

SZKOŁA PODSTAWOWA
im. Jana Pawła II w Łososinie Dolnej

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI

•klasa IV

•NAUCZYCIEL PROWADZĄCY ZAJĘCIA

•Zbigniew Rusnak

Łososina Dolna, wrzesień 2026 rok

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	cena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
Rozdział I. Sposób na pracę z komputerem				
Uczeń:				
• zna i stosuje szkolny regulamin pracowni komputerowej, • rozpoznaje i nazywa niektóre komputery osobiste, • rozpoznaje i nazywa trzy podstawowe urządzenia zewnętrzne – monitor, mysz, klawiaturę, • zna podstawowe zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem. • zna pojęcia loginu, nazwy użytkownika, hasła, sieci komputerowej, • wymienia zasady dotyczące długości hasła i rodzaju znaków, • tworzy i rozpoznaje jako bezpieczne hasła tworzone według ww. zasad,	• wskazuje, jakie zachowania są zgodne z regulaminem pracowni komputerowej, • rozpoznaje i nazywa komputery osobiste, • rozpoznaje i nazywa podstawowe urządzenia zewnętrzne, • stosuje podstawowe zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem. • z pomocą nauczyciela wyjaśnia pojęcia loginu, nazwy użytkownika, hasła, sieci komputerowej, • wymienia niektóre błędy dotyczące tworzenia haseł, • tworzy i rozpoznaje jako bezpieczne hasła niezawierające ww. błędów,	• uzasadnia, dlaczego regulamin pracowni komputerowej jest potrzebny, • dzieli komputery osobiste na stacjonarne i mobilne, • opisuje funkcje podstawowych urządzeń zewnętrznych, • klasyfikuje podstawowe urządzenia zewnętrzne jako urządzenia wejścia, wyjścia oraz wejścia-wyjścia, • samodzielnie wyjaśnia pojęcia loginu, nazwy użytkownika, szkolnej sieci komputerowej, • wymienia najważniejsze błędy dotyczące tworzenia haseł, • tworzy i rozpoznaje bezpieczne hasła niezawierające ww. błędów,	• wyjaśnia zalety przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej, • wyjaśnia, czym różnią się komputery osobiste stacjonarne i mobilne, • na podstawie opisu klasyfikuje urządzenia zewnętrzne jako urządzenia wejścia, wyjścia oraz wejścia--wyjścia, • uzasadnia, dlaczego powinno się przestrzegać zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem. • wymienia korzyści wynikające z logowania i korzystania ze szkolnej sieci komputerowej, • omawia zasady i błędy dotyczące tworzenia bezpiecznego hasła,	• analizuje konsekwencje nieprzestrzegania regulaminu pracowni komputerowej, • wyjaśnia, dlaczego niektóre komputery osobiste mogą być zaklasyfikowane jako stacjonarne i mobilne, • wyjaśnia, w jakich warunkach urządzenie zewnętrzne jest klasyfikowane jako urządzenie wejścia, wyjścia lub wejścia--wyjścia (np. monitor tradycyjny/monitor dotykowy), • analizuje sposoby logowania do systemów komputerowych i formułuje wnioski dotyczące ich wpływu na bezpieczeństwo i wygodę użytkownika,
Rozdział II. Sposób na pracę w sieci				
• zna pojęcie internetu, • rozumie, że internet ma dobre i złe strony, • nazywa trzy podstawowe rodzaje zagrożeń w internecie, np. cyberprzemoc, niebezpieczne znajomości i uzależnienie od internetu, • rozumie potrzebę przestrzegania zasad bezpieczeństwa w sieci. • rozumie, do czego służy przeglądarka internetowa,	• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, dlaczego internet jest siecią komputerową, • nazywa więcej niż trzy rodzaje zagrożeń w internecie, • z pomocą nauczyciela omawia podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z internetu. • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służy przeglądarka, • samodzielnie odnajduje przeglądarkę na pulpicie i ją uruchamia,	• samodzielnie wyjaśnia, dlaczego internet jest siecią komputerową, • samodzielnie opisuje zagrożenia w internecie, • samodzielnie omawia zasady bezpiecznego korzystania z internetu. • samodzielnie wyjaśnia, do czego służy przeglądarka, rozpoznaje i wymienia różne przeglądarki, • samodzielnie opisuje elementy i funkcje przeglądarki,	• wyjaśnia, dlaczego internet jest nazywany siecią sieci, • wymienia różne rodzaje sieci i podaje omówione przykłady ich zastosowania, • własnymi słowami opisuje zagrożenia w internecie, • uzasadnia potrzebę stosowania zasad bezpiecznego korzystania z internetu. • wyjaśnia funkcje elementów adresu URL,	• omawia różne rodzaje sieci i podaje własne przykłady ich zastosowania, • podaje własne przykłady zagrożeń opisanych w podręczniku, • analizuje sytuacje związane z zagrożeniami w internecie i proponuje bezpieczne sposoby postępowania, • wskazuje odpowiednie ścieżki pomocy w sytuacjach zagrożenia.

• rozumie, czym jest witryna (strona) internetowa, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odnajduje przeglądarkę na pulpicie i ją uruchamia, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odnajduje główne elementy okna przeglądarki, • rozumie, czym różni się przeglądarka od wyszukiwarki, • wie, gdzie znaleźć wyszukiwarke, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wyszukuje wskazane informacje	• wskazuje i nazywa podstawowe elementy okna przeglądarki, • samodzielnie wpisuje w polu adresu wskazany adres URL, • z pomocą podręcznika otwiera dodatkowe karty • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym różni się przeglądarka od wyszukiwarki, • samodzielnie wyszukuje wskazane informacje za pomocą podanych słów kluczowych, • z pomocą podręcznika wyszukuje obrazy w banku zdjęć i w wyszukiwarce internetowej,	• rozróżnia elementy adresu URL, • samodzielnie otwiera dodatkowe karty, • samodzielnie nawiguje po stronie. • samodzielnie wyjaśnia, czym różni się przeglądarka od wyszukiwarki, rozpoznaje i wymienia najpopularniejsze wyszukiwarki, • samodzielnie wpisuje trafne słowa kluczowe, • stosuje cudzysłowy podczas wyszukiwania, • rozumie zasady dotyczące pobierania obrazów z sieci i ich użytkowania,	• rozpoznaje poprawne i niepoprawne adresy URL. • korzysta z odpowiedzi i filtrów wyszukiwarki, • samodzielnie wyszukuje obrazy w banku zdjęć i w wyszukiwarce internetowej, • wyjaśnia zasady dotyczące pobierania obrazów z sieci i ich użytkowania, • samodzielnie pobiera wyszukane obrazy na dysk. • wyjaśnia funkcje elementów adresu e-mail, • rozpoznaje i wyjaśnia przypadki łamania zasad netykiety,	• wyjaśnia, dlaczego adres URL jest poprawny albo niepoprawny, • pomaga innym uczniom korzystać z przeglądarki i nawigować po stronach. • swobodnie korzysta z narzędzi wyszukiwarki, aby zawęzić wyszukiwanie, • ocenia przydatność wyników wyszukiwania, • omawia zasady dotyczące pobierania obrazów z sieci i ich użytkowania oraz uzasadnia ich znaczenie, • pomaga innym uczniom korzystać z wyszukiwarki.
---	---	--	--	---

Rozdział III. Sposób na programowani

• rozumie, że kolejność i precyzja poleceń mają znaczenie dla rozwiązania problemu, • rozumie, na czym polega programowanie wizualne, do czego służą duszki i bloki, • zna pojęcia skryptu i programu, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia uruchamia środowisko Scratch, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odnajduje główne elementy środowiska Scratch, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia eksperymentuje z ustawieniami duszki i tła, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zmienia	• opisuje słownie rozwiązanie prostego problemu, np. przygotowania kanapki, w postaci listy czynności, • wyjaśnia, na czym polega programowanie wizualne, do czego służą duszki i bloki, • rozumie, czym są skrypt oraz program, • samodzielnie uruchamia środowisko Scratch, • z pomocą podręcznika opisuje elementy środowiska Scratch, w tym kolejne kategorie bloków, • samodzielnie eksperymentuje z ustawieniami duszki i tła oraz obserwuje efekty zmian, • z pomocą podręcznika układa skrypty,	• samodzielnie zapisuje rozwiązanie prostego problemu, np. przygotowania kanapki, w postaci uporządkowanej listy czynności, • wyjaśnia, czym są skrypt oraz program, • samodzielnie opisuje elementy środowiska Scratch, w tym kolejne kategorie bloków, • samodzielnie modyfikuje ustawienia duszki i tła, • samodzielnie eksperymentuje z ustawieniami duszków, tła i bloków i z niewielką pomocą nauczyciela formułuje wnioski, • samodzielnie układa i analizuje proste skrypty, w razie	• analizuje, czy zaproponowana lista czynności prowadzi do rozwiązania problemu i wskazuje ewentualne błędy lub braki, • samodzielnie eksperymentuje z ustawieniami duszków, tła i bloków i formułuje wnioski, • samodzielnie układa i analizuje proste skrypty oraz rozwija je o dodatkowe elementy, • samodzielnie zapisuje swoje projekty w odpowiednim folderze, • samodzielnie otwiera zapisany projekt. • samodzielnie trafnie odpowiada na pytania dotyczące elementów gry,	uzasadnia kolejność wykonywania czynności oraz proponuje ulepszenia rozwiązania, biegle korzysta ze środowiska Scratch, w tym rozwija skrypty, dodając własne pomysły, pomaga innym uczniom nawigować w środowisku Scratch. biegle korzysta ze środowiska Scratch, w tym rozwija skrypty, dodając własne pomysły, uzasadnia, dlaczego określone bloki można zastąpić innymi lub umieścić w innym miejscu skryptu, przewiduje skutki zmian, pomaga innym uczniom analizować skrypty oraz nawigować w środowisku Scratch.
--	---	---	---	--

ustawienia bloków z rozwijanymi listami lub polami tekstowymi, • rozumie, czym są gry komputerowe, na czym polega sterowanie obiektem	• z pomocą podręcznika zapisuje swoje projekty w odpowiednim folderze, • samodzielnie tworzy nowy projekt,	potrzeby korzystając z podręcznika, • samodzielnie zapisuje swoje projekty w odpowiednim folderze, w razie potrzeby korzystając z podręcznika	• samodzielnie analizuje kolejne skrypty, odpowiada na pytania dotyczące bloków oraz sekwencji poleceń i trafnie formułuje wnioski.	• biegle korzysta ze środowiska Scratch, w tym rozwija skrypty, dodając własne pomysły, • trafnie przewiduje efekty wprowadzanych zmian
•Rozdział IV. Sposób na rysowanie				
• wie, gdzie w edytorze znajdują się narzędzia do rysowania ołówkiem i pędzlem, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia ustawia rozmiar i kolor tła obrazu, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wykonuje proste rysunki ołówkiem (np. kwiatki na trawie), w tym zmienia grubość i kolor linii, dodaje wypełnienie, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wykonuje proste rysunki pędzlem, w tym zmienia grubość, rodzaj i kolor pędzla, dodaje wypełnienie, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia używa gumki, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zapisuje rysunki w odpowiednim folderze i otwiera zapisane rysunki.	• z pomocą podręcznika wykonuje proste rysunki ołówkiem, w tym zmienia grubość i kolor linii, dodaje wypełnienie, • z pomocą podręcznika wykonuje proste rysunki pędzlem, w tym zmienia grubość i kolor linii, dodaje wypełnienie, • z pomocą podręcznika używa gumki, • z pomocą podręcznika zapisuje rysunki w odpowiednim folderze i otwiera zapisane rysunki. • samodzielnie uruchamia edytor grafiki, • z pomocą podręcznika ustawia rozmiar obrazu, • wskazuje i nazywa dostępne kształty,	• samodzielnie wykonuje proste rysunki pędzlem, w tym zmienia grubość i kolor linii, dodaje wypełnienie, • odtwarza rysunki wymagające większej precyzji i płynnego posługiwania się myszą (np. pingwin, żaba), popełniając błędy wymagające wsparcia nauczyciela, • samodzielnie używa gumki, • samodzielnie zapisuje rysunki w odpowiednim folderze i otwiera zapisane rysunki. • samodzielnie ustawia rozmiar obrazu, • opisuje cechy dostępnych kształtów (kształty zdefiniowane i tworzone przez użytkownika), • samodzielnie rysuje proste kształty, krzywe i wielokąty, • samodzielnie eksperymentuje z rysowaniem kształtów	• z sukcesem odtwarza rysunki wymagające większej precyzji i płynnego posługiwania się myszą, • dba o estetykę wykonywanej pracy. • samodzielnie eksperymentuje z ustawieniami narzędzi i formułuje wnioski, • świadomie wykorzystuje kolejność elementów podczas tworzenia rysunku, • zaznacza i przekształca grupy kształtów, • wykonuje rysunki wymagające płynnego i precyzyjnego posługiwania się myszą, • dba o estetykę wykonywanej pracy. • samodzielnie testuje opcje warstw, analizuje panele warstw i formułuje trafne wnioski,	• pomaga innym uczniom korzystać z edytora grafiki. • świadomie dobiera i sprawnie wykorzystuje narzędzia edytora grafiki do osiągnięcia zamierzonego efektu, • rozwija rysunki, dodając własne pomysły, • dba o czytelność i kompozycję pracy, właściwie dobierając kolory i proporcje elementów, • pomaga innym uczniom korzystać z edytora grafiki. • świadomie i sprawnie wykorzystuje warstwy do osiągnięcia zamierzonego efektu graficznego, • realizuje własne pomysły, np. wstawiając do kanwy więcej niż jedną grafikę, • dba o czytelność i kompozycję pracy, właściwie dobierając kolory i proporcje elementów,
An,Rozdział V. Sposób na prezentację				
• wie, czym są: multimedia, prezentacja, prezentacja multimedialna, • rozpoznaje urządzenia umożliwiające prezentowanie informacji,	• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym są: multimedia, prezentacja, prezentacja multimedialna,	• wyjaśnia, w jakich dziedzinach życia wykorzystuje się multimedia, • samodzielnie charakteryzuje trzy rodzaje prezentacji multimedialnych,	• porównuje różne rodzaje prezentacji multimedialnych i wskazuje ich zastosowania, • omawia elementy, które można umieścić na slajdzie,	• analizuje formy multimedialnych wykorzystywanych w szkole i ocenia ich przydatność, • omawia formy prezentacji w zależności od ich celu

• rozróżnia trzy rodzaje prezentacji multimedialnych, • rozumie, że treści mogą być interaktywne, • z pomocą nauczyciela porównuje slajdy prezentacji, • rozumie zasadność przestrzegania zasad dotyczących tworzenia prezentacji, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia analizuje przykładowy plan prezentacji. • wie do czego służy edytor prezentacji, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia uruchamia edytor prezentacji, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odnajduje główne elementy okna edytora, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia dobiera szablony prezentacji,	• z pomocą nauczyciela charakteryzuje trzy rodzaje prezentacji multimedialnych, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym jest slajd, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, na czym polega interaktywność treści, • samodzielnie porównuje slajdy prezentacji, • wymienia niektóre zasady tworzenia prezentacji, • z niewielką pomocą nauczyciela analizuje przykładowy plan prezentacji. • samodzielnie uruchamia edytora prezentacji, • z pomocą podręcznika wskazuje i nazywa główne elementy okna edytora, • z pomocą podręcznika dobiera szablony prezentacji, • z pomocą podręcznika tworzy slajd tytułowy, • z pomocą podręcznika dodaje slajdy,	• samodzielnie wyjaśnia, czym jest slajd, • samodzielnie wyjaśnia, na czym polega interaktywność treści, • samodzielnie porównuje slajdy prezentacji i formułuje wnioski dotyczące ich jakości i czytelności, • omawia zasady tworzenia prezentacji, • samodzielnie analizuje przykładowy plan prezentacji. • samodzielnie wskazuje i opisuje główne elementy okna edytora oraz narzędzia, • samodzielnie dobiera szablony prezentacji, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, • samodzielnie tworzy slajd tytułowy, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, • samodzielnie dodaje slajdy, w razie potrzeby korzystając z podręcznika,	• omawia przykłady interaktywnych elementów prezentacji i wskazuje ich zastosowania, • ocenia przykładowe slajdy i proponuje sposoby ich ulepszenia, • omawia zasady tworzenia prezentacji i wskazuje skutki ich nieprzestrzegania. • samodzielnie i poprawnie dobiera szablony prezentacji, • samodzielnie tworzy slajd tytułowy, • samodzielnie dodaje slajdy, • samodzielnie wpisuje i formatuje teksty, dbając o ich czytelność, • samodzielnie wstawia i edytuje grafiki, • w przypadku niezadowolającego efektu samodzielnie wprowadza odpowiednie poprawki, np. zmienia typ slajdu, położenie lub rozmiar obiektów.	• i wykorzystywanego programu, • uzasadnia zasady tworzenia prezentacji na konkretnych przykładach, • pomaga innym uczniom analizować prezentacje i formułować wnioski. • biegle korzysta z poznanych narzędzi edytora prezentacji, • dba o czytelność i estetykę prezentacji – dobór kolorów, ilustracji, właściwe ustawienie obiektów, • rozwija prezentację, dodając własne pomysły, • pomaga innym uczniom korzystać z edytora prezentacji. • biegle korzysta z poznanych narzędzi edytora prezentacji, w tym ustawia sposób i kolejność pojawiania się efektów na slajdach oraz kierunek i prędkość animacji,
• Rozdział VI. Sposób na pracę z tekstami				
• wie do czego służy edytor tekstu, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia uruchamia edytora tekstu, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odnajduje główne elementy okna edytora, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia wprowadza krótki tekst,	• samodzielnie uruchamia edytora tekstu, • z pomocą podręcznika wskazuje i nazywa główne elementy okna edytora, • zna podstawowe zasady poprawnego zapisu tekstów, • zna podstawowe zasady poprawnego formatowania tekstów, • z pomocą podręcznika wprowadza krótki tekst,	• samodzielnie wskazuje i opisuje główne elementy okna edytora oraz narzędzia, • samodzielnie wprowadza krótki tekst, w razie potrzeby korzystając z podręcznika, • samodzielnie zaznacza fragment tekstu wybraną metodą, w razie potrzeby korzystając z podręcznika,	• samodzielnie wprowadza krótki tekst z zastosowaniem podstawowych zasad poprawnego zapisu tekstów, • samodzielnie zaznacza fragment tekstu wybraną metodą, • samodzielnie formatuje tekst z zastosowaniem podstawowych zasad poprawnego formatowania tekstów,	• biegle korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu, • świadomie dobiera elementy formatowania tak, aby zwiększyć czytelność i estetykę tekstu, • pomaga innym uczniom korzystać z edytora tekstu. • biegle korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu, w tym samodzielnie dopasowuje wcięcia listy, podając dokładne

• z pomocą nauczyciela lub innego ucznia zapisuje dokumenty w odpowiednim folderze i otwiera zapisane dokumenty. • rozumie, do czego służą listy punktowane numerowane, • zna pojęcie punktora, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia odnajduje na wstążce narzędzia do tworzenia list, • z pomocą nauczyciela lub innego ucznia tworzy listy punktowane i numerowane,	• z pomocą podręcznika zaznacza fragment tekstu wybraną metodą, • z niewielką pomocą nauczyciela lub innego ucznia formatuje tekst zgodnie z podanymi wymaganiami, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, do czego służą listy punktowane, a do czego listy numerowane, • z pomocą podręcznika odnajduje na wstążce narzędzia do tworzenia list,	• samodzielnie formatuje tekst zgodnie z podanymi wymaganiami, • samodzielnie zapisuje dokumenty w odpowiednim folderze i otwiera zapisane dokumenty. • samodzielnie wyjaśnia, do czego służą listy punktowane, a do czego listy numerowane, • samodzielnie odnajduje na wstążce narzędzia do tworzenia list, • samodzielnie tworzy listy punktowane i numerowane, w razie potrzeby korzystając z podręcznika,	• dostrzega błędy w formatowaniu i potrafi je poprawić. • samodzielnie tworzy listy punktowane i numerowane, • samodzielnie zmienia domyślne ustawienia listy za pomocą trójkątnych znaczników linijki, • z pomocą podręcznika dopasowuje wcięcia listy, podając dokładne wartości, • z pomocą podręcznika korzysta z biblioteki punktatorów i numeracji oraz definiuje własne punktory i własne formaty numeracji.	wartości, definiuje własne punktory i własne formaty numeracji oraz tworzy listy wielopoziomowe, • pomaga innym uczniom korzystać z edytora tekstu. • biegle korzysta z poznanych narzędzi edytora tekstu, w tym swobodnie edytuje, formatuje i grupuje kształty oraz edytuje i formatuje grafikę SmartArt, • analizuje różne typy grafiki SmartArt oraz ich przeznaczenie i trafnie dobiera grafikę do przedstawienia wskazanego zagadnienia,
• Doświadczenie edukacyjne				
• rozumie, że technologia może mieć pozytywny i negatywny wpływ na środowisko, • rozumie pojęcie elektrośmieci i wie, że elektrośmieci nie wolno wyrzucać do zwykłego kosza, • z pomocą nauczyciela lub innych członków zespołu wykonuje proste zadania przydzielone w projekcie, • uczestniczy w części spotkań i działań grupy, • korzysta z przygotowanych przez innych materiałów,	• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym są elektrośmieci i dlaczego nie wolno wyrzucać ich do zwykłego kosza, • wymienia urządzenia cyfrowe używane w domu i szkole, wskazując te, które wymagają zasilania energią elektryczną, • rozumie, czym jest cyfrowy ślad węglowy, • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, dlaczego technologia może mieć pozytywny i negatywny wpływ na środowisko,	• samodzielnie wyjaśnia, czym są elektrośmieci i dlaczego nie wolno wyrzucać ich do zwykłego kosza, • samodzielnie wyjaśnia, czym jest cyfrowy ślad węglowy, • samodzielnie, na przykładach, wyjaśnia, dlaczego technologia może mieć pozytywny i negatywny wpływ na środowisko, • samodzielnie realizuje przydzielone zadania projektowe, w razie potrzeby korzystając ze wskazówek nauczyciela,	• krytycznie ocenia zjawisko częstej wymiany działających urządzeń na nowsze modele (tzw. konsumpcjonizm technologiczny), • aktywnie uczestniczy w planowaniu i realizacji działań zespołu, • aktywnie, samodzielnie i terminowo tworzy materiały projektowe, • świadomie wykorzystując poznane narzędzia TIK, • proponuje własne rozwiązania i pomysły wzbogacające projekt,	• trafnie analizuje wpływ technologii na środowisko i formułuje własne wnioski, • bierze odpowiedzialność za organizację wybranych działań zespołu, • inicjuje działania zespołu i wspiera organizację pracy grupy, • twórczo łączy różne narzędzia cyfrowe poznane podczas zajęć w celu zwiększenia skuteczności przekazu kampanii,

Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, jeżeli nie spełnił wymagań na ocenę dopuszczającą.

W stosunku do uczniów posiadających opinię lub orzeczenie wydane przez Poradnię Psychologiczno-Pedagogiczną powyższe wymagania będą realizowane zgodnie z zaleceniami dotyczącymi dostosowania wymagań zawartymi w opiniach i orzeczeniach.