

## Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

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

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> <li>wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju,</li> <li>zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,</li> <li>wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,</li> <li>wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>zna i stosuje zasady „netykiety” w komunikatorach internetowych</li> <li>buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie,</li> <li>tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,</li> <li>wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,</li> <li>tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>,</li> <li>tworzy proste obrazy w programie GIMP,</li> <li>zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,</li> <li>tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,</li> <li>formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>zna i stosuje zasady „netykiety” w komunikatorach internetowych</li> <li>przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,</li> <li>tworzy w Scratchu własne tło sceny,</li> <li>tworzy w Scratchu własne duszki,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,</li> <li>wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,</li> <li>wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,</li> <li>dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje nowe arkusze do skoroszytu,</li> <li>kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,</li> <li>sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,</li> <li>wykorzystuje formuły <b>SUMA</b> oraz <b>ŚREDNIA</b> do wykonywania obliczeń,</li> <li>dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>zna i stosuje zasady „netykiety” w komunikatorach internetowych</li> <li>buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,</li> <li>wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,</li> <li>wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony,</li> <li>wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie,</li> <li>zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,</li> <li>wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z <b>Formatowania warunkowego</b>,</li> <li>stosuje <b>Sortowanie niestandardowe</b>, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,</li> <li>tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,</li> <li>dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,</li> <li>zna i stosuje zasady „netykiety” w komunikatorach internetowych</li> <li>tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,</li> <li>buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,</li> <li>samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> <li>dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,</li> <li>tworzy w programie GIMP</li> </ul>

	<p>obrazu, który należy zaznaczyć,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,</li></ul>	<p>fotomontaże, wykorzystując warstwy.</p>
--	---	--	--