**Wymagania na poszczególne oceny**

1. Wymagania konieczne (na ocenę̨ dopuszczającą) obejmują̨ wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę̨, 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 ocenę̨ dobrą) obejmują̨ wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są̨ przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę̨ bardzo dobrą) obejmują̨ wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiazywania zadań́ problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę̨ celującą) obejmują̨ stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tytuł w podręczniku** | **Numer i temat lekcji** | **Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca).****Uczeń:** | **Wymagania podstawowe (ocena dostateczna).****Uczeń:** | **Wymagania rozszerzające (ocena dobra).****Uczeń:** | **Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra).****Uczeń:** | **Wymagania wykraczające (ocena celująca).****Uczeń:** |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.  |  Zapoznanie z wymaganiami edukacyjnymi oraz zasadami bezpieczeństwa i regulaminem pracowni  |

 | • wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej• stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze• określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych |
| **1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE** |
| **1.1. Komputer w życiu człowieka** | **2 - 3. Komputer w życiu człowieka** | * wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer
* wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne
 | * wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery
* wymienia cztery zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne
* przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze
* kompresuje i dekompresuje pliki i foldery
 | * wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery
* wymienia sześć zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne
* 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
 | * wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery
* wymienia osiem zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne
* wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze
* wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików
 | * zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy
 |
| **1.2. Budowa i działanie sieci komputerowej** | **4. Budowa i działanie sieci komputerowej** | * wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa
 | * wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych
* wyjaśnia, czym jest internet
 | * omawia podział sieci ze względu na wielkość
* opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej
* opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej
 | * sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows
 | * zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows
 |
| **1.3. Sposoby wykorzystania internetu** | **5 - 6. Sposoby wykorzystania internetu** | * wymienia dwie usługi dostępne w internecie
* otwiera strony internetowe w przeglądarce
 | * wymienia cztery usługi dostępne w internecie
* wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa
* wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego
* szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu
 | * wymienia sześć usług dostępnych w internecie
* umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej
* wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego
* opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości
* dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu
* przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet
 | * wymienia osiem usług dostępnych w internecie
* współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową
* opisuje licencje na zasoby w internecie
 | * publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons
 |
| **2. STRONY WWW** |
| **2.1. Zasady tworzenia stron internetowych** | **7. Zasady tworzenia stron internetowych** | * wyjaśnia, czym jest strona internetowa
* opisuje budowę witryny internetowej
 | * omawia budowę znacznika HTML
* wymienia podstawowe znaczniki HTML
* tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku
 | * wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej
* korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję
 | * wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej
* otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu
 | * do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji
 |
| **2.2. Tworzymy własną stronę WWW** | **8 - 10. Tworzymy własną stronę WWW** | * tworzy stronę internetową w języku HTML
 | * planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej
 | * umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane
 | * umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych
* tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy
 | * tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript
 |
| **3. GRAFIKA KOMPUTEROWA** |
| **3.1. Tworzenie i modyfikowanie obrazów** | **11 - 12. Tworzenie i modyfikowanie obrazów** | * tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku
* zaznacza fragmenty obrazu
* wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu
 | * 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
 | * 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
 | * łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP
* wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć
* tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP
 | * tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji
 |
| **3.2. Animacje w programie GIMP** | **13 - 14. Animacje w programie GIMP**  | * wyjaśnia, czym jest animacja
 | * dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP
 | * dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei
 | * tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP
 | * przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP
 |
| **3.3. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe** | **15 – 16. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe** | * współpracuje w grupie, przygotowując plakat
 | * planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom
 | * wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu
* przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu
 | * wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu
 | * planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
 |