

Wymagania edukacyjne z informatyki

1. TECHNIKA KOMPUTEROWA W ŻYCIU CZŁOWIEKA		
Wymagania	Osiągnięcia ucznia	
	Umiejętności	Wiadomości
ocena dopuszczająca	<ul style="list-style-type: none"> – Dokonuje prób organizacji własnego stanowiska pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy. – Korzysta ze wskazanych zbiorów informacji, okazując szacunek dla cudzej własności twórczej. – Obsługuje urządzenia oparte na technice komputerowej, np.: kalkulator, odtwarzacz CD lub inne urządzenia poznane na zajęciach. 	<ul style="list-style-type: none"> – Wymienia zasady prawidłowej organizacji pracy z komputerem dotyczące: czasu pracy, miejsca pracy, pozycji ciała podczas pracy. – Objasnia zasady korzystania z programów i zbiorów dokumentów w szkolnej pracowni komputerowej. – Wymienia zastosowania komputera w najbliższym środowisku. – Wyjaśnia pojęcie urządzenia opartego na technice komputerowej.
ocena dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> – Dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy. – Charakteryzuje podstawowe zastosowania poznanych na zajęciach urządzeń opartych na technice komputerowej. 	<ul style="list-style-type: none"> – Objasnia kolejność uruchamiania elementów zestawu komputerowego. – Omawia prawa użytkownika komputera podczas korzystania z programów. – Wymienia poznane dziedziny zastosowania komputerów w najbliższym otoczeniu i wskazuje na korzyści wynikające z ich zastosowania.
ocena dobra	<ul style="list-style-type: none"> – Ocenia organizację stanowisk pracy w różnych miejscach w szkole. – Charakteryzuje konsekwencje prawne piractwa komputerowego. 	<ul style="list-style-type: none"> – Ocenia organizację stanowiska pracy w różnych miejscach w szkole. – Wyjaśnia pojęcia: piractwo komputerowe, licencja, prawa autorskie, programy demo, pokaz multimedialny. – Wskazuje na zastosowanie techniki komputerowej w urządzeniach innych niż omawiane na zajęciach.
ocena bardzo dobra	<ul style="list-style-type: none"> – Przewiduje skutki nieprawidłowego zorganizowania komputerowego stanowiska pracy. – Obsługuje urządzenia oparte na technice komputerowej związane z najbliższym środowiskiem (np.: pralka automatyczna, telefon komórkowy, magnetowid, informacja komputerowa). 	<ul style="list-style-type: none"> – Wyjaśnia pojęcia: programy freeware, public domain, shareware. – Prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer.

ocena celująca	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Przewiduje wpływ doboru monitora na samopoczucie użytkownika komputera. – Uzasadnia konieczność stosowania programów antywirusowych oraz przeprowadza profilaktykę antywirusową. – Analizuje zalety i zagrożenia, jakie niesie komputeryzacja życia. – Ocenia wpływ urządzeń opartych na technice komputerowej na jakość życia człowieka. 	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Omawia przyczyny chorób związanych z obsługą komputera. – Wskazuje, na podstawie literatury, kierunki rozwoju komputera. – Prezentuje rys historyczny rozwoju urządzeń opartych na technice komputerowej.
2. PRACA Z KOMPUTEREM		
ocena dopuszczająca	<ul style="list-style-type: none"> – Określa miejsce stacji dyskiety i napędu CD-ROM w jednostce centralnej. – Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemem. – Wykorzystuje mysz do uruchamiania programów. – Określa podstawowe elementy Pulpitu. – Uruchamia programy, korzystając z ikony skrótów na Pulpicie. – Zapisuje plik wg wskazówek nauczyciela. – Otwiera plik wg wskazówek nauczyciela. – Otwiera okno folderu. – Zakłada folder. – Porusza się po strukturze folderów. 	<ul style="list-style-type: none"> – Rozróżnia podstawowe elementy zestawu komputerowego. – Wskazuje przyciski sterujące. – Podaje przykłady aplikacji poznanych na lekcji. – Rozróżnia foldery otwarte i zamknięte.
ocena dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> – Klasyfikuje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia w zestawie komputerowym (mysz, klawiatura, monitor, drukarka) i określa ich zastosowanie. – Obsługuje okna programów z wykorzystaniem poznanych elementów. – Obsługuje okna dialogowe i menu. – Uruchamia programy, korzystając z przycisku START. – Obsługuje klawiaturę. – Zapisuje pliki na dysku we wskazanym folderze. 	<ul style="list-style-type: none"> – Objaśnia zasady przechowywania dyskietki. – Omawia sposoby uruchamiania poznawanych na lekcji aplikacji. – Wyjaśnia pojęcia: procesor, pamięć komputera, płyta główna, oprogramowanie, okno, Pulpit, ikony, przycisk, okno programu, pasek zadań, aplikacja, dokument, kursor tekstowy, plik, nazwa pliku, folder otwarty, Kosz. – Wymienia rodzaje pamięci zewnętrznych komputera, jakie wykorzystuje w pracy z komputerem (dyskietka, dysk

	<ul style="list-style-type: none"> – Wyszukuje zapisane pliki ze wskazanych folderów. – Tworzy nowe foldery i struktury folderów (jednym z poznanych sposobów) na podstawie wzoru. – Kopiuje i usuwa pliki, foldery. – Opróżnia Kosz i odzyskuje z niego skasowane pliki, foldery. 	<p>twardy, CD-ROM).</p>
ocena dobra	<ul style="list-style-type: none"> – Określa zastosowanie skanera, plotera, mikrofonu, głośnika, modemu w zestawie komputerowym. – Charakteryzuje elementy rozmieszczone z przodu jednostki centralnej. – Porównuje rodzaje pamięci zewnętrznych komputera, jakie wykorzystuje w pracy z komputerem (dyskietka, dysk twardy, CD-ROM). – Zmienia rozmiar i położenie okna wg potrzeb. – Uruchamia programy za pomocą aplikacji Mój komputer. – Przełącza się między uruchomionymi aplikacjami. – Tworzy skrót do programu na Pulpicie i zmienia jego nazwę. – Dokonuje poprawek w pracy i zapisuje zmiany na dysku ze zmianą lokalizacji. – Tworzy strukturę folderów według potrzeb. – Zmienia nazwę folderu. – Wybiera optymalną metodę do kopiowania i usuwania folderów, plików. 	<ul style="list-style-type: none"> – Wyjaśnia pojęcia: program, środowisko pracy, wskazywanie, system operacyjny, zawieszenie komputera, kliknięcie, przeciąganie myszą, pasek menu, okna dialogowe, okna komunikatów, folder, drzewo folderów, wielozadaniowość, rozszerzenie, plik wykonywalny, pliki danych, opcja. – Omawia rolę Schowka podczas operacji kopiowania.
ocena bardzo dobra	<ul style="list-style-type: none"> – Łączy elementy zestawu komputerowego. – Konserwuje myszkę. – Analizuje różnice między pamięcią operacyjną a pamięciami zewnętrznymi komputera. – Prawidłowo reaguje na pojawiające się w programie komunikaty. – Wyszukuje pliki wykonywalne. – Przewiduje na podstawie poznanych rozszerzeń pliku (TXT, BMP, DOC), z jaką jest 	<ul style="list-style-type: none"> – Prezentuje historię komputera. – Wymienia typy drukarek. – Omawia zadania systemu operacyjnego. – Omawia pojęcia: internet, kompatybilność komputerów, wielozadaniowość systemu.

	<p>on skojarzony aplikacją.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Tworzy nowy folder podczas zapisu pliku. – Tworzy nową wersję pliku na dysku za pomocą polecenia ZAPISZ JAKO ze zmianą lokalizacji lub nazwy pliku. – Kopiuje i usuwa grupę plików optymalną metodą. 	
ocena celująca	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Uzasadnia zastosowanie komputerów Apple-Macintosh do specjalistycznych prac graficznych. – Analizuje zastosowanie pamięci ROM i RAM. – Wykorzystuje okienko do zabezpieczania dyskietki przed przypadkowym zapisem. – Ocenia różnice pracy w systemach DOS i WINDOWS, uzasadnia wykorzystanie nakładek systemowych na DOS (np. NC). – Zmienia wygląd Pulpitu. – Wykorzystuje narzędzia systemowe: defragmentator dysków, miernik zasobów, scandisk. – Instaluje i uruchamia nieznane dotychczas programy komputerowe. – Wyszukuje dowolny plik lub folder za pomocą funkcji ZNAJDŹ z menu START. – Porządkuje zawartość tworzonych folderów 	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Omawia zastosowanie karty graficznej i dźwiękowej. – Wyjaśnia pojęcie dyskietki systemowej, defragmentacji dysku, pomiarów zasobów. – Wskazuje na zadania polecenia DODAJ/USUŃ PROGRAMY. – Objaśnia, dlaczego nie należy modyfikować folderu WINDOWS.
3. PRAKTYCZNE ZASTOSOWANIA KOMPUTERA		
3.1. WYKONYWANIE OBLICZEŃ		
ocena dopuszczająca	<ul style="list-style-type: none"> – Wykonuje proste obliczenia z wykorzystaniem aplikacji Kalkulator: dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie dwóch liczb. 	
ocena dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> – Oblicza wartości prostych wyrażeń arytmetycznych. – Wykonuje działania: zmiany znaku liczby na przeciwny, obliczanie odwrotności liczby, obliczanie procentu z liczby.¹⁾ – Wykorzystuje do obliczeń klawisze na klawiaturze numerycznej. 	<ul style="list-style-type: none"> – Objaśnia funkcje klawiszy aplikacji Kalkulator w postaci standardowej.

ocena dobra	<ul style="list-style-type: none"> – Wykonuje wielokrotne działania na tej samej liczbie.²⁾ – Wykorzystuje aplikację Kalkulator do rozwiązywania zadań tekstowych. – Kopiuje wyniki obliczeń do Notatnika. 	
ocena bardzo dobra	<ul style="list-style-type: none"> – Wykonuje złożone operacje z wykorzystaniem pamięci aplikacji Kalkulator. 	<ul style="list-style-type: none"> – Omawia historię abakusa i liczydła.
ocena celująca	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Rozwiązuje zadania o dużym stopniu złożoności. 	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Omawia różnicę między postacią standardową a profesjonalną aplikacji Kalkulator.
3.2. RYSOWANIE I MALOWANIE		
ocena dopuszczająca	<ul style="list-style-type: none"> – Uruchamia program graficzny wykorzystywany na lekcji z pomocą nauczyciela. – Wypełnia kolorem gotowe elementy w edytorze grafiki. – Rysuje proste elementy graficzne z zastosowaniem myszki. – Rysuje figury geometryczne z wykorzystaniem PRZYBORNIAKA. – Kopiuje pojedyncze elementy rysunku. – Zapisuje prace z pomocą nauczyciela. 	<ul style="list-style-type: none"> – Nazywa poznany edytor grafiki.
ocena dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> – Wykonuje samodzielnie proste rysunki według określonego wzoru. – Operuje kolorem rysowania i tła. – Dokonuje poprawek w pracach graficznych. – Zmienia rozmiary elementów rysunku. 	<ul style="list-style-type: none"> – Wyjaśnia pojęcia: grafika komputerowa, edytor grafiki. – Wskazuje elementy okna edytora grafiki.
ocena dobra	<ul style="list-style-type: none"> – Wykorzystuje klawisz SHIFT podczas rysowania linii poziomych, pionowych, pod kątem 45°, kwadratów i kół. – Korzysta ze Schowka do kopiowania elementów rysunku. – Przekształca elementy rysunku (np. obraca, pochyla, tworzy lustrzane odbicie). – Posługuje się poleceniem COFNIJ do zmiany wykonanej pracy. – Ustala atrybuty rysunku w 	<ul style="list-style-type: none"> – Wskazuje inne od poznanych programy do edycji grafiki. – Objasnia zastosowanie elementów okna edytora grafiki.

	<p>edytorze grafiki.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Korzysta z LUPY do likwidowania przerw (szczelin) w konturze rysunku. – Dołącza napisy do rysunku w edytorze grafiki. – Świadomie podejmuje decyzję o zapisywaniu lub rezygnacji z zapisu zmian w pliku na dysku. 	
ocena bardzo dobra	<ul style="list-style-type: none"> – Tworzy prace graficzne na zadany temat z wykorzystaniem poznanych narzędzi i funkcji programu graficznego. – Dokonuje trafnego wyboru koloru, zwracając uwagę na estetykę i walory artystyczne tworzonego obrazu. 	<ul style="list-style-type: none"> – Rozpoznaje pliki graficzne na podstawie ich rozszerzeń.
ocena celująca	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wykorzystuje inny od poznanego program graficzny. – Tworzy tapety na Pulpicie z własnych prac lub zrzutów ekranów. – Dostosowuje elementy okna programu do własnych potrzeb. 	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wskazuje podobieństwa i różnice w pracy w różnych programach graficznych. – Wyjaśnia pojęcia: mapa bitowa, piksel.
3.3. PISANIE		
ocena dopuszczająca	<ul style="list-style-type: none"> – Uruchamia edytor tekstu wykorzystywany na lekcji. – Píše prosty tekst z zastosowaniem małych i wielkich liter oraz polskich znaków. – Wyszukuje usterki w gotowym tekście i wprowadza poprawki. – Wybiera czcionkę i ustala jej atrybuty przed napisaniem tekstu. – Zapisuje prace we wskazanym folderze. 	<ul style="list-style-type: none"> – Nazywa poznany edytor tekstu. – Wskazuje elementy okna edytora tekstu. – Wskazuje klawisze edycyjne i klawisz ENTER na klawiaturze oraz kursor tekstowy i kursor myszy.
ocena dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> – Píše tekst z zachowaniem zasad poprawnego wpisywania tekstu. – Posługuje się poleceniem COFNIJ do zmiany wykonanej operacji. – Dokonuje zmian w tekście i zachowuje zmieniony plik na dysku. – Zaznacza dowolny fragment tekstu w edytorze tekstowym. – Wykonuje operacje na bloku: usunięcie, przeniesienie w inne 	<ul style="list-style-type: none"> – Wyjaśnia pojęcia: edytor tekstów, blok, wiersz, akapit. – Omawia zadania edytora tekstu. – Objaśnia zastosowanie elementów okna edytora tekstu.

	<p>miejsce, kopiowanie.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Dokonuje podstawowych operacji formatowania tekstu: wyrównywanie tekstu, zmiana rodzaju czcionki i jej atrybutów. – Dzieli tekst na akapity. 	
ocena dobra	<ul style="list-style-type: none"> – Formatuje akapit według podanego wzoru. – Redaguje i formatuje proste teksty według podanego wzoru. 	<ul style="list-style-type: none"> – Wskazuje inne od poznanych programy do edycji tekstów. – Wyjaśnia pojęcia: redagowanie i formatowanie tekstu.
ocena bardzo dobra	<ul style="list-style-type: none"> – Redaguje i formatuje tekst na zadany temat z wykorzystaniem różnych narzędzi i funkcji poznanego edytora tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> – Rozróżnia czcionki szeryfowe od bezszeryfowych.
ocena celująca	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wykorzystuje inny od poznanego edytor tekstu. – Dostosowuje paski narzędzi do własnych potrzeb. – Umieszcza w tekście rysunki i inne obiekty. – Wykorzystuje tabulatory do wyrównania tekstu w kolumnach. 	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wskazuje podobieństwa i różnice w pracy w różnych programach tekstowych.
3.4. DRUKOWANIE PRAC		
ocena dopuszczająca	<ul style="list-style-type: none"> – Korzysta z PODGLĄDU WYDRUKU. – Drukuje prace według wskazówek nauczyciela. 	<ul style="list-style-type: none"> – Omawia typ drukarki, na jakiej dokonuje wydruku.
ocena dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> – Drukuje przygotowane prace bez zmiany ustawień. 	<ul style="list-style-type: none"> – Omawia typy drukarek i ich zastosowanie.
ocena dobra	<ul style="list-style-type: none"> – Dobiera parametry drukowania: orientację strony, liczbę kopii, zakres stron. 	<ul style="list-style-type: none"> – Wylicza wady i zalety poznanych typów drukarek.
ocena bardzo dobra	<ul style="list-style-type: none"> – Ustala jakość wydruku. – Dobiera ustawienia marginesów do rodzaju drukowanego dokumentu. 	<ul style="list-style-type: none"> – Omawia zasadę pracy poznanych typów drukarek.
ocena celująca	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Na podstawie instrukcji obsługi drukarki określa zalecane wielkości i rodzaj papieru do drukowania. 	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wskazuje zastosowanie poszczególnych typów drukarek do różnego rodzaju wydruków.
4. KOMPUTER JAKO ŹRÓDŁO WIEDZY I ROZRYWKI		
ocena dopuszczająca	<ul style="list-style-type: none"> – Obsługuje programy multimedialne poznawane na lekcji według wskazówek nauczyciela. – Przegląda otwartą stronę WWW. – Określa źródło informacji: program edukacyjny, 	<ul style="list-style-type: none"> – Wymienia poznane programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki multimedialne, gry. – Wymienia elementy zestawu komputerowego niezbędne do prezentacji multimedialnych. – Wyjaśnia pojęcia: hasło, internet.

	encyklopedia, słownik, strona WWW.	
ocena dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> – Obsługuje programy multimedialne bez zmiany opcji. – Łączy się z internetem według wskazówek nauczyciela. – Odpowiada na zadane pytania, korzystając ze zdobytych informacji. 	<ul style="list-style-type: none"> – Wyjaśnia pojęcia: programy multimedialne, programy edukacyjne, encyklopedia multimedialna, strona WWW. – Omawia rodzaje encyklopedii i gier. – Opisuje charakterystyczne cechy programów multimedialnych. – Omawia ogólne zasady pracy z encyklopediami i słownikami multimedialnymi.
ocena dobra	<ul style="list-style-type: none"> – Wybiera i wykorzystuje dostępne opcje w programach multimedialnych. – Otwiera w przeglądarce stronę WWW o podanym adresie. – Korzysta z odsyłaczy. – Wykorzystuje programy multimedialne i dostępne strony internetowe do znalezienia konkretnej informacji. – Tworzy proste formy wypowiedzi na zadany temat z wykorzystaniem zgromadzonych informacji. – Ocenia wykorzystanie komputera jako źródła rozrywki. 	<ul style="list-style-type: none"> – Wyjaśnia pojęcia: przeglądarka, wyszukiwarka. – Wskazuje charakterystyczne elementy strony WWW.
ocena bardzo dobra	<ul style="list-style-type: none"> – Odtwarza muzykę z płyt kompaktowych z wykorzystaniem funkcji odtwarzacza CD. – Wykorzystuje podstawowe funkcje przeglądarki do przeglądania stron WWW. – Otwiera i obsługuje wyszukiwarkę internetową. – Wykorzystuje programy multimedialne i strony WWW do uzupełniania wiadomości i rozwijania umiejętności z różnych dziedzin. – Wykorzystuje zgromadzone informacje do opracowania w edytorze tekstu pisemnej wypowiedzi na zadany temat. – Przewiduje skutki zagrożeń związanych z grami komputerowymi. 	<ul style="list-style-type: none"> – Omawia zalety płynące z wykorzystania informacji ze źródeł multimedialnych i internetu.

ocena celująca	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Korzysta z różnych przeglądarek i wyszukiwarek internetowych. – Wykorzystuje wyszukane informacje ze zbiorów multimedialnych i sieci internetu do tworzenia własnych prezentacji. – Tworzy własną stronę WWW. 	<p>Wykraczające poza program, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wymienia rodzaje przeglądarek i wyszukiwarek internetowych. – Wskazuje gry o dużych walorach intelektualnych i kształcących. – Omawia zastosowanie napędu DVD i jego nośników.
----------------	--	---