

Publiczna Szkoła Podstawowa
im. Jana Długosza w Nowej Brzeźnicy

SZCZEGÓŁOWE ZASADY OCENIANIA
INFORMATYKA
KLASY IV-VIII

I. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
2. Nauczyciel ma za zadanie:
 - informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
 - udzielać uczniowi pomocy w samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
 - motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
 - dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia.
3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.
4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.
6. Szczegółowe warunki i sposób oceniania wewnątrzszkolnego określa statut szkoły.
7. Uczeń ma prawo być nieprzygotowany do lekcji jeden raz w półroczu bez ponoszenia konsekwencji w postaci oceny. Uczeń zgłasza nieprzygotowanie na początku lekcji. W przypadku zgłoszenia nieprzygotowania w momencie wyczytania ucznia do odpowiedzi lub po ogłoszeniu przez nauczyciela kartkówki, ten przywilej traci ważność na danej lekcji.
8. Uczniowie klas czwartych w miesiącu wrześniu nie otrzymują ocen niedostatecznych.

II. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: sprawdziany, zadania projektowe, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, prace domowe, praca ucznia i aktywność na lekcji, prace dodatkowe

1. **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie pisemnej lub pisemno-praktycznej, lub praktycznej a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia.

- Sprawdzian może być zaplanowany na zakończenie działu.
- Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
- Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jej zakres programowy.
- Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
- Zasady przeliczania liczby punktów uzyskanych ze sprawdzianu są zgodnie z kryteriami wystawiania ocen.
- Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po oddaniu prac.

2. Zadania projektowe są przeprowadzane w formie praktycznej pracy z komputerem, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu danego działu oraz jego umiejętności współpracy w grupie. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę: wartość merytoryczną, stopień zaangażowania w wykonanie zadania, dokładność wykonania polecenia, staranność i estetykę.

- Uczeń jest informowany o planowanym zadaniu projektowym z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
- Oceny za wykonanie zadania projektowego mogą być zróżnicowane w ramach danej grupy z uwzględnieniem stopnia zaangażowania i wkładu pracy danego ucznia.

3. 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,
- staranność i estetykę.

4. Kartkówki są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).

- Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
- Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.

- Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z kryteriami wystawiania ocen.

6. Praca domowa jest formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.

- Pracę domową uczeń wykonuje w formie zleconej przez nauczyciela (elektronicznej lub pisemnej).
- W przypadku pracy domowej w formie elektronicznej dostarcza nauczycielowi odpowiednie pliki.
- Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.

7. Aktywność, praca ucznia na lekcji są oceniane za pomocą plusów i minusów.

- Plus uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.
- Minus uczeń może uzyskać m.in. za brak przygotowania do lekcji (np. brak podręcznika, plików potrzebnych do wykonania zadania).
- Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny: trzy plusy skutkują wystawieniem oceny bardzo dobrej, trzy minusy skutkują wystawieniem oceny niedostatecznej.

8. Prace dodatkowe obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów np. przygotowanie prac na gazetkę szkolną, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji, programów itp. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:

- wartość merytoryczną pracy,
- stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
- estetykę wykonania,
- wkład pracy ucznia,
- sposób prezentacji,
- oryginalność i pomysłowość pracy.
- udział w konkursach przedmiotowych

III. Kryteria wystawiania ocen

1. Ocenianie obejmuje: ocenianie bieżące, śródroczne i końcoworoczne stosowane od klasy IV według następującej skali:
 - stopień celujący - 6
 - stopień bardzo dobry - 5
 - stopień dobra - 4
 - stopień dostateczna - 3
 - stopień dopuszczający - 2
 - stopień niedostateczny - 1
2. Przy ocenie sprawdzianów i kartkówek stosuje się system punktowy z przeliczeniem sumy zdobytych punktów na stopnie wg następujących kryteriów:
 - do 29% - stopień niedostateczny
 - 30% - 49% - stopień dopuszczający
 - 50% - 74% - stopień dostateczny
 - 75% - 89% - stopień dobry
 - 90% - 97% - stopień bardzo dobry
 - 98% - 100% - stopień celujący

IV. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności pracy na komputerze są obowiązkowe.
2. Każdy uczeń ma obowiązek poprawienia oceny niedostatecznej w terminie dwóch tygodni.
3. Uczeń ma prawo do jednokrotnej próby poprawiania oceny otrzymanej ze sprawdzianu.
4. Nie istnieje możliwość poprawy na ocenę celującą.
5. Ocena z kartkówki, odpowiedzi ustanej, pracy domowej lub aktywności na lekcji nie podlega poprawie.
6. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z bieżącej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.

7. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępkach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
8. Uczniowie mogą uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach, wynikające np. z nieobecności lub kłopotów ze zrozumieniem pewnej partii materiału drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online).
9. Uczeń ma prawo do jednokrotnej próby poprawy oceny końcoworocznej (możliwa jest poprawa tylko o jeden stopień w porównaniu do oceny przewidywanej przez nauczyciela).

V. Wymagania edukacyjne z informatyki

KLASA IV

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:
 - analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
 - wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
 - formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczniów:
 - tworzy ilustracje w edytorze grafiki – używa różnych narzędzi, stosuje przekształcenia obrazu, uzupełnia grafikę tekstem,
 - wybiera odpowiednie narzędzia edytora grafiki potrzebne do wykonania rysunku,
 - pracuje w kilku oknach edytora grafiki,
 - dopasowuje rozmiary obrazu do danego zadania,
 - tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
 - buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
 - wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
 - programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
 - sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
 - objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
 - tworzy dokumenty tekstowe,

- wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
 - wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
 - wkleja do dokumentu obrazy skopiowane z internetu,
 - wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
 - tworzy w dokumentach listy numerowane i punktowane,
 - tworzy w dokumentach listy wielopoziomowe,
 - zapisuje efekty w pracy w wyznaczonym miejscu,
 - porządkuje zasoby w komputerze lub innych urządzeniach.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczniów:
- właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
 - wykorzystuje pomoc dostępną w programach, właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
 - tworzy strukturę folderów, w których będzie przechowywać swoje pliki,
 - porządkuje pliki i foldery,
 - rozpoznaje najpopularniejsze formaty zapisu plików,
 - omawia przeznaczenie elementów, z których zbudowany jest komputer,
 - wymienia i klasyfikuje przeznaczenie urządzeń wejścia i wyjścia,
 - posługuje się różnymi nośnikami danych,
 - wyszukuje informacje w internecie, korzystając z różnych stron internetowych,
 - selekcjonuje materiały znalezione w sieci.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
- uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
 - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
 - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
 - wymienia zawody oraz sytuacje z życia codziennego, w których są wykorzystywane umiejętności informatyczne.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
- wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
 - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - chroni komputer przed zagrożeniami płynącymi z internetu,
 - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,

- wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,
- przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.

KLASA V

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
 - analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
 - wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
 - formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
 - tworzy dokumenty tekstowe,
 - wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
 - wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
 - wstawia do dokumentu obrazy pobrane z internetu,
 - wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
 - wstawia do dokumentu kształty i zmienia ich wygląd,
 - zmienia tło dokumentu tekstowego,
 - dodaje obramowanie do dokumentu tekstowego,
 - umieszcza w dokumencie tabele,
 - omawia budowę tabeli,
 - dodaje do tabeli kolumny i wiersze,
 - usuwa z tabeli kolumny i wiersze,
 - tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
 - przygotowuje plan tworzonej gry,
 - rysuje tło do swojej gry,
 - buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
 - wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
 - programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
 - buduje skrypty rysujące figury geometryczne,

- opracowuje kolejne etapy swojej gry,
 - określa położenie elementów na ekranie, wykorzystując układ współrzędnych,
 - sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
 - objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
 - tworzy prezentacje multimedialne,
 - dodaje nowe slajdy do prezentacji,
 - umieszcza na slajdach teksty, obrazy, dźwięki i filmy,
 - dodaje przejścia do slajdów,
 - dodaje animacje do elementów prezentacji,
 - przygotowuje proste animacje przedstawiające ruch postaci,
 - tworzy własne postaci i wykorzystuje je w animacjach,
 - prezentuje krótkie historie w animacjach,
 - zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
 - porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczniów:
- właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
 - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
 - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
 - wyszukuje w internecie obrazy i wykorzystuje je w swoich projektach,
 - porządkuje na dysku twardym komputera obrazy pobrane z internetu,
 - zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
- uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
 - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
 - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
 - przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.

KLASA VI

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:
 - ustala metodę wyszukiwania najmniejszej i największej liczby z podanego zbioru,
 - ustala metodę wyszukiwania określonej liczby w podanym zbiorze.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczniów:
 - omawia możliwe zastosowania arkusza kalkulacyjnego,
 - opisuje budowę arkusza kalkulacyjnego,
 - wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego,
 - wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczeń,
 - zmienia układ kolumn i wierszy tabeli,
 - formatuje czcionkę i wygląd tabeli,
 - sortuje dane w tabeli w określonym porządku,
 - wypełnia automatycznie komórki serią danych,
 - wyróżnia określone dane w komórkach przy pomocy formatowania warunkowego,
 - samodzielnie tworzy proste formuły obliczeniowe,
 - stosuje formuły **SUMA** oraz **ŚREDNIA** w wykonywanych obliczeniach,
 - prezentuje na wykresach dane z arkusza kalkulacyjnego,
 - zmienia wygląd wstawionego wykresu,
 - dobiera odpowiedni typ wykresu do prezentowanych danych,
 - wyjaśnia zasadę działania chmury internetowej,
 - zakłada foldery w chmurze internetowej do porządkowania gromadzonych w niej danych,
 - tworzy, edytuje i formatuje dokumenty bezpośrednio w chmurze internetowej,
 - udostępnia dokumenty znajdujące się w chmurze,
 - samodzielnie rysuje tło oraz duszki do projektu w programie Scratch,
 - buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny i umieszczonych na niej elementów,
 - buduje skrypty wysyłające i odbierające komunikaty do sterowania grą tworzoną w programie Scratch,
 - tworzy prostą grę zręcznościową w programie Scratch,

- wykorzystuje zmienne w projektach tworzonych w programie Scratch,
 - tworzy w programie Scratch skrypt wyszukujący największą i najmniejszą liczbę z podanego zbioru,
 - tworzy w programie Scratch skrypt wyszukujący określoną liczbę w podanym zbiorze,
 - omawia budowę interfejsu programu GIMP,
 - wyjaśnia zasadę działania warstw w obrazach tworzonych w programie GIMP,
 - tworzy i edytuje obrazy w programie GIMP, wykorzystując narzędzia z przybornika programu,
 - wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP,
 - używa programu GIMP do tworzenia fotomontaży,
 - retuszuje zdjęcia, korzystając z programu GIMP,
 - zapisuje efekty pracy we wskazanym miejscu,
 - porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
- właściwie interpretuje komunikaty komputera i odpowiednio na nie reaguje,
 - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
 - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
 - wyjaśnia zasadę działania poczty elektronicznej,
 - omawia elementy, z których składa się adres poczty elektronicznej,
 - samodzielnie zakłada konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów,
 - omawia wygląd interfejsu konta pocztowego,
 - wysyła wiadomości za pomocą poczty elektronicznej,
 - korzysta z komunikatorów internetowych,
 - zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
- uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
 - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
 - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
 - przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą internetu,

- udostępnia dokumenty i foldery zgromadzone w chmurze internetowej,
- współpracuje z innymi osobami, edytując dokumenty w chmurze internetowej,
- wykorzystuje serwis internetowy Scratcha do dzielenia się swoimi projektami z innymi członkami tej społeczności oraz do wyszukiwania pomysłów na własne projekty.

5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:

- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- przestrzega zasad bezpiecznej komunikacji internetowej.

KLASA VII

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:

- wymienia dziedziny, w których wykorzystuje się komputery,
- opisuje sposoby reprezentowania danych w komputerze,

2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczniów:

- wymienia formaty plików graficznych,
- tworzy kompozycje graficzne w edytorze grafiki,
- wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce oraz nagrywa filmy,
- tworzy dokumenty komputerowe różnego typu i zapisuje je w plikach w różnych formatach,
- sprawdza rozmiar pliku lub folderu,
- wykorzystuje chmurę obliczeniową podczas pracy,
- wyszukuje w sieci informacje i inne materiały niezbędne do wykonania zadania,
- opisuje budowę znaczników języka HTML,
- omawia strukturę pliku HTML,
- tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją do pliku,
- formatuje tekst na stronie internetowej utworzonej w języku HTML,
- dodaje obrazy, hiperłącza, wypunktowania oraz tabele do strony internetowej utworzonej w języku HTML,
- tworzy podstrony dla utworzonej przez siebie strony internetowej,
- pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,

- umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
- łączy ze sobą teksty w edytorze tekstu,
- dzieli tekst na kolumny,
- wstawia do tekstu tabele,
- wykorzystuje słowniki dostępne w edytorze tekstu,
- dodaje spis treści do dokumentu tekstowego,
- wykorzystuje szablony do tworzenia dokumentów tekstowych,
- drukuje przygotowane dokumenty oraz skanuje papierowe wersje dokumentów,
- wyjaśnia, czym jest prezentacja multimedialna i jakie ma zastosowania,
- opisuje cechy dobrej prezentacji multimedialnej,
- przedstawia określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,
- dodaje do prezentacji multimedialnej przejścia oraz animacje,
- wykorzystuje możliwość nagrywania zawartości ekranu do przygotowania np. samouczka,
- montuje filmy w podstawowym zakresie: przycinanie, zmiana kolejności scen, dodawanie tekstów i ścieżki dźwiękowej, zapisywanie w określonym formacie.

3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:

- korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
- wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa i jakie pełni funkcje,
- omawia budowę szkolnej sieci komputerowej,
- wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
- sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat fotograficzny, kamera,
- prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
- wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.

4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:

- współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
- określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego,
- komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory,
- wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,

- selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
 - przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z internetu,
 - przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i internetu,
 - dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,
 - przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu,
 - wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z internetu.

KLASA VIII

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:
- wyjaśnia, czym jest algorytm,
 - wskazuje specyfikację problemu (dane, wyniki),
 - przedstawia algorytm w postaci listy kroków oraz schematu blokowego,
 - tłumaczy, na czym polega sytuacja warunkowa w algorytmie,
 - wyjaśnia, na czym polega iteracja (powtarzanie),
 - oblicza największy wspólny dzielnik, wykorzystując algorytm Euklidesa,
 - wskazuje największą liczbę w zbiorze, stosując algorytm wyszukiwania,
 - porządkuje elementy w zbiorze metodą wybierania, połowienia i zliczania,
 - wskazuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym (maszynowym),
 - wskazuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpreterem,
 - omawia możliwości wykorzystania arkusza kalkulacyjnego w różnych dziedzinach.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych uczniów:
- tworzy proste programy w języku C++ wyświetlające tekst na ekranie,
 - tworzy proste programy w języku C++ z wykorzystaniem zmiennych,
 - wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach tworzonych w języku C++

- stosuje iteracje w programach tworzonych w języku C++
- w języku C++ tworzy programy wyszukujące największą liczbę ze zbioru,
- w języku C++ tworzy programy porządkujące zbiór liczb,
- definiuje i stosuje funkcje w programach tworzonych w języku C++
- definiuje i stosuje tablice w programach tworzonych w języku C++,
- wyjaśnia, czym jest arkusz kalkulacyjny, wiersz, kolumna i komórka tabeli,
- wskazuje adres komórki oraz zakres komórek w arkuszu kalkulacyjnym,
- samodzielnie buduje formuły do wykonywania prostych obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym,
- stosuje formuły wbudowane w program do wykonywania obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym,
- kopiuje formuły, stosując adresowanie względne, bezwzględne oraz mieszane,
- sprawdza warunek logiczny w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji JEŻELI,
- dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia szerokość kolumn i wysokość wierszy tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia wygląd komórek w arkuszu kalkulacyjnym,
- dodaje i formatuje obramowanie komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- scala ze sobą wiele komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- wykorzystuje funkcję zawijania tekstu, aby zmieścić w jednej komórce dłuższe teksty,
- zmienia format danych wpisanych do komórek arkusza kalkulacyjnego,
- drukuje tabele utworzone w arkuszu kalkulacyjnym,
- przedstawia na wykresie dane zebrane w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- dobiera odpowiedni typ wykresu do rodzaju danych zebranych w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- wstawia do dokumentu tekstowego tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego,
- wstawiając tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego, odróżnia obiekt osadzony od obiektu połączonego,
- korzysta z algorytmów liniowego, warunkowego oraz iteracyjnego podczas pracy w arkuszu kalkulacyjnym,

- sortuje dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego w określonym porządku,
 - wyświetla tylko wybrane dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, korzystając z funkcji filtrowania,
 - wyjaśnia, czym jest prezentacja multimedialna i jakie ma zastosowania,
 - opisuje cechy dobrej prezentacji multimedialnej,
 - przedstawia określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,
 - dodaje do utworzonej prezentacji multimedialnej przejścia oraz animacje,
 - wykorzystuje możliwość nagrywania zawartości ekranu do przygotowania np. samouczka,
 - montuje filmy w podstawowym zakresie: przycinanie, zmiany kolejności scen, dodawanie tekstów oraz obrazów, zapisywanie w określonym formacie.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczniów:
- korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
 - wyszukuje w internecie informacje i inne rodzaje danych (obrazy, muzykę, filmy),
 - sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat, kamera,
 - prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
 - wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
- współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
 - określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego,
 - komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory,
 - wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
 - selekcjonuje i krytycznie ocenia informacje znalezione w internecie,
 - omawia najważniejsze wydarzenia w historii rozwoju komputerów, internetu i oprogramowania.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,

- przestrzega licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z internetu,
- przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i internetu,
- dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,
- przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu,
- przestrzega zasad netykiety.

VI. Katalog wymagań na poszczególne oceny

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych. Warunkiem otrzymania oceny celującej jest reprezentowanie szkoły w konkursach na szczeblu powiatowym, wojewódzkim lub ogólnopolskim i uzyskiwanie w tych konkursach wysokich wyników.

INFORMATYKA KLASA IV

Wymagania na każdą ocenę wyższą niż **dopuszczająca** obejmują również wymagania na ocenę **poprzednią**.

| Ocena | | | | |
|--|---|---|--|--|
| dopuszczający Uczeń | dostateczny Uczeń: | dobry Uczeń | bardzo dobry Uczeń: | celujący Uczeń: |
| <ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, • wyjaśnia czym jest komputer, • wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego, • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera, • określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze, • odróżnia plik od folderu, • wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie • tworzy foldery i | <ul style="list-style-type: none"> • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów, • wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, • wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i> • wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia, • podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze, • wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>, • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku, • porządkuje zawartość folderu, • rysuje w programie Paint obiekty z | <ul style="list-style-type: none"> • wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów, • określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery, • charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności, • wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia, • wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów, • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych | <ul style="list-style-type: none"> • wymienia etapy rozwoju komputerów, • wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer, • klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera, • tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu, • tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły, • pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia, • tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę, | <ul style="list-style-type: none"> • wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki, • tworzy obrazy w programie Paint 3D lub innym edytorze grafiki ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły, • omawia kolejne wydarzenia z historii internetu, • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <p>umieszcza w nich pliki,</p> <ul style="list-style-type: none"> • ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa, • tworzy proste tło obrazu, • tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość, • wkleja ilustracje na obraz, • dodaje tekst do obrazu, • wyjaśnia, czym jest internet, • wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu, • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia, • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa, • podaje przykład | <p>wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy kopię obiektu z życiem klawisza Ctrl, • używa klawisza Shift podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii, • pracuje w dwóch oknach programu Paint, • wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość, • dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd, • wymienia zastosowania internetu, • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej, • wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku, | <p>i niekomercyjnych,</p> <ul style="list-style-type: none"> • omawia różnice między plikiem i folderem, • tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki, • rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń, • tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa, • stosuje opcje obracania obiektu, • pobiera kolor z obrazu, • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami, • wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji, • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca, • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu, • omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami | <ul style="list-style-type: none"> • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi, • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek, • dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki, • używa bloków określających styl obrotu duszka, • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, • tworzy poprawnie sformatowane teksty, • ustawia odstępy między akapitami i interlinię, • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu. • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, • sprawnie stosuje | <ul style="list-style-type: none"> • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, • tworzy skrypty poruszające duszkiem o dużym stopniu złożoności w programie Scratch, |
|---|--|--|--|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| <p>wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej,</p> <ul style="list-style-type: none"> • buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie, • uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie, • buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury, • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb, • usuwa postaci z projektu tworzego w programie Scratch, • używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania, • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu, • zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu, • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie | <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia czym są prawa autorskie, • stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie, • zmienia tło sceny w projekcie, • tworzy tło z tekstem, • zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch, • tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch, • wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu, • wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>interlinia</i>, <i>formatowanie tekstu</i>, <i>miękki enter</i>, <i>twarda spacja</i>, • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu, • wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów, • zmienia tekst na obiekt WordArt, | <p>wykorzystania internetu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych, • formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników, • korzysta z internetowego tłumacza, • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu, • stosuje bloki powodujące obrót duszka, • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka, • ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz, • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych, • stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące | <p>różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy poprawnie sformatowane teksty, • ustawia odstępy między akapitami i interlinię, • dobiera rodzaj listy do tworzego dokumentu. • tworzy nowy styl do formatowania tekstu, • modyfikuje istniejący styl, • definiuje listy wielopoziomowe. • określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi, | |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|----------------------------|--|--|--|--|
| <p>Numerowanie.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie, • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu. | <ul style="list-style-type: none"> • powtarzanie poleceń, • stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu, • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów, • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania, • formatuje obiekt WordArt, • | | |
|----------------------------|--|--|--|--|

INFORMATYKA KLASA V

Wymagania na każdą ocenę wyższą niż **dopuszczająca** obejmują również wymagania na ocenę **poprzednią**.

| Ocena | | | | |
|---|--|---|--|--|
| dopuszczający Uczeń: | dostateczny Uczeń: | dobry Uczeń: | bardzo dobry Uczeń: | celujący Uczeń: |
| <ul style="list-style-type: none"> • zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, • zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym, • określa elementy, z których składa się tabela, • wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy, • zmienia tło strony w dokumencie tekstowym, • dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku, • wstawia kształty do dokumentu tekstowego, • ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym, • wczytuje do gry tworzonej w Scratchu | <ul style="list-style-type: none"> • ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu, • zmienia kolor tekstu, • wyrównuje akapit na różne sposoby, • umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go, • w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze, • ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word, • dodaje obramowanie strony, • zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego, • zbiera dane niezbędne do | <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu, • podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter, • sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia, • zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania, • formatuje tekst w komórkach tabeli, • zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego, • zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt, | <ul style="list-style-type: none"> • formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu, • używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu, • tworzy wcięcia akapitowe, • korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego, • w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy, • dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu, • używa zmiennych podczas programowania, • buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne, • dobiera kolorystykę i układ | <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego, • zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przestawianej w prezentacji, • tworzy gy w programie Scratch o dużym stopniu złożoności (np. składające się z z kilku etapów). |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <p>gotowe tło z pliku,</p> <ul style="list-style-type: none"> • dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu, • buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie, • korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka, • dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej, • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie, • wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku, • tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia, • dodaje do prezentacji muzykę z pliku, • dodaje do prezentacji film z pliku, • podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu, | <p>osiągnięcia celu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny, • samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu, • ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych, • w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka, • wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów, • zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu, • dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej, • zmienia układ obrazów w obiekcie Album fotograficzny w prezentacji multimedialnej, • dodaje do prezentacji obiekt WordArt, • dodaje przejścia między slajdami, • dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej, | <ul style="list-style-type: none"> • analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania, • wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu, • buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy, • buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat, • dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie, • podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji, • formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie, • określa czas trwania przejścia slajdu, • określa czas trwania animacji na slajdach, • zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo, • zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji, | <p>slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,</p> <ul style="list-style-type: none"> • umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej, • dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej, • korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint, • korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint, • tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, • tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci. • modyfikuje postać dodaną do projektu, • wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji. | |
|---|--|--|--|--|

| | | | | |
|---|---|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• omawia budowę okna programu Pivot Animator,• tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,• uruchamia edytor postaci,• współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami. | <ul style="list-style-type: none">• ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,• ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,• zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu,• dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,• dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,• tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji. | <ul style="list-style-type: none">• w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności,• | | |
|---|---|---|--|--|

INFORMATYKA KLASA VI

Wymagania na każdą ocenę wyższą niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na ocenę **poprzednią**.

| Ocena | | | | |
|---|---|--|---|--|
| dopuszczający Uczeń: | dostateczny Uczeń: | dobry Uczeń: | bardzo dobry Uczeń: | Celujący Uczeń: |
| <ul style="list-style-type: none"> wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, tworzy i wysyła wiadomość e-mail, komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype, umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej, tworzy foldery w usłudze OneDrive, buduje w Scratchu | <ul style="list-style-type: none"> zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie, tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, zakłada konto poczty elektronicznej, stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej, przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie, tworzy dokumenty bezpośrednio w | <ul style="list-style-type: none"> dodaje nowe arkusze do skoroszytu, kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie, sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego, wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości, korzysta z wyszukiwarki programu Skype, dodaje obrazy do dokumentów | <ul style="list-style-type: none"> zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie, wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego, tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych, wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej, loguje się do programu Skype za pomocą utworzonego wcześniej konta, udostępnia dokumenty | <ul style="list-style-type: none"> stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, instaluje program Skype. tworzy w Scratchu złożoną grę zręcznościową. publikuje własną grę w serwisie społeczności użytkowników Scratcha samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, |

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| <p>proste skrypty określające początkowy wygląd sceny,</p> <ul style="list-style-type: none"> • buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie, • tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy, • wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym, • tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, • tworzy proste obrazy w programie GIMP, • zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP. | <p>usłudze OneDrive,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy w Scratchu własne tło sceny, • tworzy w Scratchu własne duszki, • buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu, • buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym, • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki, • zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP, • dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, • kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw. | <p>utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,</p> <ul style="list-style-type: none"> • buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, • buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, • wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń, • wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony, • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki, • udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, | <p>utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, • buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze, • buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze, • tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy. • podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi, • wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu. | |
|--|---|---|--|--|

INFORMATYKA KLASA VII

Wymagania na każdą ocenę wyższą niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na ocenę **poprzednią**.

| Ocena | | | | |
|--|---|--|--|--|
| dopuszczający Uczeń: | dostateczny Uczeń: | dobry Uczeń: | bardzo dobry Uczeń: | Celujący Uczeń: |
| <ul style="list-style-type: none"> wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego uruchamia programy komputerowe kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych tworzy rysunki | <ul style="list-style-type: none"> wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze wymienia rodzaje programów komputerowych kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych wymienia rodzaje grafiki komputerowej | <ul style="list-style-type: none"> wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery, omawia jednostki pamięci masowej wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje | <ul style="list-style-type: none"> wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce samodzielnie instaluje programy komputerowe wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej zapisuje obrazy w różnych formatach | <ul style="list-style-type: none"> zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF zabezpiecza komputer przez zagrożeniami innymi niż wirusy charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje stosuje w listach ręczny podział wiersza tworzy stronę internetową posiadającą menu |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| <p>w edytorze grafiki GIMP</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP • zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP • tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP • wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet • przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu • przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej • tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną • wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy • pisze tekst w edytorze tekstu • włącza podgląd znaków niedrukowanych | <ul style="list-style-type: none"> • opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego • zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP • wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu • wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP • zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP • drukuje dokument komputerowy • wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem • omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP • tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP • umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP • stosuje | <p>systemu operacyjnego</p> <ul style="list-style-type: none"> • sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery • zabezpiecza komputer przez wirusami, instalując program antywirusowy • wymienia trzy formaty plików graficznych • ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu • wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru, • korzysta z podglądu wydruku dokumentu • używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu • wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym • charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP • używa narzędzi Selekcji dostępnych w programie GIMP • zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP • tworzy animacje przy użyciu warstw w | <p>wyjaśnia, czym jest plik</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku • wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu • poprawia jakość zdjęcia • wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy • wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek • łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP • wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP • pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP • korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP • wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci | <p>i kilka podstron.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wstawia do strony estetycznie wyglądające elementy graficzne i multimedialne. |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| <p>w edytorze tekstu</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu zna rodzaje słowników w edytorze tekstu. wstawia obraz do dokumentu tekstowego wykonuje operacje na fragmentach tekstu wstawia proste równania do dokumentu tekstowego korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu drukuje dokument tekstowy wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę wstawia do | <p>podstawowe narzędzia Selekcji</p> <ul style="list-style-type: none"> tworzy proste animacje w programie GIMP używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży sprawnie posługuje się przeglądarką internetową wymienia rodzaje sieci komputerowych omawia budowę prostej sieci komputerowej wyszukuje informacje w internecie przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu pobiera różnego rodzaju pliki z internetu dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały | <p>programie GIMP.</p> <ul style="list-style-type: none"> kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie kopiuje parametry formatowania tekstu wymienia kroje pisma wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu stosuje zasady redagowania tekstu przycina obraz wstawiony do | <p>komputerowych</p> <ul style="list-style-type: none"> korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu grupuje obiekty w edytorze tekstu wstawia do | |
|--|--|---|--|--|

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| <p>dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzysta ze statystyki wyrazów. • tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku. | <p>pobrane z internetu</p> <ul style="list-style-type: none"> • unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową • wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>wcięcie</i>, <i>margines</i> • tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu • korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu • korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu • wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego • wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu • stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem | <p>dokumentu tekstowego formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu • zna rodzaje tabulatorów specjalnych • wymienia zalety stosowania tabulatorów • formatuje komórki tabeli • zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli • opracowuje projekt graficzny e-gazetki • łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych • współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego • dodaje tabele i obrazy do strony utworzonej w języku HTML, • formatuje tekst strony internetowej utworzonej w języku HTML, | <p>dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających • stosuje tabulatory specjalne • tworzy listy wielopoziomowe • wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym • dodaje hiperłącza do strony utworzonej w języku HTML | |
|--|---|--|--|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego • przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym osadza obraz w dokumencie tekstowym • modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym • stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym • stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym • wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności • stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu • stosuje style tabeli w edytorze tekstu • stosuje różne | | | |
|--|--|--|--|--|

SZCZEGÓŁOWE ZASADY OCENIANIA – INFORMATYKA

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | <p>formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu</p> <ul style="list-style-type: none">• zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu | | | |
|--|--|--|--|--|

INFORMATYKA KLASA VIII

Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

| Ocena | | | | |
|---|---|--|---|--|
| dopuszczający Uczeń: | dostateczny Uczeń: | dobry Uczeń: | bardzo dobry Uczeń: | celujący Uczeń: |
| <ul style="list-style-type: none"> wymienia etapy rozwiązywania problemów wyjaśnia, czym jest algorytm wyjaśnia, co to znaczy programować pisze, kompiluje i uruchamia program komputerowy według podanego wzoru wskazuje różnice pomiędzy kodem źródłowym i kodem wynikowym wyjaśnia, czym jest arkusz kalkulacyjny, wiersz, kolumna i komórka tabeli wskazuje adres komórki oraz zakres komórek w arkuszu kalkulacyjnym wprowadza dane do | <ul style="list-style-type: none"> buduje algorytmy do rozwiązywania problemów przedstawia algorytm w postaci listy kroków wyjaśnia na czym polega iteracja stosuje sytuację warunkową w tworzonych programach oblicza największy wspólny dzielnik stosując algorytm Euklidesa wskazuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpretatorem samodzielnie buduje formuły do wykonywania prostych obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym dodaje oraz usuwa wiersze | <ul style="list-style-type: none"> przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego wskazuje specyfikacje problemu (dane, wyniki) stosuje pętlę powtórzeniową w tworzonych programach wykorzystuje zmienne podczas programowania wyszukuje największą liczbę w zbiorze stosując algorytm wyszukiwania zmienia szerokość kolumn i wysokość wierszy tabeli arkusza kalkulacyjnego scala ze sobą wiele komórek arkusza kalkulacyjnego | <ul style="list-style-type: none"> Tłumaczy, na czym polega sytuacja warunkowa w algorytmie omawia możliwości wykorzystania arkusza kalkulacyjnego w różnych dziedzinach tworzy procedury bez parametrów porządkuje elementy w zbiorze metodą połowienia, wybierania i zliczania. Kopiuje formuły stosując adresowanie względne, bezwzględne i mieszane. Sprawdza warunek logiczny w arkuszu, korzystając z funkcji | <ul style="list-style-type: none"> Odróżnia obiekt osadzony od obiektu połączonego Rozwiązuje z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego złożone zadania z różnych dziedzin życia. Samodzielnie pisze programy według własnego algorytmu w języku C++. Wykorzystuje we własnych programach procedury z parametrami. |

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| <p>arkusza kalkulacyjnego</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje formuły wbudowane w program do wykonywania obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym • zmienia wygląd komórek w arkuszu kalkulacyjnym. • Korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych • Wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta • Współpracuje z innymi podczas pracy nad projektem • Komunikuje się z innymi przez sieć lokalna oraz przez komunikatory • Przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze • Przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie • Dbą o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu • Przestrzega przepisów prawa i zasad etycznych podczas korzystania z internetu | <p>i kolumny w tabeli arkusza kalkulacyjnego</p> <ul style="list-style-type: none"> • dodaje i formatuje obramowanie komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego • przedstawia na wykresie dane zebrane w tabeli arkusza kalkulacyjnego • sortuje dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego • wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju • sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, kamera. • Prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta. • Współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty • Wysyła i odbiera pocztę elektroniczną • Wie, czym jest netykieta i przestrzega jej zasad | <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje funkcję zawijania tekstu, aby zmieścić w jednej komórce dłuższe teksty. • Drukuje tabele utworzone w arkuszu kalkulacyjnym • Dobiera odpowiedni typ wykresu do rodzaju danych zebranych w tabeli arkusza kalkulacyjnego • Wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego. • Wyświetla tylko wybrane dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, korzystając z funkcji filtrowania • Określa etapy wykonania złożonego projektu • Selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie | <p>JEŻELI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zmienia format danych wpisanych do komórek arkusza kalkulacyjnego • Korzysta z algorytmów liniowego, warunkowego oraz iteracyjnego podczas pracy w arkuszu kalkulacyjnym • Omawia najważniejsze wydarzenia w historii rozwoju komputerów, internetu i oprogramowania • Wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie | |
|--|---|---|---|--|

ZASADY OCENIANIA W CZASIE PRACY ZDALNEJ

I. Zasady ogólne.

1. Szkolne zasady oceniania w nauczaniu zdalnym mają charakter przejściowy.
2. Szkolne zasady oceniania w nauczaniu zdalnym wprowadza się w celu umożliwienia realizacji podstawy programowej oraz monitorowania postępów edukacyjnych uczniów w okresie niemożności realizacji zajęć w szkole.
3. Sposoby sprawdzania wiadomości i umiejętności na czas nauki zdalnej ujęte są w aneksach do kryteriów oceniania z poszczególnych przedmiotów.
4. Ocenie podlega:
 - a) Wiedza ucznia oraz jej wykorzystanie w realizowanych zadaniach.
 - b) Znajomość treści z podstawy programowej, ich przetwarzanie i wykorzystywanie w procesie uczenia się.
 - c) Refleksja pracy własnej ucznia, samoocena.
 - d) Zaangażowanie i aktywny udział ucznia w zajęciach.
5. Jeżeli uczeń nie ma dostępu do Internetu lub urządzeń potrzebnych do pracy zdalnej informuje o tym wychowawcę klasy, który wraz z Dyrektorem ustala sposób przekazania uczniowi potrzebnych materiałów.
6. Zadania dla ucznia podlegające ocenie powinny zawierać informację dotyczącą:
 - a) Ocenianych treści z podstawy programowej.
 - b) Sposobu realizacji zadania.
 - c) Czasu i formy oddania pracy nauczycielowi.

O wszystkich szczegółach każdorazowo decyduje i informuje uczniów nauczyciel przedmiotu.

7. Nauczyciele na bieżąco monitorują postępy uczniów, przekazują im informację zwrotną, zawierającą komentarz do pracy, poprzez ustalone komunikatory (pocztę elektroniczną, Messenger, WhatsApp, platformy edukacyjne, rozmowy telefoniczne, podczas lekcji on-line).
8. Nauczyciele oraz wychowawcy utrzymują stały kontakt z uczniami oraz rodzicami poprzez ustalone sposoby komunikacji.
9. Klasyfikowanie i promowanie uczniów odbywa się na zasadach zawartych w Statucie Publicznej Szkoły Podstawowej im. Jana Długosza w Nowej Brzeźnicy.
10. O zagrożeniach oceną niedostateczną nauczyciele informują rodziców/prawnych opiekunów zgodnie z zasadami zawartymi w Statucie szkoły.

II. Cele zdalnego nauczania.

1. Dostarczenie informacji o rozwoju ucznia, jego aktywności i osiągnięciach w zakresie przedmiotu.
2. Budowanie poczucia wspólnej odpowiedzialności za proces edukacyjny: nauczyciel – uczeń – rodzic.
3. Motywowanie, inspirowanie i wspieranie uczniów w procesie uczenia się.

III. Kryteria oceniania z poszczególnych przedmiotów:

Aneks do kryteriów oceniania z informatyki – nauczanie zdalne.

klasy: IV-VIII

1. Ogólne wymagania na uzyskanie pozytywnej oceny z informatyki

- a) Uczeń ma obowiązek odbierać wiadomości z wyznaczonej skrzynki e-mail / e-dziennika.
- b) Uczeń ma obowiązek zapoznać się z materiałami, które są wysyłane przez nauczyciela.
- b) Uczeń może skorzystać dodatkowo z konsultacji online w godzinach ustalonych wcześniej przez nauczyciela (komunikator Skype)
- c) Uczeń ma obowiązek wykonywać zadania zlecone przez nauczyciela i odsyłać rozwiązania tych zadań.

g) Uczniowi jest udostępniony adres mailowy nauczyciela i kontakt poprzez komunikator Skype, w celu wyjaśniania niezrozumiałych dla ucznia treści programowych.

h) Jeśli uczeń nie mógł wysłać obowiązkowej karty pracy w terminie, z przyczyn niezależnych od ucznia (np. brak Internetu, sprzętu, wizyta u lekarza, zły stan zdrowia dziecka, brak możliwości odczytania przesłanych przez nauczyciela materiałów) to rodzic/prawny opiekun niezwłocznie ma obowiązek poinformować o tym wychowawcę.

2. Sposoby monitorowania postępów uczniów

- Przesyłanie do nauczyciela rozwiązań zadań z konkretnych lekcji w postaci dokumentu tekstowego, prezentacji multimedialnej, pliku graficznego, animacji, programu komputerowego, arkusza kalkulacyjnego lub innej.
- Monitorowanie pracy uczniów, poprzez wykorzystanie serwisu code.org.
- Publikowanie programów w serwisie scratch.mit.edu.

3. Sposoby weryfikacji wiedzy i umiejętności ucznia oraz sposoby oceniania.

Ocenianie zdalne w klasach IV-VIII jest realizowane zgodnie ze szczegółowymi zasadami oceniania z informatyki na rok szkolny 2020/2021. Zmianie ulegają kryteria oceniania poszczególnych form aktywności:

- **Ocenianie bieżące – zadania wykonane przez uczniów**

Efektem każdych przeprowadzonych zajęć są prace wykonane przez uczniów, które uczniowie przesyłają nauczycielowi do sprawdzenia i oceny za pośrednictwem poczty elektronicznej lub dziennika elektronicznego. Prace w zależności od tematyki zajęć mogą mieć postać dokumentu tekstowego, prezentacji multimedialnej, pliku graficznego, animacji, programu komputerowego, arkusza kalkulacyjnego lub inną.

Za wykonanie zadania lub zadań w zależności od poziomu ich złożoności uczniowie otrzymują ocenę lub są nagradzani za pomocą plusów. Zdobyć trzech plusów skutkuje wystawieniem oceny bardzo dobrej. Zdobyć trzech minusów (w przypadku braku rozwiązania zadań) skutkuje wystawieniem oceny niedostatecznej.

- **Sprawdziany**

Sprawdziany są przeprowadzane za pośrednictwem internetu w formie zadań praktycznych z komputerem lub testu on-line. Obejmują wiedzę / umiejętności z całego działu. W przypadku zadań praktycznych uczniowie mają tydzień czasu na odesłanie rozwiązań na adres e-mail nauczyciela. W przypadku testu on-line uczniowie mogą rozwiązywać go maksymalnie przez 45 minut w wyznaczonym terminie. Testy on-line zapowiadane są z tygodniowym wyprzedzeniem.

Nauczyciel w ciągu tygodnia od przeprowadzenia sprawdzianu praktycznego lub testu przesyła uczniom informacje zwrotną o otrzymanej ocenie wraz z omówieniem sprawdzianu.

Zasady przeliczania liczby punktów uzyskanych ze sprawdzianu są zgodnie z kryteriami wystawiania ocen.

- **Zadania projektowe**

Zadania projektowe są przeprowadzane w formie praktycznej pracy z komputerem, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu danego działu oraz jego umiejętności współpracy. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę: wartość merytoryczną, stopień zaangażowania w wykonanie zadania, dokładność wykonania polecenia, staranność i estetykę. W okresie zdalnego nauczania zadania projektowe mogą być wykonywane zdalnie w parach lub w przypadku braku takiej możliwości - indywidualnie.

- **Zadania dodatkowe**

Prace dodatkowe obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów np. prezentacji, programów, stron internetowych, animacji, filmów itp. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.: wartość merytoryczną pracy, stopień zaangażowania w wykonanie pracy, estetykę wykonania, wkład pracy ucznia,

4. Sposoby informowania uczniów i rodziców/prawnych opiekunów o postępach ucznia w nauce oraz uzyskanych ocenach:

- a) Informacja zwrotna przesłana na adres e-mail rodzica/prawnego opiekuna dotycząca pracy ucznia lub jego ocen.
- b) Rozmowa z uczniami/rodzicami podczas konsultacji on-line zgodnie z harmonogramem.
- c) Przekazywanie informacji o postępach uczniów przez wychowawcę.