

INFORMATYKA

rok szkolny 2018/2019

Wymagania programowe i przedmiotowy system oceniania w klasach czwartych, piątych i siódmych

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE

rok szkolny 2018/2019

Wymagania programowe i przedmiotowe zasady oceniania w klasach szóstych

Nauczyciel – mgr Izabela Guzy

Klasy czwarte

Program nauczania ogólnego Informatyki w klasach 4 – 6 szkoły podstawowej „Lubię to?” autorstwa Michała Kęski

Podręcznik – „Lubię to!” – autor Michał Kęska – wydawnictwo NOWA ERA nr dopuszczenia 847 /1/2017

Wymagania:

- zeszyt w kratkę, w którym zapisywane są tematy zajęć i najważniejsze wiadomości (zajęcia opierają się w głównej mierze na praktyce)
- przestrzeganie BHP podczas pracy przy komputerze

Ocenie podlegają:

- przygotowanie do zajęć
- aktywność na zajęciach, samodzielne myślenie, zaangażowanie
- stopień opanowania wiadomości i umiejętności wynikających z podstawy programowej
- zadania praktyczne (samodzielność i poprawność wykonania ćwiczeń i prac)
- 1-2 kartkówki (na semestr)
- odpowiedzi ustne ucznia

Inne założenia

- Ocena semestralna nie jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych
- W przypadku dłuższych zadań, uczniowie mogą przechowywać efekty swojej pracy w komputerze i kontynuować zadanie na kolejnych zajęciach
- Nauczyciel może wyciągnąć wobec ucznia konsekwencje, gdy ten łamie lub nie przestrzega regulaminu szkolnej pracowni komputerowej (obniżenie oceny z zachowania)
- Każdą negatywną ocenę uczeń ma możliwość poprawić w terminie wyznaczonym przez nauczyciela – nie dłuższym jednak niż miesiąc od momentu jej uzyskania.

Warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej (semestralnej) oceny klasyfikacyjnej

- Prawo poprawiania oceny przewidywanej (o jeden stopień) przysługuje uczniowi, który ma większą część ocen cząstkowych równych lub wyższych ocenie, o którą się ubiega.
- W trakcie roku szkolnego na bieżąco poprawiał oceny niedostateczne ze sprawdzianów (jeżeli ubiega się o ocenę celującą, ze sprawdzianów musi uzyskać ocenę co najmniej dobrą)
- Z tytułu usprawiedliwionej nieobecności uregulował w terminie wszystkie zaległości.
- Prezentuje pozytywną postawę ucznia i stosunek do obowiązków szkolnych.

Wyniki przeprowadzonej poprawy muszą dawać podstawy do podwyższenia oceny.

KRYTERIA OCEN

L.p.	Ocena	Opanowanie umiejętności i aktywności	Posiadana wiedza
1	celująca	1. Uczeń potrafi samodzielnie i twórczo: - wykonać zadania wykraczając poza zakres materiału, - przygotować dodatkowe informacje na zajęcia. 2. Uczeń w czasie zajęć wykazuje postawę pełnego zaangażowania, jest pilny, pomaga innym w pracy, motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności. 3. Uczeń korzysta z różnych źródeł w zdobywaniu wiedzy, wykorzystuje umiejętności informatyczne na innych	Posiada wiedzę wykraczającą poza zakres materiału programowego.

		lekcjach.	
2	bardzo dobra	1. Uczeń potrafi samodzielnie: - wykonać zlecone prace na komputerze; - zawsze skończyć rozpoczętą pracę. 2. Uczeń jest aktywny na lekcji, chętnie pracuje; jest systematyczny; zawsze przygotowany do zajęć. 3. Uczeń opanował wszystkie wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę.	Opanował materiał nauczania przewidziany programem
3	dobra	1. Uczeń potrafi samodzielnie wykonać większość zadań na lekcji. 2. Uczeń jest zaangażowany w czasie wykonywania zadań; przeważnie kończy rozpoczęte na lekcji zadania. 3. Uczeń opanował wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; czasami korzysta z pomocy nauczyciela.	Opanował materiał programowy w stopniu zadowalającym
4	dostateczna	1. Uczeń potrafi samodzielnie wykonać proste zadania za pomocą komputera. 2. Uczeń pracuje nie zawsze systematycznie; nie wykorzystuje swoich możliwości; nie wykazuje większego zainteresowania przedmiotem. 3. Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; wymaga pomocy nauczyciela w większości podejmowanych działań.	Opanował podstawowe elementy wiadomości programowych pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień
5	dopuszczająca	1. Uczeń nie potrafi samodzielnie wykonać zadania na komputerze. 2. Uczeń pracuje niechętnie i niesystematycznie; wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem. 3. Uczniowi brak chęci do pogłębiania wiedzy; wymaga stałej pomocy podczas wykonywania zadań.	Jego wiedza ma poważne braki
6	niedostateczna	1. Uczeń nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać prostych poleceń wymagających stosowania podstawowych umiejętności. 2. Uczeń nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach. 3. Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej.	Braki w wiedzy są tak duże, że nie rokują one nadziei na ich usunięcie nawet przy pomocy n-la

WYMAGANIA PROGRAMOWE

<p>Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów.</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej • przestrzega regulaminu pracowni i zasad bhp w pracy na komputerze w szkole i w domu • wymienia podstawowe fakty dotyczące historii powstania maszyn liczących i komputerów • wymienia i omawia wybrane elementy zestawu komputerowego • wykonuje podstawowe operacje na plikach i folderach (kopiuj, wklej, utwórz nowy folder) • wymienia różnice między plikiem a folderem
<p>Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint</p>	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z podstawowych narzędzi programu Paint • tworzy rysunki w programie Paint • tworzy rysunek w programie Paint, korzystając z opcji zaznaczania oraz obracania zaznaczonego obszaru • wykorzystuje w programie Paint narzędzia Linia i Krzywa do narysowania sylwetek statku widocznego z przodu oraz z boku • pracuje w kilku oknach programu Paint • w programie Paint korzysta z narzędzia Tekst, zmienia czcionkę oraz wielkość liter • współpracuje z grupą przy tworzeniu pracy plastycznej w programie Paint

<p>Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z Internetu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • definiuje Internet jako ogólnosiwiatową sieć komputerów • zna zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu • stosuje się do zasad bezpiecznego korzystania z Internetu w szkole i w domu • wymienia różnice między przeglądarką internetową a wyszukiwarką internetową • wyszukuje w Internecie informacje na zadany temat • wpisuje adres strony internetowej w odpowiednim miejscu w przeglądarce internetowej • omawia podstawowe zasady korzystania z plików znalezionych w Internecie • wyszukuje zdjęcia w Internecie
<p>Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word</p>	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje skróty klawiszowe • formatuje tekst • stosuje się do zasad edytorskich • tworzy notatkę, stosując podstawowe formatowanie tekstu, m.in. pogrubienie, pochylenie • korzysta z opcji Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność zastosowanego formatowania • wstawia i formatuje obiekty WordArt • stosuje predefiniowane style • stosuje listy numerowane i listy wielopoziomowe
<p>Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, na czym polega programowanie i wymienia podstawowe zasady programowania • opisuje interfejs programu Scratch • wykorzystuje przy tworzeniu programu polecenia z kategorii „Ruch” „Kontrola” „Zdarzenia” „Czujniki” „Wygląd” „Wyrażenia” • tworzy własne tło w programie Scratch • zmienia wygląd „duszków” i wykorzystuje je w tworzonym programie • wykorzystuje skrypty do pisania własnych programów • tworzy prosty program w języku Scratch

Klasy piąte

Program nauczania ogólnego Informatyki w klasach 4 – 6 szkoły podstawowej „Lubię to?” autorstwa Michała Kęski
Podręcznik – „Lubię to!” – autor Michał Kęska – wydawnictwo NOWA ERA nr dopuszczenia 847/2/2018

Wymagania:

- zeszyt w kratkę, w którym zapisywane są tematy zajęć i najważniejsze wiadomości (zajęcia opierają się w głównej mierze na praktyce)
- przestrzeganie BHP podczas pracy przy komputerze

Ocenie podlegają:

- przygotowanie do zajęć
- aktywność na zajęciach, samodzielne myślenie, zaangażowanie
- stopień opanowania wiadomości i umiejętności wynikających z podstawy programowej
- zadania praktyczne (samodzielność i poprawność wykonania ćwiczeń i prac)
- 1-2 kartkówki (na semestr)
- odpowiedzi ustne ucznia

Inne założenia

- Ocena semestralna nie jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych

- W przypadku dłuższych zadań, uczniowie mogą przechowywać efekty swojej pracy w komputerze i kontynuować zadanie na kolejnych zajęciach
- Nauczyciel może wyciągnąć wobec ucznia konsekwencje, gdy ten łamie lub nie przestrzega regulaminu szkolnej pracowni komputerowej (obniżenie oceny z zachowania)
- Każdą negatywną ocenę uczeń ma możliwość poprawić w terminie wyznaczonym przez nauczyciela – nie dłuższym jednak niż miesiąc od momentu jej uzyskania.

Warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej (semestralnej) oceny klasyfikacyjnej

- Prawo poprawiania oceny przewidywanej (o jeden stopień) przysługuje uczniowi, który ma większą część ocen cząstkowych równych lub wyższych ocenie, o którą się ubiega.
- W trakcie roku szkolnego na bieżąco poprawiał oceny niedostateczne ze sprawdzianów (jeżeli ubiega się o ocenę celującą, ze sprawdzianów musi uzyskać ocenę co najmniej dobrą)
- Z tytułu usprawiedliwionej nieobecności uregulował w terminie wszystkie zaległości.
- Prezentuje pozytywną postawę ucznia i stosunek do obowiązków szkolnych.

Wyniki przeprowadzonej poprawy muszą dawać podstawy do podwyższenia ocen y.

KRYTERIA OCEN

L.p.	Ocena	Opanowanie umiejętności i aktywności	Posiadana wiedza
1	celująca	1. Uczeń potrafi samodzielnie i twórczo: - wykonać zadania wykraczając poza zakres materiału, - przygotować dodatkowe informacje na zajęcia. 2. Uczeń w czasie zajęć wykazuje postawę pełnego zaangażowania, jest pilny, pomaga innym w pracy, motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności. 3. Uczeń korzysta z różnych źródeł w zdobywaniu wiedzy, wykorzystuje umiejętności informatyczne na innych lekcjach.	Posiada wiedzę wykraczającą poza zakres materiału programowego.
2	bardzo dobra	1. Uczeń potrafi samodzielnie: - wykonać zlecone prace na komputerze; - zawsze skończyć rozpoczętą pracę. 2. Uczeń jest aktywny na lekcji, chętnie pracuje; jest systematyczny; zawsze przygotowany do zajęć. 3. Uczeń opanował wszystkie wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę.	Opanował materiał nauczania przewidziany programem
3	dobra	1. Uczeń potrafi samodzielnie wykonać większość zadań na lekcji. 2. Uczeń jest zaangażowany w czasie wykonywania zadań; przeważnie kończy rozpoczęte na lekcji zadania. 3. Uczeń opanował wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; czasami korzysta z pomocy nauczyciela.	Opanował materiał programowy w stopniu zadowalającym
4	dostateczna	1. Uczeń potrafi samodzielnie wykonać proste zadania za pomocą komputera. 2. Uczeń pracuje nie zawsze systematycznie; nie wykorzystuje swoich możliwości; nie wykazuje większego zainteresowania przedmiotem. 3. Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; wymaga pomocy nauczyciela w większości podejmowanych działań.	Opanował podstawowe elementy wiadomości programowych pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień
5	dopuszczająca	1. Uczeń nie potrafi samodzielnie wykonać zadania na komputerze. 2. Uczeń pracuje niechętnie i niesystematycznie; wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem. 3. Uczniowi brak chęci do pogłębiania wiedzy; wymaga stałej pomocy podczas wykonywania zadań.	Jego wiedza ma poważne braki
6	niedostateczna	1. Uczeń nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać prostych poleceń wymagających stosowania podstawowych umiejętności. 2. Uczeń nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach. 3. Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej.	Braki w wiedzy są tak duże, że nie roszą nadziei na ich usunięcie nawet przy pomocy n-la

WYMAGANIA PROGRAMOWE

Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word	Uczeń <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z podstawowych skrótów klawiszowych w edytorze tekstu Word • zna i stosuje podstawowe zasady formatowania tekstu • wstawia tabelę i tworzy w niej plan lekcji • wstawia do dokumentu obrazy i je formatuje • wstawia do dokumentu kształty i je formatuje • korzystając z programu Word, przygotowuje w zespole album przyrodniczy
Kocie sztuczki. Więcej funkcji w programie Scratch	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje interfejs programu Scratch • wykorzystuje zmienne i powtórzenia w tworzonym programie • korzysta z pętli (powtórzenia) bloku poleceń w tworzonym programie • korzysta z instrukcji warunkowych przy tworzeniu programu • wyjaśnia obsługę zdarzenia spotkania z przedmiotem i wykorzystuje ją w tworzonym programie
Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prezentacje w programie PowerPoint • tworzy album fotograficzny w programie PowerPoint • używa efektów przejść między slajdami w PowerPoint • używa różnych opcji animacji w prezentacji w programie PowerPoint • osadza w prezentacji w programie PowerPoint gotowe Kształty, pliki audio oraz pliki wideo • modyfikuje wstawione do prezentacji pliki audio i wideo
Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Stickfigure Animator	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animację postaci w programie Pivot • dodaje własne tło do animacji • samodzielnie tworzy postać w programie Pivot i dodaje ją do animacji • w zespole współtworzy animację o wędrowce „patyczaków” po labiryncie

Klasy szóste

Program nauczania zajęć komputerowych w klasach 4-6 szkoły podstawowej „Przygoda z komputerem” Małgorzata Jędrzejek
Podręcznik (nie jest wymagany) - wydawnictwo VIDEOGRAF „Przygoda z komputerem” nr dopuszczenia (592/3/2014)

Wymagania:

- zeszyt w kratkę, w którym zapisywane są tematy zajęć i najważniejsze wiadomości (zajęcia opierają się w głównej mierze na praktyce)
- przestrzeganie BHP podczas pracy przy komputerze

Ocenie podlegają:

- przygotowanie do zajęć
- aktywność na zajęciach, samodzielne myślenie, zaangażowanie
- stopień opanowania wiadomości i umiejętności wynikających z podstawy programowej
- zadania praktyczne (samodzielność i poprawność wykonania ćwiczeń i prac)
- 1-2 kartkówki (na semestr)
- odpowiedzi ustne ucznia

Inne założenia

- Ocena semestralna nie jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych

- W przypadku dłuższych zadań, uczniowie mogą przechowywać efekty swojej pracy w komputerze i kontynuować zadanie na kolejnych zajęciach
- Nauczyciel może wyciągnąć wobec ucznia konsekwencje, gdy ten łamie lub nie przestrzega regulaminu szkolnej pracowni komputerowej (obniżenie oceny z zachowania)
- Każdą negatywną ocenę uczeń ma możliwość poprawić w terminie wyznaczonym przez nauczyciela – nie dłuższym jednak niż miesiąc od momentu jej uzyskania.

Warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej (semestralnej) oceny klasyfikacyjnej

- Prawo poprawiania oceny przewidywanej (o jeden stopień) przysługuje uczniowi, który ma większą część ocen cząstkowych równych lub wyższych ocenie, o którą się ubiega.
- W trakcie roku szkolnego na bieżąco poprawiał oceny niedostateczne ze sprawdzianów (jeżeli ubiega się o ocenę celującą, ze sprawdzianów musi uzyskać ocenę co najmniej dobrą)
- Z tytułu usprawiedliwionej nieobecności uregulował w terminie wszystkie zaległości.
- Prezentuje pozytywną postawę ucznia i stosunek do obowiązków szkolnych.

Wyniki przeprowadzonej poprawy muszą dawać podstawy do podwyższenia oceny.

KRYTERIA OCEN

L.p.	Ocena	Opanowanie umiejętności i aktywności	Posiadana wiedza
1	celująca	1. Uczeń potrafi samodzielnie: -wykonać zadania oraz spełnić wymagania wykraczające poza zakres materiału; -przygotować dodatkowe informacje na zajęcia. 2. Uczeń w czasie zajęć wykazuje postawę pełnego zaangażowania, jest pilny, pomaga innym w pracy, motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności. 3. Uczeń korzysta z różnych źródeł w zdobywaniu wiedzy, wykorzystuje umiejętności informatyczne na innych lekcjach.	Posiada wiedzę wykraczającą poza zakres materiału programowego.
2	bardzo dobra	1. Uczeń potrafi samodzielnie: -wykonać zlecone prace na komputerze; -zawsze skończyć rozpoczętą pracę. 2. Uczeń jest aktywny na lekcji, chętnie pracuje; jest systematyczny; zawsze przygotowany do zajęć. 3. Uczeń opanował wszystkie wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę.	Opanował materiał nauczania przewidziany programem
3	dobra	1. Uczeń potrafi samodzielnie wykonać większość zadań na lekcji. 2. Uczeń jest zaangażowany w czasie wykonywania zadań; przeważnie kończy rozpoczęte na lekcji zadania. 3. Uczeń opanował wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; czasami korzysta z pomocy nauczyciela.	Opanował materiał programowy w stopniu zadowalającym
4	dostateczna	1. Uczeń potrafi samodzielnie wykonać proste zadania za pomocą komputera. 2. Uczeń pracuje nie zawsze systematycznie; nie wykorzystuje swoich możliwości; nie wykazuje większego zainteresowania przedmiotem. 3. Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; wymaga pomocy nauczyciela w większości podejmowanych działań.	Opanował podstawowe elementy wiadomości programowych pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień
5	dopuszczająca	1. Uczeń nie potrafi samodzielnie wykonać zadania na komputerze. 2. Uczeń pracuje niechętnie i niesystematycznie; wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem. 3. Uczniowi brak chęci do pogłębiania wiedzy; wymaga stałej pomocy podczas wykonywania zadań.	Jego wiedza ma poważne braki

6	niedostateczna	1. Uczeń nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać prostych poleceń wymagających stosowania podstawowych umiejętności. 2. Uczeń nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach. 3. Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej.	Braki w wiedzy są tak duże, że nie roszą nadziei na ich usunięcie nawet przy pomocy n-la
---	----------------	--	--

WYMAGANIA PROGRAMOWE

BEZPIECZEŃSTWO I ZDROWIE	<ul style="list-style-type: none"> – regulamin obowiązujący w pracowni komputerowej – stanowisko komputerowe – zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania bezpieczeństwa i higieny pracy przy komputerze – zagrożenia płynące z korzystania z Internetu
KOMPUTER I SYSTEM WINDOWS	<ul style="list-style-type: none"> – podstawowe elementy komputera i ich funkcje; – urządzenia zewnętrzne (wejściowe i wyjściowe). – podstawowe elementy jednostki centralnej – podstawowe elementy jednostki centralnej – rodzaje komputerów osobistych – sposoby komunikowania się użytkownika z komputerem – zasady pracy z systemem operacyjnym – uruchamianie programów – zapisywanie i odczytywanie wyników pracy z komputerem na różnych nośnikach danych – zarządzanie plikami i folderami – instalowanie programów – zastosowanie TK w różnych dziedzinach życia – korzystania z komputera i Internetu w celu zdobycia – informacji na różne tematy oraz rozwijania swoich zainteresowań – korzystanie z pomocy dostępnej w systemie Windows
PROGRAMY GRAFICZNE	<ul style="list-style-type: none"> – rysowanie, malowanie prostych rysunków – wykorzystanie programu graficznego jako programu użytkowego
INTERNET	<ul style="list-style-type: none"> – zapoznanie się z pojęciem „Internet” – przeglądanie stron internetowych; korzystanie z hiperłączy – wyszukiwanie informacji w sieci Internet
EDYTOR TEKSTU	<ul style="list-style-type: none"> – zasady wprowadzania tekstu – podstawowe operacje na tekście – tworzenie tekstu zawierającego tabele – wstawianie grafiki do dokumentu tekstowego. – drukowanie dokumentu – redagowanie i formatowanie dokumentów tekstowych – wykorzystanie edytora tekstu jako programu użytkowego

PROGRAMY MULTIMEDIALNE	<ul style="list-style-type: none"> – korzystanie z multimedialnych źródeł informacji: – programów edukacyjnych, encyklopedii, leksykonów i słowników – przygotowywanie prezentacji multimedialnej – tworzenie slajdów; ustawianie przejść między slajdami – uatrakcyjnianie prezentacji (animacja, dźwięk) – wykorzystanie programu PowerPoint do realizacji projektów – rozrywka za pośrednictwem komputera: gry, muzyka, filmy
KOMPUTEROWE OBLICZENIA ARKUSZ KALKULACYJNY	<ul style="list-style-type: none"> – wprowadzanie danych do arkusza kalkulacyjnego – wykonywanie obliczeń; stosowanie formuł – zasady formatowania komórek – tworzenie tabeli w arkuszu kalkulacyjnym – tworzenie wykresów

Klasy siódme

Program nauczania ogólnego Informatyki w klasach 7 – 8 szkoły podstawowej „Lubię to?” autorstwa Grażyny Koby
Podręcznik – „Lubię to!” – autor Grażyna Koba – wydawnictwo NOWA ERA nr dopuszczenia 847/4/2017

Wymagania:

- zeszyt w kratkę, w którym zapisywane są tematy zajęć i najważniejsze wiadomości (zajęcia opierają się w głównej mierze na praktyce)
- przestrzeganie BHP podczas pracy przy komputerze

Ocenie podlegają:

- przygotowanie do zajęć
- aktywność na zajęciach, samodzielne myślenie, zaangażowanie
- stopień opanowania wiadomości i umiejętności wynikających z podstawy programowej
- zadania praktyczne (samodzielność i poprawność wykonania ćwiczeń i prac)
- 1-2 kartkówki (na semestr)
- odpowiedzi ustne ucznia

Inne założenia

- Ocena semestralna nie jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych
- W przypadku dłuższych zadań, uczniowie mogą przechowywać efekty swojej pracy w komputerze i kontynuować zadanie na kolejnych zajęciach
- Nauczyciel może wyciągnąć wobec ucznia konsekwencje, gdy ten łamie lub nie przestrzega regulaminu szkolnej pracowni komputerowej (obniżenie oceny z zachowania)
- Każdą negatywną ocenę uczeń ma możliwość poprawić w terminie wyznaczonym przez nauczyciela – nie dłuższym jednak niż miesiąc od momentu jej uzyskania.

Warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej (semestralnej) oceny klasyfikacyjnej

- Prawo poprawiania oceny przewidywanej (o jeden stopień) przysługuje uczniowi, który ma większą część ocen cząstkowych równych lub wyższych ocenie, o którą się ubiega.
- W trakcie roku szkolnego na bieżąco poprawiał oceny niedostateczne ze sprawdzianów (jeżeli ubiega się o ocenę celującą, ze sprawdzianów musi uzyskać ocenę co najmniej dobrą).
- Z tytułu usprawiedliwionej nieobecności uregulował w terminie wszystkie zaległości.
- Prezentuje pozytywną postawę ucznia i stosunek do obowiązków szkolnych.

Wyniki przeprowadzonej poprawy muszą dawać podstawy do podwyższenia oceny.

KRYTERIA OCEN

L.p.	Ocena	Opanowanie umiejętności i aktywności	Posiadana wiedza
1	celująca	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie i twórczo</p> <ul style="list-style-type: none"> -wykonać zadania wykraczając poza zakres materiału, -przygotować dodatkowe informacje na zajęcia. <p>2. Uczeń w czasie zajęć wykazuje postawę pełnego zaangażowania, jest pilny, pomaga innym w pracy, motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności.</p> <p>3. Uczeń korzysta z różnych źródeł w zdobywaniu wiedzy, wykorzystuje umiejętności informatyczne na innych lekcjach.</p>	Posiada wiedzę wykraczającą poza zakres materiału programowego.
2	bardzo dobra	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie:</p> <ul style="list-style-type: none"> -wykonać zlecone prace na komputerze; -zawsze skończy rozpoczętą pracę. <p>2. Uczeń jest aktywny na lekcji, chętnie pracuje; jest systematyczny; zawsze przygotowany do zajęć.</p> <p>3. Uczeń opanował wszystkie wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę.</p>	Opanował materiał nauczania przewidziany programem
3	dobra	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie wykonać większość zadań na lekcji.</p> <p>2. Uczeń jest zaangażowany w czasie wykonywania zadań; przeważnie kończy rozpoczęte na lekcji zadania.</p> <p>3. Uczeń opanował wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; czasami korzysta z pomocy nauczyciela.</p>	Opanował materiał programowy w stopniu zadowalającym
4	dostateczna	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie wykonać proste zadania za pomocą komputera.</p> <p>2. Uczeń pracuje nie zawsze systematycznie; nie wykorzystuje swoich możliwości; nie wykazuje większego zainteresowania przedmiotem.</p> <p>3. Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; wymaga pomocy nauczyciela w większości podejmowanych działań.</p>	Opanował podstawowe elementy wiadomości programowych pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień
5	dopuszczająca	<p>1. Uczeń nie potrafi samodzielnie wykonać zadania na komputerze.</p> <p>2. Uczeń pracuje niechętnie i niesystematycznie; wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem.</p> <p>3. Uczniowi brak chęci do pogłębiania wiedzy; wymaga stałej pomocy podczas wykonywania zadań.</p>	Jego wiedza ma poważne braki
6	niedostateczna	<p>1. Uczeń nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać prostych poleceń wymagających stosowania podstawowych umiejętności.</p> <p>2. Uczeń nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach.</p> <p>3. Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej.</p>	Braki w wiedzy są tak duże, że nie roszą nadziei na ich usunięcie nawet przy pomocy n-la

WYMAGANIA PROGRAMOWE

Komputer	<p>Uczeń</p> <ul style="list-style-type: none"> • omawia zastosowanie komputera w różnych dziedzinach • omawia podstawowe układy mieszczące się na płycie głównej • wymienia i omawia różne typy komputerów oraz budowę i działanie wybranych urządzeń peryferyjnych oraz urządzeń techniki użytkowej, np. drukarki, skanera • podaje przykłady systemów operacyjnych • wie, czym jest licencja na program, i wymienia jej rodzaje • instaluje i uruchamia programy komputerowe • kopiuje, przenosi i usuwa pliki i foldery • kompresuje i dekompresuje pliki i foldery • omawia różne rodzaje zagrożeń związane z Internetem (konie trojańskie, programy szpiegujące) • posługuje się programem antywirusowym w celu wykrycia wirusów
Grafika komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia podstawowe formaty plików graficznych • wyjaśnia, czym są warstwy obrazu; • korzysta z różnych narzędzi selekcji • wykonuje fotomontaż,
Internet	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zalety łączenia komputerów w sieć • wyjaśnia pojęcia: „witryna”, „strona główna”, „serwer internetowy”, „hiperłącze”, „hipertekst” • stosuje złożone sposoby wyszukiwania informacji w Internecie • stosuje przepisy prawa związane z pobieraniem materiałów z Internetu • ocenia pobrane informacje i pliki pod względem treści i formy, ich przydatność do wykorzystania w realizowanych zadaniach • porządkuje najczęściej odwiedzane strony internetowe • korzysta z różnych form komunikacji w Internecie (m.in. komunikatory, fora, portale społecznościowe) z zachowaniem zasad netykiety • wymienia podstawowe przepisy dotyczące korzystania z e-usług
Praca z dokumentem tekstowym	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje podstawowe zasady redagowania tekstu • formatuje tekst, korzystając z narzędzi dostępnych w edytorze • formatuje obiekt wstawiony do dokumentu • wstawia do dokumentu tabelę i wykonuje operacje na jej komórkach • wykorzystuje edytor równań do pisania prostych wzorów • wymienia i stosuje podstawowe zasady pracy z tekstem wielostronicowym • dzieli tekst na kolumny • drukuje dokumenty tekstowe, dobierając odpowiednie parametry drukowania • skanuje dokumenty i zapisuje je w wybranym katalogu w komputerze

**Algorytmika
i programowanie**

- zapisuje prosty algorytm liniowy w postaci listy kroków
- wymienia podstawowe zasady prezentacji algorytmów w postaci schematów blokowych
- opisuje podstawowe bloki potrzebne do budowania schematu blokowego
- buduje schemat blokowy algorytmu liniowego
- omawia etapy rozwiązywania problemu
- opisuje, na czym polega iteracja
- zapisuje algorytmy z warunkami i iteracyjne w postaci programu komputerowego
- pisze programy w języku Scratch
- stosuje procedury z parametrami i bez parametrów w programie Scratch