

# **Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era**

Przedmiotowy system oceniania (PSO) to podstawowe zasady wewnątrzszkolnego oceniania uczniów z danego przedmiotu. PSO jest zgodny z podstawą programową oraz wewnątrzszkolnym systemem oceniania (WSO) obowiązującym w szkole. Szczegółowe warunki i sposób oceniania określa statut SP nr 36 w Krakowie.

## **1. Ogólne zasady oceniania uczniów**

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
2. Nauczyciel ma za zadanie:
  - ❖ informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
  - ❖ pomagać uczniowi przy samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
  - ❖ motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
  - ❖ dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych zdolnościach ucznia.
3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.
4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.
6. Szczegółowe warunki i sposób wewnątrzszkolnego oceniania określa statut szkoły.

## **2. Kryteria i sposoby oceniania poszczególnych form aktywności**

Prace pisemne są oceniane systemem punktowym, który jest zamieniany na ocenę wg następujących kryteriów:

0% - 30% pkt. - niedostateczny

31% - 50% pkt. – dopuszczający

51% - 74% pkt. - dostateczny

75% - 90% pkt. - dobry

91% -100% pkt. - bardzo dobry

Stopień celujący otrzymuje uczeń, który napisze na ocenę bardzo dobrą oraz rozwiąże dodatkowe zadanie wykraczające poza program na danym etapie edukacyjnym.

Testy i sprawdziany obejmujące większą partię materiału i są zapowiadane na tydzień przed ich terminem.

Nieobecność na sprawdzianie nie zwalnia z obowiązku pisemnego wykazania się umiejętnościami z danej partii materiału w dodatkowym terminie ustalonym przez nauczyciela.

Kartkówki są pisemną formą odpowiedzi ucznia, która nie jest zapowiadana.

Praca ucznia na lekcji oceniana może być także

„+” lub „-”.

„+” – może otrzymać uczeń za samodzielne rozwiązywanie zadań, aktywny udział w lekcji bądź pracy grupy.

„-” – można otrzymać za uchylanie się od pracy na lekcji lub pracy w grupie.

# **Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!"**

**Wyd. Nowa Era**

Zasady przeliczania „+” i „-” na oceny są następujące:

4 plusy / 0 minusów - bdb

3 plusy / 1 minus - db

2 plusy / 2 minusy - dst

1 plus / 3 minusy - dop

4 minusy – ndst.

1. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
  - ❖ wartość merytoryczną,
  - ❖ stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
  - ❖ dokładność wykonania polecenia,
  - ❖ indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
  - ❖ staranność i estetykę.
2. **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie pisemnej i praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia.
  - ❖ Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
  - ❖ Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem (jeśli WSO nie reguluje tego inaczej).
  - ❖ Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jej zakres programowy.
  - ❖ Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
  - ❖ Kryteria oceniania sprawdzianu, jego poprawy oraz sposób przechowywania prac są zgodne z WSO.
  - ❖ Sprawdzian umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
  - ❖ Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
  - ❖ Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane po oddaniu prac.
3. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
  - ❖ Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
  - ❖ Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
  - ❖ Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
  - ❖ Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
  - ❖ zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
  - ❖ właściwe posługiwanie się pojęciami,
  - ❖ zawartość merytoryczną wypowiedzi,
  - ❖ sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Praca domowa** jest praktyczną, pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.
  - ❖ Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze (i zapisuje ją w odpowiednim miejscu wskazanym przez nauczyciela) lub w innej formie zleconej przez nauczyciela.
  - ❖ Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.

# **Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!"**

**Wyd. Nowa Era**

- ❖ Błędnie wykonana praca domowa jest dla nauczyciela sygnałem mówiącym o konieczności wprowadzenia dodatkowych ćwiczeń utrwalających umiejętności i nie może być oceniona negatywnie.
  - ❖ Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.
6. **Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane** (jeśli WSO nie stanowi inaczej), zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów.
- ❖ 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, inicjatywę przy rozwiązywaniu problemów, znalezienie nieszablonowych rozwiązań.
  - ❖ Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, plików potrzebnych do wykonania zadania).
  - ❖ Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.
7. **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.
4. **Szczególne osiągnięcia uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.**

## **5. Kryteria wystawiania ocen po I semestrze oraz na koniec roku szkolnego**

1. Klasyfikacje semestralna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców/opiekunów prawnych o:
  - wymaganiach edukacyjnych, które trzeba spełnić, aby uzyskać poszczególne śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne z informatyki,
  - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
  - trybie odwołania się od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania wiadomości z poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie drugim różnych form sprawdzania wiedzy i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

## **6. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen**

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności w zakresie pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.

## **Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!"**

**Wyd. Nowa Era**

2. Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie.
3. Ocen z kartkówki i odpowiedzi ustnych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online).
7. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WSO.
8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

### **7. Sposoby poprawy osiągnięć edukacyjnych:**

1. Sprawdziany i testy, z których uczeń otrzymał ocenę niedostateczną są poprawiane mogą być poprawiane przez ucznia w terminie uzgodnionym z nauczycielem.

2. Dostosowanie wymagań edukacyjnych dla uczniów posiadających opinię ub orzeczenie PPP: Dostosowanie wymagań edukacyjnych dotyczy głównie form i metod pracy z uczniem, nie może powodować obniżenia wymagań wobec uczniów z normą intelektualną. Zakres wiedzy i umiejętności powinien dać szansę uczniowi na sprostanie wymaganiom kolejnego etapu edukacyjnego, zatem wymagania dostosowane są jedynie do możliwości psychofizycznych ucznia, a nie są obniżane. Np. Nauczyciel może wydłużyć czas pracy na sprawdzianie, powiększyć czcionkę, przeczytać polecenie. Nauczyciel stosując wobec ucznia łagodniejsze kryteria oceniania w zakresie tych sprawności i umiejętności, które sprawiają mu szczególne problemy, ma prawo wymagać od niego większego wkładu pracy w wykonywanie ćwiczeń, zalecanych specjalnie dla niego, które pomogą mu w przewyciężaniu trudności.

### **8. Zasady badania wyników nauczania**

1. Badanie wyników nauczania ma na celu diagnozowanie efektów kształcenia.
2. Badanie to odbywa się w trzech etapach:
  - diagnozy wstępnej,
  - diagnozy na zakończenie I semestru nauki,
  - diagnozy na koniec roku szkolnego.
3. Oceny uzyskane przez uczniów podczas tych diagnoz nie mają wpływu na oceny semestralną i roczną.

### **9. Postanowienia końcowe:**

Uczeń ma prawo zgłosić 2 razy w semestrze nieprzygotowanie, które jest odnotowane w dzienniczku ucznia. Ocena końcowa jest ustalana przez nauczyciela w oparciu o oceny cząstkowe, ich waga jest zróżnicowana wg następującej hierarchii : sprawdziany, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, aktywność, zadania domowe, inne.

Ocenie podlegają: ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, prace domowe, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia

**Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej  
zgodny z programem "Lubię to!"  
Wyd. Nowa Era**

**Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej**

- 1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:**
  - analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
  - wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
  - formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
  
- 2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:**
  - tworzy ilustracje w edytorze grafiki – używa różnych narzędzi, stosuje przekształcenia obrazu, uzupełnia grafikę tekstem,
  - wybiera odpowiednie narzędzia edytora grafiki potrzebne do wykonania rysunku,
  - pracuje w kilku oknach edytora grafiki,
  - dopasowuje rozmiary obrazu do danego zadania,
  - tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
  - buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
  - wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
  - programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
  - sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
  - objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
  - tworzy dokumenty tekstowe,
  - wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
  - wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
  - wkleja do dokumentu obrazy skopiowane z Internetu,
  - wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
  - tworzy w dokumentach listy numerowane i punktowane,
  - tworzy w dokumentach listy wielopoziomowe,
  - zapisuje efekty w pracy w wyznaczonym miejscu,
  - porządkuje zasoby w komputerze lub innych urządzeniach.
  
- 3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:**
  - właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
  - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
  - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
  - tworzy strukturę folderów, w których będzie przechowywać swoje pliki,
  - porządkuje pliki i foldery,
  - rozpoznaje najpopularniejsze formaty zapisu plików,
  - omawia przeznaczenie elementów, z których zbudowany jest komputer,
  - wymienia i klasyfikuje przeznaczenie urządzeń wejścia i wyjścia,
  - posługuje się różnymi nośnikami danych,
  - wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z różnych stron internetowych,
  - selekcjonuje materiały znalezione w sieci.
  
- 4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:**
  - uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,

**Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej  
zgodny z programem "Lubię to!"  
Wyd. Nowa Era**

- dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie, przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
- wymienia zawody oraz sytuacje z życia codziennego, w których są wykorzystywane umiejętności informatyczne.

**5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:**

- wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- chroni komputer przed zagrożeniami płynącymi z Internetu,
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
- wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,
- przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z Internetu.

**Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 szkoły podstawowej**

**1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:**

- wymienia dziedziny, w których wykorzystuje się komputery,
- opisuje sposoby reprezentowania danych w komputerze,
- wymienia etapy rozwiązywania problemów,
- wyjaśnia, czym jest algorytm,
- buduje algorytmy do rozwiązywania problemów,
- przedstawia algorytm w postaci listy kroków,
- przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego.

**2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:**

- opisuje rodzaje gier komputerowych,
- wymienia formaty plików graficznych,
- tworzy kompozycje graficzne w edytorze grafiki,
- wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce oraz nagrywa filmy,
- tworzy dokumenty komputerowe różnego typu i zapisuje je w plikach w różnych formatach,
- wykonuje podstawowe operacje na plikach i folderach (kopiowanie, przenoszenie, usuwanie, zmiana nazwy),
- porządkuje pliki w folderach,
- sprawdza rozmiar pliku lub folderu,
- wykorzystuje chmurę obliczeniową podczas pracy,
- wyszukuje w sieci informacje i inne materiały niezbędne do wykonania zadania,
- wyjaśnia, co to znaczy programować,
- buduje skrypty w języku Scratch, wykorzystując gotowe bloki,
- stosuje pętlę powtórzeniową w tworzonych programach,
- stosuje sytuację warunkową w tworzonych programach,
- wykorzystuje zmienne podczas programowania,
- tworzy procedury z parametrami i bez parametrów,
- steruje żółwiem na ekranie, wykorzystując polecenia języka Logo,
- pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,

## ***Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!"***

***Wyd. Nowa Era***

- umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
- łączy ze sobą teksty w edytorze tekstu,
- wykorzystuje szablony do tworzenia dokumentów tekstowych,
- drukuje przygotowane dokumenty oraz skanuje papierowe wersje dokumentów.

### **3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczniów:**

- korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
- wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa i jakie pełni funkcje,
- omawia budowę szkolnej sieci komputerowej,
- wyszukuje w Internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
- sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat fotograficzny, kamera,
- prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta, wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.

### **4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:**

- współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
- komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez Internet, wykorzystując komunikatory,
- wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
- selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w Internecie.

### **5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:**

- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
- przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z Internetu,
- przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i Internetu,
- dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z Internetu,
- przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z Internetu,
- wie, czym jest Netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z Internetu.

**Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!"  
Wyd. Nowa Era**

**Plan wynikowy z informatyki dla klasy 4 szkoły podstawowej**

**Wymagania na poszczególne oceny z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny  
z programem *Lubię to!* Wyd. Nowa Era**

1. Wymagania konieczne (na ocenę odpuszczającą) 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.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

***Klasa 4***

**Ocena**

<b>Stopień dopuszczający Uczeń</b>	<b>Stopień dostateczny Uczeń:</b>	<b>Stopień dobry Uczeń</b>	<b>Stopień bardzo dobry Uczeń:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,</li> <li>• wyjaśnia czym jest komputer,</li> <li>• wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego,</li> <li>• podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów,</li> <li>• wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i></li> <li>• wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,</li> <li>• określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery,</li> <li>• charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności,</li> <li>• wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia etapy rozwoju komputerów,</li> <li>• wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,</li> <li>• klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera,</li> <li>• wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe</li> </ul>



## Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!"

### Wyd. Nowa Era

<p>komputera,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze,</li><li>• odróżnia plik od folderu,</li><li>• wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie</li><li>• tworzy foldery i umieszcza w nich pliki,</li><li>• ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu <b>Krzywa</b>,</li><li>• tworzy proste tło obrazu,</li><li>• tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość,</li><li>• wkleja ilustracje na obraz,</li><li>• dodaje tekst do obrazu,</li><li>• wyjaśnia, czym jest Internet,</li><li>• wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników Internetu,</li><li>• podaje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,</li><li>• wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,</li></ul>	<p>i wyjścia,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze,</li><li>• wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>,</li><li>• rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku,</li><li>• porządkuje zawartość folderu,</li><li>• rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem <b>Kształtów</b>, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,</li><li>• tworzy kopię obiektu z życiem klawisza <b>Carl</b>,</li><li>• używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii,</li><li>• pracuje w dwóch oknach programu Paint,</li><li>• wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość,</li><li>• dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd,</li><li>• wymienia zastosowania Internetu,</li></ul>	<p>z których zbudowany jest komputer,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia,</li><li>• wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów,</li><li>• wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,</li><li>• omawia różnice między plikiem i folderem,</li><li>• tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki,</li><li>• rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń,</li><li>• tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu <b>Krzywa</b>,</li><li>• stosuje opcje obracania obiektu,</li><li>• pobiera kolor z obrazu,</li><li>• sprawnie przełącza się między otwartymi oknami,</li><li>• wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do</li></ul>	<p>odpowiedniki,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu,</li><li>• tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,</li><li>• pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia,</li><li>• tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę,</li><li>• omawia kolejne wydarzenia z historii Internetu,</li><li>• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,</li><li>• wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,</li><li>• dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki,</li><li>• używa bloków określających styl obrotu duszka,</li><li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,</li><li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,</li><li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</li><li>• tworzy poprawnie sformatowane</li></ul>
--	--	---	---

## Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!"

### Wyd. Nowa Era

<ul style="list-style-type: none"><li>• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa,</li><li>• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej,</li><li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie,</li><li>• uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie,</li><li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury,</li><li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb,</li><li>• usuwa postaci z projektu tworzego w programie Scratch,</li><li>• używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania,</li><li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu,</li><li>• zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu,</li><li>• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,</li><li>• odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej,</li><li>• wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku,</li><li>• wyjaśnia czym są prawa autorskie,</li><li>• stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w Internecie,</li><li>• zmienia tło sceny w projekcie,</li><li>• tworzy tło z tekstem,</li><li>• zmienia wygląd, nazwę i wielkość dusek w programie Scratch,</li><li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch,</li><li>• wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu,</li><li>• wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>interlinia</i>, <i>formatowanie tekstu</i>, <i>miękki enter</i>, <i>twarda spacja</i>,</li></ul>	<p>tworzonej kompozycji,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca,</li><li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii Internetu,</li><li>• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania Internetu,</li><li>• wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych,</li><li>• formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników,</li><li>• korzysta z internetowego tłumacza,</li><li>• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu,</li><li>• stosuje bloki powodujące obrót dusek,</li><li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie dusek,</li><li>• ustawia w skrypcie wykonanie przez dusek kroków wstecz,</li></ul>	<p>teksty,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li><li>• dobiera rodzaj listy do tworzego dokumentu.</li><li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,</li><li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,</li><li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</li><li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li><li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li><li>• dobiera rodzaj listy do tworzego dokumentu.</li></ul>
---	---	---	--

*Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!"*

*Wyd. Nowa Era*

<p><b>Numerowanie.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu,</li><li>• wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów,</li><li>• zmienia tekst na obiekt <b>WordArt</b>,</li><li>• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie,</li><li>• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych,</li><li>• określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi,</li><li>• stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń,</li><li>• stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu,</li><li>• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,</li><li>• stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,</li><li>• formatuje obiekt WordArt,</li><li>• tworzy nowy styl do formatowania tekstu,</li><li>• modyfikuje istniejący styl,</li><li>• definiuje listy wielopoziomowe.</li></ul>	
----------------------------	--	--	--

**Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!"**  
**Wyd. Nowa Era**

**Klasa 7**

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

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

<b>Ocena</b>			
<b>Stopień dopuszczający Uczeń:</b>	<b>Stopień dostateczny Uczeń:</b>	<b>Stopień dobry Uczeń:</b>	<b>Stopień bardzo dobry Uczeń:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>• identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego</li> <li>• wyjaśnia, czym jest program komputerowy</li> <li>• wyjaśnia, czym jest system operacyjny</li> <li>• uruchamia programy komputerowe</li> <li>• kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek</li> <li>• wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie</li> <li>• otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty</li> <li>• wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych</li> <li>• tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>• opisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon)</li> <li>• nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie</li> <li>• przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze</li> <li>• wymienia rodzaje programów komputerowych</li> <li>• wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów</li> <li>• kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść”</li> <li>• wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych</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> <li>• przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii</li> <li>• wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych</li> <li>• przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem</li> <li>• kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji</li> <li>• kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego</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 w informatyce</li> <li>• samodzielnie instaluje programy komputerowe</li> <li>• wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie</li> <li>• stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach</li> <li>• zabezpiecza komputer przez zagrożeniami innymi niż wirusy</li> <li>• charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej</li> <li>• zapisuje obrazy w różnych formatach wyjaśnia, czym jest plik</li> <li>• wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku</li> <li>• wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu</li> </ul>

## Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!"

Wyd. Nowa Era

<ul style="list-style-type: none"><li>• stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP</li><li>• zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP</li><li>• tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP</li><li>• wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i Internet</li><li>• przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z Internetu</li><li>• przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej</li><li>• tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną</li><li>• wyjaśnia, czym jest algorytm</li><li>• wyjaśnia, czym jest programowanie</li><li>• wyjaśnia, czym jest program komputerowy</li><li>• buduje proste skrypty w języku Scratch</li><li>• używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków</li><li>• wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy</li><li>• pisze tekst w edytorze tekstu</li><li>• włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania</li><li>• wymienia rodzaje grafiki komputerowej</li><li>• opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego</li><li>• zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP</li><li>• wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu</li><li>• wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP</li><li>• zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP</li><li>• drukuje dokument komputerowy</li><li>• wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem</li><li>• omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP</li><li>• tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP</li><li>• umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP</li><li>• stosuje podstawowe narzędzia Selekcji</li><li>• tworzy proste animacje w programie GIMP</li><li>• używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery</li><li>• zabezpiecza komputer przez wirusami, instalując program antywirusowy</li><li>• wymienia trzy formaty plików graficznych</li><li>• tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych</li><li>• ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu</li><li>• wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru,</li><li>• korzysta z podglądu wydruku dokumentu</li><li>• używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu</li><li>• wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym</li><li>• charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP</li><li>• używa narzędzi Selekcji dostępnych w programie GIMP</li><li>• zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP</li><li>• kopiuje teksty znalezione w Internecie i wkleja je do innych programów komputerowych</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu</li><li>• poprawia jakość zdjęcia</li><li>• wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy</li><li>• wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek</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><li>• pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP</li><li>• korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP</li><li>• wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych</li><li>• dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb</li><li>• korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych</li><li>• samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów</li><li>• konstruuje złożone sytuacje</li></ul>
---	--	---	---

## *Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!"*

### *Wyd. Nowa Era*

<ul style="list-style-type: none"><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><li>wstawia obraz do dokumentu tekstowego</li><li>wykonuje operacje na fragmentach tekstu</li><li>wstawia proste równania do dokumentu tekstowego</li><li>wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego</li><li>korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu</li><li>drukuje dokument tekstowy</li><li>wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę</li><li>wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną</li><li>wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego</li><li>wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym</li><li>wstawia przypisy dolne</li></ul>	<p>tworzenia fotomontaży</p> <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><li>pobiera różnego rodzaju pliki z Internetu</li><li> dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych</li><li>przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z Internetu</li><li>unikania zagrożeń związanych z komunikacją internetową</li><li>wymienia etapy rozwiązywania problemów</li><li>opisuje algorytm w postaci listy kroków</li><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></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki</li><li>korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi</li><li>wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z Internetu</li><li>opisuje algorytm w postaci schematu blokowego</li><li>wymienia przykładowe środowiska programistyczne</li><li>stosuje podprogramy w budowanych algorytmach</li><li>wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach</li><li>używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch</li><li>wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch</li><li>konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch</li><li>używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch</li><li>korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch</li><li>wykorzystuje pętle</li></ul>	<p>warunkowe (wiele warunków) w algorytmach</p> <ul style="list-style-type: none"><li>konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch</li><li> dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch</li><li>tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich</li><li>zmienia domyślną postać w programie Logomocja</li><li>ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami</li><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 w dokumencie tekstowym</li><li>zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu</li><li>grupuje obiekty w edytorze tekstu</li><li>wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym</li></ul>
--	---	---	--

## Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!"

### Wyd. Nowa Era

<p>w dokumencie tekstowym</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dzieli cały tekst na kolumny</li> <li>• odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego</li> <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> <li>• dodaje nowe duszki w programie Scratch</li> <li>• dodaje nowe tła w programie Scratch</li> <li>• omawia budowę okna programu Logomocja</li> <li>• tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>wcięcie</i>, <i>margines</i></li> <li>• tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym</li> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu</li> <li>• korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu</li> <li>• korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu</li> <li>• wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> </ul>	<p>powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo</li> <li>• używa zmiennych w języku Logo</li> <li>• otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu</li> <li>• zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie</li> <li>• kopiuje parametry formatowania tekstu</li> <li>• wymienia kroje pisma wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>• wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu</li> <li>• stosuje zasady redagowania tekstu</li> <li>• przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie</li> <li>• zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu</li> <li>• wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE</li> <li>• wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym</li> <li>• wykonuje zrzut aktywnego okna</li> </ul>	<p>i stosuje te techniki</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe</li> <li>• formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego</li> <li>• wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności</li> <li>• zna zasady stosowania w tekście spacji nie rozdzielających</li> <li>• stosuje tabulatory specjalne</li> <li>• tworzy listy wielopoziomowe</li> <li>• stosuje w listach ręczny podział wiersza</li> <li>• wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym</li> <li>• różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego</li> <li>• wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje</li> <li>• zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF</li> </ul>
---	---	---	--

*Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!"*

*Wyd. Nowa Era*

	<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu</li><li>• stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem</li><li>• korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego</li><li>• przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym</li><li>• osadza obraz w dokumencie tekstowym</li><li>• modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym</li><li>• stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym</li><li>• stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym</li><li>• wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności</li><li>• wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu,</li><li>• stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu</li><li>• stosuje style tabeli w edytorze tekstu</li><li>• stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu</li><li>• wstawia numer strony w stopce</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• i wstawia go do dokumentu tekstowego</li><li>• zna rodzaje tabulatorów specjalnych</li><li>• wymienia zalety stosowania tabulatorów</li><li>• formatuje komórki tabeli</li><li>• zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli</li><li>• modyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowego</li><li>• modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny</li><li>• opracowuje projekt graficzny e-gazetki</li><li>• łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych</li><li>• współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego</li></ul>	
--	---	--	--



*Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4 i 7 szkoły podstawowej zgodny z programem "Lubię to!"  
Wyd. Nowa Era*

	<p>dokumentu tekstowego</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu</li><li>• dzieli fragmenty tekstu na kolumny</li><li>• przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu</li><li>• przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu</li></ul>		
--	--	--	--