

**Wymagania edukacyjne zintegrowane z programem nauczania
z przedmiotu informatyka dla klasy 5
Szkoły Podstawowej nr 2 im. Edwarda hr. Raczyńskiego w Komornikach**

Edukacji z dnia 28.06.2024 r. Wymagania zostały zmodyfikowane zgodnie z rozporządzeniem Ministra (Dz.U. poz. 996)

Ocena dopuszczająca:	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Dział: Komputer i programy komputerowe				
Temat: Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> określa typ komputera (komputerów) w pracowni komputerowej, np. PC, Mac; loguje się do szkolnej sieci komputerowej i prawidłowo kończy pracę z komputerem uruchamia programy w wybrany sposób, np. klikając ikonę na pulpicie (lub kafelek na ekranie startowym), z wykazu programów w menu Start 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> zna w podstawowym zakresie działanie komputera; rozdziela elementy zestawu komputerowego; omawia przeznaczenie monitora, klawiatury i myszy; podaje przykłady komputerów przenośnych; potrafi poprawnie zalogować się do szkolnej sieci komputerowej i wylogować się wymienia cechy środowiska graficznego; wie, czym jest system operacyjny; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia nazwy niektórych części zamkniętych we wspólnej obudowie komputera (płyta główna, procesor, pamięć operacyjna, dysk twardy); omawia cechy komputerów przenośnych, m.in.: takich jak laptop, tablet; wymienia urządzenia mobilne; wykonuje zdjęcia aparatem cyfrowym i przenosi je do pamięci komputera zna rolę systemu operacyjnego; wymienia cechy środowiska graficznego; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; wyjaśnia, czym jest pamięć operacyjna RAM; omawia rodzaje dysków twardych; wyjaśnia różnicę pomiędzy pamięcią operacyjną a dyskiem twardym; omawia cechy urządzeń mobilnych; nagrywa krótkie filmy, korzystając z aparatu cyfrowego, smartfonu lub kamery cyfrowej omawia funkcje systemu operacyjnego; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat historii komputerów; charakteryzuje komputery przenośne, uzupełniając informacje z dodatkowych źródeł; odszukuje w Internecie więcej informacji na temat urządzeń do nawigacji satelitarnej wyjaśnia, czym jest BIOS i wyjaśnia, jaka jest jego rola w działaniu komputera; rozdziela rodzaje pamięci: ROM i RAM;

	<ul style="list-style-type: none"> • wie, na czym polega uruchamianie programów 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, na czym polega instalowanie i uruchamianie komputera i programu komputerowego; • wie, że nie wolno bezprawnie kopiować programów i kupować ich nielegalnych kopii 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia ogólnie procesy zachodzące podczas włączenia komputera; • wyjaśnia, co dzieje się na ekranie monitora i w pamięci komputera podczas uruchamiania programu komputerowego; • wie, że korzystając z programu komputerowego, należy pamiętać o przestrzeganiu warunków określonych w umowie licencyjnej 	<ul style="list-style-type: none"> • zna podstawowe rodzaje licencji komputerowych i zasady korzystania z nich
Temat: Operacje na plikach i folderach				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia przykładowe nośniki pamięci masowej i wie, do czego służą • odszukuje zapisane pliki w strukturze folderów i otwiera je; • tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu; • z pomocą nauczyciela kopiuje pliki z wykorzystaniem Schowka do innego folderu na tym samym nośniku 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omawia ogólnie nośniki pamięci masowej, m.in.: CD, DVD, urządzenie pendrive • swobodnie porusza się po strukturze folderów, aby odszukać potrzebny plik; • potrafi odpowiednio nazwać plik; • kopiuje pliki do innego folderu na tym samym nośniku; • wie, do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, co to jest pojemność nośników pamięci; • podaje przykładowe pojemności wybranych nośników pamięci masowych • rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; • kopiuje pliki i foldery zapisane na dysku twardym na inny nośnik pamięci, wykorzystując Schowek; • potrafi skopiować pliki z dowolnego nośnika na dysk twardy; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omawia przeznaczenie poszczególnych rodzajów nośników pamięci masowej; • wie, co to są zasoby komputera • kopiuje pliki z wykorzystaniem Schowka do innego folderu i na inny nośnik; • przenosi i usuwa pliki, stosując metodę przeciągnij i upuść; • zna i stosuje skróty klawiaturowe do wykonywania operacji na plikach i folderach; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat nośników pamięci masowej; • przegląda zasoby wybranego komputera; sprawdza ilość wolnego miejsca na dysku • samodzielnie kopiuje pliki i foldery, stosując wybraną metodę; • wyjaśnia różnicę pomiędzy kopiowaniem a przenoszeniem plików; • wyjaśnia, na czym polega kompresja plików

		<ul style="list-style-type: none"> zna przynajmniej dwie metody usuwania plików i folderów 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia nazwę istniejącego pliku; potrafi odzyskać plik umieszczony w Koszu; kompresuje pliki i foldery oraz je dekompresuje 	
Dział: Tworzenie rysunków				
Temat: Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie rysunków w edytorze grafiki				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> rysuje wielokąt, korzystając z narzędzia Wielokąt; wykonuje odbicie lustrzane zaznaczonego fragmentu rysunku; tworzy proste rysunki z wykorzystaniem poznanych narzędzi malarskich i operacji na fragmentach rysunku 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> korzystając ze wzorca, wybiera sposób rysowania wielokątów; wie, jak zastosować narzędzie Krzywa; przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane i obroty; korzysta z narzędzia Lupa do powiększania obrazu; tworzy nowe rysunki i modyfikuje rysunki gotowe, korzystając z poznanych możliwości edytora grafiki 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> stosuje narzędzie Krzywa do tworzenia rysunków; korzysta z Pomocy dostępnej w programach; przekształca obraz: wykonuje pochylanie i rozciąganie obrazu; wie, w jaki sposób dawniej tworzone obrazy; wykorzystuje możliwość rysowania w powiększeniu, aby rysować bardziej precyzyjnie i poprawiać rysunki 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> analizuje sytuację problemową i szuka rozwiązania problemu; przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochylanie i rozciąganie obrazu; wie, z czego składa się obraz komputerowy i jaka jest funkcja karty graficznej; wykorzystuje możliwość włączenia linii siatki, aby poprawiać rysunki; wyszukuje informacje na zadany temat, korzystając z Pomocy; drukuje rysunki 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności, a w razie potrzeby korzysta z Pomocy do programu; wyjaśnia różnicę między odbiciem lustrzanym w poziomie a obrotem o kąt 90°; omawia proces powstawania obrazu komputerowego i wyjaśnia przeznaczenie karty graficznej; rozwija indywidualne zdolności twórcze; przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne

Dział: Programowanie				
Temat: Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; • pisze proste programy, używając podstawowych poleceń, według opisu w podręczniku; • tworzy programy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych; • zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela • tworzy program realizujący projekt prostej historyjki według poleceń z ćwiczenia z podręcznika 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzystając z opisu w podręczniku, ustala operacje, które powinny być ujęte w blok, oraz liczbę powtórzeń; • tworzy program sterujący obiektem na ekranie; • otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą nazwą w tym samym folderze • zapisuje w wizualnym języku programowania proste historyjki, stosując polecenia powtarzania i polecenia sterujące obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo); 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi znaleźć rozwiązanie problemu (zadania) podanego przez nauczyciela; • wie, że powtarzające się polecenia należy ująć w blok i w razie potrzeby stosuje samodzielnie tę metodę w programie; • stosuje instrukcje warunkowe w programie, • tworzy program sterujący obiektem na ekranie zależnie od naciśniętego klawisza; • tworzy program zawierający proste animacje; • objaśnia przebieg działania programów; • otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą lub 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analizuje problem, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie; • potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania; • dba o przejrzystość programu, dzieląc odpowiednio program na wiersze; • korzysta z odpowiednich opcji menu lub skrótów klawiaturowych, aby zaznaczyć, usunąć lub skopiować element programu; • próbuje stworzyć program optymalny; w razie potrzeby modyfikuje go; • potrafi skorzystać z Pomocy do programu; • projektuje historyjki i gry na kilku poziomach; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi samodzielnie określić problem i cel do osiągnięcia; • podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera z wykorzystaniem odpowiedniego programu komputerowego; • samodzielnie opracowuje rozwiązanie problemu i sprawdza rozwiązanie dla przykładowych danych; • samodzielnie odnajduje dodatkowe możliwości programu, korzystając z Pomocy; • stosuje zmienne, wykonuje na nich proste obliczenia i wyświetla wynik na ekranie;

		<p>inną nazwą w wybranym folderze</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą grę komputerową według wskazówek zawartych w ćwiczeniu; stosuje m.in. polecenia powtarzania i instrukcje warunkowe, animacje, wyświetlanie napisów; • tworzy grę na dwóch poziomach 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy zmienne i stosuje je w programie do określania warunków zakończenia gry; • potrafi zmieniać odpowiednio wartość licznika w trakcie działania programu; • dodaje dźwięki i narrację do historyjki i gry; stosuje złożone animacje 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi samodzielnie modyfikować program, tak aby był optymalny • projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania; • tworzy trudniejsze programy na zadany temat; • rozwiązuje zadania z konkursów informatycznych i bierze w nich udział
Dział: Tworzenie dokumentów tekstowych				
Temat: Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne; • formatuje tekst: zmienia krój, wielkość i kolor czcionki; • wstawia do tekstu rysunek clipart; • zapisuje dokument tekstowy w pliku; • korzystając z przykładu z podręcznika, stosuje 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wkleja do tekstu fragment rysunku, wykorzystując Schowek; • wstawia do tekstu rysunki clipart i obiekty WordArt; • wie, jak zmienić sposób otaczania obrazu tekstem; • korzystając z podanego w podręczniku przykładu, zmienia sposób otaczania obrazu tekstem zgodnie z poleceniem zawartym w ćwiczeniu; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu; • stosuje wybrany sposób otaczania obrazu tekstem; • przegląda strukturę folderów i odszukuje plik w strukturze folderów; • wstawia do tekstu obraz z pliku; • zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (zmiana 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analizuje sytuację problemową i szuka rozwiązania problemu; • omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu; • stosuje różne rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu; • zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (ustalenie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi zastosować właściwy sposób otaczania obrazu tekstem (m.in. dobiera odpowiedni układ do treści dokumentu tekstowego, do rodzaju wstawianych rysunków); • samodzielnie modyfikuje dokumenty tekstowe, do których wstawia obrazy lub ich fragmenty; • samodzielnie odszukuje w Pomocy do programu dodatkowe możliwości

<p>WordArty do wykonania ozdobnych napisów</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią; • wyróżnia fragmenty tekstu, stosując obramowanie i cieniowanie; • tworzy dokument tekstowy, np. zaproszenie, stosując do tytułu WordArty; • korzystając z przykładu z podręcznika, wstawia do tekstu tabelę o podanej liczbie kolumn i wierszy; • współpracuje w grupie, wykonując zadania szczegółowe 	<p>położenia, zmiana rozmiarów, przycinanie);</p> <ul style="list-style-type: none"> • dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu; • wykonuje obramowanie strony; • wykorzystuje Kształty (Autokształty) np. do przygotowania komiksu; • zmienia istniejący tekst na WordArt; • zna budowę tabeli i pojęcia: wiersz, kolumna, komórka; • wstawia do tekstu tabelę, wstawia dane do komórek, dodaje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli; • zapisuje dokument tekstowy w pliku pod tą samą lub pod inną nazwą; • drukuje dokumenty tekstowe; • planuje pracę nad projektem; • gromadzi i selekcjonuje materiały do przygotowania projektu 	<p>kolejności obrazów, rozjaśnianie obrazu i jego obracanie, stosowanie punktów zawijania);</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi wykonać zdjęcie (zrzut) ekranu monitora i „wyciąć” fragment ekranu widoczny na monitorze, stosując odpowiedni program; • dodaje odpowiednie obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu – zależnie od treści; • modyfikuje wygląd WordArtu; • modyfikuje tabelę, m.in.: dodaje nowe wiersze i kolumny, potrafi scalić komórki; • korzysta z Kształtów dla zobrazowania niektórych treści w dokumencie tekstowym; • potrafi w razie potrzeby zgrupować wstawione obiekty oraz je rozgrupować; • stosuje poznane zasady pracy nad tekstem (w tym metody wstawiania obrazu do tekstu z pliku i formatowania wstawionego obrazu), tworząc nowe dokumenty 	<p>formatowania obrazu wstawionego do tekstu;</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozróżnia obramowanie tekstu od obramowania akapitu, stosując poprawnie te dwa sposoby obramowania; • potrafi poprawnie dostosować formę tekstu do jego przeznaczenia, stosując właściwe ozdobniki i odpowiednie formatowanie tekstu; • właściwie planuje układ tabeli w celu umieszczenia w komórkach tabeli konkretnych informacji; • samodzielnie dobiera parametry drukowania w celu wydrukowania dokumentu; • potrafi pełnić funkcję koordynatora grupy, przydzielając zadania szczegółowe uczestnikom projektu; • w zadaniach projektowych wykazuje umiejętność prawidłowego łączenia grafiki i tekstu; • przygotowuje projekt na samodzielnie wymyślony temat
--	---	---	---	--

			lub poprawiając dokumenty już istniejące; <ul style="list-style-type: none"> wyszukuje dodatkowe informacje potrzebne do przygotowania projektu 	
Dział: Komunikacja z wykorzystaniem Internetu				
Temat: Posługiwanie się komputerem i sieciami komputerowymi – komunikacja z wykorzystaniem Internetu				
Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe; pisze i wysyła listy elektroniczne do jednego adresata jest świadom istnienia wirusów komputerowych; rozumie, że należy stosować odpowiednie oprogramowanie, aby chronić komputer przed wirusami 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> samodzielnie zakłada konto pocztowe; wymienia i stosuje podstawowe zasady pisania listów elektronicznych; pisze list elektroniczny, stosując podstawowe zasady, np. pamięta o umieszczeniu tematu listu i podpisaniu się zna i stosuje zasadę nieotwierania załączników do listów elektronicznych pochodzących od nieznanymi nadawców; omawia zagrożenia wynikające z komunikowania się przez Internet z nieznanymi osobami; wie, w jaki sposób wirusy mogą dostać się do 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> podaje przykłady różnych sposobów komunikacji; omawia podobieństwa i różnice między pocztą tradycyjną i elektroniczną; samodzielnie zakłada konto pocztowe; omawia szczegółowo i stosuje zasady netykiety; dołącza załączniki do listów; pisze i wysyła listy elektroniczne do wielu adresatów zna i stosuje zasady komunikacji i wymiany informacji z wykorzystaniem Internetu; wie, na czym polega cyberprzemoc; wyjaśnia pojęcia: czat, komunikator internetowy, 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> omawia sposób zakładania konta pocztowego przez stronę WWW; pisząc listy elektroniczne, stosuje zasady redagowania tekstu; przestrzega zasad netykiety; tworzy książkę adresową i korzysta z niej, wysyłając listy do wielu adresatów; zna zasady dołączania załączników do e-maili i je stosuje, np. zmniejszając rozmiar pliku przed wysłaniem; wie, co to jest spam i rozsyłanie tzw. internetowych łańcuszków potrafi ogólnie omówić działanie wirusów komputerowych, w tym 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> poprawnie redaguje list elektroniczny, stosując zasady redagowania tekstu i zasady netykiety; zna różnicę między formatem tekstowym a HTML; konfiguruje program pocztowy; sprawnie korzysta z książki adresowej podaje dodatkowe, niewymienione w podręczniku, zagrożenia przenoszone przez Internet lub wynikające z korzystania z nośników pamięci masowej (np. CD) niewiadomego pochodzenia; stosuje sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi, np.

	komputera (podaje przynajmniej dwa sposoby)	<p>serwis społecznościowy, blog;</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym są wirusy komputerowe; • wie, czym jest chmura; • z pomocą nauczyciela zakłada konto w wybranej usłudze oferującej pracę w chmurze 	<p>różnych odmian wirusów, np. koni trojańskich;</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia i omawia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną; • wie, czym jest firewall; • potrafi założyć konto w wybranej usłudze oferującej pracę w chmurze 	<p>używa programu antywirusowego dla dysku twardego i innych nośników danych;</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie korzysta z chmury w trakcie pracy nad projektem grupowym
--	---	--	--	---

Dostosowywanie wymagań edukacyjnych do specjalnych potrzeb edukacyjnych uczniów

Uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych obowiązują wymagania i kryteria ocen określone w wymaganiach edukacyjnych dla wszystkich uczniów, z pewnymi wyjątkami wynikającymi z posiadanej niepełnosprawności lub deficytów i uwzględniającymi zalecenia zawarte w opiniach i/lub orzeczeniach, tj.:

	formy dostosowania wymagań edukacyjnych:	warunki sprawdzania wiedzy i umiejętności:
uczeń słabosłyszący	<ul style="list-style-type: none"> • filmiki z napisami 	<ul style="list-style-type: none"> • polecenia w formie pisemnej • zapewnienie widoczności twarzy nauczyciela • wydłużony czas na odpowiedź • możliwość odpowiedzi pisemnej zamiast ustnej
uczeń słabowidzący	<ul style="list-style-type: none"> • instrukcje krok po kroku z dużą czcionką • możliwość użycia komunikatora tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> • wydłużony czas • powiększona czcionka, wysoki kontrast, tryb ciemny • możliwość korzystania z lupy ekranowej • możliwość udzielenia odpowiedzi ustnej

uczeń ze spektrum Autyzmu, w tym z zespołem Aspergera	<ul style="list-style-type: none"> • scenariusze z przykładami 	<ul style="list-style-type: none"> • wydłużony czas na wykonanie pracy • jasna, przewidywalna struktura sprawdzianu
uczeń z orzeczeniem o potrzebie nauczania indywidualnego lub z opinią o zindywidualizowanej ścieżce kształcenia	<ul style="list-style-type: none"> • w zależności od zapisu w opinii lub orzeczeniu, dostosowywane indywidualnie 	<ul style="list-style-type: none"> • w zależności od zapisu w opinii lub orzeczeniu, dostosowywane indywidualnie
uczeń ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się:		
<ul style="list-style-type: none"> • uczeń z dysgrafią 	<ul style="list-style-type: none"> • prezentacje, grafiki zamiast długich tekstów 	<ul style="list-style-type: none"> • wydłużony czas na prace • możliwość oddania wszystkiego w formie cyfrowej
<ul style="list-style-type: none"> • uczeń z dysortografią 	<ul style="list-style-type: none"> • prace w edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • możliwość korzystania ze słownika lub autokorekty • wydłużony czas na tworzenie tekstów
<ul style="list-style-type: none"> • uczeń z dysleksją 	<ul style="list-style-type: none"> • teksty podzielone na mniejsze fragmenty • podkreślone słowa kluczowe w poleceniach 	<ul style="list-style-type: none"> • wydłużony czas na czytanie poleceń oraz wykonanie zadania • możliwość korzystania ze słownika lub funkcji czytania ekranu
<ul style="list-style-type: none"> • uczeń z dyskalkulią 	<ul style="list-style-type: none"> • gotowe szablony arkuszy kalkulacyjnych • algorytmy opisane słownie i graficznie • ćwiczenia praktyczne zamiast abstrakcyjnych 	<ul style="list-style-type: none"> • wydłużony czas na zadania wymagające logicznego myślenia • możliwość korzystania z kalkulatora, tabel, schematów
uczeń-cudzoziemiec i uczeń z trudnościami adaptacyjnymi związanymi z wcześniejszym kształceniem za granicą	<ul style="list-style-type: none"> • instrukcje obrazkowe 	<ul style="list-style-type: none"> • możliwość korzystania ze słownika, tłumacza • wydłużony czas pracy
uczeń z afazją	<ul style="list-style-type: none"> • prace graficzne, prezentacje, filmiki 	<ul style="list-style-type: none"> • zadania głównie pisemne lub graficzne zamiast ustnych • więcej czasu na wypowiedź • nieocenianie płynności wypowiedzi ustnej
uczeń z zaburzeniami komunikacji językowej	<ul style="list-style-type: none"> • prace graficzne, projekty, prezentacje 	<ul style="list-style-type: none"> • możliwość odpowiedzi pisemnej zamiast ustnej • wydłużony czas na wypowiedź

uczeń z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim	<ul style="list-style-type: none"> • dzielenie zadań na małe etapy; • powolne tempo pracy, bez presji czasu; • częstsze sprawdzanie zrozumienia; 	<ul style="list-style-type: none"> • zadania prostsze, ale zgodne z podstawą programową (bez redukcji treści) • szablony dokumentów, grafiki, algorytmów • ćwiczenia praktyczne zamiast teoretycznych
uczeń z niepełnosprawnością ruchową spowodowaną innymi przyczynami niż mózgowo-porażenie dziecięce	<ul style="list-style-type: none"> • dostosowanie stanowiska (wysokość, stabilne oparcie, ergonomia) 	<ul style="list-style-type: none"> • wydłużony czas pracy (wolniejsze pisanie, operowanie myszą/klawiaturą) • możliwość użycia klawiatury ekranowej • możliwość wykonania pracy ustnej lub w formie nagrania
uczeń z niepełnosprawnościami sprzężonymi	zalecenia zawarte w Indywidualnym Programie Edukacyjno-Terapeutycznym	
uczeń z niedostosowaniem społecznym lub zagrożony niedostosowaniem społecznym	<ul style="list-style-type: none"> • umożliwienie pracy indywidualnej zamiast grupowej 	<ul style="list-style-type: none"> • wydłużony czas, gdy uczeń ma trudności z koncentracją • praca w spokojnym, przewidywalnym środowisku
uczeń z zaburzeniami komunikacji językowej i mutyzmem wybiórczym	<ul style="list-style-type: none"> • prace pisemne, graficzne, projektowe • możliwość komunikowania się przez czat, komentarze w Teams 	<ul style="list-style-type: none"> • brak wymogu odpowiedzi ustnych • możliwość pisemnej formy każdej wypowiedzi • wydłużony czas na wykonanie polecenia