

Wymagania dotyczą programu WSiP autorstwa: W. Jochemczyk, I Krajewskiej-Kranas, A. Samólskiej, M. Wyczółkowskiego.

## Semestr I

Wymagania na poszczególne stopnie					
Lekcje z komputerem	<p>Dopuszczający Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi wymienić podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej.</li> <li>- Samodzielnie uruchamia komputer i loguje się do systemu.</li> <li>- Potrafi pisać prosty tekst w edytorze Microsoft Word lub OpenOffice Writer.</li> <li>- Potrafi wymienić podstawowe elementy komputera.</li> <li>- Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb.</li> <li>- Rozróżnia bity i bajty.</li> <li>- Korzysta z Kalkulatora.</li> <li>- Zna przeznaczenie przeglądarki internetowej.</li> <li>- Zna adres internetowy wyszukiwarki Google.</li> <li>- Samodzielnie wprowadza adres strony internetowej i potrafi ją otworzyć.</li> <li>- Potrafi wyjaśnić pojęcie pracy w chmurze.</li> <li>- Korzysta z Dysku Google z pomocą nauczyciela.</li> <li>- Przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze.</li> <li>- Loguje się do wspólnych dokumentów Google</li> </ul>	<p>Dostateczny Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Samodzielnie zapisuje wyniki pracy w swoim folderze.</li> <li>- Zachowuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze.</li> <li>- Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.</li> <li>- Potrafi wymienić i opisać podstawowe elementy komputera.</li> <li>- Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb, rozpoznaje liczby zapisane w systemie dwójkowym.</li> <li>- Potrafi samodzielnie dobrać odpowiednie słowa kluczowe potrzebne do wyszukania pożądaných informacji.</li> <li>- Samodzielnie wyszukuje w internecie potrzebne elementy graficzne.</li> <li>- Przestrzega praw autorskich odnośnie materiałów pobranych z internetu.</li> <li>- Potrafi wymienić zalety i wady pracy w chmurze.</li> <li>- Samodzielnie korzysta z dysku Google.</li> <li>- Loguje się do wspólnych dokumentów Google</li> </ul>	<p>Dobry Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rozumie znaczenie systemu operacyjnego.</li> <li>- Potrafi sklasyfikować programy komputerowe pod względem przeznaczenia (użytkowe, narzędziowe, edukacyjne itp.).</li> <li>- Wymienia i opisuje podstawowe elementy komputera, analizuje ich wielkość w odpowiednich jednostkach.</li> <li>- Zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny.</li> <li>- Zna definicje pojęć bitu i bajtu.</li> <li>- Korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi.</li> <li>- Potrafi założyć konto poczty elektronicznej z pomocą nauczyciela.</li> <li>- Sprawnie wyszukuje w internecie potrzebne informacje i elementy graficzne.</li> <li>- Sprawnie korzysta z Dysku Google.</li> <li>- Korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu.</li> <li>- Zna zasady netykiety.</li> </ul>	<p>Bardzo dobry Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP.</li> <li>- Potrafi sklasyfikować programy komputerowe pod względem dostępności (rodzaj licencji).</li> <li>- Wymienia i opisuje podstawowe elementy komputera, analizuje ich wielkość.</li> <li>- Potrafi znaleźć w komputerze informacje o parametrach poszczególnych elementów.</li> <li>- Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb.</li> <li>- Zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny i dziesiętny na dwójkowy.</li> <li>- Korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi.</li> <li>- Samodzielnie zakłada konto poczty elektronicznej.</li> <li>- Podczas wypełniania formularza nie podaje wrażliwych danych osobowych, jeśli nie jest to konieczne.</li> <li>- Potrafi dostosować ustawienia Dysku Google do własnych potrzeb.</li> <li>- Korzysta ze wspólnych</li> </ul>	<p>Celujący Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Biegłe wymienia rodzaje licencji programów komputerowych.</li> <li>- Biegłe porusza się w systemie plików i folderów.</li> <li>- Analizuje stan komputera i jego elementów, podaje ich parametry, posługując się właściwymi jednostkami.</li> <li>- W trakcie lekcji pomaga innym.</li> <li>- Korzysta z pojęć bitu i bajtu.</li> <li>- Wyszukując informacje i elementy graficzne, potrafi ograniczyć wyniki wyszukiwania do najbardziej odpowiadających zapytaniu.</li> <li>- Zawsze stosuje się do zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze.</li> <li>- Biegłe wykorzystuje usługi dostępne w chmurze.</li> <li>- Korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu. Zna zasady netykiety.</li> <li>- Posługuje się akronimami i emotikonami w komunikacji internetowej.</li> </ul>

	<p>i współpracuje w ich redagowaniu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zna zasady netykiety.</li> </ul>	<p>i współpracuje w ich redagowaniu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zna zasady netykiety.</li> <li>- Rozróżnia podstawowe akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zna akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej.</li> </ul>	<p>dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zna zasady netykiety.</li> <li>- Posługuje się akronimami i emotikonami w komunikacji internetowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pomaga innym, tworzy własne dokumenty.</li> </ul>
Lekcje programowania	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi uruchomić środowisko Scratch i utworzyć własny projekt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi utworzyć własny projekt, zmieniać tło i postaci duszków.</li> <li>- Potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie.</li> <li>- Wykorzystuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu.</li> <li>- Potrafi losować liczby z podanego zakresu.</li> <li>- Rozumie, co to jest operacja modulo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt przesuwania duszka po ekranie i wyjaśnić jego działanie.</li> <li>- Potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie, tworzy i wykorzystuje własny blok bez parametru.</li> <li>- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypty ustalania warunków początkowych i wyjaśnić ich działanie.</li> <li>- Wykorzystuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu oraz przesuwania duszka z wykorzystaniem prawidłowego odbicia od brzegu ekranu.</li> <li>- Potrafi zapisywać liczby za pomocą zmiennej typu lista.</li> <li>- Rozumie, co to jest operacja modulo i potrafi ją wykorzystać do sprawdzenia, czy liczba jest parzysta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt wykorzystujący pętlę zawsze i blok warunkowy jeżeli i wyjaśnić jego działanie.</li> <li>- Potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie, tworzy i wykorzystuje własny blok zarówno bez parametru, jak i z parametrem.</li> <li>- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt wykorzystujący pętlę zawsze i złożony blok warunkowy i wyjaśnić jego działanie.</li> <li>- Potrafi utworzyć własny projekt, zmieniać tło i postaci duszków.</li> <li>- Wykorzystuje w skrypcie animację, przesuwanie duszka oraz dźwięki.</li> <li>- Potrafi znajdować minimum kilku wylosowanych liczb.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>- Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.</li> <li>- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>- Analizuje projekty z portalu Scratch.</li> <li>- Uczy się nowych zagadnień.</li> </ul>

## Semestr II

### Wymagania na poszczególne stopnie

	dopuszczający	dostateczny	dobry	Bardzo dobry	Celujący
Lekcje z algorytmami	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi opisać na przykładzie pojęcie rekurencji.</li> <li>- Opisuje, na czym polega problem wież Hanoi.</li> <li>- Potrafi opisać pojęcia algorytmu i schematu blokowego oraz sposoby znajdowania NWD.</li> <li>- Potrafi podać przykłady języków programowania. Opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy.</li> <li>- Opisuje zagadnienie porządkowania.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi opisać pojęcie rekurencji i zbudować skrypt rekurencyjny w Scratchu.</li> <li>- Opisuje, na czym polega problem wież Hanoi i potrafi go analizować na przykładzie kilku krążków.</li> <li>- Potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego oraz zna sposoby znajdowania NWD.</li> <li>- Podaje przykłady języków programowania.</li> <li>- Zapisuje algorytm Euklidesa w jednym z nich lub w Scratchu.</li> <li>- Opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy.</li> <li>- Zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu.</li> <li>- Opisuje zagadnienie porządkowania i jeden z algorytmów sortowania.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi opisać pojęcie rekurencji, zbudować skrypt rekurencyjny w Scratchu i opisać jego działanie.</li> <li>- Opisuje, na czym polega problem wież Hanoi, potrafi go analizować na przykładzie kilku krążków i wypisać kolejne ruchy.</li> <li>- Potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego, zna sposoby znajdowania NWD, opisuje algorytm Euklidesa.</li> <li>- Podaje przykłady języków programowania.</li> <li>- Zapisuje algorytm Euklidesa w jednym z nich lub w Scratchu.</li> <li>- Analizuje zapis algorytmu.</li> <li>- Opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy.</li> <li>- Zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu i potrafi wskazać jego nieefektywność.</li> <li>- Opisuje zagadnienie porządkowania i algorytm sortowania przez scalanie.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi zbudować i zmodyfikować skrypt rekurencyjny w Scratchu oraz zanalizować i opisać jego działanie.</li> <li>- Opisuje, na czym polega problem wież Hanoi, potrafi go analizować dla danej liczby krążków.</li> <li>- Potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego, zna sposoby znajdowania NWD, opisuje i stosuje obie wersje algorytmu Euklidesa.</li> <li>- Zapisuje algorytm Euklidesa w wybranym języku programowania.</li> <li>- Analizuje zapis algorytmu, rozróżnia podstawowe polecenia języka.</li> <li>- Opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy.</li> <li>- Zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu i potrafi uzasadnić jego nieefektywność.</li> <li>- Opisuje zagadnienie porządkowania i algorytm sortowania przez scalanie oraz zapis tego algorytmu.</li> </ul>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi zbudować własny skrypt rekurencyjny w Scratchu oraz zanalizować i opisać jego działanie.</li> <li>- W trakcie lekcji pomaga innym.</li> <li>- Opisuje, na czym polega problem wież Hanoi, potrafi go analizować dla danej liczby krążków.</li> <li>- W trakcie lekcji pomaga innym.</li> <li>- Potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego, zna sposoby znajdowania NWD, opisuje i stosuje obie wersje algorytmu Euklidesa.</li> <li>- Zapisuje i modyfikuje algorytm Euklidesa w wybranym języku programowania.</li> <li>- Analizuje zapis algorytmu, rozróżnia polecenia języka.</li> <li>- Podejmuje samodzielnie próbę dalszej nauki wybranego języka.</li> <li>- Opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy.</li> <li>- Zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu i potrafi uzasadnić jego nieefektywność.</li> <li>- Potrafi zrealizować efektywny algorytm.</li> <li>- Opisuje zagadnienie porządkowania i algorytm sortowania przez scalanie oraz zapis tego algorytmu.</li> <li>- W trakcie lekcji pomaga innym.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu; wykonuje polecenia nauczyciela.</li> <li>- Wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu. Zapisuje plik.</li> <li>- Stosuje podstawowe słownictwo związane z TI.</li> <li>- Stosuje podstawowe zasady pracy z tabelami: wstawianie, wypełnianie treścią.</li> <li>- Stosuje tabulatory dostępne w edytorze.</li> <li>- Stosuje układ kolumnowy tekstu.</li> <li>- Stosuje wyróżnienia w tekście (tytuł, wybrane słowa).</li> <li>- Korzysta z programu WordArt.</li> <li>- Ilustruje tekst gotową grafiką z biblioteki grafik edytora.</li> <li>- Ilustruje tekst gotową grafiką (wstawia obiekty dostępne w grupie Ilustracje na karcie Wstawianie, wstawia Autokształty, obiekty WordArt).</li> <li>- Przygotowuje dokument do wydruku.</li> <li>- Tworzy wielostronicowy dokument ze swoich tekstów.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zapisuje i otwiera plik do edycji.</li> <li>- Wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu. Ręcznie poprawia błędy.</li> <li>- Stosuje podstawowe sposoby formatowania tekstu.</li> <li>- Stosuje słownictwo, związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w naszym codziennym życiu.</li> <li>- Stosuje poznane sposoby pracy z tabelami w edytorze tekstu: wstawianie, wypełnianie treścią, dostosowywanie, formatowanie.</li> <li>- Wykazuje opanowanie słownictwa komputerowego – rozumie pojęcia potrzebne do codziennej pracy z komputerem.</li> <li>- Ilustruje tekst gotową grafiką z biblioteki grafik edytora lub wykonanymi przez siebie obrazkami.</li> <li>- Osadza grafikę w tekście (zmienia rozmiar obrazka, wprowadza obramowanie, ustawia „równo z tekstem”).</li> <li>- Stosuje podstawowe sposoby formatowania, rozplanowuje tekst na stronie, dobiera czcionki, stosuje wyróżnienia w tekście, pracuje z nagłówkiem i stopką.</li> <li>- Osadza grafikę obiektową w tekście na różne sposoby.</li> <li>- Stosuje techniki formatowania tekstu: czcionki o niestandardowym rozmiarze, wypunktowanie, numerowanie itp.</li> <li>- Poprawnie stosuje wyróżnienia w tekście.</li> <li>- Przygotowuje do wydruku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wymienia i stosuje zasady edycji, formatowania i estetycznego przygotowania tekstu.</li> <li>- Zachowuje prawidłową postawę w czasie pracy przy komputerze.</li> <li>- Starannie przepisuje pracę, poprawia błędy z użyciem słownika w edytorze.</li> <li>- Przygotowuje tekst do wydruku, dba o estetyczny wygląd tekstu.</li> <li>- Samodzielnie przygotowuje plik zawierający tabelę: sprawnie pracuje z tabelą w edytorze tekstu, stosuje potrzebne techniki formatowania, zaznaczania, przygotowania do wydruku; przekształca tekst na tabelę.</li> <li>- Korzysta ze źródeł informacji związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej.</li> <li>- Formatuje akapity „z linijki” (wcięcia akapitów, ustawienie marginesów akapitów) w połączeniu z odpowiednim wyrównaniem tekstu.</li> <li>- W odpowiednich sytuacjach stosuje wymuszony koniec strony, kolumny, wiersza.</li> <li>- Dobiera ilustracje do tekstu, stosuje różne sposoby osadzania ilustracji.</li> <li>- Potrafi określić i rozpoznać cechy dobrego plakatu lub reklamy.</li> <li>- Stosuje rysunek jako tło dokumentu tekstowego.</li> <li>- Przekształca i modyfikuje proste rysunki obiektowe (rozciąga, zniekształca, zmienia kolor obramowania i wypełnienia, grupuje i rozgrupowuje).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Samodzielnie stosuje poznane sposoby pracy z dokumentem tekstowym – dotyczy to zarówno podstawowych zasad pracy z edytorem tekstu, jak i stosowania wprowadzonych dotychczas sposobów formatowania tekstu.</li> <li>- Samodzielnie pracuje nad dokumentem, realizuje własne założenia.</li> <li>- Stosuje zaawansowane słownictwo, związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w naszym codziennym życiu.</li> <li>- Używa zaawansowanych technik wyszukiwania, zamiany elementów tekstu, przekształcania tekstu na tabelę, formatowania.</li> <li>- Potrafi ocenić rozwój języka, jaki można obserwować na co dzień.</li> <li>- Samodzielnie rozplanowuje tekst na stronie, dobiera sposób formatowania czcionki do charakteru i wyglądu tekstu.</li> <li>- Ustawia własne tabulatory, dostosowane do charakteru wprowadzanego tekstu.</li> <li>- Wypełnia nagłówki i stopki w dokumencie wielostronicowym, stosuje zarówno kody pól wprowadzanych za pomocą odpowiednich przycisków (numer strony, data itp.), jak i tekst wpisywany.</li> <li>- Formatuje tekst w nagłówku i stopce.</li> <li>- Samodzielnie rysuje proste grafiki obiektowe, modyfikuje ich wygląd i kształt.</li> <li>- Sprawnie łączy na różne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>- Samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe, nie omówione sposoby formatowania.</li> <li>- Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.</li> <li>- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>- Samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami, stosuje je, posługuje się zaawansowanym ścisłym słownictwem.</li> <li>- Potrafi ocenić przygotowanie tekstu i zastosowaną metodę, pokazując w razie potrzeby, jak łatwo jest „uszkodzić” sztywno sformatowany tekst.</li> <li>- Swobodnie i świadomie stosuje różnorodne metody pracy z tekstem.</li> <li>- Ocenia wygląd prac zawierających grafikę: cechy dobrego plakatu bądź reklamy zawarte w wykonanej pracy. Stosuje zaawansowane techniki opracowania i łączenia grafiki z tekstem.</li> <li>- Samodzielnie potrafi przedstawić sytuacje, w których człowiek może napotkać na problemy w porozumieniu z maszyną.</li> <li>- Przygotowuje portfolio według własnego, oryginalnego projektu.</li> </ul>
--	---	---	--	---

Lekcje z multimediami	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Z pomocą nauczyciela koryguje podstawowe parametry obrazu.</li> <li>- Z pomocą nauczyciela likwiduje krzywizny obrazu.</li> <li>- Z pomocą nauczyciela przygotowuje obraz do wydruku lub do prezentacji na ekranie monitora.</li> <li>- Rozumie pojęcie warstwy obrazu.</li> <li>- Z pomocą nauczyciela (lub kolegów) łączy różne elementy w jeden obraz (warstwy) i wstawia warstwy tekstowe do obrazu.</li> <li>- Potrafi importować napisy i obrazy do programu Photo Story.</li> <li>- Z pomocą nauczyciela tworzy film na podstawie jednego obrazu statycznego.</li> <li>- Z pomocą nauczyciela zapisuje projekt i gotowy film wykonany w programie Photo Story.</li> <li>- Potrafi importować obrazy i filmy do programu Movie Maker.</li> <li>- Z pomocą nauczyciela stosuje efekty wizualne dla wybranych sekwencji filmu.</li> <li>- Z pomocą nauczyciela zapisuje projekt i gotowy film.</li> <li>- Potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy.</li> <li>- Potrafi doskonalić prezentację oraz przygotowuje się do jej zaprezentowania.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zna przeznaczenie podstawowych narzędzi korygujących podstawowe parametry obrazu i potrafi je stosować.</li> <li>- Z pomocą nauczyciela likwiduje krzywizny obrazu.</li> <li>- Z pomocą nauczyciela przygotowuje obraz do wydruku lub do prezentacji na ekranie monitora.</li> <li>- Samodzielnie łączy różne elementy w jeden obraz (warstwy) i wstawia warstwy tekstowe do obrazu.</li> <li>- Samodzielnie wstawia warstwę tekstową do obrazu.</li> <li>- Samodzielnie tworzy film na podstawie jednego obrazu statycznego.</li> <li>- Potrafi stosować swobodny ruch kamery w programie Photo Story.</li> <li>- Samodzielnie stosuje efekty wizualne dla wybranych sekwencji filmu.</li> <li>- Samodzielnie zapisuje projekt i gotowy film.</li> <li>- Potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy.</li> <li>- Bierze udział w pracy zespołowej nad wspólnym projektem.</li> <li>- Potrafi doskonalić i oceniać prezentację oraz przygotować się do jej zaprezentowania.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sprawnie posługuje się podstawowymi narzędziami korygującymi podstawowe parametry obrazu.</li> <li>- Samodzielnie likwiduje krzywizny obrazu.</li> <li>- Samodzielnie przygotowuje obraz do wydruku lub do prezentacji na ekranie monitora.</li> <li>- Sprawnie wykorzystuje warstwy obrazu, łącząc różne elementy w jeden obraz.</li> <li>- Stosuje efekty na warstwach tekstowych (cienie, wtapianie, wypełnienie tekstu itp.).</li> <li>- Potrafi płynnie zmieniać kierunek ruchu kamery w programie Photo Story. Potrafi określić czas trwania efektu w filmie.</li> <li>- Samodzielnie zapisuje projekt i gotowy film wykonany w programie Photo Story.</li> <li>- Sprawnie wprowadza napisy początkowe, podpisy i napisy końcowe w filmie.</li> <li>- Samodzielnie określa parametry filmu podczas jego zapisywania.</li> <li>- Potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy.</li> <li>- Pomaga organizować pracę zespołową nad wspólnym projektem.</li> <li>- Potrafi doskonalić i oceniać prezentację oraz przygotować się do jej zaprezentowania.</li> <li>- Bierze udział w przedstawianiu prezentacji.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biegłe posługuje się narzędziami korygującymi podstawowe parametry obrazu.</li> <li>- Biegłe koryguje defekty obrazu (likwidacja krzywizn, wyrównywanie linii horyzontu).</li> <li>- Biegłe wykorzystuje warstwy obrazu, łącząc różne elementy w jeden obraz.</li> <li>- Biegłe stosuje efekty na warstwach tekstowych (cienie, wtapianie, wypełnienie tekstu itp.).</li> <li>- Stosuje filtry i maski obrazu.</li> <li>- Sprawnie stosuje swobodny ruch kamery w programie Photo Story.</li> <li>- Potrafi dobrać właściwe parametry zapisywanego filmu dla konkretnego urządzenia.</li> <li>- Potrafi trafnie dobrać czas trwania efektu w filmie.</li> <li>- Potrafi zapisać film przeznaczony do odtwarzania na urządzeniach mobilnych.</li> <li>- Potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy.</li> <li>- Organizuje pracę zespołową nad wspólnym projektem i bierze w niej czynny udział.</li> <li>- Potrafi doskonalić i oceniać prezentację oraz przygotować się do jej zaprezentowania.</li> <li>- Właściwie przedstawia prezentację.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Samodzielnie dochodzi do skutecznych rozwiązań w pracy z obrazem.</li> <li>- Stosuje własne rozwiązania, uzyskując ciekawe efekty w tworzonym filmie.</li> <li>- Biegłe posługuje się funkcjami programu Photo Story.</li> <li>- Biegłe posługuje się funkcjami programu Movie Maker.</li> <li>- Poszukuje niekonwencjonalnych rozwiązań do uatrakcyjnienia wykonywanej pracy.</li> <li>- Potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy.</li> <li>- Organizuje pracę zespołową nad wspólnym projektem i bierze w niej czynny udział.</li> <li>- Pomaga innym, sprawnie realizuje własne pomysły.</li> <li>- Potrafi doskonalić i oceniać prezentację oraz przygotować się do jej zaprezentowania.</li> <li>- Właściwie przedstawia prezentację.</li> <li>- Dzieli się swoimi doświadczeniami z innym i pomaga im.</li> </ul>
-----------------------	--	---	--	--	---