

Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

Wymagania śródroczne

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa wymienia dwie usługi dostępne w internecie otwiera strony internetowe w przeglądarce wyjaśnia, czym jest strona internetowa opisuje budowę witryny internetowej tworzy stronę internetową w języku HTML 	<ul style="list-style-type: none"> kompresuje i dekompresuje pliki i foldery wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych wyjaśnia, czym jest Internet wymienia cztery usługi dostępne w internecie wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa wyszukuje informacje w internecie szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z Internetu omawia budowę znacznika HTML wymienia podstawowe znaczniki HTML tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> omawia podstawowe jednostki pamięci masowej wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie omawia podział sieci ze względu na wielkość wymienia sześć usług dostępnych w internecie umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez Internet wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows wymienia osiem usług dostępnych w internecie współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową opisuje licencje na zasoby w Internecie wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu umieszcza na stronie obrazy i tabele 	<ul style="list-style-type: none"> zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript

Wymagania Roczne

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku • zaznacza fragmenty obrazu • wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu • wyjaśnia, czym jest animacja • współpracuje w grupie, przygotowując plakat • tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach • otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe • wstawia obrazy do dokumentu tekstowego • wstawia tabele do dokumentu tekstowego • wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu • współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę • przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku • zapisuje prezentację jako pokaz slajdów • tworzy projekt filmu w programie Shotcut 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP • tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP • umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP • zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych • dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP • planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom • redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad • dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia • korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach • ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce • zmienia położenie obrazu względem tekstu • formatuje tabele w dokumencie tekstowym • wstawia symbole do dokumentu tekstowego • wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu • planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom • planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ • umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści 	<ul style="list-style-type: none"> • używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP • zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP • opisuje podstawowe formaty graficzne • wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie GIMP • rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP • dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei • wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu • przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu • wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego • ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów • sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą Statystyki wyrazów • zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym • wstawia grafiki SmartArt do dokumentu tekstowego • umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie • tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych • dzieli dokument na logiczne części • wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki • przestrzega praw autorskich podczas 	<ul style="list-style-type: none"> • łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP • wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć • tworzy fotomontaże w programie GIMP • tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP • wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu • kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z Malarza formatów • sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego • wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów • zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji Znajdź i zamień • osadza obraz w dokumencie tekstowym • wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego • rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi • wstawia równania do dokumentu tekstowego • tworzy przypisy dolne i końcowe • wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki • wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów • dodaje do slajdów dźwięki i filmy 	<ul style="list-style-type: none"> • tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji • przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP • planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt • przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy • wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny • przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania • planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt • przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji • przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej

	<ul style="list-style-type: none">• uruchamia pokaz slajdów• dodaje nowe klipy do projektu filmu	<ul style="list-style-type: none">• zbierania materiałów do projektu• projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji• dodaje do slajdów obrazy, grafiki SmartArt• dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry• przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów• nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji• wymienia rodzaje formatów plików filmowych• dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu• usuwa fragmenty filmu• zapisuje film w różnych formatach wideo	<ul style="list-style-type: none">• dodaje do slajdów efekty przejścia• dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji• dodaje napisy do filmu• dodaje filtry do scen w filmie• dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu	<p>i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut</p>
--	---	--	---	--

Na ocenę roczną składają także wymagania śródroczne.