

## **Informatyka kl. V - wymagania edukacyjne na poszczególne oceny**

**Ocena śródroczna** jest wystawiona po realizacji materiału programowego obejmującego treści zawarte w rozdziałach I – II i częściowo III podręcznika do informatyki dla kl. V „Teraz bajty” Grażyny Koba (wyd. MIGRA)

**Ocena roczna** jest wystawiona po realizacji materiału programowego zawartego we wszystkich pięciu rozdziałach w/w podręcznika, ze szczególnym uwzględnieniem treści nowych (pozostałych rozdziałów III - V). **Uwzględnia również ocenę śródroczną.**

Zaplanowany materiał programowy może być modyfikowany; wymagania dostosowane do indywidualnych możliwości psychofizycznych i potrzeb rozwojowych i edukacyjnych uczniów, zespołu klasowego.

Uczniom posiadającym opinię/lub orzeczenie/ PPP dostosowuje się wymagania edukacyjne do ich możliwości psychofizycznych i potrzeb, zgodnie z zaleceniami zawartymi w opinii/orzeczeniu.

### **Ocena z informatyki uwzględnia, między innymi:**

1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem; świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.
2. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.
3. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.
4. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.
5. Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.

### **Ogólne zasady oceniania uczniów**

1. Nauczyciel analizuje i ocenia poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanego programu nauczania.
2. Oceny z wypowiedzi ustnych i bieżących aktywności nauczyciel uzasadnia słownie w obecności ucznia oraz klasy z uwzględnieniem stopnia opanowania umiejętności i wskazówkami, w jakim kierunku uczeń powinien pracować dalej.

3. Nauczyciel uzasadnia oceny z wykonanych przez ucznia prac praktycznych doceniając opanowane przez ucznia umiejętności, omawiając to, co wymaga poprawy lub dodatkowej pracy ze strony ucznia i wskazując, w jaki sposób uczeń może poprawić swoją pracę.
4. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.
5. Uczniowi zabrania się bez zgody nauczyciela zmiany ustawień systemowych komputera. Nie wolno również zmieniać, kopiować lub usuwać innych plików niż własne. W przypadku niestosowania się do tych zaleceń uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną w ocenach cząstkowych.

### **Sposoby sprawdzania i oceniania osiągnięć edukacyjnych uczniów**

1. Ćwiczenia praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
  - wykonanie wszystkich poleceń zgodnie z treścią,
  - rzetelność i dokładność wykonania poleceń,
  - stopień samodzielności i biegłości w posługiwaniu się sprzętem i oprogramowaniem,
  - umiejętność doboru narzędzia do realizowanego zadania,
  - staranność i estetykę pracy,
  - zapisanie wykonanej pracy we właściwym miejscu na dysku,
  - umiejętność pracy w zespole,
  - indywidualne możliwości ucznia.
2. Odpowiedzi ustne, które są związane z wypowiedziami uczniów w trakcie dyskusji i pracy przy komputerze. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
  - zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
  - sposób rozumienia oraz stosowania podstawowych terminów informatycznych,
  - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
  - aktywność na lekcji, która nagradzana jest oceną (za pracę na lekcji oraz bieżące do niej przygotowanie, sprawdzane za pomocą pytań zadawanych przez nauczyciela dotyczących poprzednich lekcji, uczeń otrzymuje plusy i minusy (notowane w dokumentacji pomocniczej nauczyciela); pięć plusów równa się ocenie bardzo dobrej, pięć minusów daje ocenę niedostateczną).
3. Prace dodatkowe, które obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, przygotowanie gazetki szkolnej, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji multimedialnych. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę:

- wartość merytoryczną pracy,
  - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
  - estetykę wykonania,
  - wkład pracy ucznia i jego indywidualne możliwości,
  - sposób prezentacji,
  - oryginalność i pomysłowość pracy.
4. Udział w konkursach o tematyce informatycznej lub takich, w których prace są wykonane z wykorzystaniem umiejętności informatycznych
- za osiągnięcia wystawiania jest ocena celująca w ocenach cząstkowych.
5. Przygotowanie do zajęć
- uczeń na lekcji ma obowiązek posiadać podręcznik, którego brak jest traktowany jako brak przygotowania do lekcji.
  - w ciągu semestru uczeń może być nieprzygotowany do lekcji dwa razy bez podawania przyczyny. Za każdym razem otrzymuje stosowny wpis: np. – nieprzygotowany do odpowiedzi/kartkówki lub – brak podręcznika. Za trzecim razem uczeń otrzymuje uwagę negatywną z zachowania,
  - o zgłoszonych nieprzygotowaniach nauczyciel powinien być poinformowany na początku lekcji w czasie czynności organizacyjnych.
  - uczeń, który w jakikolwiek sposób nie jest przygotowany do zajęć lekcyjnych, lecz nie poinformował o tym fakcie nauczyciela w odpowiednim czasie, otrzymuje uwagę negatywną z zachowania.
  - nieprzygotowania nie można zgłosić na zapowiedzianym sprawdzianie, jak również na lekcji powtórzeniowej. Wyjątek stanowi przypadek, gdy uczeń przychodzi do szkoły po dłuższej nieobecności spowodowanej chorobą.
  - w przypadku dłuższej, usprawiedliwionej nieobecności uczeń będzie miał dwa tygodnie na uzupełnienie przerobionego materiału. Nie dotyczy to uczniów, których nieobecność w szkole była spowodowana wagarami.
6. Zasady poprawiania ocen
1. Uczeń ma prawo do jednorazowego poprawienia oceny z pracy praktycznej, z której uzyskał ocenę niedostateczną, dopuszczającą, dostateczną lub dobrą w terminie 2 tygodni od daty sprawdzenia i ocenienia pracy przez nauczyciela.
  2. Uczeń może poprawić ocenę w trakcie lekcji, dodatkowych zajęć poza lekcją (np. w godzinach, kiedy pracownia jest otwarta) lub w domu, jeśli jest taka możliwość.
  3. Nie przewiduje się poprawy ocen z odpowiedzi ustnych.

4. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia oraz wgląd do prac praktycznych podczas indywidualnych dyżurów nauczyciela.

### Ocena postępów uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Oceniając uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, nauczyciel przede wszystkim stosuje się do zaleceń Poradni Psychologiczno – Pedagogicznej zawartych w opinii lub orzeczeniu oraz:

- w przypadku wszystkich dysfunkcji dostrzega u uczniów częściowy sukces, progresję w przełamywaniu trudności,
- bierze pod uwagę włożony wysiłek i chęć pokonania trudności, a nie tylko uzyskane efekty,
- nagradza za aktywność podczas lekcji, chęć uczestniczenia w zajęciach i zadaniach dodatkowych,
- w przypadku ucznia bardzo zdolnego próbuje włączać go w proces oceniania wykonanej przez niego pracy, wyciągać wspólnie z nim wnioski stymulujące dalszy jego rozwój;

Uczniowie, u których stwierdzono specyficzne trudności w uczeniu się lub deficyty rozwojowe, mają prawo do:

- wydłużonego czasu pracy
- indywidualnej pomocy nauczyciela na zajęciach i w trakcie wykonywania zadań
- innych kryteriów oceny przy sprawdzaniu zadań wykonywanych samodzielnie.

*Szczegółowe dostosowania w zakresie wymienionych zajęć edukacyjnych dla danego ucznia znajdują się w segregatorze „Pomoc psychologiczno-pedagogiczna dla uczniów klas IV-VIII”.*

Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie rysunków w edytorze grafiki				
2	3	4	5	6
<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>
rysuje wielokąt, korzystając z narzędzia <b>Wielokąt</b> ; wykonuje odbicie lustrzane zaznaczonego fragmentu rysunku; tworzy proste rysunki z wykorzystaniem poznanych	korzystając ze wzorca, wybiera sposób rysowania wielokątów; wie, jak zastosować narzędzie <b>Krzywa</b> ; przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane i obroty;	stosuje narzędzie <b>Krzywa</b> do tworzenia rysunków; korzysta z <b>Pomocy</b> dostępnej w programach; przekształca obraz: wykonuje pochylanie i rozciąganie obrazu;	analizuje sytuację problemową i szuka rozwiązania problemu; przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochylanie i rozciąganie obrazu;	samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności, a w razie potrzeby korzysta z <b>Pomocy</b> do programu;

narzędzi malarskich i operacji na fragmentach rysunku	korzysta z narzędzia <b>Lupa</b> do powiększania obrazu; tworzy nowe rysunki i modyfikuje rysunki gotowe, korzystając z poznanych możliwości edytora grafiki	wie, w jaki sposób dawniej tworzone obrazy; wykorzystuje możliwość rysowania w powiększeniu, aby rysować bardziej precyzyjnie i poprawiać rysunki	wie, z czego składa się obraz komputerowy i jaka jest funkcja karty graficznej; wykorzystuje możliwość włączenia linii siatki, aby poprawiać rysunki	wyjaśnia różnicę między odbiciem lustrzanym w poziomie a obrotem o kąt 90°; omawia proces powstawania obrazu komputerowego i wyjaśnia przeznaczenie karty graficznej; rozwija indywidualne zdolności twórcze; przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne
---	---	--	---	---

### Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi

2	3	4	5	6
<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>
określa typ komputera (komputerów) w pracowni komputerowej, np. PC, Mac; loguje się do szkolnej sieci komputerowej i prawidłowo kończy pracę z komputerem	zna w podstawowym zakresie działanie komputera; rozdziela elementy zestawu komputerowego; omawia przeznaczenie monitora, klawiatury i myszy; podaje przykłady komputerów przenośnych; potrafi poprawnie zalogować się do szkolnej sieci komputerowej i wylogować się; omawia przeznaczenie urządzeń zewnętrznych (drukarka, skaner, projektor multimedialny)	wymienia nazwy niektórych części zamkniętych we wspólnej obudowie komputera (płyta główna, procesor, pamięć operacyjna, dysk twardy); omawia cechy komputerów przenośnych, m.in.: takich jak laptop, tablet; wymienia urządzenia mobilne; wyjaśnia przeznaczenie urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów tj. kamera internetowa, cyfrowy aparat fotograficzny, kamera cyfrowa	omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; wyjaśnia, czym jest pamięć operacyjna RAM; wyjaśnia różnicę pomiędzy pamięcią operacyjną a dyskiem twardym; omawia cechy urządzeń mobilnych; wykonuje zdjęcia aparatem cyfrowym lub smartfonem i przenosi je do pamięci komputera	korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat historii komputerów; charakteryzuje komputery przenośne, uzupełniając informacje z dodatkowych źródeł; odszukuje w Internecie więcej informacji na temat urządzeń do nawigacji satelitarnej; nagrywa krótkie filmy, korzystając z aparatu cyfrowego, smartfonu lub kamery cyfrowej i przenosi je do pamięci komputera
uruchamia programy w wybrany sposób, np. klikając ikonę na pulpicie	wymienia cechy środowiska graficznego;	zna rolę systemu operacyjnego;	omawia funkcje systemu operacyjnego;	wyjaśnia, czym jest UEFI (i jego poprzednik BIOS)

<p>kafelek na ekranie startowym lub z wykazu programów w menu <b>Start</b></p>	<p>wie, czym jest system operacyjny; wie, na czym polega uruchamianie programów</p>	<p>wymienia cechy środowiska graficznego; wie, na czym polega uruchamianie komputera, instalowanie i uruchamianie programu komputerowego; wie, że nie wolno bezprawnie kopiować programów i kupować ich nielegalnych kopii</p>	<p>omawia ogólnie procesy zachodzące podczas włączenia komputera; wyjaśnia, co dzieje się na ekranie monitora i w pamięci komputera podczas uruchamiania programu komputerowego; wie, że korzystając z programu komputerowego, należy pamiętać o przestrzeganiu warunków określonych w umowie licencyjnej</p>	<p>i wyjaśnia, jaka jest jego rola w działaniu komputera; zna podstawowe rodzaje licencji komputerowych i zasady korzystania z nich</p>
<b>Operacje na plikach i folderach</b>				
<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>
<p>wymienia przykładowe nośniki pamięci masowej i wie, do czego służą</p>	<p>omawia ogólnie nośniki pamięci masowej, m.in.: CD, DVD, urządzenie pendrive</p>	<p>wie, co to jest pojemność nośników pamięci; podaje przykładowe pojemności wybranych nośników pamięci masowych</p>	<p>omawia przeznaczenie poszczególnych rodzajów nośników pamięci masowej; wie, co to są zasoby komputera</p>	<p>korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat nośników pamięci masowej; przeogląda zasoby wybranego komputera; sprawdza ilość wolnego miejsca na dysku</p>
<p>odszukuje zapisane pliki w strukturze folderów i otwiera je; tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu; z pomocą nauczyciela kopiuje pliki z wykorzystaniem <b>Schowka</b> do innego folderu na tym samym nośniku</p>	<p>swobodnie porusza się po strukturze folderów, aby odszukać potrzebny plik; potrafi odpowiednio nazwać plik; kopiuje pliki do innego folderu na tym samym nośniku; wie, do czego służy folder <b>Kosz</b> i potrafi usuwać pliki</p>	<p>rozdziela folder nadrzędny i podrzędny; kopiuje pliki i foldery zapisane na dysku twardym na inny nośnik pamięci, wykorzystując <b>Schowek</b>; potrafi skopiować pliki z dowolnego nośnika na dysk twardy; zna przynajmniej dwie metody usuwania plików i folderów</p>	<p>kopiuje pliki z wykorzystaniem <b>Schowka</b> do innego folderu i na inny nośnik; przenosi i usuwa pliki, stosując metodę <b>przeciągnij i upuść</b>; zna i stosuje skróty klawiaturowe do wykonywania operacji na plikach i folderach; zmienia nazwę istniejącego pliku;</p>	<p>samodzielnie kopiuje pliki i foldery, stosując wybraną metodę; wyjaśnia różnicę pomiędzy kopiowaniem a przenoszeniem plików; wyjaśnia, na czym polega kompresja plików</p>

			potrafi odzyskać plik umieszczony w <b>Koszu</b> ; kompresuje pliki i foldery oraz je dekompresuje	
--	--	--	---	--

Posługiwanie się komputerem i sieciami komputerowymi – komunikacja z wykorzystaniem Internetu				
2	3	4	5	6
<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>
z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe; pisze i wysyła listy elektroniczne do jednego adresata	samodzielnie zakłada konto pocztowe; wymienia i stosuje podstawowe zasady pisania listów elektronicznych; pisze list elektroniczny, stosując podstawowe zasady, np. pamięta o umieszczeniu tematu listu i podpisaniu się	podaje przykłady różnych sposobów komunikacji; omawia podobieństwa i różnice między pocztą tradycyjną i elektroniczną; samodzielnie zakłada konto pocztowe; omawia szczegółowo i stosuje zasady netykiety; dołącza załączniki do listów; pisze i wysyła listy elektroniczne do wielu adresatów	omawia sposób zakładania konta pocztowego; pisząc listy elektroniczne, stosuje zasady redagowania tekstu; przestrzega zasad netykiety; tworzy książkę adresową i korzysta z niej, wysyłając listy do wielu adresatów; zna zasady dołączania załączników do e-maili i je stosuje, np. zmniejszając rozmiar pliku przed wysłaniem; wie, co to jest spam i rozsyłanie tzw. internetowych łańcuszków	poprawnie redaguje list elektroniczny, stosując zasady redagowania tekstu i zasady netykiety; zna różnicę między formatem tekstowym a HTML; sprawnie korzysta z książki adresowej
jest świadom istnienia wirusów komputerowych; rozumie, że należy stosować odpowiednie oprogramowanie, aby chronić komputer przed wirusami	zna i stosuje zasadę nieotwierania załączników do listów elektronicznych pochodzących od nieznanymi nadawców; omawia zagrożenia wynikające z komunikowania się przez Internet z nieznanymi osobami;	zna i stosuje zasady komunikacji i wymiany informacji z wykorzystaniem Internetu; wie, na czym polega cyberprzemoc; wyjaśnia pojęcia: <i>czat</i> , <i>komunikator internetowy</i> , <i>serwis społecznościowy</i> , <i>blog</i> ;	potrafi ogólnie omówić działanie wirusów komputerowych, w tym różnych odmian wirusów, np. koni trojańskich; wymienia i omawia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami	podaje dodatkowe, niewymienione w podręczniku, zagrożenia przenoszone przez Internet lub wynikające z korzystania z nośników pamięci masowej (np. CD, urządzenie pendrive) niewiadomego pochodzenia; stosuje sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi, np. używa

	wie, w jaki sposób wirusy mogą dostać się do komputera (podaje przynajmniej dwa sposoby)	wyjaśnia, czym są wirusy komputerowe	przenoszonymi przez pocztę elektroniczną; wie, czym jest firewall	programu antywirusowego dla dysku twardego i innych nośników danych; samodzielnie korzysta z chmury w trakcie pracy nad projektem grupowym
--	--	--------------------------------------	--	---

Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera				
2	3	4	5	6
<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>
korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; pisze proste programy, używając podstawowych poleceń, według opisu w podręczniku; tworzy programy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych; zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela	korzystając z opisu w podręczniku, ustala operacje, które powinny być ujęte w blok, oraz liczbę powtórzeń; tworzy program sterujący obiektem na ekranie; otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą nazwą w tym samym folderze	potrafi znaleźć rozwiązanie problemu (zadania) podanego przez nauczyciela; wie, że powtarzające się polecenia należy ująć w blok i w razie potrzeby stosuje samodzielnie tę metodę w programie; stosuje instrukcje warunkowe w programie; tworzy program sterujący obiektem na ekranie zależnie od naciśniętego klawisza; tworzy program zawierający proste animacje; objaśnia przebieg działania programów; otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranym folderze	analizuje problem, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie; potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania; dba o przejrzystość programu, dzieląc odpowiednio program na wiersze; korzysta z odpowiednich opcji menu lub skrótów klawiaturowych, aby zaznaczyć, usunąć lub skopiować element programu; próbuje tworzyć program optymalny; w razie potrzeby modyfikuje go	potrafi samodzielnie określić problem i cel do osiągnięcia; podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera z wykorzystaniem odpowiedniego programu komputerowego; samodzielnie opracowuje rozwiązanie problemu i sprawdza rozwiązanie dla przykładowych danych; samodzielnie odnajduje dodatkowe możliwości programu, korzystając z <b>Pomocy</b> ; potrafi samodzielnie modyfikować program, tak aby był optymalny



tworzy program realizujący projekt prostej historyjki według poleceń z ćwiczenia z podręcznika	zapisuje w wizualnym języku programowania proste historyjki, stosując polecenia powtarzania i polecenia sterujące obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo);	tworzy prostą grę komputerową według wskazówek zawartych w ćwiczeniu; stosuje m.in. polecenia powtarzania i instrukcje warunkowe, animacje, wyświetlanie napisów	projektuje historyjki i gry na kilku poziomach; tworzy zmienne i stosuje je w programie do zliczania punktów w grze; potrafi zmieniać odpowiednio wartość licznika w trakcie działania programu; stosuje złożone animacje	projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania; tworzy trudniejsze programy realizujące zadane zagadnienie; rozwiązuje zadania z konkursów informatycznych i bierze w nich udział
--	---	--	--	---

Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu				
2	3	4	5	6
<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>	<b>Uczeń:</b>
pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne; formatuje tekst: zmienia krój, wielkość i kolor czcionki; wstawia do tekstu rysunek clipart; zapisuje dokument tekstowy w pliku	wkleja do tekstu fragment rysunku, wykorzystując <b>Schowek</b> ; wstawia do tekstu rysunki clipart i obiekty <b>WordArt</b> ; wie, jak zmienić sposób otaczania obrazu tekstem; korzystając z podanego w podręczniku przykładu, zmienia sposób otaczania obrazu tekstem zgodnie z poleceniem zawartym w ćwiczeniu; pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią	wymienia rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu; stosuje wybrany sposób otaczania obrazu tekstem; przeogląda strukturę folderów i odszukuje plik w strukturze folderów; wstawia do tekstu obraz z pliku; zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (zmiana położenia, zmiana rozmiarów, przycinanie)	analizuje sytuację problemową i szuka rozwiązania problemu; omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu; stosuje różne rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu; zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (ustalanie kolejności obrazów, rozjaśnianie obrazu i jego obracanie, stosowanie punktów zawijania); potrafi wykonać zdjęcie (zrzut) ekranu monitora i „wyciąć” fragment ekranu	potrafi zastosować właściwy sposób otaczania obrazu tekstem (m.in. dobiera odpowiedni układ do treści dokumentu tekstowego, do rodzaju wstawianych rysunków); samodzielnie modyfikuje dokumenty tekstowe, do których wstawia obrazy lub ich fragmenty; samodzielnie odszukuje dodatkowe możliwości formatowania obrazu wstawionego do tekstu

			widoczny na monitorze, stosując odpowiedni program	
korzystając z przykładu z podręcznika, stosuje <b>WordArty</b> do wykonania ozdobnych napisów	wyróżnia fragmenty tekstu, stosując obramowanie i cieniowanie; tworzy dokument tekstowy, np. zaproszenie, stosując do tytułu <b>WordArty</b> ; korzystając z przykładu z podręcznika, wstawia do tekstu tabelę o podanej liczbie kolumn i wierszy; współpracuje w grupie, wykonując zadania szczegółowe	<p>           dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu;            wykonuje obramowanie strony;            wykorzystuje kształty np. do przygotowania komiksu;            zmienia istniejący tekst na <b>WordArt</b>;            zna budowę tabeli i pojęcia: <i>wiersz, kolumna, komórka</i>;            wstawia do tekstu tabelę, wstawia dane do komórek, dodaje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli;            zapisuje dokument tekstowy w pliku pod tą samą lub pod inną nazwą;            drukuje dokumenty tekstowe;            planuje pracę nad projektem;            gromadzi i selekcjonuje materiały do przygotowania projektu         </p>	<p>           dodaje odpowiednie obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu – zależnie od treści;            modyfikuje wygląd <b>WordArtu</b>;            modyfikuje tabelę, m.in.:            dodaje nowe wiersze i kolumny, potrafi scalić komórki;            korzysta z <b>Kształtów</b> dla zobrazowania niektórych treści w dokumencie tekstowym;            potrafi w razie potrzeby zgrupować wstawione obiekty oraz je rozgrupować;            tworząc nowe dokumenty lub poprawiając dokumenty już istniejące stosuje poznane zasady pracy nad tekstem (w tym metody wstawiania obrazu do tekstu z pliku i formatowania wstawionego obrazu);            wyszukuje dodatkowe informacje potrzebne do przygotowania projektu         </p>	<p>           rozróżnia obramowanie tekstu od obramowania akapitu, stosując poprawnie te dwa sposoby obramowania;            potrafi poprawnie dostosować formę tekstu do jego przeznaczenia, stosując właściwe ozdobniki i odpowiednie formatowanie tekstu;            właściwie planuje układ tabeli w celu umieszczenia w komórkach tabeli konkretnych informacji;            samodzielnie dobiera parametry drukowania w celu wydrukowania dokumentu;            potrafi pełnić funkcję koordynatora grupy, przydzielając zadania szczegółowe uczestnikom projektu;            w zadaniach projektowych wykazuje umiejętność prawidłowego łączenia grafiki i tekstu;            przygotowuje projekt na samodzielnie wymyślony temat         </p>