

Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji

<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej, • przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer, • tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive, • wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi. 	<ul style="list-style-type: none"> • przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej, • edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze, • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze, • omawia zasady współpracy w sieci, • edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu. 	<ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy, • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców, • udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive, • tworzy link do pliku w usłudze OneDrive. 	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym, • pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive. 	<ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość e-mail z załącznikami, • wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań.

Tabele i wykresy w programie MS Excel				
<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • wprowadza dane do komórek, • zmienia szerokość kolumn, • zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach, • tworzy formuły do obliczeń, • prezentuje dane na wykresie. 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje komórki, • wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby, • w formułach wykorzystuje adresy komórek, • zmienia wygląd wykresu. 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje arkusze do skoroszytu, • kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy, • porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych, • wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA, • dodaje lub usuwa elementy wykresu. 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia nazwy arkuszy, • zmienia kolory kart arkuszy, • używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości, • porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium, • korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu, • dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych. 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj, • wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji, • korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane, • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach

				nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI), <ul style="list-style-type: none"> • analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje.
Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch				
<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch, • buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie, • tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach, • wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” 	<ul style="list-style-type: none"> • zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu, • ,przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady, • buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości, • sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia. 	<ul style="list-style-type: none"> • udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu, • buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu, • programuje skutek odebrania komunikatu, • wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”, 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu modyfikując je według własnych pomysłów • tworzy prostą grę zręcznościową, • buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze, 	<ul style="list-style-type: none"> • zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu, edytuje utworzoną grę dodając wymyślone przez siebie elementy, • buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu • tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb.

w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej.		• buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek.	• buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę.	
Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP				
<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu, • zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć. 	<ul style="list-style-type: none"> • pracuje na warstwach, • kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy. 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP, • rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa. 	<ul style="list-style-type: none"> • modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt, • wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży. 	<ul style="list-style-type: none"> • podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki, • świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów, • tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu.