

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

Przedmiotowy system oceniania jest zgodny z:

- Ustawą z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty.
- Rozporządzeniem MEN z 10 czerwca 2015 r. w sprawie szczegółowych warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów oraz słuchaczy w szkołach publicznych.
- Rozporządzeniem MEN z dnia 26 lutego 2019 r. zmieniającym rozporządzenie w sprawie szczegółowych warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych.
- Szczegółowymi zasadami oceniania wewnątrzszkolnego.
- Programem nauczania matematyki w szkole podstawowej.

System uwzględnia wymagania zawarte w obowiązującej Podstawie Programowej.

Opracowanie obejmuje:

- I.** Cele wewnątrzszkolnego oceniania.
- II.** Cele ogólne oceniania w informatyce.
- III.** Program nauczania.
- IV.** Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności.
- V.** Wymagania edukacyjne na poszczególne stopnie szkolne.
- VI.** Ocenianie semestralne i końcowe.
- VII.** Sposoby poprawiania oceny szkolnej.
- VIII.** Sposoby informowania uczniów i rodziców o pracy i postępach w nauce.
- IX.** Odwołanie od oceny śródrocznej lub rocznej
- X.** Tryb i warunki uzyskiwania przez uczniów wyższych niż przewidywane śródrocznych lub rocznych ocen klasyfikacyjnych
- XI.** Zakres wiedzy i umiejętności.

I. Cele wewnątrzszkolnego oceniania

Ocenianie wewnątrzszkolne osiągnięć edukacyjnych ucznia ma na celu:

- a) poinformowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych i postępach w tym zakresie,
- b) pomoc uczniowi w samodzielnym planowaniu swojego rozwoju, wspomaganie efektów uczenia się,
- c) motywowanie ucznia do dalszej pracy,
- d) dostarczanie rodzicom (prawnym opiekunom) i nauczycielom informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia
- e) umożliwienie nauczycielom doskonalenia organizacji i metod pracy dydaktyczno-wychowawczej.

II. Cele ogólne oceniania w informatyce

Przedmiotowy system oceniania powinien być:

- użyteczny – wskazywać co jest najważniejsze dla uczniów w procesie nauczania, uczenia się.
- wielowątkowy – skoncentrowany na umiejętnościach każdego ucznia z osobna,
- otwarty – daje możliwość porównywania osiągnięć uczniów ze standardami,

oraz powinien:

- wspomagać proces nauczania i uczenia się,
- zapewniać pewność wnioskowania i spójność wewnętrzną.

Cele systemu to:

- rozpoznanie przez nauczyciela poziomu i postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności w stosunku do wymagań programowych,
- poinformowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć w dziedzinie informatyki i postępach w tym zakresie,
- pomoc uczniowi poprzez przekazywanie informacji o tym, co zrobił dobrze i jak powinien się dalej uczyć,
- pomoc uczniowi w samodzielnym kształceniu,
- motywowanie ucznia do dalszej pracy,
- dostarczanie rodzicom (prawnym opiekunom) informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia.

III. Program nauczania

Program „Lubię to!” został zatwierdzony przez MEN i wpisany do wykazu programów. Jest zgodny z podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej.

Program umożliwia wypełnienie wszystkich celów i zadań określonych w podstawie programowej.

W procesie nauczania z tym programem, uczeń nabywa wiedzę i umiejętności umożliwiające edukację informatyczną na kolejnych etapach kształcenia.

W procesie dydaktycznym uczeń jest traktowany podmiotowo.

Nauczanie informatyki odbywa się poprzez dostarczanie uczniom przykładów sytuacji bliskich ich doświadczeniu, a ukazujących potrzebę zastosowań informatyki, wykorzystując wiadomości z innych dziedzin.

Sprzyja kształceniu umiejętności określonych w standardach wymagań egzaminacyjnych.

IV. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają:

- ćwiczenia praktyczne,
- prace klasowe, sprawdziany,
- kartkówki,
- aktywność i praca ucznia na lekcji.

Ad. Ćwiczenia praktyczne:

Ćwiczenia praktyczne obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji.

Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę wartość merytoryczną, stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia, dokładność wykonania polecenia, indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia, staranność i estetykę.

Ad. Prace klasowe oraz sprawdziany:

Prace klasowe oraz sprawdziany są przeprowadzane po zakończeniu każdego działu lub po zrealizowaniu części dłuższego działu. Są przeprowadzane w formie pisemnej i/lub praktycznej. Praca klasowa jest zapowiadana co najmniej tydzień wcześniej. Prace klasowe są obowiązkowe. Jeżeli uczeń opuścił pracę klasową z przyczyn losowych, powinien ją napisać w terminie uzgodnionym z nauczycielem. Prace klasowe przechowuje nauczyciel i są do wglądu dla uczniów i ich rodziców.

Ad. Kartkówki:

Pisemne kartkówki sprawdzają wiadomości i umiejętności z trzech ostatnich lekcji. Są przeprowadzane w formie pisemnej. Mogą nie być zapowiedziane przez nauczyciela.

Ad. Aktywność i praca ucznia na lekcji

Uczeń może uzyskać pozytywną ocenę m.in. za: samodzielne wykonanie pracy na lekcji, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, inicjatywę przy rozwiązywaniu problemów, znalezienie nieszablonowych rozwiązań.

Zadania z prac klasowych, sprawdzianów oceniane są punktowo, o ogólnej ocenie decyduje suma zdobytych punktów.

Obowiązująca skala ocen:

- **0% - 29%** możliwych do zdobycia punktów = **ocena niedostateczna**
- **30% – 49%** możliwych do zdobycia punktów = **ocena dopuszczająca**
- **50% – 74%** możliwych do zdobycia punktów = **ocena dostateczna**
- **75% – 89%** możliwych do zdobycia punktów = **ocena dobra**
- **90% – 99%** możliwych do zdobycia punktów = **ocena bardzo dobra**
- **100%** możliwych pkt = **ocena celująca**

V. Wymagania edukacyjne na poszczególne stopnie szkolne.

Stopień **celujący** otrzymuje uczeń, który:

- wyróżnia się wiedzą i umiejętnościami określonymi w programie nauczania przedmiotu obowiązującymi w danej klasie,
- samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
- zdobytą wiedzę stosuje w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych,
- samodzielnie i twórczo dobiera stosowne rozwiązanie w nowych, nietypowych sytuacjach problemowych,
- samodzielnie stosuje właściwe algorytmy dla rozwiązania danych problemów i przewiduje ich następstwa,
- wie, jak poprawić ewentualne błędy,
- sprawnie posługuje się poznanymi programami użytkowymi,
- chętnie podejmuje prace dodatkowe, służy pomocą innym, pomaga w pracach związanych z prawidłowym funkcjonowaniem pracowni.

Stopień **bardzo dobry** otrzymuje uczeń, który:

- opanował wiedzę i umiejętności określone w programie nauczania przedmiotu obowiązującego w danej klasie,
- potrafi zastosować zdobytą wiedzę w praktyce,
- samodzielnie stosuje właściwe algorytmy dla rozwiązania danych problemów i przewiduje ich następstwa,
- wie, jak poprawić ewentualne błędy,
- sprawnie posługuje się poznanymi programami użytkowymi.

Stopień **dobry** otrzymuje uczeń, który:

- dobrze opanował wiadomości określone programem nauczania,
- korzystając ze wskazówek nauczyciela rozwiązuje zadania i problemy,
- potrafi samodzielnie projektować algorytmy rozwiązań,
- zna podstawowe pojęcia i właściwą terminologię z przedmiotu,
- czasem popełnia błędy, ale potrafi je wskazać i poprawić.

Stopień **dostateczny** otrzymuje uczeń, który:

- opanował podstawowe treści programowe określone programem nauczania danej klasy,
- posiadał umiejętności typowe i wykonuje zadania o średnim stopniu trudności,
- umie opisać przebieg wykonania zadania i rozumie sens jego rozwiązania,
- potrafi posługiwać się podstawowymi programami użytkowymi i wykonywać zadania o niewielkim stopniu trudności,

Stopień **dopuszczający** otrzymuje uczeń, który:

- niewystarczająco opanował wiadomości określone programem nauczania w danej klasie,
- rozumie pojęcia informatyczne,
- ma trudności z obsługą systemu operacyjnego i podstawowych programów użytkowych,
- stosuje posiadane wiadomości tylko z pomocą nauczyciela,
- ma trudności z zastosowaniem swojej wiedzy w praktyce.

Stopień **niedostateczny** otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem nauczania danej klasy,
- ma braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiające kontynuację dalszej nauki z przedmiotu,
- nie potrafi wykonać zadań o podstawowym stopniu trudności, nawet z pomocą nauczyciela.

VI. Ocenianie semestralne i końcowe.

Zasady klasyfikowania śródrocznego i rocznego zawarte są w szczegółowych zasadach oceniania wewnątrzszkolnego w Szkole Podstawowej

Przy wystawianiu oceny śródrocznej i rocznej brane są pod uwagę oceny cząstkowe uzyskane przez ucznia w danym okresie czasu a w przypadku tej ostatniej uwzględnia się również ocenę śródroczną.

W skład oceny wchodzi wiedza, umiejętności i postawy ucznia.

Ocena śródroczna i roczna nie jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych.

VII. Sposoby poprawiania oceny szkolnej

Uczeń ma prawo poprawić każdą ocenę z pracy klasowej lub sprawdzianu. Uczeń pisze poprawę tylko jeden raz.

Uczeń, który otrzymał niedostateczną ocenę z pracy klasowej lub sprawdzianu jest zobowiązany do podjęcia próby poprawy oceny.

Termin poprawy należy uzgodnić wcześniej z nauczycielem.

Do dziennika obok oceny z pracy klasowej lub sprawdzianu wpisuje się ocenę, którą uczeń uzyskał w wyniku poprawy.

Pozostałe oceny nie podlegają poprawie.

Uczeń, który w wyznaczonym dniu nie przekazał do sprawdzenia nauczycielowi pracy wykonywanej podczas lekcji (ćwiczenia praktycznego) otrzymuje w dzienniku zapis „0” i ma obowiązek przesłać daną pracę nauczycielowi w jak najszybszym możliwym terminie (maksymalnie w ciągu miesiąca).

VIII. Sposoby informowania uczniów i rodziców o pracy i postępach w nauce

Na początku roku szkolnego informowanie uczniów i rodziców o wymaganiach edukacyjnych wynikających z realizowanego programu nauczania oraz sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów.

Sprawdzone i ocenione prace pisemne, oceny bieżące zainteresowani rodzice mogą otrzymać do wglądu na zebraniu rodziców lub indywidualnym spotkaniu z nauczycielem.

Uczeń jest na bieżąco informowany o otrzymanych ocenach.

Każda ocena jest jawna.

Informację o przewidywanej ocenie klasyfikacyjnej podaje się uczniowi na tydzień przed klasyfikacyjnym posiedzeniem rady pedagogicznej.

Informację o przewidywanej ocenie niedostatecznej otrzymuje uczeń i jego rodzice miesiąc przed klasyfikacyjnym posiedzeniem rady pedagogicznej.

Dopuszcza się w dzienniku lekcyjnym stosowania zapisu „0”, który ma informować o nieprzekazaniu nauczycielowi pracy ucznia w wyznaczonym terminie.

IX. Odwołanie od oceny śródrocznej lub rocznej

Uczniowi lub jego rodzicom (prawnym opiekunom) przysługuje prawo do odwołania się od oceny śródrocznej lub rocznej zgodnie z zasadami zamieszczonymi w Statucie Szkoły.

X. Tryb i warunki uzyskiwania przez uczniów wyższych niż przewidywane śródrocznych lub rocznych ocen klasyfikacyjnych

Uczeń ma prawo starać się o uzyskanie wyższej, niż przewidywana przez nauczyciela, śródrocznej lub rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych w wyjątkowych sytuacjach np.:

- 1) w przypadku dłuższej nieobecności nauczyciela, która uniemożliwiła uczniowi wcześniejszą poprawę oceny;
- 2) w przypadku dłuższej usprawiedliwionej nieobecności ucznia w szkole;
- 3) w innych losowych sytuacjach.

Uczeń może ubiegać się o podwyższenie przewidywanej oceny tylko o jeden stopień.

Uczeń może uzyskać wyższą niż proponowana ocenę śródroczną lub roczną na podstawie sprawdzianu składającego się z zadań o poziomie wymagań na ocenę, o którą uczeń się ubiega.

Sprawdzian ten uczeń pisze na pisemny wniosek rodziców (prawnych opiekunów), który powinien wpłynąć do nauczyciela uczącego w terminie nie późniejszym niż 2 dni robocze po powiadomieniu ucznia oraz jego rodziców o przewidywanej ocenie śródrocznej lub rocznej.

Zdobycie powyżej 80% punktów z takiego sprawdzianu skutkuje podwyższeniem oceny śródrocznej lub rocznej.

Termin sprawdzianu ustala nauczyciel.

XI. Zakres wiedzy i umiejętności.

Zakres wiedzy i umiejętności znajduje się w tabeli poniżej.

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.

Temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
Dział 1. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji					
Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej 	<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 	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość e-mail z załącznikami
Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	<ul style="list-style-type: none"> przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive tworzy link do pliku w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań
Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi 	<ul style="list-style-type: none"> omawia zasady współpracy w sieci edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach 	<ul style="list-style-type: none"> opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel					
Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> wprowadza dane do komórek zmienia szerokość kolumn 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje komórki 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje arkusze do skoroszytu kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia nazwy arkuszy zmienia kolory kart arkuszy 	<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
Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	<ul style="list-style-type: none"> zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach danych 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby 	<ul style="list-style-type: none"> porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych 	<ul style="list-style-type: none"> używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji

					<ul style="list-style-type: none"> korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane
Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	<ul style="list-style-type: none"> tworzy formuły do obliczeń 	<ul style="list-style-type: none"> w formułach wykorzystuje adresy komórek 	<ul style="list-style-type: none"> wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	<ul style="list-style-type: none"> prezentuje dane na wykresie 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia wygląd wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> dobiera typ wykresu do rodzaju wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych 	<ul style="list-style-type: none"> analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje
Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym tworzy formuły wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego prezentuje dane na wykresie tworzy dokumenty w chmurze udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego 				
Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch					
Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów 	<ul style="list-style-type: none"> zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu programuje skutek odebrania komunikatu 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy prostą grę zręcznościową 	<ul style="list-style-type: none"> edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	<ul style="list-style-type: none"> tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli” 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej 	<ul style="list-style-type: none"> sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb

Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP

Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu 	<ul style="list-style-type: none"> • pracuje na warstwach 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> • modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt 	<ul style="list-style-type: none"> • podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki • świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć 	<ul style="list-style-type: none"> • kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> • rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy obrazy w programie GIMP • wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP • wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem 				