm, program, programowanie
- podaje sposoby przedstawienia algorytmu
- tłumaczy zastosowanie zmiennych w programach
- pisze bardzo proste programy w Python z wykorzystaniem zmiennych
- wyjaśnia działanie podstawowych operatorów
- wyjaśnia potrzebę wyszukiwania w zbiorze i porządkowania danych
- bierze udział w przygotowaniu dokumentacji, realizuje proste zadania
- współpracuje w grupie

OCENA 3 (Stopień dostateczny)

Uczeń:

- określa zasady wprowadzania danych do komórek
- dodaje i usuwa wiersze oraz kolumny w tabeli
- stosuje podstawowe funkcje (SUMA, ŚREDNIA)
- omawia podstawowe elementy wykresu
- zapisuje proste dane i przedstawia na wykresie
- wymienia sposoby przedstawienia algorytmu (opis słowny, lista kroków)
- poprawnie formułuje prosty problem do rozwiązania
- wyjaśnia różnice między trybem interaktywnym a skryptowym
- stosuje polecenie wyświetlania tekstu na ekranie w Python
- wykonuje proste obliczenia w Python
- omawia działanie podstawowych operatorów arytmetycznych
- stosuje proste listy
- wykorzystuje prostą instrukcję iteracyjną while
- zapisuje prosty algorytm jako listę kroków
- wprowadza dane do tabel

OCENA 4 (Stopień dobry)

Uczeń:

- tworzy proste formuły obliczeniowe, wyjaśnia adres względny
- wykorzystuje funkcję JEŻELI do prostych warunków
- ustawia format danych odpowiadający zawartości komórki
- stosuje podstawowe rodzaje adresowania w formułach

- dobiera odpowiedni wykres do rodzaju danych
- sortuje i filtruje dane w arkuszu
- wyjaśnia, czym jest specyfikacja problemu
- opisuje etapy rozwiązywania prostych problemów
- zapisuje proste polecenia Python
- wykorzystuje podstawowe instrukcje warunkowe if
- wykorzystuje prostą iterację w algorytmach
- wykorzystuje instrukcję iteracyjną for w prostych przypadkach
- definiuje proste funkcje w Python
- implementuje prosty algorytm wyszukiwania
- przygotowuje podstawową dokumentację
- programuje wybrane proste funkcje

OCENA 5 (Stopień bardzo dobry)

Uczeń:

- kopiuje formuły wykorzystując adresowanie względne
- korzysta z biblioteki funkcji do wyszukiwania podstawowych funkcji
- stosuje różne rodzaje adresowania w prostszych formułach
- tworzy wykres dla więcej niż jednej serii danych
- tworzy prosty model w arkuszu
- pisze proste programy w trybie skryptowym Python
- konstruuje proste sytuacje warunkowe
- pisze programy zawierające podstawowe instrukcje warunkowe i pętle
- czyta prosty kod źródłowy i opisuje jego działanie
- wyjaśnia różnice między while a pętlą for
- pisze proste programy z podstawowymi algorytmami
- implementuje prosty algorytm sortowania
- przygotowuje podstawowe zestawienia
- implementuje prosty kod źródłowy gry