

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI DLA KLASY VII DOSTOSOWANY DO INDYWIDUALNYCH POTRZEB PSYCHOFIZYCZNYCH I EDUKACYJNYCH DZIECKA

1. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami sprawiedliwości.
2. Ocenie podlegają następujące formy aktywności ucznia:
 - sprawdziany,
 - ćwiczenia praktyczne,
 - zadania domowe,
 - aktywność twórcza ucznia,
 - kreatywność, pomysłowość, nowatorstwo,
 - pomysły i ich realizacja,
 - samodzielność pracy,
 - szczególne osiągnięcia (np. udział w konkursach),
 - postępy,
 - współpraca w grupie,
 - prezentacja pracy,
 - przygotowanie do lekcji,
 - postawa ucznia.
3. Ocenianie ma charakter cyfrowy w skali 1 - 6. Sprawdziany i ćwiczenia praktyczne ocenia się punktowo.
4. Dla ustalenia ocen cyfrowych stosowane są progi przeliczeniowe według następującej skali:
 - celujący - powyżej 100%
 - bardzo dobry - 91% - 100%
 - dobry - 71% - 90%
 - dostateczny- 51% - 70%
 - dopuszczający - 31% - 50%
 - niedostateczny - 0%- 30%
5. Sprawdziany, ćwiczenia praktyczne i prace domowe są obowiązkowe.

6. Jeżeli uczeń opuścił sprawdzian z przyczyn losowych, to powinien go zaliczyć w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły. W przeciwnym razie otrzymuje ocenę niedostateczną.
7. Uczeń może poprawić ocenę ze sprawdzianu w ciągu dwóch tygodni od dnia wystawienia oceny w terminie ustalonym przez nauczyciela.
8. Każdy sprawdzian można poprawić tylko jeden raz.
9. Przy poprawianiu prac i zaliczaniu w drugim terminie kryteria ocen nie zmieniają się, a ocena wpisywana jest do dziennika.
10. Krótkie sprawdziany mogą obejmować materiał z dwóch ostatnich lekcji.
11. Nie ma możliwości poprawienia ocen tydzień przed klasyfikacją.
12. Uczeń, który opuścił więcej niż 50% lekcji może nie być klasyfikowany z przedmiotu.
13. Uczeń ma obowiązek nosić zeszyt i podręcznik
14. Uczeń ma prawo dwukrotnie w ciągu semestru zgłosić przed lekcją nieprzygotowanie do lekcji (nie dotyczy zapowiedzianych sprawdzianów)
15. Uczeń, który nie zgłosi nieprzygotowania i zostanie złapany na braku pracy domowej, bądź przyrządów otrzymuje ocenę niedostateczną.
16. Za źle zrobione zadanie domowe lub próbę odrobienia go (śląd w zeszycie) nie dostaje oceny niedostatecznej.
17. Ocena końcowa nie jest średnią ocen cząstkowych.

OCENA	CHARAKTERYSTYKA POSTAWY
Niedostateczna	<ul style="list-style-type: none"> • Nie wykonuje zadań teoretycznych i praktycznych uczeń nawet przy pomocy ze strony nauczyciela i innych osób. • Nie przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej. • Nie angażuje się w pracę klasy czy grupy, uczeń nie stara się dostosować do powstałych sytuacji. • Nie wspiera dobrej komunikacji w grupie i nie okazuje szacunku innym członkom grupy. • Nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
Dopuszczająca	<ul style="list-style-type: none"> • Podczas wykonywania zadań teoretycznych i praktycznych uczeń potrzebuje mobilizowania i pomocy ze strony nauczyciela i innych osób. • Raczej nie przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej. • Praca ucznia jest niesamodzielna, wykonane zadania są nieestetyczne. • Słabo zaangażowany w pracę klasy czy grupy, uczeń nie stara się dostosować do powstałych sytuacji. • Rzadko wspiera dobrą komunikację w grupie i nie okazuje szacunku innym członkom grupy. • Nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

Dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> • Podczas wykonywania zadań teoretycznych i praktycznych uczeń potrzebuje mobilizowania i pomocy ze strony nauczyciela i innych osób. • Rzadko przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej. • Praca ucznia cechuje się niewielką samodzielnością, wykonane zadania są niezbyt estetyczne. • Choć słabo zaangażowany w pracę klasy czy grupy, uczeń stara się jednak dostosować do powstałych sytuacji. • Rzadko wspiera dobrą komunikację w grupie i nie umie okazywać szacunku innym członkom grupy. • Bywa, że nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
Dobra	<ul style="list-style-type: none"> • Podczas wykonywania zadań teoretycznych i praktycznych zazwyczaj stara się być samodzielny, brak jednak mu jeszcze staranności i systematyczności w działaniu. • Zazwyczaj przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej. • Wybiera z dostępnych zbiorów informacji te, które wolno wykorzystać w pracy. • Zaangażowany w pracę klasy, grupy, stara się być aktywny i odpowiedzialny. • Czasami zachęca do dobrej komunikacji w grupie, nie zawsze jednak umie okazać szacunek innym członkom grupy. • Jeszcze niezbyt efektywnie wykorzystuje czas pracy. • Dostosowuje się do obowiązujących zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
Bardzo dobra	<ul style="list-style-type: none"> • Podczas wykonywania typowych zadań teoretycznych i praktycznych jest samodzielny, nie zawsze jednak dość staranny, brak jeszcze czasem spójności w jego działaniu. • Zawsze przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej. • Zaangażowany w pracę klasy i grupy, zachęca innych do działania, zazwyczaj odpowiedzialny i aktywny. • Często zachęca do dobrej komunikacji w grupie, zwykle odnosi się z szacunkiem do innych, jest skłonny do kompromisu. • Racjonalnie wykorzystuje czas pracy. • Prawidłowo organizuje stanowisko pracy oraz przeprowadza krótką gimnastykę relaksacyjną
Celująca	<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie wykonuje wszystkie zadania teoretyczne i praktyczne przewidziane programem oraz jest operatywny w wykorzystaniu wiadomości i umiejętności do rozwiązywania zadań trudnych, w nowych sytuacjach • Bierze udział w ustalaniu zasad obowiązujących w pracowni komputerowej i jednocześnie dba o ich przestrzeganie przez innych uczniów. • Zaangażowany w pracę klasy, grupy, bardzo aktywny i odpowiedzialny, skutecznie motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności. • Zachęca do dobrej komunikacji w grupie, wyraża uznanie dla cudzych pomysłów i ich autorów. • Podczas wykonywania zadań wykazuje się dużą starannością i sumiennością. • Przygotowuje dodatkowe informacje na zajęcia, wykonuje prace długoterminowe. • Dąży do samodoskonalenia i twórczego rozwoju własnych uzdolnień. • Dostosowuje stanowisko pracy do potrzeb, przestrzegając przy tym wszelkich zasad bezpieczeństwa, higieny i organizacji pracy. • Przejawia inicjatywę, nauczyciel może na niego zawsze liczyć – jest niezawodny. • Wykorzystuje z własnej inicjatywy umiejętności informatyczne na innych lekcjach. • Startuje i odnosi sukcesy, w konkursach informatycznych na szczeblu pozaszkolnym

KRYTERIA SZCZEGÓŁOWE:

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:

Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie	<p>Nawet z pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie wykorzystuje zdobytej wiedzy do rozwiązywania problemów. • nie wykorzystuje wiadomości i umiejętności w znanych sytuacjach.
---	---

<p>problemów</p>	<ul style="list-style-type: none"> • nie wie co to jest algorytm. • nie umie sformułować problemu i wyznaczyć planu działania. • nie wie, że są etapy rozwiązywania problemów. • nie potrafi konstruować opisów słownych, listy kroków i schematów blokowych algorytmów. • nie potrafi konstruować algorytmów nawet z pomocą nauczyciela. • nie podejmuje prób konstruowania algorytmów. • nie podejmuje prób konstruowania algorytmów z wykorzystaniem oprogramowania. • nie podejmuje prób analizowania żadnych algorytmów. • nie chętnie uczestniczy w pracy zespołowej. • nie podejmuje prób przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie. • nie wie na czym polega stosowanie szyfru Cezara.
<p>Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych</p>	<p>Nawet z pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie korzysta z poleceń zawartych na blokach Scratcha. • nie podejmuje prób wykonania ćwiczeń związanych z tematem. • nie podejmuje prób formułowania problemów i określania planu działania. • nie konstruuje algorytmów sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch. • nie analizuje poprawności konstrukcji danego algorytmu i sposobu dokonania ewentualnej korekty. • nie uczestniczy w pracy zespołowej. • nie podejmuje żadnych działań podczas realizacji ćwiczeń i projektów w Scratchu. • nie formułuje algorytmów według planu. • nie wie jak dokonać analizy poprawności konstrukcji algorytmu. • nie uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Pythona. • nie konstruuje algorytmów w Pythonie. • nie wie jak dokonać analizy poprawności konstrukcji algorytmu. • nie wykonuje żadnych ćwiczeń z wykorzystaniem Pythona. • nie podejmuje pracy w arkuszu kalkulacyjnym. • nie wie i nie rozumie na czym polega w arkuszu kalkulacyjnym adresowanie komórek. • nie umie wstawiać wykresów prezentujących dane i wyniki oraz ich formatować. • nie wie na czym polega formułowanie algorytmów według planu. • nie potrafi zastosować żadnego rodzaju adresowania. • nie potrafi rozwiązywać problemów z zakresu różnych przedmiotów z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego.
<p>Realizacja projektów z wykorzystaniem komputera, aplikacji i urządzeń cyfrowych</p>	<p>Nawet z pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie umie zaplanować działań związanych z tematem. • nie wpisuje tekstów i obrazów oraz nie podejmuje działań związanych z redagowaniem gazetki. • nie podejmuje prac związanych z projektem kolażu do gazetki szkolnej. • nie korzysta z żadnych narzędzi programu GIMP do realizacji projektu. • nie wie na czym polega i nie podejmuje pracy w chmurze. • nie wie jak korzystać z otwartych zasobów sieci. • nie rozumie co to jest i na czym polega praca synchroniczna w chmurze. • nie potrafi planować etapów pracy i dzielić zadania głównego na zadania cząstkowe. • nie potrafi wskazać źródeł informacji oraz gromadzić informacji. • nie podejmuje prac związanych z projektem grafiki w zaproszeniu. • nie podejmuje prac związanych z gromadzeniem materiałów do projektu. • nie potrafi korzystać z programu do tworzenia prezentacji multimedialnych. • nie uczestniczy w pracy zespołowej.
<p>Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.</p>	<p>Nawet z pomocą nauczyciela :</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie wymienia rodzajów i typów sieci. • nie wymienia żadnych korzyści wynikających z pracy w sieci lokalnej. • nawet z pomocą nie potrafi wypowiedzieć się na temat urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji. • nie wie jak importować zdjęcia z aparatu cyfrowego i jak zapisywać je w pliku oraz

Przestrzeganie prawa i zasad BHP	<p>korzystać z programów: Rejestrator dźwięku i Audacity.</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie wymienia nawet jednej sytuacji, w której internauta może nie czuć się bezpieczny. • nie rozumie pojęć: etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej. • nie wypowiada się na temat faktów z historii informatyki. • nie wymienia żadnych przykładów zastosowań informatyki.
---	--

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów	<p>Z pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje zdobytą wiedzę do rozwiązywania problemów. • wie co to jest algorytm. • formułuje problemy i określa plan działania. • wypowiada się o etapach rozwiązywania problemów. • konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów. • konstruuje znane algorytmy. • konstruuje algorytmy liniowe. • konstruuje proste algorytmy liniowe z wykorzystaniem oprogramowania. • analizuje wybrane algorytmy. • Biernie uczestniczy w pracy zespołowej • stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie. • stosuje szyfr Cezara.
Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych	<p>Z pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z poleceń zawartych na blokach Scratcha. • realizuje proste ćwiczenia polegające na animacji obiektów. • wykonuje ćwiczenia związane z tematem. • formułuje problemy i określa plan działania. • konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch. • analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty. • konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie do zaprojektowania komiksu w Scratchu. • formułuje algorytmy według planu. • Biernie uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Phytona. • formułuje algorytmy według planu. • konstruuje algorytmy w Pythonie. • analizuje poprawność konstrukcji algorytmu. • wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie. • pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem Excela. • wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym ćwiczenia z wykorzystaniem adresowania względnego. • wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje. • nauczyciela lub innych uczniów formułuje algorytmy według planu. • wprowadza dane do arkusza i tworzy formuły. • innych stosuje adresowanie względne w arkuszu. • nauczyciela rozwiązuje problemy z zakresu różnych przedmiotów z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego.
Realizacja projektów z wykorzystaniem komputera, aplikacji i urządzeń cyfrowych	<p>Z pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> • planuje działania związane z tematem zajęć oraz wyszukuje informacje w internecie. • Z pomocą innych opracowuje zebrane materiały: wpisuje teksty; wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia; drukuje cały dokument. <p>Z pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podejmuje działania związane z projektem kolażu do gazetki szkolnej. • korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP do realizacji projektu.

	<ul style="list-style-type: none"> • pomocą innych pracuje w chmurze. • zapisuje i przenosi pliki i foldery z dysku lokalnego na wirtualny dysk. • korzysta z otwartych zasobów sieci. • wyjaśnia pojęcie praca synchroniczna w chmurze. • planuje etapy pracy; dzieli zadanie główny na zadania cząstkowe. • wskazuje źródła informacji oraz gromadzi informacje. • podejmuje działania związane z projektem grafiki w zaproszeniu. • wyszukuje informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia. • wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację.
Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi . Przestrzeganie prawa i zasad BHP	<p>Z pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, że istnieją różne rodzaje i typy sieci. • wymienia kilka korzyści wynikających z pracy w sieci lokalnej. • omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji. • importuje zdjęcia z aparatu cyfrowego i zapisuje je w pliku oraz korzysta z programów: Rejestrator dźwięku i Audacity. • wymienia przynajmniej jedną sytuację, w której internauta może nie czuć się bezpieczny. <p>Po wyjaśnieniu nauczyciela rozumie pojęcia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej. • wypowiada się na temat faktów z historii informatyki. • wymienia kilka przykładów zastosowań informatyki.

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria na ocenę dopuszczającą oraz:

Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów	<ul style="list-style-type: none"> • Wykorzystuje zdobytą wiedzę do rozwiązywania problemów. • Wykorzystuje wiadomości i umiejętności w znanych sytuacjach. • Rozumie co to jest algorytm. <p>Z pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formułuje problemy i określa plan działania. • wie, że są etapy rozwiązywania problemów. • konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów. • konstruuje znane algorytmy. • algorytmy liniowe. <p>Samodzielnie Konstruuje proste algorytmy liniowe z wykorzystaniem oprogramowania.</p> <ul style="list-style-type: none"> • We współpracy z innymi analizuje wybrane algorytmy. • Bierze udział w pracy zespołowej. • We współpracy z innymi stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie. • We współpracy z innymi stosuje szyfr Cezara.
Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych	<ul style="list-style-type: none"> • Wie jak korzystać z poleceń zawartych na blokach Scratcha. • We współpracy z innymi realizuje ćwiczenia polegające na animacji obiektów. • We współpracy z innymi wykonuje ćwiczenia związane z tematem. • Biernie uczestniczy w pracy zespołowej. • We współpracy z innymi formułuje problemy i określa plan działania. • We współpracy z innymi konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch. • Wraz z innymi analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty. • We współpracy z innymi konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie do zaprojektowania komiksu w Scratchu. • We współpracy z innymi formułuje algorytmy według planu. • Uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Phytona.

	<ul style="list-style-type: none"> • We współpracy z innymi konstruuje algorytmy w Pythonie. • We współpracy z innymi analizuje poprawność konstrukcji algorytmu. • We współpracy z innymi wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie. • We współpracy z innymi pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem Excela i pracy w chmurze. • We współpracy z innymi wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste ćwiczenia z wykorzystaniem adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego. • We współpracy z innymi wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje. • We współpracy z innymi wprowadza dane do arkusza i tworzy formuły. • Po objaśnieniach nauczyciela do obliczeń stosuje adresowanie względne w arkuszu. • We współpracy z innymi rozwiązuje problemy z zakresu różnych przedmiotów z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego.
Realizacja projektów z wykorzystaniem komputera, aplikacji i urządzeń cyfrowych	<ul style="list-style-type: none"> • Wspólnie z innymi planuje działania związane z tematem zajęć oraz wyszukuje informacje w internecie. • We współpracy z innymi opracowuje zebrane materiały: wpisuje teksty; stosuje kolumny; wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia; sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu; drukuje cały dokument. • We współpracy z innymi podejmuje działania związane z projektem kolażu do gazetki szkolnej. • Po wyjaśnieniu korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP do realizacji projektu. • Wspólnie z innymi pracuje w chmurze. • We współpracy z innymi zapisuje i przenosi pliki i foldery z dysku lokalnego na wirtualny dysk. • Wspólnie z innymi pracuje w chmurze i umie przeglądać pliki. • Wie jak korzystać z otwartych zasobów sieci. • Rozumie pojęcie praca synchroniczna w chmurze. • We współpracy z innymi planuje etapy pracy; dzieli zadanie główny na zadania cząstkowe. • We współpracy z innymi wskazuje źródła informacji oraz gromadzi informacje. • We współpracy z innymi podejmuje działania związane z projektem grafiki w zaproszeniu. • We współpracy z innymi gromadzi materiały do projektu. • We współpracy z innymi wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację. • Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.
Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi . Przestrzeganie prawa i zasad BHP	<p>Z pomocą nauczyciela:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia rodzaje i typy sieci. • wymienia kilka korzyści wynikających z pracy w sieci lokalnej. • omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji. <p>We współpracy z innymi importuje zdjęcia z aparatu cyfrowego i zapisuje je w pliku oraz korzysta z programów: Rejestrator dźwięku i Audacity.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wymienia kilka sytuacji, w których internauta może nie czuć się bezpieczny. • Rozumie pojęcia: etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej. • Biernie uczestniczy w pracy zespołowej. • We współpracy z innymi wypowiada się na temat faktów z historii informatyki. • Wymienia kilka przykładów zastosowań informatyki.

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria na ocenę dostateczną oraz:

Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów	<ul style="list-style-type: none"> • Wykorzystuje wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań i rozwiązywania problemów. • Wykorzystuje wiadomości i umiejętności w typowych sytuacjach. • Rozumie co to jest algorytm i czemu ma służyć nauka konstruowania algorytmów. • Formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy.
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Wie, jakie są etapy rozwiązywania problemów. • Konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów. • Samodzielnie konstruuje wybrane rodzaje algorytmów. • Konstruuje algorytmy liniowe oraz wybrane algorytmy warunkowe i iteracyjne. • Konstruuje algorytmy z wykorzystaniem oprogramowania. • We współpracy z innymi analizuje skonstruowane algorytmy. • Bierze czynny udział w pracy zespołowej. • Stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie. • Wie jak stosować w praktyce szyfr Cezara.
Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie jak, i korzysta z poleceń zawartych na blockach Scratcha. • Samodzielnie realizuje proste projekty polegające na animacji obiektów. • Samodzielnie wykonuje ćwiczenia związane z tematem. • Bierze udział w pracy zespołowej. • Samodzielnie formułuje problemy i określa plan działania. • Samodzielnie konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch. • Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty. • Samodzielnie konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie do zaprojektowania komiksu w Scratchu. • Poprawnie formułuje algorytmy według planu. • Konstruuje wybrane algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch. • Wie na czym polega praca z Pythonem. • Poprawnie formułuje algorytmy według planu. • Samodzielnie konstruuje algorytmy w Pythonie. • Samodzielnie wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie. • Pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem Excela i pracy w chmurze. • Po objaśnieniach nauczyciela samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym ćwiczenia z wykorzystaniem adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego. • Po wstępnych objaśnieniach nauczyciela samodzielnie wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje. • Wprowadza dane do arkusza, dokonuje poprawek, usuwa, tworzy i kopiuje formuły. • Po objaśnieniach nauczyciela do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu. • Samodzielnie rozwiązuje problemy z zakresu różnych przedmiotów z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego.
Realizacja projektów z wykorzystaniem komputera, aplikacji i urządzeń cyfrowych	<ul style="list-style-type: none"> • Planuje działania związane z tematem zajęć i wyszukuje informacje w różnych źródłach. • Po wstępnych objaśnieniach nauczyciela opracowuje zebrane materiały: poprawnie wpisuje i formatuje teksty; stosuje kolumny; wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia; umie stosować nagłówki, stopkę; sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu; drukuje cały dokument. • Planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem kolażu do gazetki szkolnej. • Wykorzystuje wybrane narzędzia programu GIMP do realizacji projektu. • Wie na czym polega praca w chmurze i umie korzystać z usługi OneDrive. • Wie jak zakłada się konto Microsoft, jak zapisywać i przenosić pliki i foldery z dysku lokalnego na wirtualny dysk. • Wie na czym polega praca w chmurze i umie przechowywać i przeglądać pliki korzystając z chmury. • Wie, co to są otwarte zasoby sieci oraz w jaki sposób można z nich korzystać. • Wie na czym polega praca synchroniczna w chmurze. • Planuje etapy pracy; dzieli zadanie główny na zadania cząstkowe. • Samodzielnie wskazuje źródła informacji oraz gromadzi informacje. • Planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem grafiki w zaproszeniu. • Wykorzystuje wybrane narzędzia programu GIMP do realizacji projektu. • Dzieli zadanie główne na zadania cząstkowe i gromadzi materiały.

	<ul style="list-style-type: none"> • Wyszukuje i gromadzi informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia. • Korzysta z możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych: wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację. • Uczestniczy w pracy zespołowej.
Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi . Przestrzeganie prawa i zasad BHP	<ul style="list-style-type: none"> • Wymienia rodzaje i typy sieci. • Wie co umożliwia praca w sieci lokalnej. • Wymienia kilka nowinek technologicznych oraz omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji. • Importuje zdjęcia z aparatu cyfrowego, skanuje dokumenty, zapisuje je w pliku, korzysta z programów: Rejestrator dźwięku i Audacity. • Rozumie, w jakich sytuacjach internauta może nie czuć się bezpieczny. • Wie na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej. • Uczestniczy w pracy zespołowej. • Wypowiada się na temat faktów z historii informatyki oraz wie na co wpływa postęp w komputeryzacji i upowszechnieniu internetu. • Wymienia przykłady zastosowań informatyki oraz negatywne i pozytywne aspekty rozwoju informatyki.

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria na ocenę dobrą oraz:

Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów	<ul style="list-style-type: none"> • W sposób świadomy wykorzystuje wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań i rozwiązywania problemów. • Wykorzystuje wiadomości i umiejętności w nowych sytuacjach. • Rozumie i wyjaśnia, co to jest algorytm, czemu ma służyć nauka konstruowania algorytmów. • Świadomie formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy. • Zna etapy rozwiązywania problemów. • Świadomie konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów. • Samodzielnie konstruuje różne rodzaje algorytmów. • Konstruuje algorytmy liniowe, warunkowe i iteracyjne. • Świadomie konstruuje i testuje algorytmy z wykorzystaniem oprogramowania. • Analizuje skonstruowane algorytmy. • Wyróżnia się spośród innych podczas pracy zespołowej. • Rozumie i stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie. • Wie na czym polega i jak stosować w praktyce szyfr Cezara.
Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie na czym polega praca w Scratchu oraz jak korzystać z poleceń zawartych na blokach. • Samodzielnie realizuje projekty polegające na animacji obiektów. • Samodzielnie wykonuje ćwiczenia tłumacząc sens podejmowanych działań. • Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej. • Samodzielnie formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy. • Samodzielnie konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch oraz wyjaśnia innym podejmowane działania. • Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty. • Samodzielnie konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie do zaprojektowania komiksu oraz wyjaśnia innym podejmowane działania. • Samodzielnie formułuje algorytmy według planu. • Zna zasady pracy z Pythonem. • Samodzielnie formułuje algorytmy według planu. • Samodzielnie konstruuje algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym podejmowane czynności. • Samodzielnie wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym zasadność kolejnych kroków.

	<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem Excela i pracy w chmurze. • Samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym ćwiczenia z wykorzystaniem adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego. • Samodzielnie wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje. • Samodzielnie wprowadza dane do arkusza, dokonuje poprawek, usuwa, tworzy i kopiuje formuły. • Do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu. • Samodzielnie analizuje problemy z zakresu różnych przedmiotów i rozwiązuje je z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego.
<p>Realizacja projektów z wykorzystaniem komputera, aplikacji i urządzeń cyfrowych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie planuje działania związane z tematem zajęć, wyszukuje i selekcjonuje informacje w różnych źródłach. • Samodzielnie opracowuje zebrane materiały: poprawnie wpisuje i formatuje teksty; stosuje kolumny i tabulatory; wstawia i formatuje obrazki i zdjęcia; umie stosować nagłówki, stopkę i numerowanie stron; sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu; drukuje całość lub wybrane strony. • Samodzielnie planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem kolażu do gazetki szkolnej. • Wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu. • Samodzielnie pracuje w chmurze i pokazuje, w jaki sposób można korzystać z usługi OneDrive. • Wie w jakim celu zakłada się konto Microsoft oraz jak wykonać tę czynność, jak zapisywać i przenosić pliki i foldery z dysku lokalnego na wirtualny dysk. • Samodzielnie pracuje w chmurze i pokazuje, w jaki sposób można przechowywać, przeglądać, udostępniać i publikować korzystając z chmury. • Wie, co to są otwarte zasoby sieci oraz w jaki sposób można z nich korzystać i na jakiej licencji są udostępniane. • Rozumie co to jest i na czym polega praca synchroniczna w chmurze. • Samodzielnie planuje etapy pracy; dzieli zadanie główny na zadania cząstkowe. • Samodzielnie wskazuje źródła informacji, gromadzi i przetwarza informacje pochodzące z różnych źródeł. • Samodzielnie planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem grafiki w zaproszeniu. • Samodzielnie dzieli zadanie główne na zadania cząstkowe, określa zadania w ramach swojej grupy i gromadzi materiały. • Wyszukuje, gromadzi i analizuje informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia. • Samodzielnie korzysta z możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych: wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki oraz odpowiednio je formatuje; tworzy przejścia między slajdami; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację. • Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.
<p>Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi . Przestrzeganie prawa i zasad BHP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rozróżnia i wymienia rodzaje i typy sieci oraz wypowiada się na ich temat. • Wyjaśnia innym na czym polega i co umożliwia praca w sieci lokalnej. • Wypowiada się na temat nowinek technologicznych oraz omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji. • Samodzielnie importuje zdjęcia z aparatu cyfrowego, skanuje dokumenty, zapisuje je w pliku, korzysta z programów: Rejestrator dźwięku i Audacity. • Rozumie i wyjaśnia innym, w jakich sytuacjach internauta może nie czuć się bezpieczny. • Wyjaśnia na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej. • Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej. • Wypowiada się na temat faktów z historii informatyki oraz wyjaśnia na co wpływa postęp w komputeryzacji i upowszechnieniu internetu. • Wymienia przykłady zastosowań informatyki w różnych dziedzinach życia i zawodach oraz wymienia negatywne i pozytywne aspekty rozwoju informatyki.

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria na ocenę bardzo dobrą oraz:

<p>Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów</p>	<ul style="list-style-type: none"> • W sposób świadomy i twórczo wykorzystuje wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań i rozwiązywania problemów. • W sposób twórczy wykorzystuje wiadomości i umiejętności w nowych sytuacjach. • Rozumie i wyjaśnia, co to jest algorytm, czemu ma służyć nauka konstruowania algorytmów i kiedy może być wykorzystywana. • Świadomie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy. • Zna etapy rozwiązywania problemów i rozumie cel ich określania. • Świadomie i twórczo konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów. • Samodzielnie i twórczo konstruuje różne rodzaje algorytmów. • Wyjaśnia innym jak konstruować algorytmy liniowe, warunkowe i iteracyjne. • Świadomie i twórczo konstruuje i testuje algorytmy z wykorzystaniem oprogramowania. • Samodzielnie analizuje skonstruowane algorytmy. • Przewodniczy pracy zespołowej i podejmuje trafne decyzje podczas konstruowania algorytmów. • Rozumie, wyjaśnia innym i stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie. • Wie na czym polega, kiedy powstał i jak stosować w praktyce szyfr Cezara.
<p>Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie i wyjaśnia innym na czym polega praca w Scratchu oraz jak korzystać z poleceń zawartych na blokach. • Samodzielnie i twórczo realizuje projekty polegające na animacji obiektów. • Samodzielnie i twórczo wykonuje ćwiczenia tłumacząc sens podejmowanych działań. • Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej; przewodniczy pracy zespołowej. • Samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy. • Samodzielnie i twórczo konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch oraz wyjaśnia innym podejmowane działania. • Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty oraz wyjaśnia te czynności innym. • Samodzielnie i twórczo konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie do zaprojektowania komiksu oraz wyjaśnia innym podejmowane działania. • Samodzielnie i twórczo formułuje algorytmy według planu. • Twórczo wykorzystuje posiadaną wiedzę do konstruowania algorytmów sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch. • Zna zasady pracy z Pythonem i wyjaśnia je innym. • Samodzielnie i twórczo konstruuje algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym podejmowane czynności. • Samodzielnie i twórczo wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym zasadność kolejnych kroków. • Twórczo wykorzystuje możliwości arkusza kalkulacyjnego Excel oraz pracy w chmurze. • Wykorzystując możliwości arkusza kalkulacyjnego samodzielnie wykonuje różnorodne ćwiczenia z wykorzystaniem adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego. • Wykorzystuje możliwości arkusza kalkulacyjnego samodzielnie wstawiając wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje. • Samodzielnie wprowadza dane do arkusza; wykorzystując jego możliwości, dokonuje poprawek, usuwa, tworzy i kopiuje formuły. • Do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu maksymalnie wykorzystując możliwości oprogramowania. • Samodzielnie i twórczo analizuje problemy z zakresu różnych przedmiotów i rozwiązuje je z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego.

<p>Realizacja projektów z wykorzystaniem komputera, aplikacji i urządzeń cyfrowych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie i twórczo planuje działania związane z tematem zajęć, wyszukuje i selekcjonuje informacje w różnych źródłach. • Samodzielnie opracowuje zebrane materiały oraz wyjaśnia innym wykonywane czynności: poprawnie wpisuje i formatuje teksty; stosuje kolumny i tabulatory; wstawia i formatuje obrazki i zdjęcia; umie stosować nagłówki, stopkę i numerowanie stron; sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu; drukuje całość lub wybrane strony. • Samodzielnie i twórczo planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem kolażu do gazetki szkolnej. • Maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu. • Samodzielnie pracuje i wyjaśnia innym na czym polega praca w chmurze oraz pokazuje, w jaki sposób można korzystać z usługi OneDrive. • Rozumie i wyjaśnia innym w jakim celu zakłada się konto Microsoft oraz jak wykonać tę czynność, jak zapisywać i przenosić pliki i foldery z dysku lokalnego na wirtualny dysk. • Samodzielnie pracuje i wyjaśnia innym na czym polega praca w chmurze oraz pokazuje, w jaki sposób można przechowywać, przeglądać, udostępniać i publikować korzystając z chmury. • Wie, co to są otwarte zasoby sieci oraz wyjaśnia innym w jaki sposób można z nich korzystać i na jakiej licencji są udostępniane. • Rozumie co to jest i na czym polega praca synchroniczna w chmurze oraz wyjaśnia to innym. • Samodzielnie planuje etapy pracy; dzieli zadanie główny na zadania cząstkowe oraz pomaga w planowaniu pracy innym. • Samodzielnie wskazuje źródła informacji, gromadzi, przetwarza i selekcjonuje informacje pochodzące z różnych źródeł. • Samodzielnie i twórczo planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem grafiki w zaproszeniu. • Samodzielnie i twórczo dzieli zadanie główne na zadania cząstkowe, określa zadania w ramach swojej grupy i gromadzi materiały. • Samodzielnie wyszukuje, gromadzi i analizuje informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia. • Twórczo wykorzystuje możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych: wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki oraz odpowiednio je formatuje; tworzy przejścia między slajdami; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację. • Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej.
<p>Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi . Przestrzeganie prawa i zasad BHP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rozróżnia i wymienia rodzaje i typy sieci oraz objaśnia innym na czym polega praca w każdej z tych sieci. • Rozumie i wyjaśnia innym znaczenie sieci oraz wymienia na czym polega i co umożliwia praca w sieci lokalnej. • Interesuje się nowinkami technologicznymi, śledzi je, wypowiada się na ich temat, omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji. • Samodzielnie importuje zdjęcia z aparatu cyfrowego, skanuje dokumenty, zapisuje je w pliku, korzysta z programów: Rejestrator dźwięku, Audacity oraz wyjaśnia innym ich obsługę. • Rozumie i wyjaśnia innym, w jakich sytuacjach internauta może nie czuć się bezpieczny oraz uzasadnia, jak unikać tego typu sytuacji. • Rozumie i wyjaśnia innym na konkretnych przykładach na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej. • Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej. • Szeroko wypowiada się na temat faktów z historii informatyki oraz wyjaśnia na co wpływa postęp w komputeryzacji i upowszechnieniu internetu. • Zna i omawia przykłady zastosowań informatyki w różnych dziedzinach życia i zawodach oraz wymienia i omawia negatywne i pozytywne aspekty rozwoju informatyki.