

# PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA INFORMATYKA KLASA 7

## 1. Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych

- Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
- Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
- Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
- Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
- Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.
- Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.
- Uczeń, który nie spełni wymagań na ocenę dopuszczającą, uzyskuje ocenę niedostateczną.
- Śródroczna, roczna i końcowa ocena klasyfikacyjna nie jest średnią ocen bieżących.

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
<b>1. KOMPUTER</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer</li> <li>•identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>•opisuje cztery najpopularniejsze rodzaje komputerów: komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon</li> <li>•nazywa i omawia przeznaczenie popularnych urządzeń peryferyjnych</li> <li>•przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>•opisuje rodzaje pamięci masowej</li> <li>•omawia jednostki pamięci masowej</li> <li>•wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>•wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy i odwrotnie</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•wyjaśnia, czym jest program komputerowy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia rodzaje programów komputerowych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•przygotowuje program komputerowy do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•samodzielnie instaluje programy komputerowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia i opisuje mniej popularne</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest system operacyjny</li> <li>• uruchamia programy komputerowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów.</li> </ul>	<p>odpowiedniej kategorii</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych</li> <li>• przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie</li> </ul>	systemy operacyjne
<ul style="list-style-type: none"> <li>• kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując schowek</li> <li>• wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść”</li> <li>• wyjaśnia, dlaczego należy robić kopie bezpieczeństwa danych</li> <li>• wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji (np. winrar, winzip) oraz funkcje systemu operacyjnego</li> <li>• sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery</li> <li>• zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje skróty klawiszowe do kopiowania, przenoszenia oraz usuwania plików i folderów</li> <li>• zabezpiecza komputer zagrożeniami innymi niż wirusy komputerowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia automatyczne tworzenie kopii bezpieczeństwa danych według harmonogramu.</li> </ul>
<b>2. GRAFIKA KOMPUTEROWA</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• otwiera dokument ze wskazanego miejsca</li> <li>• zapisuje dokument we wskazanym miejscu</li> <li>• tworzy nowy dokument w programie GIMP.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia rodzaje grafiki komputerowej</li> <li>• opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego</li> <li>• zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia trzy formaty plików graficznych</li> <li>• tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych</li> <li>• sprawdza rozmiar pliku.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej</li> <li>• zapisuje obrazy w różnych formatach</li> <li>• wyjaśnia, czym jest plik</li> <li>• wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie wyszukuje narzędzia programu graficznego i odpowiednio ich używa</li> <li>• charakteryzuje formaty graficzne i omawia różnice pomiędzy nimi.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia trzy sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych</li> <li>• otwiera obraz ze wskazanego pliku</li> <li>• zapisuje zmiany wprowadzone w obrazie</li> <li>• stosuje filtry w programie GIMP.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu</li> <li>• wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP</li> <li>• zapisuje obraz w wybranym formacie</li> <li>• drukuje obraz z pliku.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu</li> <li>• wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru</li> <li>• korzysta z podglądu wydruku dokumentu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu</li> <li>• charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu</li> <li>• poprawia jakość zdjęcia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie wyszukuje różne narzędzia i poznaje możliwości programu graficznego.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje ten rysunek w pliku</li> <li>• zaznacza fragmenty obrazu</li> <li>• wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia różnice między kopiowaniem a wycinaniem fragmentu obrazu</li> <li>• omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP</li> <li>• tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP</li> <li>• umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest i do czego służy schowek</li> <li>• używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu</li> <li>• używa narzędzi selekcji dostępnych w programie GIMP</li> <li>• zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia różnice pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy</li> <li>• łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP</li> <li>• wskazuje różnice między warstwą tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie wykorzystuje możliwości warstw podczas tworzenia rysunków.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu</li> <li>• tworzy animacje z zastosowaniem filtra w programie GIMP.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje podstawowe narzędzia selekcji</li> <li>• tworzy proste animacje w programie GIMP</li> <li>• używa narzędzia inteligentne nożyce programu GIMP podczas tworzenia fotomontaży.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest selekcja w edytorze graficznym</li> <li>• charakteryzuje narzędzia selekcji dostępne w programie GIMP</li> <li>• używa narzędzi selekcji podczas tworzenia fotomontaży w programie GIMP.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP</li> <li>• korzysta z przekształceń obrazu w programie GIMP.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animacje i fotomontaże według własnego pomysłu</li> <li>• korzysta z możliwości dodawania i usuwania obszarów do zaznaczenia.</li> </ul>
<b>3. INTERNET</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet</li> <li>• przestrzega przepisów prawa, korzystając z internetu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie posługuje się przeglądarką internetową</li> <li>• wymienia rodzaje sieci komputerowych</li> <li>• omawia budowę prostej sieci komputerowej</li> <li>• wyszukuje informacje w internecie</li> <li>• przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja do innych programów komputerowych</li> <li>• zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki (w Ulubionych lub w Zakładkach).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych</li> <li>• dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje podczas pracy zaawansowane możliwości przeglądarek internetowych (tłumacz, kalkulator, przelicznik miar i walut).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• przestrzega netykiety w trakcie komunikacji przez sieć i internet</li> <li>• odbiera i wysyła pocztę elektroniczną.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pobiera pliki różnego rodzaju z internetu</li> <li>• dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych</li> <li>• przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu</li> <li>• unika zagrożeń związanych z</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi</li> <li>• wkleja pobrane z internetu obrazy do edytora tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie konfiguruje program do obsługi poczty elektronicznej.</li> </ul>

	komunikacją internetową.			
<b>4. ALGORYTMIKA I PROGRAMOWANIE</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest algorytm.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia etapy rozwiązywania problemów</li> <li>• opisuje algorytm w postaci listy kroków.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opisuje algorytm w postaci schematu blokowego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i opisuje inne sposoby reprezentowania algorytmów (np. drzewo algorytmiczne).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest programowanie</li> <li>• wyjaśnia, czym jest program komputerowy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym</li> <li>• tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne</li> <li>• tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach</li> <li>• przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia przykładowe środowiska programistyczne</li> <li>• stosuje podprogramy w budowanych algorytmach</li> <li>• wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje złożone schematy blokowego służące do przedstawiania skomplikowanych algorytmów</li> <li>• konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zamienia algorytm na kod źródłowy w dowolnym języku programowania.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje proste skrypty w języku Scratch.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia budowę okna programu Scratch</li> <li>• wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch</li> <li>• stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch</li> <li>• wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach w języku Scratch</li> <li>• konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy skomplikowane skrypty do rozwiązywania określonych problemów.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje proste skrypty w języku Scratch.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje nowe duszki w programie Scratch</li> <li>• dodaje nowe tła w programie Scratch.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch</li> <li>• korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch</li> <li>• wykonuje pętle Powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do gry tworzonej w języku Scratch nowe (trudniejsze) poziomy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje w języku Scratch grę według samodzielnie wymyślonego scenariusza i ustalonych przez siebie zasad.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia prostych rysunków.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia budowę okna programu Logomocja</li> <li>• tworzy pętlę w języku Logo, używając polecenia Powtórz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo</li> <li>• używa zmiennych w języku Logo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy procedury z parametrami i bez parametrów w języku Logo</li> <li>• zmienia domyślną postać w programie Logomocja.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• steruje więcej niż jedną postacią w programie Logomocja.</li> </ul>

5. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy</li> <li>• pisze tekst w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie, margines</i></li> <li>• tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym</li> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu</li> <li>• zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie</li> <li>• kopiuje parametry formatowania tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustala interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje tekst w sposób estetyczny według własnego pomysłu.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu</li> <li>• wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>• wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu</li> <li>• zna rodzaje słowników w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu</li> <li>• korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstów</li> <li>• wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>• wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia kroje pisma</li> <li>• wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>• wymienia cztery zasady doboru parametrów formatowania tekstu</li> <li>• stosuje zasady redagowania tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>• wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu</li> <li>• rozumie różne zastosowania krojów pisma.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przy rozwiązywaniu zadań samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu</li> <li>• dokładnie redaguje i formatuje tekst według przyjętych zasad.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia obraz do dokumentu tekstowego</li> <li>• wykonuje operacje na fragmentach tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje różne sposoby otaczania obrazów tekstem</li> <li>• korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego</li> <li>• przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego</li> <li>• formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowanie</li> <li>• zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu</li> <li>• grupuje obiekty w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przy rozwiązywaniu zadań samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia w dowolny sposób obraz do dokumentu tekstowego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• osadza obraz w dokumencie tekstowym</li> <li>• modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym</li> <li>• wstawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE</li> <li>• wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki</li> <li>• wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie wstawia różne obiekty do dokumentu tekstowego i je modyfikuje, uwzględniając przeznaczenie dokumentu.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia proste równania do dokumentu tekstowego</li> <li>• wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym</li> <li>• wstawia do dokumentu tekstowego równania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego</li> <li>• wstawia równania o wyższym stopniu trudności do dokumentu tekstowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie zapisuje dowolnie skomplikowane równania z wykorzystaniem edytora równań.</li> </ul>

dokumentu tekstowego.	o średnim stopniu trudności			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z domyślnego tabulatora w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia zastosowania tabulatorów</li> <li>• stosuje spację nierozdzielającą.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna rodzaje tabulatorów specjalnych</li> <li>• wymienia zalety stosowania tabulatorów.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna zasady stosowania spacji nierozdzielających w tekście</li> <li>• stosuje tabulatory specjalne.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie modyfikuje ustawienia tabulatorów specjalnych.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• drukuje dokument tekstowy</li> <li>• wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę</li> <li>• wstawia do dokumentu tekstowego listę numerowaną lub wypunktowaną.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje style tabeli</li> <li>• stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania we wstawianych listach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje komórki tabeli</li> <li>• zmienia szerokość kolumn i wierszy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy listy wielopoziomowe</li> <li>• stosuje ręczny podział wiersza w listach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie modyfikuje parametry list według wytycznych o dowolnym stopniu trudności</li> <li>• samodzielnie definiuje nowe formaty numeracji w listach.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia nagłówek do dokumentu tekstowego</li> <li>• wstawia stopkę do dokumentu tekstowego</li> <li>• wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego</li> <li>• zmienia wyszukane słowa za pomocą opcji zamień.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• modyfikuje nagłówek dokumentu tekstowego</li> <li>• modyfikuje stopkę dokumentu tekstowego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym</li> <li>• różnicuje treść nagłówka i stopki dla stron parzystych i nieparzystych dokumentu tekstowego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie wstawia dodatkowe obiekty w nagłówku i stopce dokumentu tekstowego.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym</li> <li>• dzieli cały tekst na kolumny</li> <li>• odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dzieli fragmenty tekstu na kolumny.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie stosuje znaki podziału w celu porządkowania tekstu w dokumencie.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• pisze tekst w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu</li> <li>• przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opracowuje projekt graficzny e-gazetki</li> <li>• łączy ze sobą kilka dokumentów</li> <li>• współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje dokument tekstowy w formacie pdf.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie przygotowuje zaawansowane projekty w edytorze tekstowym.</li> </ul>

## 2. Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych:

Osiągnięcia edukacyjne ucznia mogą być sprawdzane i oceniane poprzez:

- testy online,
- pisemne prace sprawdzające,
- ćwiczenia i praktyczne prace sprawdzające,
- odpowiedzi ustne,
- zeszyty uczniowskie,
- prace praktyczne na lekcji,
- prace domowe,
- obserwacje:
  - a. aktywności na zajęciach,
  - b. aktywności twórczej,
  - c. systematyczności,
  - d. postępów,
  - e. pracy w grupie,
  - f. umiejętności współpracy,
  - g. prezentacji pracy,
  - h. przygotowania do lekcji.
- osiągnięcia w konkursach.

Ćwiczenia i praktyczne prace sprawdzające obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:

- wartość merytoryczną,
- stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
- dokładność wykonania polecenia,
- staranność i estetykę.

Odpowiedź ustna obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:

- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
- właściwe posługiwanie się pojęciami,
- zawartość merytoryczną wypowiedzi,
- sposób formułowania wypowiedzi.

Praca domowa jest pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji. Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze, w zeszycie lub w innej formie zleconej przez nauczyciela. Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę:

- samodzielność,
- poprawność,
- estetykę wykonania.

Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.

- plus uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.

- minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.

Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny: 5 plusów stanowi stopień bardzo dobry, 5 minusów – stopień nie-dostateczny.

Prace dodatkowe obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:

- wartość merytoryczną pracy,
- stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
- estetykę wykonania,
- wkład pracy ucznia,
- sposób prezentacji,
- oryginalność i pomysłowość pracy.

W przypadku nieuczestniczenia w obowiązkowych formach sprawdzania (testy online, pisemne prace sprawdzające, ćwiczenia i praktyczne prace sprawdzające, prace domowe, prace praktyczne na lekcji) bez względu na przyczyny, nauczyciel zaznacza w dzienniku elektronicznym ten fakt wpisem „0”. Uczeń ma obowiązek poddania się tej formie sprawdzania osiągnięć w sposób w sposób uzgodniony z nauczycielem.

Uczeń ma prawo zgłosić przed lekcją jedno nieprzygotowanie w semestrze.

### **3. Warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej**

Podniesienie rocznej oceny klasyfikacyjnej umożliwia sprawdzian weryfikujący przeprowadzony zgodnie z przepisami zawartymi w Statucie Szkoły.