

INFORMATYKA IV

I SEMESTR	UMIEJĘTNOŚCI	WIADOMOŚCI
dopuszczający	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - posługuje się myszką i klawiaturą, do obsługi programów wykorzystuje głównie myszkę i uruchamia je korzystając z ikon na pulpicie, potrafi poprawnie zakończyć pracę programu, wykonuje operacje na oknie programu, tworzy prosty dokument komputerowy w edytorze grafiki i tekstu, zapisuje dokument w pliku w folderze domyślnym, odszukuje zapisane pliki i otwiera je, porusza się po strukturze folderów i tworzy folder we wskazanym miejscu, - tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki stosując podstawowe narzędzia malarskie - pisze krótki tekst zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne, porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem, usuwa znaki za pomocą klawisz Backspace. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej oraz podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i przestrzega ich, rozróżnia elementy okna programu - omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego.
dostateczny	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uruchamia programy z wykazu programów w menu Start, pracując z wybranym programem posługuje się myszką i klawiszami sterującymi kursorem, wykonuje operacje na oknie programu, tworzy dokument komputerowy w edytorze grafiki i tekstu, zapisuje dokument we wskazanej lokalizacji, dobiera odpowiednią nazwę pliku, usuwa pliki i przywraca je z Kosza, odszukuje pliki w strukturze folderów, tworzy własne foldery i zmienia im nazwy, - tworzy rysunek w edytorze grafiki stosując narzędzia malarskie, tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych, wprowadza napisy w obszarze rysunku, - usuwa znaki za pomocą klawiszy Backspace i Delete. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia kilka podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej oraz kilka podstawowych zasad zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce, nazywa elementy okna programu, - wyjaśnia do czego służy edytor grafiki.
dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje operacje na oknie programu, pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów, modyfikuje dokumenty i zapisuje w pliku w wybranej lokalizacji, tworzy własną strukturę folderów, - stosuje kolory niestandardowe podczas pracy z edytorem grafiki, wprowadza napisy w obszarze rysunku i ustala parametry czcionki - w edytorze tekstu prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia zasady zachowania w pracowni komputerowej oraz zasady zdrowej pracy przy komputerze i przestrzega ich, omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego, omawia sposoby korzystania z menu programu komputerowego, zna wybrane skróty klawiaturowe, rozumie czym jest struktura folderów, rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny.
bardzo dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pracuje z kilkoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów komputerowych, korzysta z menu kontekstowego, stosuje podstawowe skróty klawiaturowe, zmienia dokument i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji, wybiera odpowiedni program do otwierania pliku z danym rozszerzeniem, zakłada strukturę folderów stosowaną do potrzeb, - tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego, dokonuje trafnego wyboru kolorów zwracając uwagę na estetykę tworzonego obrazu. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej oraz zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce, wie czym jest system operacyjny, wyjaśnia różnice w korzystaniu z menu różnych programów komputerowych, zna pojęcie: rozszerzenie pliku, rozróżnia pliki graficzne i tekstowe po ich rozszerzeniach.

celujący	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - swobodnie porusza się po strukturze folderów, potrafi korzystać z poznanych metod w posługiwaniu się różnymi programami komputerowymi, odszukuje dodatkowe opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności, - bierze udział i odnosi sukcesy w konkursach informatycznych. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - omawia szczegółowo zasady zachowania w pracowni komputerowej oraz zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce, potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów, podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach graficznych, - wyjaśnia pojęcia: grafika bitowa, wektorowa, piksel.
----------	---	--

II SEMESTR	UMIĘJĘTNOŚCI	WIADOMOŚCI
dopuszczający	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zaznacza dowolny fragment rysunku, rozróżnia operacje wykonywane na fragmencie rysunku, korzysta z opcji Zaznaczanie przezroczyste, - korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych, tworzy prosty program sterujący obiektem na ekranie, - zaznacza fragment tekstu, zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki, - potrafi uruchomić przeglądarkę internetową. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia przykłady różnych źródeł informacji, podaje przykłady niektórych usług internetowych, wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu.
dostateczny	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku, - korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych, tworzy program sterujący obiektem na ekranie, zapisuje program w pliku, - porusza się po tekście za pomocą kursora myszy, wyrównuje akapity i zmienia parametry czcionki, - otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce, korzysta z wyszukiwarki internetowej. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera, - wyjaśnia do czego służy edytor tekstu; wyjaśnia pojęcia: wiersz tekstu, kursor tekstowy, wie jak się tworzy akapity w edytorze tekstu, - wyjaśnia czym jest Internet i strona internetowa, podaje i omawia przykłady usług internetowych.
dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja do innego dokumentu graficznego, - korzystając z oprogramowania edukacyjnego do tworzenia programów komputerowych stosuje odpowiednie polecenia do powtarzania wybranych czynności, modyfikuje programy, - justuje akapity w dokumencie tekstowym, - wyszukuje informacje z podanych stron internetowych na określony temat. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - objaśnia przebieg działania programów, - wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie w tekście, parametry czcionki, margines, justowanie, - wyjaśnia czym jest adres internetowy i zna jego budowę.
bardzo dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja do innego dokumentu graficznego fragment rysunku korzystając z kilku plików graficznych, stosuje poznane metody komputerowego rysowania do modyfikowania rysunków, - potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania podczas pisania programów korzystając z edukacyjnego języka programowania, - wyszukuje hasła w encyklopediach i słownikach multimedialnych. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie jak ustawić interlinię, zna i stosuje zasady poprawnego redagowania tekstu, - wyjaśnia czym jest hiperłącze, omawia przeznaczenie poszczególnych elementów przeglądarki internetowej, zna zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych.

celujący	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">- tworzy bardziej złożone zadania podczas korzystania z edukacyjnego programu do tworzenia programów komputerowych, znajduje sposób rozwiązania danego problemu, projektuje historyjki według własnego pomysłu,- pisze dłuższy tekst stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu,- stosuje zaawansowane opcje korzystania z wyszukiwarek internetowych,- bierze udział i odnosi sukcesy w konkursach informatycznych.	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">- omawia zasadę działania Schowka.
----------	--	---