

**Przedmiotowy System Oceniania z Informatyki**  
**Szkoła Podstawowa nr 20 w Białymstoku (klasy IV-VIII SP)**

**Ocenianie ma na celu:**

1. Tworzenie warunków do właściwego przebiegu informacji uczniom i rodzicom (prawnym opiekunom) o:
  - poziomie osiągnięć edukacyjnych ucznia i postępach w tym zakresie
  - postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia.
2. Pomoc uczniowi w samodzielnym planowaniu swojego rozwoju
  - propozycje zadań do samodzielnej realizacji
  - zachęta do udziału w konkursach przedmiotowych
  - pozytywna motywacja
  - konsultacje
3. Motywacja ucznia do dalszej pracy
4. Stworzenie uczniowi możliwości samooceny
5. Umożliwienie modyfikacji organizacji i metod pracy dydaktyczno – wychowawczej

**Ocenianie przedmiotowe z informatyki obejmuje:**

1. Formułowanie przez nauczyciela wymagań edukacyjnych dla poszczególnych prac oraz informowanie o nich uczniów i rodziców (prawnych opiekunów).
2. Bieżące ocenianie, śródroczne i roczne klasyfikowanie według skali i form przyjętych w WSO.
3. Przeprowadzenie egzaminów klasyfikacyjnych i poprawkowych.
4. Ustalenie ocen klasyfikacyjnych śródrocznych oraz warunków ich poprawiania.
5. Ocenianie uwzględnia wszystkie formy aktywności ucznia.
6. Ocenianie dokonuje się systematycznie, stosując różne tego formy.
7. Oceny klasyfikacyjne z zajęć komputerowych ustala nauczyciel prowadzący zajęcia edukacyjne.
8. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców (prawnych opiekunów).
9. Uczeń ma prawo poprawić w terminie 2 tygodni każdą ocenę prac zaliczeniowych.
10. Nauczyciel na podstawie opinii PP-P lub innej poradni publicznej specjalistycznej jest zobowiązany dostosować wymagania edukacyjne do indywidualnych potrzeb ucznia.
11. Uczeń nie może być klasyfikowany z informatyki, jeśli jest brak podstaw do ustalenia oceny klasyfikacyjnej (nieobecność usprawiedliwiona ponad 50% zajęć w semestrze). Uczeń może zdawać egzamin klasyfikacyjny.
12. Uczeń, który w wyniku klasyfikacji końcowej uzyskał ocenę niedostateczną może ubiegać się o egzamin poprawkowy.
13. Uczeń może uzyskać pomoc w zakresie korygowania niepowodzeń z informatyki poprzez pomoc indywidualną nauczyciela, pomoc koleżeńską.

**Cele priorytetowe:**

1. Przygotowanie do posługiwania się komputerem i technologią informacyjną.
2. Celowe korzystanie z różnych źródeł informacji oraz środków jej prezentacji i przekazu.
3. Korzystanie z komputerów i technologii informacyjnej w uczeniu się oraz w zbieraniu i analizowaniu różnych informacji, w tym danych z eksperymentów.
4. Poznanie wpływu technologii informacyjnej na życie jednostki, najbliższego otoczenia i społeczeństwa.
5. Wprowadzenie do pracy nad projektem zespołowym.

**Co, kiedy i jak oceniamy?**

1. Poziom wiedzy i umiejętności.
2. Przyrost wiedzy i umiejętności.
3. Stopień osiągnięcia umiejętności.

**Ocenianie przebiega:**

1. Na bieżąco.
2. Okresowo – po zakończeniu działu materiału.
3. Semestralnie.
4. Zgodnie z wewnątrzszkolnym systemem oceniania.
5. Obiektywnie.
6. Sprawiedliwie.
7. Jawnie.
8. Z informacją o osiągnięciach.
9. W oparciu o przygotowane własne testy, sprawdziany.
10. Oceniamy każdą wykonaną pracę, uwzględniając przedstawione wcześniej kryteria.

**Przy ocenianiu bierze się pod uwagę:**

1. Pracowitość i systematyczność.
2. Przygotowanie.
3. Umiejętność współpracy w grupie.
4. Zaangażowanie i wytrwałość.
5. Oryginalność i estetykę pracy.
6. Wiedzę.

**Sposoby sprawdzania umiejętności i wiedzy.**

1. Wykonywanie ćwiczeń podczas zajęć.
2. Aktywność na lekcji.
3. Umiejętność pracy w grupie.
4. Prace dodatkowe.

## 5. Prace pisemne

oceny cząstkowe z prac pisemnych wystawia się w następujący sposób:

100% - 97%	celujący (6)
96% - 90%	bardzo dobry (5)
89% - 75%	dobry (4)
74% - 50%	dostateczny (3)
49% - 30%	dopuszczający (2)
29% - 0%	niedostateczny (1)

### **Sposoby informowania ucznia, rodziców (prawnych opiekunów):**

1. Informacja ustna.
2. Karta z ocenami.
3. Poprzez dziennik internetowy.

### **Oceny semestralne i roczne nie są średnią arytmetyczną ocen cząstkowych.**

#### **OCENA CELUJĄCA**

##### **Uczeń:**

- aktywnie i systematycznie uczestniczy w zajęciach;
- spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą;
- rozumie, zna oraz świadomie i systematycznie stosuje poznane wiadomości na innych przedmiotach;
- posiada wyróżniające się zdolności informatyczne;
- systematycznie i celowo rozwija swoje zdolności;
- uczestniczy w konkursach;
- samodzielnie uzupełnia wiedzę, korzystając z różnych źródeł.

#### **OCENA BARDZO DOBRA**

##### **Uczeń:**

- aktywnie i systematycznie uczestniczy w zajęciach;
- całkowicie opanował materiał programowy;
- zadania i ćwiczenia wykonuje pewnie, dokładnie i właściwą techniką;
- wykazuje się dużą samodzielnością podczas zajęć;
- bierze aktywny udział w zajęciach;
- posiada pełny zakres wiadomości i umiejętnie je wykorzystuje w praktycznym działaniu;
- rozwija swoje zdolności.

#### **OCENA DOBRA**

##### **Uczeń:**

- opanował materiał programowy;
- popełnia niewielkie błędy w wykonywanych zadaniach i ćwiczeniach;

- posiada wiadomości, które przy ukierunkowaniu nauczyciela potrafi wykorzystać w praktyce;
- najczęściej systematycznie uczestniczy w zajęciach;
- najczęściej wykazuje samodzielność podczas zajęć;
- czasem potrzebuje dodatkowego ukierunkowania ze strony nauczyciela.

### **OCENA DOSTATECZNA**

#### **Uczeń:**

- przynosi potrzebne na zajęciach przybory i materiały;
- zadania i ćwiczenia wykonuje niepewnie i z błędami;
- posiada mały zakres wiedzy, której najczęściej nie potrafi samodzielnie wykorzystać w praktyce;
- potrzebuje częstego dodatkowego ukierunkowywania przez nauczyciela;
- nie zawsze systematycznie uczestniczy w zajęciach;
- wykazuje małą samodzielność na zajęciach.

### **OCENA DOPUSZCZAJĄCA**

#### **Uczeń:**

- niesystematycznie uczestniczy w zajęciach i często jest do nich nieprzygotowany;
- sporadycznie przynosi na zajęcia potrzebne przybory i materiały;
- wykonuje jedynie najprostsze ćwiczenia i zadania, ale niechętnie i z częstymi błędami;
- potrzebuje ciągłego i wielokrotnego dodatkowego ukierunkowywania przez nauczyciela;
- wykazuje sporadyczną samodzielność na zajęciach;
- w niewielkim stopniu opanował materiał programowy.

### **OCENA NIEDOSTATECZNA**

#### **Uczeń:**

- nie opanował materiału programowego;
- w zajęciach uczestniczy niesystematycznie i jest do nich nieprzygotowany;
- nie posiada potrzebnych na zajęciach materiałów i przyborów;
- nie wykonuje ćwiczeń, zadań i testów mimo wystarczającego rozwoju psychofizycznego i motywacji nauczyciela;
- nie wykazuje motywacji i chęci do nauki.

## Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:
  - analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
  - wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
  - formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczniów:
  - tworzy ilustracje w edytorze grafiki – używa różnych narzędzi, stosuje przekształcenia obrazu, uzupełnia grafikę tekstem,
  - wybiera odpowiednie narzędzia edytora grafiki potrzebne do wykonania rysunku,
  - pracuje w kilku oknach edytora grafiki,
  - dopasowuje rozmiary obrazu do danego zadania,
  - tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
  - buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
  - wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
  - programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
  - sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
  - objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
  - tworzy dokumenty tekstowe,
  - wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
  - wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
  - wkleja do dokumentu obrazy skopiowane z internetu,
  - wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
  - tworzy w dokumentach listy numerowane i punktowane,
  - tworzy w dokumentach listy wielopoziomowe,
  - zapisuje efekty w pracy w wyznaczonym miejscu,
  - porządkuje zasoby w komputerze lub innych urządzeniach.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczniów:
  - właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
  - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
  - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
  - tworzy strukturę folderów, w których będzie przechowywać swoje pliki,
  - porządkuje pliki i foldery,
  - rozpoznaje najpopularniejsze formaty zapisu plików,
  - omawia przeznaczenie elementów, z których zbudowany jest komputer,
  - wymienia i klasyfikuje przeznaczenie urządzeń wejścia i wyjścia,
  - posługuje się różnymi nośnikami danych,
  - wyszukuje informacje w internecie, korzystając z różnych stron internetowych,
  - selekcjonuje materiały znalezione w sieci.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
  - uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
  - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
  - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
  - wymienia zawody oraz sytuacje z życia codziennego, w których są wykorzystywane umiejętności informatyczne.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
  - wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
  - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
  - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,

- wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,
- przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.

### **Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 5 szkoły podstawowej**

1. W zakresie opracowywania tekstów w programie Word uczeń:
  - opracowuje i redaguje teksty, wykorzystując liczne funkcje edytora tekstu,
  - wyjaśnia i stosuje zasady poprawnego formatowania tekstów,
  - wykorzystuje w dokumentach listy numerowane i wielopoziomowe,
  - dodaje do tekstu grafiki i formatuje je,
  - zapisuje informacje tekstowe w tabelach i je formatuje,
  - zna i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę w edytorze tekstu,
  - zapisuje prace wykonane w edytorze tekstu.
2. W zakresie opracowywania prezentacji multimedialnych w programie PowerPoint uczeń:
  - wyjaśnia i stosuje zasady tworzenia przejrzystych prezentacji multimedialnych,
  - opracowuje prezentacje multimedialne,
  - tworzy album fotograficzny,
  - stosuje w prezentacji animacje obiektów, dodaje do nich dźwięk i pliki wideo,
  - formatuje obrazy oraz pliki dźwiękowe i wideo stawione do prezentacji,
  - zapisuje stworzone prezentacje i odtwarza je.
3. W zakresie opracowywania programów w programie Logomocja i Scratch uczeń:
  - objaśnia interfejs programu,
  - wymienia i stosuje komendy programu,
  - rysuje figury geometryczne z zastosowaniem poleceń pierwotnych oraz procedur,
  - stosuje różnorodne kolory do rysowania i wypełniania kolorem tworzonych obrazów,
  - zapisuje procedury ze zmienną.

## • Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 6 szkoły podstawowej

1. W zakresie przygotowywania animacji uczeń:
  - wyjaśnia pojęcie *animacja poklatkowa*,
  - tworzy prostą animację metodą poklatkową,
  - tworzy i wstawia tło do animacji,
  - tworzy animację kroków ludzika,
  - potrafi wyedytować figurę w programie,
2. W zakresie programowania w programie Scratch uczeń:
  - zna interfejs programu Scratch,
  - korzysta z galerii duszków i tła,
  - zapisuje program online i na komputerze,
  - programuje ruch duszka,
  - programuje sterowanie duszkiem za pomocą klawiszy strzałek,
  - potrafi zaprogramować ruch duszka sterowanego klawiszami strzałek przez labirynt,
  - zna pojęcie zmiennej, stosuje ją w programie,
  - stosuje współrzędne położenia duszka,
  - programuje rysowanie figur przez duszka z wykorzystaniem pętli „powtórz”,
  - programuje narysowanie rozety z wykorzystaniem zmiennych i pętli,
  - programuje grę polegającą na klikaniu w wyświetlające się w losowych miejscach kulki,
  - stosuje zmienne do liczenia punktów,
  - tworzy kolejne etapy gry i programuje zmianę etapu.
3. W zakresie opracowywania arkuszy kalkulacyjnego uczeń:
  - wyjaśnia pojęcia: *arkusz kalkulacyjny*, *komórka*, *arkusz*,
  - potrafi wskazać komórkę w skoroszycie według jej adresu,
  - formatuje komórki w arkuszu kalkulacyjnym,
  - sortuje dane w tabeli,
  - odróżnia funkcję od formuły,
  - wpisuje i prawidłowo używa funkcji SUMA,
  - tworzy arkusz, w którym można obliczyć przykładowy budżet ucznia,
  - przedstawia dane liczbowe za pomocą dobranego wykresu,
  - formatuje wykres.
4. W zakresie opracowywania rysunków za pomocą komputera uczeń:
  - zna podstawowe narzędzia programu,
  - wyjaśnia pojęcie warstwy w programie graficznym,
  - korzystając z kilku warstw, rysuje proste rysunki,
  - zmienia kolejność warstw,
  - korzysta z warstwy tekstowej i zmienia ją na warstwę graficzną,
  - korzysta z różnych opcji zaznaczania obiektów,
  - skaluje zaimportowane obrazy,
  - reguluje jasność i kontrast zaimportowanego zdjęcia,
  - dokonuje fotomontażu,
  - współtworzy obraz, korzystając ze wszystkich poznanych technik.

## Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
  - wymienia dziedziny, w których wykorzystuje się komputery,
  - opisuje sposoby reprezentowania danych w komputerze,
  - wymienia etapy rozwiązywania problemów,
  - wyjaśnia, czym jest algorytm,
  - buduje algorytmy do rozwiązywania problemów,
  - przedstawia algorytm w postaci listy kroków,
  - przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
  - opisuje rodzaje gier komputerowej,
  - wymienia formaty plików graficznych,
  - tworzy kompozycje graficzne w edytorze grafiki,
  - wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce oraz nagrywa filmy,
  - tworzy dokumenty komputerowe różnego typu i zapisuje je w plikach w różnych formatach,
  - wykonuje podstawowe operacje na plikach i folderach (kopiowanie, przenoszenie, usuwanie, zmiana nazwy),
  - porządkuje pliki w folderach,
  - sprawdza rozmiar pliku lub folderu,
  - wykorzystuje chmurę obliczeniową podczas pracy,
  - wyszukuje w sieci informacje i inne materiały niezbędne do wykonania zadania,
  - wyjaśnia, co to znaczy programować,
  - buduje skrypty w języku Scratch, wykorzystując gotowe bloki,
  - stosuje pętlę powtórzeniową w tworzonych programach,
  - stosuje sytuację warunkową w tworzonych programach,
  - wykorzystuje zmienne podczas programowania,
  - tworzy procedury z parametrami i bez parametrów,
  - steruje żółwiem na ekranie, wykorzystując polecenia języka Logo,
  - pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,
  - umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
  - łączy ze sobą teksty w edytorze tekstu,
  - wykorzystuje szablony do tworzenia dokumentów tekstowych,
  - drukuje przygotowane dokumenty oraz skanuje papierowe wersje dokumentów.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
  - korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
  - wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa i jakie pełni funkcje,
  - omawia budowę szkolnej sieci komputerowej,
  - wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
  - sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat fotograficzny, kamera,
  - prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
  - wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
  - współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
  - komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory,
  - wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
  - selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
  - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
  - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,



- przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z internetu,
- przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i internetu,
- dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,
- przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu,
- wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z internetu.

## **Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 8 szkoły podstawowej**

### Wymagania na ocenę dopuszczającą:

- buduje proste skrypty w programie Scratch, wykorzystuje zmienne w skryptach budowanych w programie Scratch,
- opisuje algorytm Euklidesa, wyszukuje największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym,
- tworzy nowe bloki (procedury) w skryptach budowanych w programie Scratch,
- definiuje i stosuje funkcje w programach pisanych w języku Scratch,
- tworzy procedury z parametrami w języku Scratch,
- wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego,
- wskazuje adres komórki w arkuszu kalkulacyjnym,
- prezentuje na wykresie dane zawarte w arkuszu kalkulacyjnym,
- realizuje algorytm liniowy w arkuszu kalkulacyjnym,
- tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku,
- umieszcza pliki w chmurze,
- prezentuje określone zagadnienie w postaci prezentacji multimedialnej,
- dodaje slajdy do prezentacji multimedialnej,
- dodaje tekst i obrazy do prezentacji multimedialnej.

### Wymagania na ocenę dostateczną:

- wykorzystuje instrukcje warunkowe w skryptach budowanych w programie Scratch,
- wykorzystuje iteracje w skryptach budowanych w języku Scratch,
- realizuje algorytm Euklidesa w skrypcie programu Scratch,
- buduje w programie Scratch skrypt wyszukujący największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym,
- wykonuje podstawowe operacje matematyczne na zmiennych w języku Scratch,
- definiuje i stosuje funkcje w języku Scratch,
- wskazuje zakres komórek arkusza kalkulacyjnego,
- tworzy proste formuły obliczeniowe w arkuszu kalkulacyjnym,
- zmienia wygląd komórek arkusza kalkulacyjnego,
- dodaje i formatuje obramowania komórek arkusza kalkulacyjnego,
- drukuje tabele arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia wygląd wykresu w arkuszu kalkulacyjnym,
- wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego,
- realizuje algorytm z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym,
- formatuje tekst strony internetowej utworzonej w języku HTML,
- wykorzystuje motywy, aby zmienić wygląd strony utworzonej w systemie zarządzania treścią,
- dodaje obrazy i inne elementy multimedialne do strony utworzonej w systemie zarządzania treścią,
- wyszukuje w internecie informacje potrzebne do wykonania zadania,
- zmienia wygląd prezentacji, dostosowując kolory poszczególnych elementów.

#### Wymagania na ocenę dobrą:

- w programie Scratch buduje skrypt wyodrębniający cyfry danej liczby,
- wyjaśnia, czym jest kompilator,
- wykorzystuje instrukcje warunkowe
- wykorzystuje zmienne w programach pisanych w języku Scratch,
- przedstawia algorytmy porządkowania
- kopiuje formuły do innych komórek arkusza kalkulacyjnego, korzystając z adresowania względnego,
- oblicza sumę i średnią zbioru liczb, korzystając z odpowiednich formuł arkusza kalkulacyjnego,
- dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia rozmiar kolumn oraz wierszy arkusza kalkulacyjnego,
- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczania wydatków,
- włącza lub wyłącza elementy wykresu w arkuszu kalkulacyjnym,
- tworzy wykresy dla dwóch serii danych w arkuszu kalkulacyjnym,
- realizuje algorytm iteracyjny w arkuszu kalkulacyjnym,
- sortuje dane w kolumnie arkusza kalkulacyjnego,
- dodaje tabele i obrazy do strony utworzonej w języku HTML,
- korzysta z kategorii i tagów na stronie internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,
- dodaje do prezentacji przejścia i animacje.

#### Wymagania na ocenę bardzo dobrą:

- sprawdza podzielność liczb, wykorzystując operator mod w skrypcie języka Scratch,
- wyszukuje element w zbiorze
- wykorzystuje instrukcje iteracyjne
- wykorzystuje instrukcje warunkowe i iteracyjne w programach pisanych w języku Scratch,
- wykorzystuje funkcję JEŻELI arkusza kalkulacyjnego do przedstawiania sytuacji warunkowych,
- kopiuje formuły z użyciem adresowania bezwzględnego oraz mieszanego,
- tworzy wykresy dla wielu serii danych w arkuszu kalkulacyjnym,
- wstawiając obiekt zewnętrzny do dokumentu tekstowego,
- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w innych dziedzinach,
- wyświetla określone dane w arkuszu kalkulacyjnym,
- korzystając z funkcji filtrowania dodaje hiperłącza do strony utworzonej w języku HTML,
- krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w internecie
- weryfikuje je w różnych źródłach
- dodaje do prezentacji własne nagrania audio i wideo.