

## Przedmiotowy system oceniania z informatyki dla klasy 7

Podstawa programowa określa cele kształcenia, a także obowiązkowy zakres treści programowych i oczekiwanych umiejętności, które uczeń o przeciętnych uzdolnieniach powinien przyswoić na danym etapie kształcenia. Opisane w niej wymagania szczegółowe można przypisać do pięciu kategorii.

1. Analizowanie i rozwiązywanie problemów – problemy powinny być raczej proste i dotyczyć zagadnień, z którymi uczniowie spotykają się w szkole (np. na matematyce) lub na co dzień; rozwiązania mogą przyjmować postać planu działania, algorytmu lub programu (nie należy wymagać od uczniów biegłości w programowaniu w jakimkolwiek języku).
2. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi – uczniowie powinni w trakcie lekcji bez większych problemów wykonywać konkretne zadania za pomocą dostępnego oprogramowania, w tym sprawnie korzystać z menu, pasków narzędzi i pomocy programów użytkowych i narzędziowych, oraz tworzyć dokumenty i przedstawiać efekty swojej pracy np. w postaci dokumentu tekstowego lub graficznego, arkusza, prezentacji, programu, baz danych czy wydruku.
3. Zarządzanie informacjami oraz dokumentami – uczniowie powinni umieć wyszukiwać informacje, porządkować je, analizować, przedstawiać w syntetycznej formie i udostępniać, a także gromadzić i organizować pliki w sieci lokalnej lub w chmurze.
4. Przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy z komputerem – uczniowie powinni przestrzegać regulaminu pracowni komputerowej oraz zasad korzystania z sieci lokalnej i rozległej, a także rozumieć zagrożenia związane z szybkim rozwojem technologii informacyjnej.
5. Przestrzeganie prawa i zasad współżycia – uczniowie powinni przestrzegać praw autorskich dotyczących korzystania z oprogramowania i innych utworów, a podczas korzystania z sieci i pracy w chmurze stosować się do zasad netykiety.

Sprawdzając wiadomości i umiejętności uczniów, będą brane pod uwagę formy aktywności takie jak:

- A. zadania i ćwiczenia wykonywane podczas lekcji - oceniana przede wszystkim zgodność efektu pracy ucznia z zadaniami i ćwiczeniami z postawionym problemem (np. czy funkcja utworzona przez ucznia daje właściwy wynik), mniejsze znaczenie ma sposób rozwiązania,
- B. praca na lekcji - oceniane są: sposób pracy, aktywność, przestrzeganie regulaminu pracowni,
- C. odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach,
- D. sprawdziany - mogą mieć formę testu,
- E. referaty, opracowania, projekty,
- F. przygotowanie do lekcji - oceniane są: pomysły i materiały przygotowane do

- pracy na lekcji,
- G. udział w konkursach - nieobowiązkowa forma aktywności; przejście do kolejnych etapów podwyższa ocenę końcową

Opis wymagań ogólnych, które uczeń musi spełnić, aby uzyskać daną ocenę

**Ocena celująca (6)** – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione w planie wynikowym; w konkursach informatycznych przechodzi poza etap szkolny; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (np. przygotowuje potrzebne na lekcję materiały pomocnicze, pomaga kolegom w pracy); pomaga nauczycielom innych przedmiotów w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

**Ocena bardzo dobra (5)** – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (pomaga kolegom w pracy).

**Ocena dobra (4)** – uczeń wykonuje samodzielnie i niemal bezbłędnie łatwiejsze oraz niektóre trudniejsze zadania z lekcji; pracuje systematycznie i wykazuje postępy; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym.

**Ocena dostateczna (3)** – uczeń wykonuje łatwe zadania z lekcji, czasem z niewielką pomocą, przeważnie je kończy; stara się pracować systematycznie i wykazuje postępy; posiada większą część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym.

**Ocena dopuszczająca (2)** – uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

### Uwagi dodatkowe

- Aby poprawić ocenę, uczeń powinien wykonać powtórnie najgorzej ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w trakcie prowadzonych w pracowni zajęć dodatkowych albo w domu, jeśli jest taka możliwość i można wierzyć, że dziecko będzie pracować samodzielnie.
- Uczeń, który był dłużej nieobecny, powinien w miarę możliwości nadrobić istotne ćwiczenia i zadania wykonane na opuszczonych lekcjach - termin wykonania prac ustala nauczyciel.

## Wymagania programowe na poszczególne oceny.

### I. Lekcje z komputerem i internetem.

#### **ocena dopuszczająca (2)**

- zna zasady korzystania z pracowni komputerowej,
- zna zasady tworzenia zapisu dwójkowego,
- potrafi wyjaśnić rolę protokołu TCP/IP,
- potrafi wyjaśnić, na czym polega praca w chmurze,
- zna zasady netykiety,
- włącza się do pracy ze wspólnymi dokumentami,
- potrafi wymienić wady i zalety pracy w chmurze,
- posługuje się pojęciami bit i bajt,
- opisuje budowę komputera i system operacyjny,
- pracuje nad tworzeniem prezentacji multimedialnej,

#### **ocena dostateczna (3)**

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej,
- potrafi sprawdzić adres IP komputera,
- potrafi wysłać pliki na Dysk Google,
- wykorzystuje ustawienia systemu Windows do określenia parametrów komputera,
- przygotowuje prezentację multimedialną zawierającą teksty, obrazy i dźwięki,

#### **ocena dobra (4)**

- spełnia kryteria oceny dostatecznej,
- klasyfikuje zamiany liczby dziesiętnych na dwójkowe i odwrotnie i posługuje się nimi,
- potrafi wyjaśnić znaczenie protokołów http, HTTPS, FTP, SMTP,
- przygotowuje prezentację multimedialną zawierającą teksty, obrazy i dźwięki,
- zna sposoby zamiany liczby dziesiętnych na dwójkowe i odwrotnie i posługuje się nimi,
- tworzy foldery na Dysku Google,
- potrafi zainicjować pracę na wspólnym dokumencie,
- wymienia rodzaje licencji na oprogramowanie,
- usuwa pliki i foldery z Dysku Google,

#### **ocena bardzo dobra (5)**

- spełnia kryteria oceny dobrej,
- porównuje i ocenia parametry, stosuje odpowiednie jednostki,
- zna inne usługi dostępne w ramach konta Google,
- potrafi opisać przeznaczenie i działanie serwerów DNS,
- potrafi sprawdzić, jakie jest opóźnienie w przesyłaniu danych między komputerem (polecenie ping),

- kieruje pracą nad wspólnym dokumentem,
- udostępnia dokument i przyznaje uprawnienia użytkownikom,
- sprawnie posługuje się terminami związanymi z pracą w sieci,
- organizuje pracę zespołową nad wspólną prezentacją,
- sprawnie przygotowuje się do prowadzenia prezentacji,
- sprawnie zamienia liczby dziesiętne na dwójkowe i odwrotnie,
- zna szesnastkowy sposób zapisu liczb,
- wyjaśnia sposób kodowania tekstu (ASCII i UNICODE),

### **ocena celująca (6)**

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej,
- sprawnie wykonuje operacje na liczbach dwójkowych i szesnastkowych,
- potrafi przeprowadzić test prędkości łącza internetowego,
- potrafi opisać etapy powstawania internetu,
- wyjaśnia innym uczniom sposoby pracy nad wspólnym dokumentem,
- wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania,
- tworzy i udostępnia różne rodzaje wspólnych dokumentów,
- swobodnie korzysta z usług w ramach Google, używając urządzeń mobilnych,
- opisuje i wykorzystuje inne systemy operacyjne (Mac, Android, Linux),
- przedstawia symbolicznie zapis pozycyjny o wybranej podstawie,
- tworzy i udostępnia różne rodzaje wspólnych dokumentów,

## **II. Lekcje z grami**

### **ocena dopuszczająca (2)**

- tworzy nowy projekt w Scratchu,
- uruchamia grę z poprzedniej lekcji,
- uruchamia grę z poprzedniej lekcji,
- tworzy nowe duszki z plików zewnętrznych,
- dodaje dodatkowe duszki,
- wstawia tło z pliku,
- przygotowuje ilustrację w edytorze grafiki lub znajduje w internecie,
- wstawia plik na scenę jako tło,

### **ocena dostateczna (3)**

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej,
- z pomocą podręcznika planuje przeniesienie gry na komputer,
- stosuje zmienne,
- oprogramowuje warunki początkowe duszków, skarbów i przeszkody,
- programuje sterowanie duszkiem,
- z pomocą nauczyciela tworzy pomoc do gry,

### **ocena dobra (4)**

- spełnia kryteria oceny dostatecznej,
- wykorzystuje komunikaty,
- projektuje i realizuje zliczanie punktów w grze,
- wykorzystuje instrukcję warunkową do zaprogramowania poruszania się duszka po labiryncie,
- oprogramowuje zmiany wartości punktów w grze,

#### **ocena bardzo dobra (5)**

- spełnia kryteria oceny dobrej,
- wykorzystuje zdarzenia,
- wykorzystuje losowość,
- oprogramowuje interakcję duszka z skarbami,
- definiuje nowy blok, który uwzględni dojścia do końca labiryntu,
- projektuje i realizuje dodanie planszy tytułowe,

#### **ocena celująca (6)**

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej,
- eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu,
- eksperymentuje, dobierając kolejne dodatki do projektu,
- testuje działanie gry,
- dopracowuje szczegóły gry,

### III. Lekcje z algorytmami

#### **ocena dopuszczająca (2)**

- poprawnie opisuje algorytm Euklidesa w wersji z odejmowaniem,
- z pomocą nauczyciela korzysta z operacji modulo,
- opisuje na czym polega rekurencja,
- opisuje algorytm sита Eratostenesa,
- opisuje na czym polega problem wież hanoi,
- z pomocą nauczyciela omawia na konkretnym przykładzie algorytm sortowania przez zliczanie,
- z pomocą nauczyciela korzysta z operacji modulo,

#### **ocena dostateczna (3)**

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej,
- przedstawia algorytm sита Eratostenesa i rozumie pojęcie optymalizacji algorytmu,
- realizuje proste bloki wykorzystując rekurencję,
- opisuje rekurencyjne rozwiązanie problemu,
- przedstawia wybrany zapis algorytmu sortowania przez wybieranie,
- sprawdza parzystość i pierwszość liczby,
- wyjaśnia pojęcie algorytmu i schematu blokowego,

- wykorzystać losowość w tworzeniu duszków w Scratchu

#### **ocena dobra (4)**

- spełnia kryteria oceny dostatecznej,
- z pomocą nauczyciela realizuje sito Eratostenesa w Scratchu,
- odpowiednio formułuje i wykorzystuje warunek zatrzymania rekurencji,
- analizuje skrypt rekurencyjny z rozwiązaniem problemu w Scratchu,
- tworzy nowe duszki przez klonowanie,
- ustala parametry sklonowanych duszków,
- z pomocą nauczyciela realizuje algorytm sortowania przez wybieranie w Scratchu,
- z pomocą nauczyciela realizuje algorytm Euklidesa z resztami w środowisku Blocy,
- rozumie różnicę między obiema wersjami,
- zapisuje algorytm Euklidesa w postaci planu działań lub pseudokodu,
- do realizacji algorytmu w Scratchu wykorzystuje instrukcję warunkową,

#### **ocena bardzo dobra (5)**

- spełnia kryteria oceny dobrej
- realizuje algorytm Euklidesa w Scratchu,
- do realizacji algorytmu Scratchu wykorzystuje pętle powtarzaj i powtarzaj aż (...),
- znajduje liczby pierwsze z podanego zakresu,
- samodzielnie realizuje algorytm w Scratchu,
- buduje skrypt rekurencyjny z rozwiązaniem problemu Scratchu,
- analizuje budowę działania skryptów rekurencyjnych,
- wykorzystuje własne bloki w realizacji algorytmu,
- samodzielnie realizuje algorytm sortowania przez wybieranie Scratchu,
- samodzielnie realizuje algorytm Euklidesa z resztami w środowisku Blockly,
- analizuje zapis algorytmu w tekstowym języku programowania,
- realizuje algorytm Euklidesa w Scratchu,

#### **ocena celująca (6)**

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej,
- analizuje realizację algorytmu Euklidesa i dostrzega jego niedostatki,
- wykonuje dodatkowe trudniejsze zadania,
- eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu,
- analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch,
- realizuje sito Eratostenesa z wizualizacją odsiewania kolejnych liczb,
- tworzy własne konstrukcje rekurencyjne,
- określa złożoność obliczeniową rozwiązania problemu (liczbę działań w zależności od liczby kręgów),
- wykonuje, eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu,
- porównuje i ocenia różne algorytmy sortowania,

#### IV. Lekcje z edytorem tekstu

##### **ocena dopuszczająca (2)**

- wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu,
- zapisuje pliki,
- stosuje podstawowe słownictwo informatyczne,
- stosuje podstawowe zasady pracy z tabelami - wstawianie, wypełnianie treścią,
- stosuje tabulatory dostępne w edytorze,
- stosuje podstawowe sposoby wyrównania tekstu,
- stosuje układ kolumnowy tekstu,
- stosuje wyróżnienia w tekście (tytuł, wybrane słowa),
- ilustruje tekst gotową grafiką znaną w sieci,
- ilustruje tekst gotową grafiką obiektową - wstawia obiekty dostępne w grupie **Ilustracje** na karcie **Wstawianie** oraz obiekt **WordArt**,
- stosuje w podstawowym zakresie poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku,
- tworzy wielostronicowy dokument z swoich tekstów,

##### **ocena dostateczna (3)**

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej,
- otwiera plik do edycji,
- ręcznie poprawia błędy,
- stosuje podstawy formatowania tekstu,
- rozumie i stosuje słownictwo, związane z informatyką, technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym życiu,
- stosuje poznane sposoby pracy z tabelami – dostosowywanie, formatowanie,
- rozumie pojęcia potrzebne do codziennej pracy z komputerem,
- ilustruje tekst wykonanymi przez siebie obrazkami
- osadza grafikę w tekście – zmienia rozmiar obrazka, wprowadza obramowanie, ustawia „równo z tekstem”
- stosuje podstawowe sposoby formatowania, rozplanowuje tekst na stronie, dobiera czcionki, stosuje wyróżnienia w tekście, pracuje z nagłówkiem i stopką,
- osadza grafikę obiektową w tekście,
- stosuje techniki formatowania tekstu – czcionki o niestandardowym rozmiarze, wypunktowanie, numerowanie itp.
- poprawnie stosuje wyróżnienia w tekście,
- przygotowuje dokument do wydruku,
- potrafi kopiować i wklejać teksty i ilustracje za pomocą schowka,
- stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku ,
- poprawnie używa wyróżnień w tekście,

- korzysta z narzędzia **Malarz formatów**,
- potrafi wykonywać zrzuty ekranu i ilustrować nimi dokument,

#### **ocena dobra (4)**

- spełnia kryteria oceny dostatecznej,
- wymienia i stosuje zasady edycji, formatowania i estetycznego przygotowania tekstu,
- starannie przepisuje tekst,
- poprawia błędy z użyciem słownika w edytorze,
- przygotowuje tekst do wydruku,
- potrafi określić i rozpoznać cechy dobrego plakatu lub reklamy,
- stosuje rysunek jako tło dokumentu tekstowego,
- formatuje akapity „z linijki” (wcięcia akapitów, ustawienie marginesów akapitów),  
w połączeniu z odpowiednim wyrównaniem tekstu,
- w odpowiednich sytuacjach stosuje wymuszony koniec strony, kolumny, wiersza,
- dobiera ilustracje do tekstu, stosuje proste rysunki obiektowe - rozciąga, zniekształca, zmienia kolor obramowania i wypełnienia, grupuje i rozgrupowuje,
- samodzielnie przygotowuje pliki zawierające tabelę - stosuje potrzebne techniki formatowania, zaznaczania, przygotowania do wydruku, przekształca tekst na tabelę,
- korzysta z schowka oraz techniki przeciągania,
- sprawnie stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku,
- potrafi odtworzyć w edytorze wygląd wydrukowanego dokumentu, wierność (w stosunku do oryginału) formatów, kształtów czcionek, wyróżnień,
- pracuje z wielostronicowym dokumentem, odtwarzając zadane formy tekstu w dokumencie,
- pracuje z utworzonym samodzielnie wielostronicowym dokumentem - portfolio tekstów, kontroluje jego zawartość, sposób formatowania, zawartość,
- korzysta ze wskazanych źródeł informacji związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej,
- dobiera ilustracje do tekstu, stosuje różne sposoby osadzania ilustracji,
- przygotowuje tekst do wydruku,

#### **ocena bardzo dobra (5)**

- spełnia kryteria oceny dobrej,
- samodzielnie stosuje podstawowe zasady pracy z edytorem tekstu i wprowadzone dotychczas sposoby formatowania tekstu,
- potrafi korzystać ze sprawdzania pisowni w dokumencie, słownika wbudowanego w edytor i systemu podpowiedzi,
- wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania,



- stosuje zaawansowane słownictwo związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym życiu,
- używa zaawansowanych technik wyszukiwania, zamiany elementów tekstu, przekształcania tekstu na tabelę, formatowania,
- samodzielnie rozplanowuje tekst na stronie, dobiera sposób formatowania czcionki do charakteru i wyglądu tekstu,
- ustawia własne tabulatory, dostosowane do charakteru wprowadzanego tekstu,
- wypełnia nagłówki i stopki w dokumencie wielostronicowym, stosuje zarówno kody pól wprowadzanych za pomocą odpowiednich przycisków, jak i tekst wpisywany,
- samodzielnie rysuje proste grafiki obiektowe, modyfikuje ich wygląd i kształt,
- bardzo sprawnie stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku,
- wykorzystuje style, tworzy spis treści wielostronicowego dokumentu,
- tworzy stronę tytułową,
- opisuje problemy, na jakie może się natknąć człowiek podczas próby porozumiewania się z maszyną za pomocą języka naturalnego,
- sprawnie łączy na różne sposoby grafikę z tekstem, poprawnie osadza grafikę w tekście, stosuje dodatkowe elementy graficzne lub tekstowe wpływające na wygląd pracy,
- formatuje tekst w nagłówku i stopce,
- potrafi ocenić rozwój języka informatycznego,
- samodzielnie pracuje nad dokumentem, realizuje własne założenia,
- dzieli dokument na sekcje, stosuje w sekcjach różnorodne wzorce strony,

### **ocena celująca (6)**

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej,
- wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania,
- samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami,
- posługuje się zaawansowanym informatycznym słownictwem,
- wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania,
- potrafi ocenić sformatowanie i przygotowanie tekstu oraz zastosowaną metodę, pokazując w razie potrzeby, jak łatwo jest „uszkodzić” sztywno sformatowany tekst,
- stosuje zaawansowane techniki opracowania i łączenia grafiki z tekstem,
- tworzy własne, dopracowane grafiki obiektowe,
- potrafi samodzielnie przedstawić i omówić sytuacje, w których człowiek może napotkać na problemy w porozumieniu z maszyną,
- wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania,
- przygotowuje portfolio według własnego, oryginalnego projektu,
- swobodnie i świadomie stosuje różnorodne metody pracy z tekstem,
- samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe sposoby formatowania,
- jest aktywny na lekcji i pomaga innym,

## V. Lekcje z multimediami

### **ocena dopuszczająca (2)**

- potrafi wykonać zdjęcie aparatem lub smartfonem,
- z pomocą nauczyciela zmienia wygląd interfejsu programu GIMP,
- potrafi zmienić skorygować jasność i kontrast obrazu,
- potrafi określić pożądane parametry nowo tworzonego obrazu,
- z pomocą nauczyciela potrafi rozpocząć tworzenie nowego projektu i określić jego wstępne parametry,
- z pomocą nauczyciela opracowuje założenia i wytyczne dotyczące montażu filmu,
- z pomocą nauczyciela potrafi wyrównać linię horyzontu przetwarzanego obrazu,
- potrafi zapisać przetworzony obraz,

### **ocena dostateczna (3)**

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej,
- opisuje budowę i parametry aparatów fotograficznych,
- z pomocą nauczyciela potrafi usunąć zniekształcenia wysokich obiektów,
- potrafi zaimportować obrazy do programu PhotoFilmStri,
- niektóre czynności wykonuje z pomocą nauczyciela,
- z pomocą nauczyciela w programie GIMP tworzy plansze oddzielające sekwencje filmu,
- potrafi skorygować poziom nasycenia koloru, cieni i świateł,

### **ocena dobra (4)**

- spełnia kryteria oceny dostatecznej,
- potrafi wybrać właściwy kadr obrazu,
- samodzielnie potrafi wyrównać linię horyzontu przetwarzanego obrazu,
- samodzielnie potrafi usunąć zniekształcenia wysokich obiektów,
- potrafi poprawić ostrość obrazu,
- zna i rozumie pojęcie rozdzielczości obrazu,
- z pomocą nauczyciela wprowadza elementy składowe filmu w programie OpenShot Video Editor,
- samodzielnie animuje napisy,
- wykonuje różne zdjęcia oraz filmy aparatem lub smartfonem,
- rozumie i potrafi wyjaśnić korzyści wynikające z możliwości stosowania warstw obrazu
- prawie wszystkie czynności wykonuje samodzielnie

### **ocena bardzo dobra (5)**

- spełnia kryteria oceny dobrej,
- dobiera ustawienia aparatu do różnych rodzajów ujęć,
- samodzielnie zmienia wygląd interfejsu programu GIMP,
- potrafi usunąć zbędne elementy obrazu, stosując narzędzie "Klonowanie",

- wszystkie czynności wykonuje samodzielnie,
- stosuje filtry artystyczne,
- zna jednostki określania rozdzielczości obrazu,
- analizuje zdjęcia i rozróżnia formaty ich zapisu,
- płynnie zmienia kierunek ruchu kamery,

#### **ocena celująca (6)**

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej,
- wie, jakie warunki musi spełniać obraz dla uzyskania dobrej jakości wydruku,
- swobodnie posługuje się narzędziami programu GIMP,
- z rozwagą i w sposób przemyślany stosuje filtry artystyczne,
- swobodnie korzysta z narzędzi programu GIMP dla osiągnięcia najlepszego efektu,
- prowadzi własną galerię zdjęć lub serwis filmowy,
- potrafi wyjaśnić, czym skutkuje zapisanie obrazu w formacie JPG, a czym XCF,
- wykonuje dodatkowo trudniejsze zadania.