

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI DLA KLASY VII

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 częściowych.
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.

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.

WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE:

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:

<p>Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nawet z pomocą nauczyciela nie wykorzystuje zdobytej wiedzy do rozwiązywania problemów. • Nawet z pomocą nauczyciela nie wykorzystuje wiadomości i umiejętności w znanych sytuacjach. • 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. • Niechętnie 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>	<ul style="list-style-type: none"> • Nie korzysta z poleceń zawartych na blockach 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. • Nawet z pomocą nie formułuje algorytmów według planu. • Nie wie jak dokonać analizy poprawności konstrukcji algorytmu. • Nie uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Phytona. • 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>	<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.

<p>Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi . Przestrzeganie prawa i zasad BHP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nie uczestniczy w pracy zespołowej. • Nawet z pomocą 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 korzystać z programów: Rejestrator dźwięku i Audacity. • 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 uczestniczy w pracy zespołowej. • Nie wypowiada się na temat faktów z historii informatyki. • Nie wymienia żadnych przykładów zastosowań informatyki.
---	---

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

<p>Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Z pomocą nauczyciela wykorzystuje zdobytą wiedzę do rozwiązywania problemów. • Wykorzystuje wiadomości i umiejętności w znanych sytuacjach wyłącznie z pomocą innych. • Wie co to jest algorytm. • Z pomocą formułuje problemy i określa plan działania. • Z pomocą wypowiada się o etapach rozwiązywania problemów. • Z pomocą konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów. • Z pomocą konstruuje znane algorytmy. • Z pomocą konstruuje algorytmy liniowe. • Z pomocą konstruuje proste algorytmy liniowe z wykorzystaniem oprogramowania. • Z pomocą analizuje wybrane algorytmy. • Biernie uczestniczy w pracy zespołowej • Z pomocą stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie. • Z pomocą stosuje szyfr Cezara.
<p>Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Z pomocą korzysta z poleceń zawartych na blockach Scratcha. • Z pomocą realizuje proste ćwiczenia polegające na animacji obiektów. • Z pomocą wykonuje ćwiczenia związane z tematem. • Niechętnie 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. • Z pomocą konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie do zaprojektowania komiksu w Scratchu. • Z pomocą formułuje algorytmy według planu. • Biernie uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Pythona. • Z pomocą formułuje algorytmy według planu. • Z pomocą konstruuje algorytmy w Pythonie. • Z pomocą analizuje poprawność konstrukcji algorytmu. • Z pomocą wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie. • Z pomocą pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem Excela. • Z pomocą wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym ćwiczenia z wykorzystaniem adresowania względnego. • Z pomocą wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje. • Z pomocą nauczyciela lub innych uczniów formułuje algorytmy według planu. • Z pomocą wprowadza dane do arkusza i tworzy formuły. • Z pomocą innych stosuje adresowanie względne w arkuszu. • Z pomocą nauczyciela 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"> • Z pomocą 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. • Z pomocą podejmuje działania związane z projektem kolażu do gazetki szkolnej. • Z pomocą korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP do realizacji projektu. • Tylko z pomocą innych pracuje w chmurze. • Z pomocą innych zapisuje i przenosi pliki i foldery z dysku lokalnego na wirtualny dysk. • Z pomocą innych korzysta z otwartych zasobów sieci. • Z pomocą wyjaśnia pojęcie praca synchroniczna w chmurze. • Z pomocą planuje etapy pracy; dzieli zadanie główny na zadania cząstkowe. • Z pomocą wskazuje źródła informacji oraz gromadzi informacje. • Z pomocą podejmuje działania związane z projektem grafiki w zaproszeniu. • Z pomocą wyszukuje informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia. • Z pomocą wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację. • Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.
Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi . Przestrzeganie prawa i zasad BHP	<ul style="list-style-type: none"> • Wie, że istnieją różne rodzaje i typy sieci. • Z pomocą wymienia kilka korzyści wynikających z pracy w sieci lokalnej. • Z pomocą omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji. • Z pomocą 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. • Po wyjaśnieniu nauczyciela rozumie pojęcia: etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej. • Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej. • Z pomocą wypowiada się na temat faktów z historii informatyki. • Z pomocą 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. • Formułuje problemy i określa plan działania. • Wie, że są etapy rozwiązywania problemów. • Wraz z innymi konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów. • Samodzielnie konstruuje znane algorytmy. • Konstruuje algorytmy liniowe. • Konstruuje proste algorytmy liniowe z wykorzystaniem oprogramowania. • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Wie jak korzystać z poleceń zawartych na blockach 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.

cyfrowych	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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 mieszane. • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Z pomocą 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. • We współpracy z innymi importuje zdjęcia z aparatu cyfrowego i zapisuje je w pliku oraz korzysta z programów: Rejestrator dźwięku i Audacity. • 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:

<p>Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów</p>	<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. • 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.
<p>Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie jak, i korzysta z poleceń zawartych na blokach 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.
<p>Realizacja projektów z wykorzystaniem komputera, aplikacji i urządzeń cyfrowych</p>	<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

	<p>korzystając z chmury.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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.
<p>Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi . Przestrzeganie prawa i zasad BHP</p>	<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:

<p>Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów</p>	<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.
<p>Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumie na czym polega praca w Scratchu oraz jak korzystać z poleceń zawartych na blockach. • 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

	<p>komiksu oraz wyjaśnia innym podejmowane działania.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 konstruuując algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym zasadność kolejnych kroków. • 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</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

BHP	<p>bezpieczny.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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:

Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów	<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.
Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych	<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.

	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

	<ul style="list-style-type: none">• 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.
--	--