

## INFORMATYKA – KLASA I

### WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE POZIOMY

#### **Poziom wspaniale 6p.**

Uczeń spełnia wszystkie warunki na 5 punktów oraz wykazuje szczególne zainteresowanie treściami zajęć. Jest dociekliwy i konsekwentnie dąży do rozwiązania problemu. Osiąga sukcesy w konkursach szkolnych, międzyszkolnych i ogólnopolskich.

#### **Poziom bardzo dobrze – 5 pkt.**

- współpracuje z innymi uczniami, wykorzystując technologię
- współpracuje z innymi uczniami, tworząc grę i grając w nią w parach
- posługuje się technologią zgodnie z ustalonymi zasadami
- rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania osób korzystających z technologii
- rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów
- używa skrótów klawiaturowych do kopiowania elementów
- wymienia się pomysłami z innymi uczniami
- tworzy estetyczne rysunki z wykorzystaniem różnorodnych narzędzi edytora grafiki

#### **Poziom dobrze – 4 pkt.**

- powiększa i zmniejsza obraz w programie MS Paint
- tworzy rysunki, wykorzystując klawisz Shift
- zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu
- kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne
- programuje wizualnie: dopasowuje elementy według określonych kryteriów
- pracuje z dokumentem tekstowym – łączy tekst z elementami graficznymi (dobiera krój, wielkość, kolor czcionki)
- łączy rysunek z tekstem

- tworzy sekwencje poleceń dla planu działania prowadzące do osiągnięcia celu
- pisze krótki tekst stosując małe i duże litery oraz polskie znaki

**Poziom zadowolająco – 3 pkt.**

- loguje się na przydzielone konto
- uruchamia wskazany przez nauczyciela program
- układa obrazki w logicznym porządku
- tworzy proste rysunki w programie graficznym
- tworzy proste dokumenty tekstowe
- kojarzy działanie komputera z oprogramowaniem
- buduje proste polecenia służące sterowaniu obiektem
- samodzielnie korzysta z materiałów dostarczonych na płycie CD

**Poziom niezadowolająco – 2 pkt.**

- loguje się na przydzielone konto
- stosuje się do regulaminu szkolnej pracowni komputerowej
- posługuje się myszą i klawiaturą w podstawowym zakresie
- z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu i edytor grafiki
- pisze pojedyncze wyrazy na klawiaturze komputera
- samodzielnie rysuje proste kształty w edytorze grafiki i wypełnia je kolorem
- korzysta z materiałów dostarczonych na płycie CD

**Poziom niewystarczająco – 1 pkt.**

- z pomocą nauczyciela uruchamia komputer i loguje się na przydzielone konto
- nie stosuje się do regulaminu szkolnej pracowni komputerowej
- popełnia liczne błędy w pisanym tekście

- tworzy rysunki tylko za pomocą narzędzia Ołówki lub Pędzel
- nie rozpoznaje ikon podstawowych programów
- nie korzysta z materiałów dostarczonych na płycie CD

## **INFORMATYKA – KLASA II**

### **WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE POZIOMY**

#### **Poziom wspaniale 6p**

Uczeń spełnia wszystkie warunki na 5 punktów oraz wykazuje szczególne zainteresowanie treściami zajęć. Jest dociekliwy i konsekwentnie dąży do rozwiązania problemu. Osiąga sukcesy w konkursach szkolnych, międzyszkolnych i ogólnopolskich.

#### **Poziom bardzo dobrze – 5 pkt.**

- korzysta z narzędzia Edytuj kolory w programie Paint
- zna pojęcia: skrypt oraz program
- wykorzystuje program Scratch do obliczenia prostych zadań tekstowych
- dokonuje odbicia w poziomie, tworząc kształty symetryczne w pr. MS Paint
- rysuje krajobraz nad jeziorem, odbija go wzdłuż poziomej osi
- analizuje zapisy instrukcji i tworzy sekwencje poleceń
- odszukuje zdjęcia wybranych postaci w internecie
- wie, że nie może używać obrazów z internetu bez podania źródła
- tworzy kod dla obiektu na płaszczyźnie, nie korzystając z komputera
- tworzy złożone dokumenty tekstowe np. ogłoszenie, zaproszenie
- formatuje dokumenty tekstowe według wzoru
- wykorzystuje zmiany tła w programie Scratch
- tworzy prostą grę w programie Scratch

**Poziom dobrze – 4 pkt.**

- korzysta z narzędzia Selektor kolorów w programie Paint
- korzysta z różnych stron internetowych
- zmienia wygląd duszka w programie Scratch
- wykorzystuje bloki: powiedz i pomyśl w programie Scratch
- rozwiązuje zadania matematyczne za pomocą programu Scratch
- zmienia tempo poruszania się duszka i tła programu
- tworzy skrypt w programie Scratch, w którym duszek opowiada historię
- używa bloków: idź do wskaźnik myszy, ukryj oraz pokaż w programie Scratch
- tworzy rysunek w edytorze grafiki Paint, wykorzystując kopiowanie elementów
- wykorzystuje klawisze Ctrl i Shift w w edytorze grafiki
- kopiuje i wkleja zdjęcia z internetu
- formatuje tekst – pogrubia, pochyla, koloruje czcionki

**Poziom zadowalająco – 3 pkt.**

- na podstawie rysunku ustala kolejność rysowanych elementów
- analizuje plan dnia i układa wydarzenia we właściwej kolejności
- rozpoznaje kształty symetryczne
- rysuje figurę geometryczną zgodnie ze wskazaniami strzałek
- używa gotowych kształtów do tworzenia bardziej złożonych obrazów
- rozpoznaje powtarzalną sekwencję poleceń
- rysuje choinkę i ozdabia ją w edytorze grafiki
- rozpoznaje ikony przeglądarek internetowych
- odwiedza wybrane przez nauczyciela strony internetowe
- otwiera stronę internetowa o podanym adresie
- pisze tekst z wykorzystaniem klawiszy Shift, Alt i Caps Lock

- usuwa zbędne znaki w tekście
- rozwiązuje zagadki logiczne
- zapisuje stworzony program i dokument na dysku

**Poziom niezadowolająco – 2 pkt.**

- uruchamia komputer i loguje się w pracowni na przydzielone konto
- pracuje w grupie, rozwiązując zadania z płyty CD
- układa sekwencję obrazków w określonej kolejności
- zna zasady bezpiecznego internetu oraz ochrony danych osobowych
- zna podstawowe elementy programu Scratch
- tworzy prosty skrypt w programie Scratch
- tworzy drogę dla robota wg oznaczonego schematu na kartce papieru
- tworzy prosty rysunek w programie Paint
- uruchamia przeglądarkę internetową
- przegląda otwartą przez nauczyciela stronę internetową
- pisze krótki tekst w edytorze tekstu
- posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami

**Poziom niewystarczająco – 1 pkt.**

- z pomocą nauczyciela uruchamia komputer i loguje się na przydzielone konto
- nie stosuje się do regulaminu szkolnej pracowni komputerowej
- nie zna zasad bezpiecznego korzystania z internetu
- popełnia liczne błędy w pisanim tekście
- tworzy rysunki tylko za pomocą narzędzia Ołówek lub Pędzel
- nie rozpoznaje ikon podstawowych programów
- nie korzysta z materiałów dostarczonych na płycie CD

**INFORMATYKA – KLASA III**  
**WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE POZIOMY**

**Poziom wspaniale 6p.**

Uczeń spełnia wszystkie warunki na 5 punktów oraz wykazuje szczególne zainteresowanie treściami zajęć. Jest dociekliwy i konsekwentnie dąży do rozwiązania problemu. Osiąga sukcesy w konkursach szkolnych, międzyszkolnych i ogólnopolskich.

**Poziom bardzo dobrze – 5 pkt.**

- korzysta z narzędzia Wycinanie z wykorzystaniem klawiszy Ctrl+C i Ctrl +V,
- określa położenie litery na płaszczyźnie,
- stosuje indeks górny przy zapisie godzin w edytorze tekstu,
- modyfikuje prędkość obrotu w zależności od odległości kursora od duszka,
- programuje reakcję na przyciśnięty klawisz na klawiaturze w Scratchu,
- programuje klonowanie duszka i steruje klonem,
- zna zasady konwersji liczby na system dwójkowy,
- potrafi zamienić liczbę w systemie dziesiętkowym na liczbę w systemie dwójkowym
- koduje zapisane systemem dwójkowym symbole graficzne

**Poziom dobrze – 4 pkt.**

- wymienia wybrane elementy budowy komputera,
- pracuje z mapą Google, potrafi na niej znaleźć określone miejsce
- programuje drogę postaci, wykorzystując elementy języka Python,
- formatuje tekst w programie MS Word
- tworzy animację (ruch litery, obrót duszka),
- tworzy tabelę w programie MS Word
- tworzy krzyżówkę z wykorzystaniem tabeli w programie MS Word
- odnajduje komórki po adresie w arkuszu kalkulacyjnym

- formatuje komórki (wypełnia kolorem) w arkuszu kalkulacyjnym
- zna zasady tworzenia reklamy wizualnej,
- tworzy reklamę w programie MS Word
- prezentuje wykonany projekt

**Poziom zadowolająco – 3 pkt.**

- wie, z jakimi zagrożeniami wiąże się fałszywa informacja w internecie
- zna pojęcia związane z ochroną swoich danych,
- przygotowuje dyplom w programie MS Word
- tworzy prosty skrypt w Scratchu (ruch postaci)
- modyfikuje wygląd duszka,
- wie, jak powinna wyglądać prezentacja multimedialna,
- przygotowuje prostą prezentację w programie Power Point,
- opisuje plan dnia,
- wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego,
- wyszukuje informacje w internecie,
- współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem,
- rozwiązuje zagadki wymagające logicznego myślenia,

**Poziom niezadowolająco – 2 pkt.**

- stosuje się do regulaminu szkolnej pracowni komputerowej,
- pracuje z płytą CD
- uruchamia ćwiczenia zamieszczone na płycie
- wie, jak bezpiecznie poruszać się po internecie,
- uruchamia wskazany program,
- pisze tekst za pomocą klawiatury,

- łączy ze sobą bloki w programie Scratch w logiczną całość ,

**Poziom niewystarczająco – 1 pkt.**

- z pomocą nauczyciela uruchamia komputer i loguje się na przydzielone konto
- nie stosuje się do regulaminu szkolnej pracowni komputerowej
- nie zna zasad bezpiecznego korzystania z internetu
- popełnia liczne błędy w pisany tekście
- nie rozpoznaje ikon podstawowych programów
- nie korzysta z materiałów dostarczonych na płycie CD

**Aneks do kryteriów oceniania z informatyki – nauczanie zdalne.**

**klasy: I - III**

**1. Ogólne wymagania na uzyskanie pozytywnej oceny z informatyki**

- a) Uczeń ma obowiązek odbierać wiadomości z wyznaczonej skrzynki e-mail lub 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 wystąpić 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
- Przesyłanie do nauczyciela zdjęć wykonanych prac, screenów ekranu lub wykonanych kart pracy.
- Monitorowanie pracy uczniów, poprzez wykorzystanie serwisu code.org.

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

- Ocenianie przesyłanych przez uczniów rozwiązań zadań praktycznych w postaci dokumentów tekstowych lub graficznych.
- Ocenianie przesyłanych przez uczniów wypełnionych kart pracy w postaci zdjęć lub skanów.
- Ocenianie postępów uczniów w nauce kodowania poprzez serwis code.org

## **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.