

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI DLA KLASY VI

1. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami sprawiedliwości.
2. Ocenie podlegają następujące formy aktywności ucznia:
 - prace samodzielne: prace klasowe, kartkówki, testy,
 - ćwiczenia praktyczne,
 - zadania domowe,
 - prace dodatkowe,
 - aktywność,
 - twórcza realizacja uzdolnień,
 - szczególne osiągnięcia (np. zajęcie punktowanego miejsca w konkursie),
 - doskonalenie umiejętności praktycznego zastosowania wiedzy;
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 - 98% - 100%
 - bardzo dobry - 90% - 97%
 - dobry - 70% - 89%
 - dostateczny- 50% - 69%
 - dopuszczający - 30% - 49%

niedostateczny - 0% - 29%

5. Prace klasowe, kartkówki, testy, ćwiczenia praktyczne są obowiązkowe.
6. Jeżeli uczeń opuścił sprawdzian z przyczyn losowych, to powinien go zaliczyć w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły.
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 poprawiona wyższa ocena wpisywana jest do dziennika.
10. Testy kompetencji nie podlegają poprawie.
11. Kartkówki mogą obejmować materiał maksymalnie z trzech ostatnich lekcji.
12. Nie ma możliwości poprawienia ocen tydzień przed klasyfikacją.
13. Uczeń, który opuścił więcej niż 50% lekcji może nie być klasyfikowany z przedmiotu.
14. Uczeń ma obowiązek nosić zeszyt i podręcznik
15. Uczeń ma prawo dwukrotnie w ciągu semestru zgłosić przed lekcją nieprzygotowanie do lekcji. Nieprzygotowanie obejmuje brak pracy domowej z poprzedniej lekcji. Nieprzygotowanie nie dotyczy prac klasowych i kartkówek.
16. Uczeń, który nie zgłosi nieprzygotowania i zostanie złapany na braku pracy domowej, zeszytu lub podręcznika otrzymuje ocenę niedostateczną.
17. Podsumowaniem edukacyjnych osiągnięć ucznia w danym roku szkolnym są ocena śródroczna i ocena roczna. Wystawia je nauczyciel po uwzględnieniu wszystkich form aktywności ucznia oraz ocen cząstkowych.

18. Informację o proponowanej ocenie rocznej uczeń uzyskuje na dwa tygodnie przed rocznym klasyfikacyjnym posiedzeniem Rady Pedagogicznej

19. **Zasady przeprowadzenia sprawdzianu podwyższającego przewidywaną ocenę roczną:**

- uczeń zgłasza chęć poprawy oceny rocznej w ciągu 3 dni od wystawienia oceny przewidywanej
- sprawdzian obejmuje materiał z całego roku szkolnego z zakresu podanej przez ucznia oceny
- uczeń otrzymuje wyższą ocenę roczną po uzyskaniu 80% poprawnych odpowiedzi

20. Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, jeśli nie spełni wymagań przewidzianych na ocenę dopuszczającą.

| 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. • Nie wykonuje powierzonych zadań, nawet z pomocą nauczyciela. • Nie wypowiada się na zajęciach. • Nie podejmuje żadnych prac. • Nie umie sformułować problemu i wyznaczyć planu działania. |
| 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 niesamodzielną, 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. • Ćwiczenia i zadania wykonuje z pomocą nauczyciela. • Ma trudności z zastosowaniem swojej wiedzy w praktyce. |

| | |
|---------------------|--|
| 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. • W wykonywanej pracy nie wykazuje inwencji twórczej. • W niewielkim zakresie wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań. • Udziela wypowiedzi niewyczerpujących tematu. |
| 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. • Samodzielnie, sprawnie wykonuje zadania, sporadycznie korzysta z pomocy nauczyciela. • Wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań. |
| 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 • Czyta tekst ze zrozumieniem. • Zawsze poprawnie posługuje się słownictwem informatycznym. • Udziela wyczerpujących wypowiedzi. • Podczas wykonywania zadań wykazuje dużą staranność i sumienność. |

| | |
|-----------------|---|
| 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. • Wykazuje szczególne zainteresowanie zagadnieniami omawianymi na lekcji. • Prezentuje w swoich wypowiedziach własne przemyślenia. • W sposób twórczy wykorzystuje wiadomości i umiejętności w nowych sytuacjach. • Samodzielnie planuje etapy pracy. • Zawsze pracuje samodzielnie, chętnie pomaga innym. |
|-----------------|---|

WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE:

Rozdział 1. Bezpieczna praca z komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.

| Numer lekcji | Temat lekcji | Wymagania programowe | | | | | |
|--------------|-------------------------------|---|--|--|--|--|--|
| | | Wymagania ponadpodstawowe | | | Wymagania podstawowe | | |
| | | Oceny: | | | Oceny: | | |
| | | Celująca (6) | Bardzo dobra (5) | Dobra (4) | Dostateczna (3) | Dopuszczająca (2) | Niedostateczna (1) |
| | | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | |
| 1. | Bezpieczna praca z komputerem | Szczegółowo omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej. Szczegółowo omawia objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem. Szczegółowo opisuje, jak | Omawia najważniejsze zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich. Omawia objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem. | Zna regulamin pracowni komputerowej i przestrzega go. Zna objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem i wie jak im zapobiegać. Wyjaśnia, co to jest chmura. | Zna zasady bezpiecznego użytkowania sprzętu komputerowego. Zna objawy zmęczenia organizmu spowodowane zbyt długim siedzeniem przed komputerem. Wie co należy zrobić, gdy | Wymienia przynajmniej dwie zasady zachowania w szkolnej pracowni komputerowej. Dbą o porządek na stanowisku pracy. Wie co to jest chmura. Zna i stosuje właściwą | Lekceważy regulamin szkolnej pracowni komputerowej. Nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem. |

| Numer lekcji | Temat lekcji | Wymagania programowe | | | | | |
|--------------|--|--|--|--|---|---|---|
| | | Wymagania ponadpodstawowe | | | Wymagania podstawowe | | |
| | | Oceny: | | | Oceny: | | |
| | | Celująca (6) | Bardzo dobra (5) | Dobra (4) | Dostateczna (3) | Dopuszczająca (2) | Niedostateczna (1) |
| | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | |
| | | zapobiegać skutkom zbyt długiej pracy przy komputerze (tablecie, smartfonie). Omawia wady i zalety korzystania z chmury. Samodzielnie tworzy i zapisuje dokumenty w chmurze. | Według opisu tworzy i zapisuje dokumenty w chmurze. | | zaobserwuje u siebie negatywne objawy pracy przy komputerze. Wymienia dwie firmy, które oferują usługi w chmurze. Z pomocą nauczyciela tworzy i zapisuje dokumenty w chmurze. | postawę w trakcie pracy przy komputerze. Potrafi ją zademonstrować. | |
| 2. | Urządzenia techniki cyfrowej | Szczegółowo omawia tematykę urządzeń techniki cyfrowej. Szczegółowo omawia takie dziedziny życia, w których komputery do tej pory nie znalazły zastosowania. | Omawia urządzenia techniki cyfrowej. Omawia takie dziedziny życia, w których komputery do tej pory nie znalazły zastosowania. | Wymienia urządzenia techniki cyfrowej. Wskazuje takie dziedziny życia, w których komputery do tej pory nie znalazły zastosowania. | Zna i opisuje przynajmniej pięć urządzeń techniki cyfrowej. | Zna i opisuje przynajmniej dwa urządzenia techniki cyfrowej. | Nie zna żadnych urządzeń techniki cyfrowej. |
| 3. | Bezpieczny Internet | Omawia zagrożenie bezpieczeństwa w sieci. Wykonując ćwiczenia pracuje według podanego algorytmu. Omawia go. Świadomie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy. Zna etapy rozwiązywania problemów i rozumie cel ich określania. | Omawia zagrożenia obejmujące temat bezpieczeństwa w sieci. Zna i stosuje etapy rozwiązania zadania na podany temat. Świadomie formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy. Zna etapy rozwiązywania problemów. | Wymienia zagrożenia obejmujące temat bezpieczeństwa w sieci. Formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy. Wie, jakie są etapy rozwiązywania problemów. | Zna i opisuje przynajmniej dwa zagrożenia obejmujące temat bezpieczeństwa w sieci. Przygotowuje dokument na temat bezpieczeństwa w sieci. W algorytmicznym rozwiązywaniu problemu wyróżnia podstawowe kroki. Wie, że są etapy rozwiązywania problemów. | Rozumie temat bezpieczeństwa w sieci. Przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki). Z pomocą formułuje problemy i określa plan działania. Z pomocą wypowiada się o etapach rozwiązywania problemów. | Nie wykonuje powierzonych zadań, nawet z pomocą nauczyciela. Nie wie, że są etapy rozwiązywania problemów. |
| 4. | Zastosowanie komputerów i urządzeń techniki cyfrowej | Szczegółowo omawia tematykę zastosowania komputerów i urządzeń techniki cyfrowej. Szczegółowo omawia zawody wymagające umiejętności informatycznych. | Omawia tematykę zastosowania komputerów i urządzeń techniki cyfrowej. Omawia zawody wymagające umiejętności informatycznych. | Wymienia zastosowania komputerów i urządzeń techniki cyfrowej. Wymienia zawody wymagające umiejętności informatycznych. | Wymienia przynajmniej 5 zastosowań komputerów i urządzeń techniki cyfrowej. Wymienia przynajmniej 5 zawodów wymagających umiejętności informatycznych | Wymienia przynajmniej 2 zastosowania komputerów i urządzeń techniki cyfrowej. Wymienia przynajmniej 2 zawody wymagające umiejętności informatycznych. | Nie zna żadnych urządzeń techniki cyfrowej. |

Rozdział 2. Realizacja projektów z wykorzystaniem komputera, aplikacji i urządzeń cyfrowych.

| Numer lekcji | Temat lekcji | Wymagania programowe | | | | | |
|--------------|---|--|---|---|--|---|---|
| | | Wymagania ponadpodstawowe | | | Wymagania podstawowe | | |
| | | Oceny: | | | Oceny: | | |
| | | Celująca (6) | Bardzo dobra (5) | Dobra (4) | Dostateczna (3) | Dopuszczająca (2) | Niedostateczna (1) |
| | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | |
| 5. | Projekt grupowy „Mój region, wydarzenia i postaci z jego dziejów”, część I | Samodzielnie wskazuje źródła informacji, gromadzi, przetwarza i selekcjonuje informacje pochodzące z różnych źródeł. Samodzielnie wyszukuje (różnymi sposobami) i selekcjonuje potrzebne informacje w Internecie. Samodzielnie rozwiązuje problemy z różnym dziedzin wykorzystując zasoby Internetu. Sprawnie korzysta z edytora tekstu oraz grafiki do przygotowania dokumentów na podany temat korzystając z opcji dostępnych w programie, nieomawianych na lekcji. Wyjaśnia zasady, na jakich udostępniana była grafika pobrana ze stron WWW. | Samodzielnie wskazuje źródła informacji, gromadzi, przetwarza informacje pochodzące z różnych źródeł. Samodzielnie zapisuje na dysku komputera obrazek pobrany z Internetu. Sprawnie korzysta z edytora tekstu oraz grafiki do przygotowania dokumentów na podany temat korzystając z opcji dostępnych w programie. | Samodzielnie wskazuje źródła oraz gromadzi informacje. Sprawnie korzysta z edytora tekstu oraz grafiki do przygotowania dokumentów na podany temat w zakresie przewidzianym programem. Przed pobraniem grafiki z Internetu sprawdza, na jakich zasadach jest ona udostępniana. Formuluje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy. | Wspólnie z innymi planuje działania związane z tematem zajęć oraz wyszukuje informacje w Internecie. We współpracy z innymi opracowuje zebrane materiały. We współpracy z innymi wskazuje źródła informacji oraz gromadzi informacje. Zapisuje na dysku komputera obrazek pobrany z Internetu. | Z pomocą planuje działania związane z tematem zajęć oraz wyszukuje informacje w Internecie. Z pomocą innych opracowuje zebrane materiały. Z pomocą wskazuje źródła informacji oraz gromadzi informacje. Z niewielką pomocą zapisuje na dysku komputera obrazek pobrany z Internetu. | Nie potrafi wskazać źródeł informacji oraz gromadzić informacji. |
| 6. | Projekt grupowy „Mój region, wydarzenia i postaci z jego dziejów”, część II | Szczegółowo omawia i stosuje funkcje programu PhotoScape. Szczegółowo omawia i stosuje parametry zdjęć: jasność, kontrast, kolorystyka. Sprawnie korzysta z edytora tekstu oraz grafiki do przygotowania dokumentów na podany temat korzystając z opcji dostępnych w programie, nieomawianych na lekcji. | Omawia i stosuje funkcje programu PhotoScape. Omawia i stosuje parametry zdjęć: jasność, kontrast, kolorystyka. Sprawnie korzysta z edytora tekstu oraz grafiki do przygotowania dokumentów na podany temat korzystając z opcji dostępnych w programie. | Stosuje funkcje programu PhotoScape. Stosuje parametry zdjęć: jasność, kontrast, kolorystyka. Sprawnie korzysta z edytora tekstu oraz grafiki do przygotowania dokumentów na podany temat w zakresie przewidzianym programem. Formuluje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy. | Stosuje wybrane funkcje programu PhotoScape. Stosuje 2 parametry zdjęć: jasność, kontrast. We współpracy z innymi opracowuje zebrane materiały. | Wymienia funkcje programu PhotoScape. Wymienia parametry zdjęć: jasność, kontrast, kolorystyka. Z pomocą innych opracowuje zebrane materiały. | Nie zna żadnych funkcji programu PhotoScape. Nie zna żadnych parametrów zdjęć. |
| 7. | Scratch — projektujemy grę | Samodzielnie i twórczo konstruuje algorytm sterowania obiektami na ekranie do zaprojektowania gry oraz wyjaśnia innym podejmowane działania. | Samodzielnie rozwiązuje proste problemy w programie Scratch pracując etapami. Samodzielnie stosuje pętle i instrukcje warunkowe, oś x i oś y. | Rozwiązuje proste problemy w programie Scratch pracując etapami. Zgodnie z opisem stosuje pętle i instrukcje warunkowe, oś x i oś y. | Rozwiązuje proste problemy w programie Scratch pracując etapami. Z pomocą nauczyciela stosuje pętle i instrukcje warunkowe, oś x i oś y. | Tylko z pomocą nauczyciela rozwiązuje proste problemy w programie Scratch pracując etapami. Tylko z pomocą stosuje | Nie umie zaplanować działań związanych z tematem. Nie uczestniczy w pracy zespołowej. |

| Numer lekcji | Temat lekcji | Wymagania programowe | | | | | |
|--------------|--------------|---|--|---|---|--|---|
| | | Wymagania ponadpodstawowe | | | Wymagania podstawowe | | |
| | | Oceny: | | | Oceny: | | |
| | | Celująca (6) | Bardzo dobra (5) | Dobra (4) | Dostateczna (3) | Dopuszczająca (2) | Niedostateczna (1) |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | | |
| | | <p>Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej; przewodniczy pracy zespołowej. Stosuje zmienne, wykonuje na nich proste obliczenia. Projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je. Tworzy trudniejsze programy na zadany temat. Rozwiązuje zadania z konkursów informatycznych i bierze w nich udział.</p> | <p>Samodzielnie opracowuje projekt gry w środowisku Scratch. Samodzielnie modyfikuje opracowane projekty i dokonuje analizy skryptów. Samodzielnie tworzy projekty z zastosowaniem blozków warunkowych do rozwiązania problemów rachunkowych. Samodzielnie wprowadza nowe zmienne oraz pętlę powtarzaj aż w grze. Opracowuje projekt prostej gry. Samodzielnie dokonuje implementacji prostej gry w środowisku Scratch. Samodzielnie modyfikuje i testuje projekt. Steruje duszkiem za pomocą klawiszy. Tworzy animacje i udostępnia je. Samodzielnie dokonuje zmiany tła i wprowadza efekt jego animacji. Analizuje problem, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie. Potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania. Dbą o przejrzystość programu. Potrafi skorzystać z pomocy do programu. Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.</p> | <p>Samodzielnie opracowuje projekt prostej gry w środowisku Scratch. Próbuje modyfikować opracowane projekty i dokonywać analizy skryptów. Zgodnie z opisem tworzy projekty z zastosowaniem blozków warunkowych do rozwiązania problemów rachunkowych. Zgodnie z opisem wprowadza nowe zmienne oraz pętlę powtarzaj aż w grze. Modyfikuje i testuje projekt. Steruje duszkiem za pomocą klawiszy. Tworzy animacje i udostępnia je. Dokonuje zmiany tła i wprowadza efekt jego animacji.</p> | <p>Zgodnie z opisem opracowuje projekt prostej gry w środowisku Scratch. Z pomocą nauczyciela modyfikuje opracowane projekty i dokonuje analizy skryptów. Z pomocą nauczyciela tworzy projekty z zastosowaniem blozków warunkowych do rozwiązania problemów rachunkowych. Z pomocą nauczyciela wprowadza nowe zmienne oraz pętlę powtarzaj aż w grze. Wspólnie z kolegami/koleżankami opracowuje projekt prostej gry. Pisz proste programy, używając podstawowych poleceń, według opisu w podręczniku. Zapisuje program w pliku w katalogu podanym przez nauczyciela.</p> | <p>pętle i instrukcje warunkowe, oś x i oś y. Z pomocą nauczyciela opracowuje projekt prostej gry w środowisku Scratch. Pracując w grupie opracowuje projekt prostej gry w środowisku Scratch. Pracując w grupie modyfikuje opracowane projekty i dokonuje analizy skryptów. Wspólnie z kolegami/koleżankami opracowuje projekt prostej gry.</p> | <p>Nie podejmuje żadnych działań podczas realizacji ćwiczeń i projektów w Scratchu.</p> |

| Numer lekcji | Temat lekcji | Wymagania programowe | | | | | |
|--------------|---|--|---|---|---|---|--|
| | | Wymagania ponadpodstawowe | | | Wymagania podstawowe | | |
| | | Oceny: | | | Oceny: | | |
| | | Celująca (6) | Bardzo dobra (5) | Dobra (4) | Dostateczna (3) | Dopuszczająca (2) | Niedostateczna (1) |
| | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | |
| 8. | Scratch — tworzymy nowe tło i duszki do gry, wprowadzamy dźwięk | Buduje w języku Scratch grę według samodzielnie wymyślonemu scenariusza i ustalonych przez siebie zasad. Samodzielnie modyfikuje duszki w programie Scratch Samodzielnie modyfikuje tła w programie Scratch Samodzielnie modyfikuje dźwięk. Samodzielnie i twórczo konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie do zaprojektowania gry oraz wyjaśnia innym podejmowane działania. Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej. | Dodaje do gry tworzonej w języku Scratch nowe (trudniejsze) poziomy. Samodzielnie modyfikuje duszki w programie Scratch Samodzielnie modyfikuje tła w programie Scratch Samodzielnie dodaje dźwięk. Analizuje problem, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie. Potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania. Dbą o przejrzystość programu. Potrafi skorzystać z pomocy do programu. Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej. | Dodaje nowe duszki w programie Scratch Dodaje nowe tła w programie Scratch Dodaje dźwięk. Używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch. Korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch. Wykonuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch. Zgodnie z opisem tworzy projekty z zastosowaniem blozków warunkowych do rozwiązania problemów rachunkowych. Zgodnie z opisem wprowadza nowe zmienne oraz pętle. | Dodaje nowe duszki w programie Scratch Dodaje nowe tła w programie Scratch. Opracowuje projekt na zadany temat. Pisz proste programy, używając podstawowych poleceń, według opisu w podręczniku. Zapisuje program w pliku w katalogu podanym przez nauczyciela. | Buduje proste skrypty w języku Scratch. Dodaje gotowe duszki w programie Scratch Dodaje gotowe tła w programie Scratch. Wspólnie z kolegami/koleżankami opracowuje projekt na zadany temat. | Nie umie zaplanować działań związanych z tematem. Nie uczestniczy w pracy zespołowej. Nie podejmuje żadnych działań podczas realizacji ćwiczeń i projektów w Scratchu. |
| 9. | Animacje niestandardowe w prezentacji, część I | Tworzy spis treści z odnośnikami do wszystkich slajdów. Samodzielnie przygotowuje elementy multimedialne prezentacji, dźwięki, ilustracje itp. Samodzielnie i prawidłowo opracowuje scenariusze prezentacji na różne tematy i je realizuje | Zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat Samodzielnie wstawia akcje (w postaci tekstu lub obiektu) i odnośniki do slajdów, tak aby można było nawigować po prezentacji Samodzielnie wstawia do prezentacji elementy graficzne pobrane z sieci za pośrednictwem chmury | Przygotowuje czytelne slajdy. Umie utworzyć element graficzny z przezroczystym tłem Na podstawie opisu wstawia akcje (w postaci tekstu lub obiektu), np. odnośniki do slajdów, tak aby można było nawigować po prezentacji. | Wybiera motyw dla tworzonej prezentacji. Zmienia wariant motywu. Wie, które elementy graficzne mają przezroczyste tło. Przygotowuje pokaz slajdów. Przygotowuje prezentację według scenariusza. | Wprowadza do prezentacji ozdobne napisy za pomocą opcji Wordart Z pomocą nauczyciela lub na podstawie opisu z podręcznika używa stopki i nagłówka oraz wkleja zdjęcia i inne elementy graficzne do prezentacji. | Nie wprowadza do prezentacji ozdobnych napisów za pomocą opcji Wordart Nawet z pomocą nauczyciela nie używa stopki i nagłówka oraz nie wkleja zdjęcia i innych elementów graficznych do prezentacji. |
| 10. | Animacje niestandardowe w prezentacji, część II | Wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki, tak aby dały się odtworzyć na dowolnym komputerze. Przedstawia w prezentacji dłuższą historię, korzysta z | Wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki, tak aby dały się odtworzyć na dowolnym komputerze. Obsługuje w tym zakresie | Wykorzystuje w prezentacji gotowe dźwięki i filmy, tak aby dały się odtworzyć na dowolnym komputerze. Korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: | Ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach Ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli. Zmienia moment odtworzenia | Dodaje do prezentacji muzykę z pliku Dodaje do prezentacji film z pliku. Tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z | Nie dodaje do prezentacji muzyki z pliku Nie dodaje do prezentacji filmu z pliku. |

| Numer lekcji | Temat lekcji | Wymagania programowe | | | | | |
|--------------|--|--|---|---|---|---|--|
| | | Wymagania ponadpodstawowe | | | Wymagania podstawowe | | |
| | | Oceny: | | | Oceny: | | |
| | | Celująca (6) | Bardzo dobra (5) | Dobra (4) | Dostateczna (3) | Dopuszczająca (2) | Niedostateczna (1) |
| | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | |
| | | zaawansowanych ustawień. Wstawia do prezentacji narrację. Sprawnie obsługuje edytor dźwięku Audacity. | edytor dźwięku Audacity. Wykorzystuje przejścia i animacje | stopniowej zmiany głośności oraz przycinania. Obsługuje w tym zakresie edytor dźwięku Audacity. | dźwięku lub filmu na <i>automatycznie</i> lub <i>po kliknięciu</i> . | Internetu. | Nie tworzy nawet prostej prezentacji z obrazami pobranymi z Internetu. |
| 11. | Tabele i grafiki w dokumencie tekstowym | Używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym. Używa tabeli do przygotowania projektu. | Korzysta z narzędzia <i>Rysuj tabelę</i> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli. Wstawia własną grafikę do tabeli. Zmienia rozmiar poszczególnych komórek i całej tabeli. | Zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania. Zmienia rozmiar poszczególnych komórek. Formatuje tekst w komórkach. Wstawia pobraną z Internetu grafikę do tabeli. | Dodaje do tabeli kolumny i wiersze. Usuwa z tabeli kolumny i wiersze. Wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu. | Wymienia elementy, z których składa się tabela. Wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy. | Nie wymienia elementów, z których składa się tabela. Nie wstawia do dokumentu tabeli o określonej liczbie kolumn i wierszy. |
| 12. | Projektujemy gazetkę szkolną | Samodzielnie wstawia dodatkowe obiekty w nagłówku i stopce dokumentu tekstowego. Samodzielnie przygotowuje zaawansowane projekty w edytorze tekstowym. | Wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym. Różnicuje treść nagłówka i stopki dla stron parzystych i nieparzystych dokumentu tekstowego. Wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje. Samodzielnie tworzy projekt graficzny gazetki. Zapisuje dokument tekstowy w formacie pdf. | Modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny. Tworzy w grupie projekt graficzny gazetki. Łączy ze sobą kilka dokumentów. Współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego. | Dzieli fragmenty tekstu na kolumny. Opracowuje wstępny projekt graficzny gazetki. | Wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym. Dzieli cały tekst na kolumny. Odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu. Píše tekst w edytorze tekstu. | Nie wstawia przypisów dolnych w dokumencie tekstowym. Nie dzieli całego tekstu na kolumny. Nie odczytuje statystyk z dolnego paska okna dokumentu. |
| 13. | Tworzymy krótki film do projektu „To się wydarzyło w...” | Sprawnie używa urządzeń mobilnych i komputera do przygotowania projektu. Pracuje w chmurze. | Tworzy filmu z użyciem urządzeń mobilnych i komputera. Pracuje w chmurze. | Importuje zdjęcia do komputera z telefonu komórkowego za pomocą technologii Bluetooth. Sprawnie obsługuje program PhotoStory3. | Importuje zdjęcia do komputera z telefonu komórkowego za pomocą kabla. Obsługuje program PhotoStory3. | Importuje zdjęcia do komputera z cyfrowego aparatu fotograficznego (karta pamięci, kabel). Z pomocą nauczyciela obsługuje program PhotoStory3 | Nie importuje zdjęć do komputera z cyfrowego aparatu fotograficznego żadną metodą. |

Rozdział 3. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.

| Numer lekcji | Temat lekcji | Wymagania programowe | | | | | |
|--------------|--|---|---|--|--|--|--|
| | | Wymagania ponadpodstawowe | | | Wymagania podstawowe | | |
| | | Oceny: | | | Oceny: | | |
| | | Celująca (6) | Bardzo dobra (5) | Dobra (4) | Dostateczna (3) | Dopuszczająca (2) | Niedostateczna (1) |
| | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | |
| 14. | Serwisy internetowe pomagają w nauce | Samodzielnie opracowuje projekt „Serwisy internetowe pomagają w nauce”. | Korzysta z bezpłatnych portali do nauki języków obcych, matematyki i informatyki na komputerze i urządzeniach mobilnych. W grupie opracowuje projekt „Serwisy internetowe pomagają w nauce”. | Korzysta z Tłumacza Google. Rozwiązuje problemy z matematyki i informatyki na portalu Akademia Khana. Uczy się programować, grając w grę Code Combat. | Korzysta na komputerze z 2 bezpłatnych portali internetowych do nauki. | Wymienia 2 bezpłatne portale internetowe do nauki. | Nie wymienia 2 bezpłatnych portali internetowe do nauki. |
| 15. | Nagrywanie i modyfikowanie dźwięków | Samodzielnie opracowuje audycję na wybrany temat. Nagrywa i modyfikuje dźwięki z użyciem innych niż poznany na lekcji edytorów dźwięku. | W grupie opracowuje audycję na wybrany temat. Pracuje etapami. Sprawnie nagrywa i modyfikuje dźwięki z użyciem poznanego na lekcji edytora dźwięku. | Nagrywa i modyfikuje dźwięki. Obsługuje w tym zakresie edytor dźwięku Audacity. | Wymienia więcej niż 2 formaty dźwięku. Nagrywa dźwięki za pomocą programu Audacity. | Wymienia 2 formaty dźwięku. Rozpoznaje ikonę programu Audacity. A pomocą nauczyciela nagrywa dźwięki za pomocą programu Audacity. | Nie wymienia nawet 2 formatów dźwięku. Nie rozpoznaje ikony programu Audacity |
| 16., 17. | Animacja poklatkowa, część I, II | Tworzy animacje przedstawiające krótkie Historie. Wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię. | Tworzy płynne animacje z wykorzystaniem stworzonej przez siebie Postaci. Przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację. | Tworzy animację składającą się z większej liczby klatek. Edytuje dodaną postać. Tworzy rekwizyty dla postaci. | Dodaje tło do animacji. Tworzy własną postać w edytorze postaci i dodaje ją do projektu. Przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać. | Omawia budowę okna programu Pivot Animator. Tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek. Uruchamia okno tworzenia postaci. | Nie zna budowy okna programu Pivot Animator. Nie tworzy nawet prostej animacji składającej się z kilku klatek. Nie uruchamia okna tworzenia postaci. |
| 18. – 21. | Roboty, część I — wprowadzenie Roboty, część II — taniec robotów Roboty, część III — wycieczka robotów Roboty, część IV — projektujemy miasto marzeń | Sprawnie steruje robotem za pomocą tablicy kodów oraz aplikacji Blockly, http://ozoblockly.pl/ (poziom zaawansowany lub mistrz) | Zna wszystkie kody z tablicy kodów (kategorie szybkość i kierunek, stoper, super ruchy). Steruje robotem za pomocą tych kodów. Steruje robotem za pomocą aplikacji Blockly, http://ozoblockly.pl/ (poziom zaawansowany) | Zna większość kodów z tablicy kodów (kategorie szybkość i kierunek, stoper, super ruchy). Steruje robotem za pomocą tych kodów. Steruje robotem za pomocą aplikacji Blockly, http://ozoblockly.pl/ (poziom średni) Programuje ruch robota tak, aby wykonywał zaplanowane ruchy, np. tańczył. | Zna kody z tablicy kodów (kategorie szybkość i kierunek). Steruje robotem za pomocą tych kodów. Steruje robotem za pomocą aplikacji Blockly, http://ozoblockly.pl/ (poziom początkujący) | Podaje przykłady zaprogramowanych urządzeń codziennego użytku oraz robotów (prawdziwych i fikcyjnych (np. z filmów)). Podaje przykłady narzędzi do nauki programowania i sterowania robotami. Zna podstawowe kody z tablicy kodów (kategorie szybkość i kierunek). Steruje robotem za pomocą tych kodów. | Nie podaje przykładów zaprogramowanych urządzeń codziennego użytku oraz robotów. Nie podaje przykładów narzędzi do nauki programowania i sterowania robotami. Nie zna podstawowych kodów z tablicy |

| Numer lekcji | Temat lekcji | Wymagania programowe | | | | | |
|--------------|---|--|--|--|--|--|--|
| | | Wymagania ponadpodstawowe | | | Wymagania podstawowe | | |
| | | Oceny: | | | Oceny: | | |
| | | Celująca (6) | Bardzo dobra (5) | Dobra (4) | Dostateczna (3) | Dopuszczająca (2) | Niedostateczna (1) |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | | |
| | | | | | | | kodów (kategorie szybkość i kierunek). Nie steruje robotem nawet za pomocą najprostszych kodów. |
| 22. | Scratch — wyszukiwanie najmniejszej (największej) wartości | Tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach. Tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb. | Buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości. Buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę. | Wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”. Buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek. | Buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze. Sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii <i>Wyrażenia</i> . | Buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu. | Nie buduje nawet skryptu obliczającego średnią ocen z dowolnego przedmiotu. |
| 23., 24. | Scratch — programujemy grę „Kosmiczna przygoda I” Scratch — programujemy grę „Kosmiczna przygoda II” | 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. Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej; przewodniczy 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. Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej. | Samodzielnie formułuje problemy i określa plan działania. Samodzielnie konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch. Analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty. Bierze udział 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. Biernie uczestniczy w pracy zespołowej. | Z pomocą formułuje problemy i określa plan działania. Z pomocą konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch. Z pomocą analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty. Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej. | 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. |

Rozdział 4. Poznajemy różne narzędzia informatyczne i ich zastosowanie do analizy i rozwiązywania problemów.

| Numer lekcji | Temat lekcji | Wymagania programowe | | | | | |
|--------------|---|---|---|---|--|--|--|
| | | Wymagania ponadpodstawowe | | | Wymagania podstawowe | | |
| | | Oceny: | | | Oceny: | | |
| | | Celująca (6) | Bardzo dobra (5) | Dobra (4) | Dostateczna (3) | Dopuszczająca (2) | Niedostateczna (1) |
| | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | |
| 25. | Korekcja zdjęć w komputerze, tworzymy album fotograficzny | Samodzielnie dochodzi do skutecznych rozwiązań w pracy z obrazem. | Biegłe posługuje się narzędziami korygującymi podstawowe parametry obrazu. Zmienia wygląd zdjęć w albumie fotograficznym. Wstawia komentarze do albumu. | Likwiduje krzywizny obrazu. Zmienia wprowadzone ustawienia w albumie fotograficznym. Zmienia tytuł albumu fotograficznego i podpisuje wszystkie zawarte w nim fotografie. | Stosuje podstawowe narzędzia korygujące wybrane parametry obrazu. Włącza album fotograficzny. | Z pomocą nauczyciela koryguje podstawowe parametry obrazu. Wie, jak włączyć album fotograficzny. | Nawet z pomocą nauczyciela nie koryguje podstawowych parametrów obrazu. |
| 26. | Tworzymy filmy ze zdjęć, dodajemy podkład muzyczny | Wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy, tak aby dały się odtworzyć na dowolnym komputerze. Przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystuje przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień. | Wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki lub filmy, tak aby dały się odtworzyć na dowolnym komputerze. Zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawianej prezentacji. | Wykorzystuje w prezentacji gotowe dźwięki i filmy, tak aby dały się odtworzyć na dowolnym komputerze. Korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania Korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie. Formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji | Zapisuje prezentację jako plik wideo Ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach Ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli. Zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na automatycznie lub po kliknięciu . Dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe | Dodaje do prezentacji muzykę z pliku Dodaje do prezentacji film z pliku. Tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z Internetu. | Nie dodaje do prezentacji muzyki z pliku Nie dodaje do prezentacji filmu z pliku. Nie tworzy nawet prostej prezentacji z obrazami pobranymi z Internetu. |
| 27. | Budujemy krzyżówki w edytorze tekstu | Samodzielnie dochodzi do skutecznych rozwiązań w pracy z krzyżówkami. | Używa krzyżówki do przygotowania projektu „7 cudów świata natury”. | Zmienia rozmiar poszczególnych komórek krzyżówki. Dodaje do krzyżówki kolumny i wiersze. Usuwa z krzyżówki kolumny i wiersze. Zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania. Formatuje tekst w komórkach. | Buduje w edytorze tekstu krzyżówkę usuwając odpowiednie krawędzie z tabeli. Obsługuje program do wirtualnego zwiedzania świata Google Earth. | Wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy. | Nie wstawia do dokumentu tabeli o określonej liczbie kolumn i wierszy. |
| 28. | Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego do analizy danych demograficznych | Wymienia typy danych wprowadzanych do arkusza, Wie, że pojęcie <i>arkusz kalkulacyjny</i> można stosować w odniesieniu do programu i do dokumentu, i potrafi odróżnić obydwie zastosowania, Dostosowuje położenie i liczbę pasków narzędzi do potrzeb | Objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna arkusza kalkulacyjnego, Objasnia przeznaczenie pasków narzędzi i umieszczonych na nich przycisków, Omawia zasady tworzenia | Omawia zalety arkusza kalkulacyjnego, Objasnia zasady wykonywania obliczeń w arkuszu., Wyjaśnia pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i> , | Omawia przeznaczenie arkusza kalkulacyjnego Opisuje budowę okna programu, Zna przeznaczenie najczęściej używanych przycisków paska narzędzi, Zmienia szerokość kolumny i wysokość wiersza, | Zna przeznaczenie arkusza kalkulacyjnego Nazywa poznany na lekcji arkusz kalkulacyjny, Korzystając ze wskazówek nauczyciela, uruchamia arkusz kalkulacyjny stosowany na lekcji, Wskazuje elementy okna | Nie zna przeznaczenia arkusza kalkulacyjnego Nie nazywa poznanego na lekcji arkusza kalkulacyjnego, Nawet korzystając |

| Numer lekcji | Temat lekcji | Wymagania programowe | | | | | |
|--------------|--------------|---|---|---|---|--|--|
| | | Wymagania ponadpodstawowe | | | Wymagania podstawowe | | |
| | | Oceny: | | | Oceny: | | |
| | | Celująca (6) | Bardzo dobra (5) | Dobra (4) | Dostateczna (3) | Dopuszczająca (2) | Niedostateczna (1) |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | | |
| | | <p>tworzonego dokumentu, Zapisuje złożone wyrażenia arytmetyczne w postaci formuł, Wykorzystuje kombinacje klawiszy i skróty klawiaturowe w pracy z arkuszem kalkulacyjnym, Wykonuje obliczenia w innym niż omawiany na lekcji arkusza kalkulacyjnym, Wykorzystuje różne sposoby wprowadzania zmian do komórek arkusza, Wybiera optymalny sposób poruszania się po arkuszu kalkulacyjnym, Ocena wygląd i czytelność wzorcowo sformatowanych arkuszy, Dobiera właściwy format danych, Porządkuje dane w arkuszu z wykorzystaniem opcji dostępnych w programie,</p> | <p>i przeznaczenie formuł, Wybiera optymalną metodę zaznaczania obszaru, Nadaje arkuszom odpowiedni wygląd, dbając o ich czytelność, przejrzystość i estetykę, Wskazuje, jakie zmiany zachodzą w formule po jej skopiowaniu, Ocena wygląd i czytelność opracowanych arkuszy, Modyfikuje arkusz, dodając lub usuwając wiersze i kolumny, Zmienia według własnego pomysłu wygląd arkusza, korzystając z paska narzędzi uruchomionego programu, Zmienia format danych według wzorca,</p> | <p>Prawidłowo zapisuje i otwiera pliki arkusza, Wykorzystuje wiersz wprowadzania danych, Samodzielnie uruchamia arkusz kalkulacyjny wykorzystywany na lekcji, Wyjaśnia pojęcia: <i>pasek formuły, formuła</i>, Zgodnie z instrukcją wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcje: <i>suma, średnia, najmniejsza (min), największa (max)</i>, Wymienia elementy formatowania, Wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję <i>suma</i>, Korzysta z opcji <i>autosumowania</i>,</p> | <p>Dostosowuje rozmiar komórki do jej zawartości, Wskazuje charakterystyczne elementy okna arkusza kalkulacyjnego, Zaznacza obszar komórek, Rozumie pojęcia: <i>arkusz kalkulacyjny, kolumna, wiersz, komórka, pole nazwy, obszar roboczy, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna</i>, Wskazuje wiersz wprowadzania danych. Wprowadza proste formuły, wykonuje proste obliczenia z pomocą nauczyciela, Przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje Potrafi opracować dane w arkuszu według wskazówek nauczyciela, Opierając się na opisie, tworzy proste formuły, stosując cztery podstawowe działania matematyczne, Rozumie pojęcia: <i>pasek formuły, formuła</i>, Potrafi wykonać podstawowe operacje w arkuszu kalkulacyjnym, Oblicza wartość podanych wyrażen arytmetycznych, Umieszcza w komórkach dane przez kopiowanie lub wypełnianie, Umieszcza formuły w komórkach, stosując operacje</p> | <p>arkusza kalkulacyjnego, Rozpoznaje plik arkusza na podstawie ikony, Otwiera nowy dokument, Odczytuje adres komórki, Rozróżnia w arkuszu kursor komórki aktywnej, tekstowy i myszy, Zna pojęcie: <i>komórka bieżąca</i>. Zmienia zawartość komórki, Przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, Otwiera zapisany wcześniej arkusz,</p> | <p>ze wskazówek nauczyciela, nie uruchamia arkusza kalkulacyjnego stosowanego na lekcji, Nie wskazuje elementów okna arkusza kalkulacyjnego, Nie rozpoznaje pliku arkusza na podstawie ikony, Nie otwiera nowego dokumentu, Nie odczytuje adresu komórki, Nie rozróżnia w arkuszu kursora komórki aktywnej, tekstowy i myszy, Nie zna pojęcia: <i>komórka bieżąca</i>. Nie zmienia zawartości komórki, Nawet przy pomocy nauczyciela nie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym prostych obliczeń, Nie otwiera zapisanego wcześniej arkusza,</p> |

| Numer lekcji | Temat lekcji | Wymagania programowe | | | | | |
|--------------|---|--|---|--|--|---|--|
| | | Wymagania ponadpodstawowe | | | Wymagania podstawowe | | |
| | | Oceny: | | | Oceny: | | |
| | | Celująca (6) | Bardzo dobra (5) | Dobra (4) | Dostateczna (3) | Dopuszczająca (2) | Niedostateczna (1) |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | | |
| | | | | | kopiowania i wypełniania według opisu, Zmienia wygląd arkusza, korzystając z paska narzędzi uruchomionego programu według opisu, | | |
| 29. | Planujemy koszty wycieczki klasowej w arkuszu kalkulacyjnym | Zapisuje złożone wyrażenia arytmetyczne w postaci formuł, Wykorzystuje kombinacje klawiszy i skróty klawiaturowe w pracy z arkuszem kalkulacyjnym, Wykonuje obliczenia w innym niż omawiany na lekcji arkuszu kalkulacyjnym, | Samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym obliczenia. Wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach poznane funkcje, Dostrzega potrzebę stosowania funkcji do wykonywania omawianych operacji. | Wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły, Umieszcza w komórkach arkusza dane i prawidłowo zapisuje gotowe formuły Wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach funkcję <i>średnia</i> . Potrafi wykonać operacje w arkuszu kalkulacyjnym. | Tworzy i zapisuje proste formuły. Potrafi wykonać podstawowe operacje w arkuszu kalkulacyjnym. Oblicza wartość podanych wyrażen arytmetycznych. | Przegląda zawartość arkusza kalkulacyjnego. Przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia. | Nie przegląda zawartości arkusza kalkulacyjnego. Nawet przy pomocy nauczyciela nie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym prostych obliczeń. |
| 30. | Prezentujemy dane w postaci wykresu w arkuszu kalkulacyjnym | Prawidłowo odczytuje i analizuje wykresy, podaje wnioski. | Samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje. Dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych. | Modyfikuje istniejące arkusze, Według wskazówek lub zgodnie z opisem wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje, Tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych. Dodaje lub usuwa elementy wykresu. | Według wskazówek nauczyciela tworzy wykresy na podstawie zgromadzonych danych. Zmienia wygląd wykresu. Przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje. | Przy pomocy nauczyciela wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje. | Nawet przy pomocy nauczyciela nie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym prostych obliczeń, nie przedstawia ich graficznie i nie interpretuje. |