WYMAGANIA EDUKACYJNE NIEZBĘDNE DO UZYSKANIA POSZCZEGÓLNYCH ŚRÓDROCZNYCH I ROCZNYCH OCEN KLASYFIKACYJNYCH Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA

ODDZIAŁY IV

LEKCJE Z APLIKACJAMI

Omawiane zagadnienia	Ocena	Wymagania
Omówienie zasad bezpiecznej pracy z komputerem. Przypomnienie metod przechowywania i przenoszenia danych. Wstawianie i wypełnianie tabeli.	**2**	• wymienia podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej • z pomocą nauczyciela lub kolegi tworzy folder i nadaje mu określoną nazwę • pisze prosty tekst w edytorze Word
	3	• samodzielnie tworzy i nazywa foldery • z pomocą nauczyciela lub kolegi tworzy prostą tabelę w edytorze Word • samodzielnie wypełnia tekstem komórki tabeli • z pomocą nauczyciela lub kolegi zapisuje wyniki pracy (słownik) w odpowiednim folderze
	4	• swobodnie porusza się w systemie folderów na dysku • samodzielnie zapisuje wyniki pracy (słownik) w odpowiednim folderze
	5	• aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP • samodzielnie tworzy prostą tabelę w edytorze Word
	6	• biegle pracuje z pierwszym tekstem (słownik) • biegle posługuje się zewnętrznym nośnikiem informacji
Wstawianie tekstu do rysunku, formatowanie tekstu.	**2**	• korzysta z podstawowych narzędzi programu Paint • osadza prosty tekst na rysunku
	3	• wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji • ustawia rozmiary obrazu (szerokość, wysokość)
	4	• formatuje wprowadzony tekst • samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w pliku dyskowym w swoim folderze przeznaczonym na pliki graficzne
	5	• nie popełnia błędów w czasie edycji tekstu • dba o stronę estetyczną wykonanej pracy
	6	• wszystkie czynności wykonuje samodzielnie i bezbłędnie

Tworzenie listy za pomocą tabulatorów, rozbudowywanie tabeli, zapisywanie tekstu w indeksie górnym.	**2**	• wprowadza z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery • wypełnia tabelę treścią
	3	• formatuje wprowadzony tekst • wstawia tabelę do tekstu
	4	• tworzy prosty tekst, stosując przy tym właściwe zasady edycji • tworzy listę zgodnie ze specyfikacją podaną w podręczniku • ustala orientację strony dokumentu • środkuje akapit
	5	• zapisuje tekst w indeksie górnym • czytelnie formatuje plan lekcji • dba o estetykę pracy
	6	• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
Doskonalenie umiejętności. Określanie ustawień strony, wstawianie grafiki i ustawianie jej położenia względem tekstu, obramowywanie strony, drukowanie dokumentu.	**2**	• korzysta z programu Paint i jego wszystkich narzędzi • pisze prosty tekst w edytorze Word
	3	• wykonuje rysunki w edytorze grafiki z dopracowaniem szczegółów obrazu • z pomocą nauczyciela lub kolegi formatuje tekst • z pomocą nauczyciela lub kolegi wstawia ilustracje do tekstu
	4	• dba o estetykę wykonywanej pracy • formatuje wprowadzony tekst • rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie
	5	• ustala parametry strony dokumentu – marginesy, rozmiar papieru, obramowanie tekstu • stosuje obramowania strony • drukuje dokument
	6	• biegle posługuje się narzędziami programu Paint, dopracowując wszystkie szczegóły obrazu • nie popełnia błędów edycyjnych w tekście • poprawnie umieszcza znaki przestankowe w tekście
Wprowadzenie do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze	**2**	• wprowadza poprawnie tekst w edytorze
	3	• przygotowuje dokument do wydruku, organizując tekst na stronie
	4	• poprawia błędy popełnione podczas pisania – zarówno ręcznie, jak i za pomocą wbudowanego mechanizmu poprawnościowego i słownika w edytorze tekstu • próbuje pisać z wykorzystaniem wszystkich palców
	5	• spełnia kryteria oceny dobrej

		• dba o estetyczny wygląd tekstu • korzysta z programu do nauki szybkiego pisania na klawiaturze
	6	• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym
Ilustrowanie tekstu za pomocą czcionek graficznych i symboli.	**2**	• wprowadza tekst i formatuje go przy użyciu podstawowych formatów
	3	• wybiera czcionkę odpowiednią do wykonywanego zadania na podstawie podglądu w menu • przygotowuje dokument do wydruku i go drukuje
	4	• używa symboli i znaków graficznych do ilustrowania tekstu lub wstawiania znaków spoza podstawowego zakresu • stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub pojedynczych znaków w dokumencie
	5	• dba o estetyczny wygląd tekstu • dobiera rysunki i symbole wstawiane do tekstu oraz sposób ich sformatowania w celu zwiększenia czytelności
	6	• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym
Formatowanie tabeli, wstawianie ilustracji do tabeli.	**2**	• wstawia tabelę do dokumentu • wypełnia tabelę tekstem • wyszukuje prostą grafikę w sieci
	3	• wstawia do tabeli ilustracje • formatuje i rozmieszcza poszczególne elementy na stronie • wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki i umieszcza je w tabeli utworzonej w edytorze tekstu • przygotowuje dokument do wydruku
	4	• zmienia strukturę tabeli poprzez dodawanie i usuwanie kolumn, wierszy i komórek • drukuje dokument z tabelą
	5	• dba o estetyczny wygląd tekstu i ilustracji zamieszczonych w tabeli, jej wygląd oraz właściwy dobór rysunków • dba o czytelność przygotowanego dokumentu
	6	• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym

Dzielenie strony na kolumny, przygotowanie dokumentu do wydrukowania.	**2**	• wstawia obrazki do dokumentu • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji
	3	• wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki i umieszcza je w dokumencie za pomocą operacji **Kopiuj** i **Wklej** • wybiera dla obrazków układ ramki • formatuje tekst, rozmieszcza tekst i obrazki na stronie • stosuje kolumnowy układ tekstu i poziomy układ strony
	4	• rozmieszcza grafiki na stronie w układzie kolumnowym • korzysta z podglądu wydruku przed wydrukowaniem dokumentu • drukuje dokument
	5	• poprawnie i sprawnie operuje grafiką w dokumencie, rozmieszcza na stronie, ustala wielkości obrazków • używa znaków podziału kolumny, przygotowuje tekst do wydruku dwustronnego • dba o czytelność przygotowanego dokumentu
	6	• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym

LEKCJE W SIECI

Omówienie zasad korzystania z internetu oraz netykiety.	**2**	• z pomocą nauczyciela korzysta z serwisu **Siaciaki.pl**
	3	• biegle porusza się po serwisie **Siaciaki.pl**
	4	• wymienia niektóre zasady netykiety • wymienia niektóre zagrożenia związane z korzystaniem z internetu
	5	• wymienia i uzasadnia zasady netykiety • wymienia i uzasadnia zasady bezpiecznego korzystania z sieci
	6	• bezpiecznie korzysta z sieci
Wyszukiwanie danych w internecie.	**2**	• zna adres WWW wyszukiwarki Google • z pomocą nauczyciela wyszukuje informacje, posługując się wyszukiwarką Google
	3	• dokonuje właściwego doboru słów kluczowych podczas wyszukiwania informacji w sieci
	4	• stosuje cudzysłowy podczas wyszukiwania informacji w sieci
	5	• wyszukuje obrazy w sieci i zapisuje je na dysku
	6	• biegle korzysta z narzędzi wyszukiwarki Google, aby zawęzić wyszukiwanie • omawia ograniczenia wynikające z określonych praw użytkowania pobranych z sieci obrazów

Wyszukiwanie i kopiowanie tekstów w internecie.	**2**	• korzysta w podstawowym zakresie z programu Word • korzysta w podstawowym zakresie z przeglądarki internetowej i wyszukuje za jej pomocą zadane teksty i obrazy
	3	• kopiuje fragmenty tekstu i pliki graficzne ze stron internetowych do dokumentu edytora tekstu • formatuje tekst i rozmieszcza w nim ilustracje
	4	• stosuje inteligentne kopiowanie, pozbywając się formatów pochodzących ze stron źródłowych • stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie
	5	• opisuje i stosuje w praktyce zasady ograniczające korzystanie z utworów obcego autorstwa do własnych potrzeb • opisuje źródła pochodzenia materiałów użytych w utworzonym przez siebie dokumencie • dba o estetyczny wygląd tekstu • dba o dobór obrazów wstawionych do tekstu oraz sposób sformatowania dokumentu w celu zwiększenia czytelności
	6	• sprawnie wyszukuje i odnajduje teksty i ilustracje na stronach • ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym
Doskonalenie umiejętności. Łączenie tekstu i grafiki, ustawianie wielkości marginesu na oprawę.	**2**	• korzysta w podstawowym zakresie z programu Word • odnajduje w sieci serwisy o określonym charakterze
	3	• wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu za pomocą poleceń z karty **Wstawianie** • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji • formatuje wprowadzony tekst, rozplanowuje układ tekstu i grafiki na stronie • stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie • przygotowuje dokument do wydruku i go drukuje
	4	• zapisuje pliki graficzne ze strony WWW w wybranym miejscu na dysku za pomocą polecenia zapisu z menu podręcznego • sprawnie wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu, rozmieszcza je na stronie, ustala ich wielkość • stosuje różnorodne pozycjonowanie grafiki w tekście

		• ustala wielkość marginesów stron w całym dokumencie
	5	• dba o estetyczny wygląd dokumentu, rozplanowanie grafiki i tekstu, czytelność przygotowanego dokumentu • zmienia rozmiar obrazków, pozycjonuje je świadomie i w odpowiednich miejscach • właściwie ustawia wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu
	6	• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • sprawnie pracuje w grupie, jest aktywny na lekcji i pomaga innym • sprawnie prezentuje prace publicznie
Rysowanie prostych obrazków z wykorzystaniem gotowych wzorów, udostępnianie wykonanego obrazka w sieci.	**2**	• samodzielnie wchodzi do edytora grafiki online AutoDraw • korzysta z podstawowych narzędzi programu (rysowanie, zmiana koloru, wypełnienie kolorem) • rysuje prosty obrazek
	3	• zna większość narzędzi programu i potrafi z nich korzystać
	4	• świadomie korzysta z narzędzia inteligentnego rysowania
	5	• potrafi skalować rysunek i obracać go • pobiera plik z obrazem na dysk
	6	• przenosi wykonaną pracę z folderu **Pobrane** do folderu przeznaczonego na rysunki • zmienia nazwę pliku z obrazem
Dodawanie do obrazu efektów artystycznych, ramek, tekstów i clipartów, nakładanie tekstury, tworzenie kolażu.	**2**	• otwiera w programie Fotoramio obraz z dysku komputera • korzysta z narzędzi dostępnych na karcie **Edytować**
	3	• spełnia kryteria oceny dopuszczającej, • potrafi zmieniać dostępny zestaw narzędzi przez przełączanie zakładek programu (**Edytować**, **Efekty**, **Tekstury**, **Ramki**, **Teksty** i **Cliparty**) • niekiedy potrzebuje pomocy nauczyciela lub kolegi w zakresie doboru odpowiedniego narzędzia dla uzyskania pożądanego celu
	4	• samodzielnie dobiera i stosuje narzędzia dla uzyskania pożądanego celu
	5	• swobodnie przełącza się między modułami programu Fotoramio (**Edytor**, **Kolaż** i **Art Foto**) • samodzielnie stosuje tekstury, ramki, dodaje teksty do obrazu • samodzielnie tworzy kolaży kolaż według wybranego szablonu
	6	• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania

		• dba o wysoki poziom estetyczny swoich prac

Tworzenie prezentacji.	**2**	• z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji • tworzy jednoslajdową prezentację
	3	• tworzy prezentację zawierającą wiele slajdów, korzystając w podstawowym zakresie z programu do tworzenia prezentacji
	4	• wyszukuje pliki audio w internecie • odnajduje we wskazanym miejscu na dysku plik o podanej nazwie • tworzy slajdy ze zdjęciami • ustala rodzaj animacji poszczególnych obiektów i przejścia slajdów
	5	• tworzy slajdy z dźwiękami i tabelami • dba o estetykę przygotowanej prezentacji – dobór kolorów, rysunków, właściwe ułożenie obiektów na slajdach, dobór tempa animacji
	6	• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
Przydatne serwisy matematyczne.	**2**	• znajduje w sieci informacje zadane przez nauczyciela • korzysta w podstawowym zakresie z serwisów edukacyjnych wskazanych w podręczniku
	3	• samodzielnie wyszukuje interesujące go informacje z zadanej dziedziny • znajduje w serwisie edukacyjnym materiały o zadanej tematyce
	4	• sprawnie wyszukuje zadane informacje w sieci, potrafi korzystać z różnorodnych źródeł i porównywać je • sprawnie i samodzielnie korzysta z materiałów zawartych w serwisach edukacyjnych
	5	• samodzielnie wyszukuje interesujące go informacje • potrafi rozszerzyć zakres poszukiwań o kolejne, zbieżne zagadnienia • korzysta z serwisów edukacyjnych do samodzielnej pracy
	6	• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym • aktywnie i sprawnie prezentuje zgromadzone informacje

LEKCJE ZE SCRATCHEM

Wprowadzenie do programowania.	**2**	• uruchamia stronę **code.org**
	3	• tworzy proste sekwencje poleceń
	4	• rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji `powtarzaj (…) razy`
	5	• rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji `powtarzaj aż`, `jeśli` i `jeśli (…) w przeciwnym razie (…)` • testuje swoje rozwiązania i poprawia usterki w kodzie • znajduje optymalne rozwiązania problemu
	6	• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wyszukuje na stronie **code.org** inne aktywności
Układanie prostego skryptu w środowisku programowania wizualnego Scratch.	**2**	• uruchamia środowisko Scratch i próbuje tworzyć skrypty z bloków
	3	• stosuje bloki z grup **Ruch** i **Wygląd**
	4	• wczytuje tło sceny • wykonuje prostą animację duszka
	5	• kończy projekt i zapisuje go w chmurze lub na komputerze
	6	• sprawnie korzysta ze środowiska • rozwija wykonywany projekt, dodając własne pomysły
Układanie skryptu z wykorzystaniem tekstu i dźwięku.	**2**	• uruchamia środowisko Scratch i tworzy projekt z nagranymi dźwiękami
	3	• wykorzystuje gotowe dźwięki • nagrywa i poprawia dźwięki
	4	• korzysta z bloku `zapytaj (…) i czekaj` z grupy **Czujniki** do komunikacji z użytkownikiem
	5	• łączy teksty w celu ich wyświetlenia (bloki w grupie **Wyrażenia**) • kończy projekt i zapisuje go w chmurze lub na dysku
	6	• sprawnie korzysta ze środowiska • rozwija wykonywany projekt, dodając własne pomysły
Rysowanie duszkiem, ustawianie właściwości pisaka, uruchamianie skryptu poprzez naciśnięcie wybranego klawisza.	**2**	• uruchamia środowisko Scratch i tworzy nowy projekt
	3	• uruchamia rozszerzenie **Pióro**
	4	• układa proste skrypty rysowania na scenie • zmienia kolor i rozmiar pisaka

	5	• samodzielnie korzysta z bloku powtarzania • samodzielnie wykorzystuje blok `kiedy klawisz (…) naciśnięty`
	6	• eksperymentuje, dobierając inne parametry projektów • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch
Rysowanie figur złożonych z kół i okręgów.	**2**	• uruchamia środowisko Scratch i tworzy nowy projekt
	3	• rysuje koła z wykorzystaniem bloków `Przyłóż pisak` oraz `Podnieś pisak`
	4	• rysuje pawie oczka, korzystając z opisu w podręczniku
	5	• samodzielnie układa skrypty rysowania figur złożonych z kół
	6	• eksperymentuje, tworząc bardziej rozbudowane projekty rysowania figur złożonych z kół • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch
Układanie skryptu z wykorzystaniem syntezy mowy i automatycznego tłumacza, duplikowanie duszków.	**2**	• uruchamia Scratcha i tworzy nowy projekt
	3	• tworzy skrypt zielonej flagi z blokami `powiedz` • uruchamia rozszerzenia **Tekst na Mowę** oraz **Tłumacz**
	4	• tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia **Tekst na Mowę**
	5	• tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia **Tłumacz** • duplikuje duszki • samodzielnie rozbudowuje projekt o kolejne słówka, dodając grafikę znalezioną w sieci
	6	• zmienia budowę skryptów i analizuje różnice w ich działaniu • eksperymentuje z innymi językami
Planowanie wspólnej pracy nad projektem, układanie skryptu z wykorzystaniem czujników.	**2**	• planuje własny projekt i rozpoczyna jego realizację
	3	• realizuje pomysł na grę
	4	• dobiera duszki oraz tła sceny
	5	• wykorzystuje interakcje duszków (blok `dotyka (…) ?` w grupie **Czujniki**) • kończy i zapisuje projekt w chmurze • udostępnia gotowy projekt innym użytkownikom
	6	• sprawnie korzysta ze środowiska • rozwija wykonywany projekt, dodając własne pomysły

LEKCJE Z ARKUSZEM

Zbieranie, wprowadzanie i analizowanie danych.	**2**	• uruchamia program Excel • z pomocą nauczyciela wykonuje proste ćwiczenie

	3	• odczytuje adres komórki arkusza • wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje
	4	• konstruuje tabele z danymi • dopasowuje rozmiar kolumny tabeli do wpisanego tekstu • formatuje dane i dba o ich czytelność
	5	• analizuje proste dane na podstawie tabeli i wykresu
	6	• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym
Tworzenie i formatowanie wykresu słupkowego.	**2**	• uruchamia program Excel • pracuje z wykresem wstawionym w skoroszycie arkusza
	3	• tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres słupkowy w arkuszu
	4	• zmienia nazwę arkusza • dba o prawidłowe sformatowanie danych i ich czytelność • wykonuje wykres i go opisuje, formatuje i przekształca, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela
	5	• analizuje dane na podstawie wykresu słupkowego • przekształca i przeformatowuje wykres zgodnie z dodatkowymi wytycznymi
	6	• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym
Formatowanie tabeli, tworzenie i formatowanie wykresu kolumnowego, obliczanie średniej arytmetycznej.	**2**	• uruchamia program Excel • z pomocą nauczyciela wykonuje proste ćwiczenie
	3	• wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje
	4	• projektuje tabele z danymi • oblicza średnią arytmetyczną, korzystając z wbudowanej funkcji
	5	• tworzy prosty wykres kolumnowy, opisuje go w arkuszu i modyfikuje • analizuje dane na podstawie wykresu kolumnowego
	6	• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym
Stosowanie i kopiowanie formuł.	**2**	• uruchamia program Excel • wykonuje proste ćwiczenie z pomocą nauczyciela
	3	• tworzy proste formuły w arkuszu, korzystając ze wskazówek w podręczniku

	4	• czytelnie formatuje dane • stosuje odpowiednie formuły do obliczeń w arkuszu
	5	• używa arkusza do rozwiązywania zadań rachunkowych
	6	• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym • weryfikuje dane znalezione w sieci za pomocą arkusza kalkulacyjnego
Porządkowanie danych w tabelach i na wykresach.	**2**	• uruchamia program Excel • wykonuje proste ćwiczenie z pomocą nauczyciela
	3	• wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi • tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres kołowy, opisuje go w arkuszu
	4	• sortuje dane w arkuszu • wykonuje wykres i jego opis, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela • formatuje dane i dba o ich czytelność
	5	• analizuje dane na podstawie wykresu kołowego • formatuje i przekształca samodzielnie wykres
	6	• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym
Formatowanie komórek arkusza, tworzenie obrazków w arkuszu.	**2**	• uruchamia program Excel • z pomocą nauczyciela przygotowuje siatkę kwadratów
	3	• z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki, wzory liter i cyfr na siatce kwadratowej
	4	• przygotowuje siatkę kwadratową do wykonania rysunków • korzysta z **Malarza formatów**
	5	• samodzielnie przygotowuje grafiki w arkuszu • generuje znaki graficzne, litery i cyfry wykorzystując matryce złożoną z kwadratów
	6	• samodzielnie przygotowuje oryginalne prace graficzne w arkuszu • ćwiczenia na lekcji wykonuje bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym

Ocenę <u>niedostateczną</u> otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań edukacyjnych na ocenę dopuszczającą.