

ZASADY OCENIANIA Z PRZEDMIOTU „INFORMATYKA”

SZKOŁA PODSTAWOWA NR 2 W ŁAZISKACH GÓRNYCH



Spis treści

Zasady ogólne.....	5
Warunki i tryb poprawy oceny	6
Kryteria ogólne ocen z zajęć edukacyjnych.....	7
Kryteria szczegółowe ocen z zajęć edukacyjnych.....	9
KLASA 4.....	9
Informacje o komputerach.....	9
Edytor graficzny	10
Korzystanie z internetu	11
Programowanie wizualne.....	12
Edytor tekstowy	13
KLASA 5.....	15
Edytor tekstowy	15
Prezentacje multimedialne	16
Programowanie wizualne.....	17
Animacja poklatkowa.....	17
KLASA 6.....	19
Arkusz kalkulacyjny	19
Wirtualna komunikacja i praca w sieci	19
Programowanie wizualne.....	20
Edytor graficzny	20
KLASA 7.....	21
Komputer i sieci komputerowe	21
Strony WWW	22
Grafika komputerowa	23
Edytor tekstowy	23
Prezentacje multimedialne i filmy.....	24
KLASA 8.....	25
Arkusz kalkulacyjny	25
Programowanie.....	26
Projekty.....	29

Zasady ogólne

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności.
2. Oceny jak i ocenione prace są jawne dla ucznia i jego rodziców (prawnych opiekunów).
3. Na prośbę rodziców (prawnych opiekunów) ucznia, sprawdzone i ocenione prace ucznia są udostępniane:
 - a) podczas konsultacji indywidualnych,
 - b) w trakcie zebrań z rodzicami,
 - c) podczas umówionych wcześniej spotkań rodzica z nauczycielem.
4. Oceny bieżące i oceny klasyfikacyjne – śródroczne i roczne – z zajęć edukacyjnych ustala się według następującej skali:

ocena	skrót tekstowy	skrót liczbowy
celujący	cel	6
bardzo dobry	bdb	5
dobry	db	4
dostateczny	dst	3
dopuszczający	dop	2
niedostateczny	ndst	1
nieklasyfikowany(a)	nk	

5. Oceny częściowe mogą być poprzedzone znakiem „+” lub „-”.
6. Przy wystawianiu oceny śródrocznej i rocznej z przedmiotu „informatyka” nie stosuje się średniej ważonej. Nauczyciel wystawia ocenę śródroczną i roczną biorąc pod uwagę średnią arytmetyczną ocen częściowych, jednak w niektórych przypadkach może podjąć decyzję o podwyższeniu lub obniżeniu oceny końcowej, uwzględniając przy tym aktywność i starania ucznia, a także jego ogólne podejście do przedmiotu.
7. Bieżącej ocenie podczas zajęć lekcyjnych z przedmiotu „informatyka” podlegają następujące obszary:
 - a) zadania praktyczne:
 - projekty informatyczne i prace ćwiczeniowe wykonywane na komputerze lub innych urządzeniach informatycznych,
 - b) ustne sprawdzenie wiedzy uczniów,
 - c) pisemne sprawdzenie wiedzy uczniów:
 - kartkówki,
 - sprawdziany,
 - testy i quizy.
 - d) aktywność ucznia:
 - czynne uczestnictwo w lekcjach i zaangażowanie,
 - udział w konkursach informatycznych,
 - wykonywanie dodatkowych zadań ćwiczeniowych i projektów poszerzających umiejętności ucznia.
8. Zadania praktyczne (projekty informatyczne) mają za zadanie sprawdzić umiejętności i wiedzę ucznia. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - a) wartość merytoryczną,
 - b) zgodność z treścią zadania,
 - c) stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
 - d) sprawność obsługi narzędzi informatycznych,

- e) przestrzeganie bezpieczeństwa informatycznego i prawa,
- f) staranność i estetykę.

9. Uczeń z przedmiotu „informatyka” powinien być oceniony co najmniej 3-krotnie w każdym półroczu.

10. Przyjmuje się następującą skalę punktową oceniania prac pisemnych:

% od	% do	ocena
0%	30%	ndst
31%	50%	dop
51%	70%	dst
71%	85%	db
86%	99%	bdb
100%	100%	cel

11. Prace pisemne obejmujące więcej niż trzy ostatnie tematy lecyjne muszą być zapowiedziane z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem i odnotowane w dzienniku lekcyjnym.
12. Projekty informatyczne przewidziane na jedną godzinę lekcyjną mające na celu sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia w formie sprawdzianu muszą być zapowiedziane z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem i odnotowane w dzienniku lekcyjnym.
13. Długotrwałe projekty informatyczne przewidziane na więcej jedną godzinę lekcyjną muszą być zapowiedziane ale nie muszą być odnotowane w dzienniku lekcyjnym, gdyż uczeń ma w takiej sytuacji możliwość pracy z projektem przez dłuższy czas.
14. Bieżąca forma kontroli wiadomości – kartkówka, obejmująca zakres treściowy do trzech ostatnich zajęć lekcyjnych, nie musi być zapowiedziana i odnotowana w dzienniku.
15. Prace pisemne i praktyczne powinny być ocenione i oddane wraz informacją zwrotną dla ucznia w przeciągu dwóch tygodni.
16. Termin oceniania prac przez nauczyciela może być wydłużony w przypadku dłuższej jego nieobecności lub niezdolności do pracy a także w przypadku przypadających dni wolnych od zajęć dydaktycznych.
17. Uczeń może jednokrotnie zgłosić w każdym półroczu fakt nieprzygotowania do zajęć bez konieczności podawania przyczyny. Zgłoszone nieprzygotowanie nie dotyczy zapowiedzianych prac pisemnych i praktycznych (projektów informatycznych trwających maksymalnie jedną godzinę lekcyjną).

Warunki i tryb poprawy oceny

1. Uczeń ma prawo do poprawy oceny w ciągu dwóch tygodni od momentu jej otrzymania:
 - a) termin i warunki poprawy ustala nauczyciel,
 - b) ocena uzyskana z poprawy jest wpisywana do dziennika a poprawiana nie jest uwzględniana przy wystawianiu oceny śródrocznej i rocznej,
 - c) w sytuacji wyjątkowej nauczyciel może zezwolić na ponowną poprawę oceny.
2. Uczeń nieobecny na pracy pisemnej lub ćwiczeniu praktycznym ma obowiązek napisać ją lub wykonać w terminie i na warunkach ustalonych przez nauczyciela. W przypadku braku ustalenia terminu, uczeń zobowiązany jest w terminie do 14 dni napisać daną pracę pisemną lub wykonać zadanie praktyczne.

Kryteria ogólne ocen z zajęć edukacyjnych

1. **Ocenę celującą (6)** otrzymuje uczeń, który opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności określony programem nauczania, samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia, biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych, osiąga sukcesy w konkursach i olimpiadach przedmiotowych, zawodach sportowych i innych.
2. **Ocenę bardzo dobrą (5)** otrzymuje uczeń, który opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności określony programem nauczania, umiejętnie wykorzystuje zdobyte wiadomości w teorii i praktyce bez ingerencji nauczyciela, poprawnie posługuje się terminologią typową dla danego przedmiotu.
3. **Ocenę dobrą (4)** otrzymuje uczeń, który opanował większość wiadomości i umiejętności określonych programem nauczania w danej klasie, wykazuje się znajomością i zrozumieniem poznanego materiału, a także potrafi zastosować wiedzę w teorii i praktyce bez pomocy nauczyciela.
4. **Ocenę dostateczną (3)** otrzymuje uczeń, który opanował podstawowe wiadomości i umiejętności określone programem nauczania w danej klasie, potrafi wykorzystać poznane wiadomości dla celów praktycznych i teoretycznych w sposób odtwórczy i przy pomocy nauczyciela.
5. **Ocenę dopuszczającą (2)** otrzymuje uczeń, który częściowo opanował wiadomości i umiejętności określone programem nauczania w danej klasie, wykazuje ograniczoną umiejętność stosowania wiedzy nawet przy pomocy nauczyciela.
6. **Ocenę niedostateczną (1)** otrzymuje uczeń, który nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej danego przedmiotu w danej klasie, a braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z tego przedmiotu, nie potrafi wykonać poleceń o niewielkim stopniu trudności, nawet przy pomocy nauczyciela.

Kryteria szczegółowe ocen z zajęć edukacyjnych

Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopnie poprzednie.

- Wymagania konieczne (na ocenę **dopuszczającą**) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
- Wymagania pełne (na ocenę **celującą**) obejmują stosowanie wszystkich wymaganych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych z jednoczesnym wykorzystaniem kreatywności i własnych rozwiązań.

KLASA 4

Temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania pełne (ocena celująca) Uczeń:
INFORMACJE O KOMPUTERACH					
Bezpieczeństwo w pracowni komputerowej.	<ul style="list-style-type: none"> — wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej — stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze — określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych 				
Historia komputera.	<ul style="list-style-type: none"> — wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer — wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer 	<ul style="list-style-type: none"> — wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów 	<ul style="list-style-type: none"> — określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery — wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów — charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności 	<ul style="list-style-type: none"> — wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera 	<ul style="list-style-type: none"> — przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego — omawia historię rozwoju urządzeń mobilnych

Szkoła Podstawowa nr 2 w Łaziskach Górnych – zasady oceniania z przedmiotu INFORMATYKA

Budowa i zasada działania komputera.	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia, czym jest komputer – wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego – podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer – wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia – wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer – wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia 	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer – klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera 	<ul style="list-style-type: none"> – podaje przykłady zawodów, które wymagają używania programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów
Programy i pliki.	<ul style="list-style-type: none"> – określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze – odróżnia plik od folderu 	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny – rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku – z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych – wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych – wyjaśnia różnice między plikiem i folderem – rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń – samodzielnie porządkuje zawartość folderu 	<ul style="list-style-type: none"> – wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki 	<ul style="list-style-type: none"> – przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux
EDYTOR GRAFICZNY					
Zwielokrotnianie obiektów.	<ul style="list-style-type: none"> – ustawia wielkość obrazu – tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania linii krzywych 	<ul style="list-style-type: none"> – rysuje linie pionowe i poziome – tworzy kopię obiektu 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy rysunek z wielokrotnym wykorzystaniem linii krzywej 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy rysunek ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje własne obiekty i efekty do obrazu

Szkoła Podstawowa nr 2 w Łaziskach Górnych – zasady oceniania z przedmiotu INFORMATYKA

Praca w dwóch oknach.	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy proste tło obrazu – z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość 	<ul style="list-style-type: none"> – rysuje obiekty z wykorzystaniem kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia – rysuje koło – pracuje w dwóch oknach programu 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca – sprawnie przełącza się między otwartymi oknami – wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików – dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji – stosuje opcje obracania obiektu 	<ul style="list-style-type: none"> – wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale – tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje własne obiekty i efekty do obrazu
Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem tekstowym.	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje tytuł plakatu – wkleja zdjęcia do obrazu 	<ul style="list-style-type: none"> – dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu – rozmieszcza elementy na plakacie – wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki 	<ul style="list-style-type: none"> – usuwa zdjęcia i tekst z obrazu – stosuje selektor kolorów 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje do tytułu efekt cienia liter 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy zaproszenie na uroczystość
KORZYSTANIE Z INTERNETU					
Wstęp do internetu.	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia, czym jest internet 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia zastosowania internetu 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu 	<ul style="list-style-type: none"> – omawia wybrane wydarzenia z historii internetu 	<ul style="list-style-type: none"> – zna rozwój internetu w Polsce
Bezpieczeństwo w internecie.	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci – podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu – wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia 	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> – omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu 	<ul style="list-style-type: none"> – dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi 	<ul style="list-style-type: none"> – wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie

Szkoła Podstawowa nr 2 w Łaziskach Górnych – zasady oceniania z przedmiotu INFORMATYKA

Komunikacja w sieci i netykieta.	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia, czym jest netykieta – wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> – podaje przykłady zastosowań konta pocztowego – przestrzega netykiety w komunikacji elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> – wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy – wykorzystuje pole UDW 	<ul style="list-style-type: none"> – wysyła wiadomość z załącznikami 	<ul style="list-style-type: none"> – wie, jak samodzielnie założyć konto poczty elektronicznej lub zainstalować komunikator internetowy
Praca grupowa w internecie.	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje program do współpracy zdalnej do komunikacji ze znajomymi – przesyła plik do usługi w chmurze – tworzy nowe pliki i foldery w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> – omawia zasady współpracy w sieci – edytuje dokumenty zapisane w chmurze – pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem 	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań 	<ul style="list-style-type: none"> – opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo 	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
Wyszukiwanie informacji w internecie i korzystanie z nich.	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa – podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej – odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> – wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku – wyjaśnia, czym są prawa autorskie – przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych – formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników – korzysta z internetowego tłumacza 	<ul style="list-style-type: none"> – wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek 	<ul style="list-style-type: none"> – rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons
PROGRAMOWANIE WIZUALNE					
Wprowadzenie do programowania wizualnego.	<ul style="list-style-type: none"> – buduje prosty skrypt określający ruch obiektu po scenie – uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie 	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia tło sceny – zmienia wygląd i nazwę obiektów 	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń – stosuje bloki powodujące obrót obiektu 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje nowe obiekty do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy nowe obiektyw edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie

Szkoła Podstawowa nr 2 w Łaziskach Górnych – zasady oceniania z przedmiotu INFORMATYKA

Sterowanie postacią.	<ul style="list-style-type: none"> – buduje prosty skrypt określający sterowanie obiektem za pomocą klawiatury – usuwa obiekty z projektu 	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia wielkość obiektów – dostosowuje tło sceny do tematyki gry 	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu – stosuje bloki instrukcji warunkowej – stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie obiektu – ustawia w skrypcie wykonanie przez obiektu kroków wstecz 	<ul style="list-style-type: none"> – używa bloków określających styl obrotu obiektu 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły
Zmienne	<ul style="list-style-type: none"> – buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb 	<ul style="list-style-type: none"> – używa narzędzia tekstowego do wykonania tła z instrukcją gry – tworzy zmienne i ustawia ich wartości 	<ul style="list-style-type: none"> – określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych – określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi – stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń 	<ul style="list-style-type: none"> – łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści – objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika
EDYTOR TEKSTOWY					
Skróty klawiszowe w edytorze	<ul style="list-style-type: none"> – pamięta kilka skrótów klawiszowych – stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> – sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem 	<ul style="list-style-type: none"> – przygotowuje planszę prezentującą co najmniej dziesięć skrótów klawiszowych

Szkoła Podstawowa nr 2 w Łaziskach Górnych – zasady oceniania z przedmiotu INFORMATYKA

Przygotowanie notatki	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja – pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów – wyświetla znaki niedrukowalne aby sprawdzić poprawność formatowania 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy poprawnie sformatowane teksty – ustawia odstępy między akapitami i interlinię 	<ul style="list-style-type: none"> – opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu
Formatowanie tekstu.	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów 	<ul style="list-style-type: none"> – wstawia obiekt tekstu ozdobnego 	<ul style="list-style-type: none"> – formatuje obiekt tekstu ozdobnego 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy dokumenty z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> – opracowuje rozbudowane dokumenty

KLASA 5					
Temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania pełne (ocena celująca) Uczeń:
EDYTOR TEKSTOWY					
Formatowanie i redagowanie tekstu.	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia krój czcionki – zmienia wielkość czcionki 	<ul style="list-style-type: none"> – ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu – zmienia kolor tekstu – wyrównuje akapit na różne sposoby – umieszcza w dokumencie obiekt tekstu ozdobnego i formatuje go 	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu – podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter – sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia 	<ul style="list-style-type: none"> – formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych – używa opcji widoczności znaków niedrukowalnych do sprawdzenia formatowania tekstu – dodaje wcięcia na początku akapitów 	<ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki – przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu
Tabele.	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia elementy, z których składa się tabela – wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje do tabeli kolumny i wiersze – usuwa z tabeli kolumny i wiersze – wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania – formatuje tekst w komórkach 	<ul style="list-style-type: none"> – korzysta z narzędzia rysowania tabeli do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli 	<ul style="list-style-type: none"> – używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym – używa tabeli do przygotowania krzyżówki
Wstawianie ilustracji.	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia tło strony dokumentu – dodaje do tekstu obraz z pliku – wstawia do dokumentu kształty 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje obramowanie strony – wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji tekstu ozdobnego – zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych 	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu – formatuje obiekt tekstu ozdobnego 	<ul style="list-style-type: none"> – używa narzędzi z do podstawowej obróbki graficznej obrazów 	<ul style="list-style-type: none"> – przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię

PREZENTACJE MULTIMEDIALNE					
Tworzenie prostych prezentacji.	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje slajdy do prezentacji – wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie 	<ul style="list-style-type: none"> – wybiera motyw dla tworzonej prezentacji – zmienia wariant motywu 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie – stosuje zasady tworzenia prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> – przygotowuje czytelne slajdy 	<ul style="list-style-type: none"> – zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat
Przejścia i animacje w prezentacji.	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy prezentację ze zdjęciami 	<ul style="list-style-type: none"> – wstawia do prezentacji obiekty tekstu ozdobnego – dodaje przejścia między slajdami – dodaje animacje do elementów prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> – określa czas trwania przejścia między slajdami – określa czas trwania animacji 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje dźwięki do przejść i animacji 	<ul style="list-style-type: none"> – ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji – wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie
Dźwięk i wideo w prezentacji.	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje do prezentacji muzykę z pliku – dodaje do prezentacji film z pliku 	<ul style="list-style-type: none"> – ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach – ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli – zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu 	<ul style="list-style-type: none"> – zapisuje prezentację jako plik wideo 	<ul style="list-style-type: none"> – korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania 	<ul style="list-style-type: none"> – korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie
Sterowanie animacją.	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe 	<ul style="list-style-type: none"> – formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> – przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień

PROGRAMOWANIE WIZUALNE					
Rozwiązywaniu problemów.	<ul style="list-style-type: none"> ustala cel wyznaczonego zadania 	<ul style="list-style-type: none"> zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu 	<ul style="list-style-type: none"> analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia wybiera najlepszą trasę 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt liczący długość trasy 	<ul style="list-style-type: none"> formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy
Tworzenie gry.	<ul style="list-style-type: none"> wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu dodaje do projektu postać z biblioteki 	<ul style="list-style-type: none"> rysuje tło gry w programie graficznym ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty do przesuwania obiektu za pomocą klawiszy 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje drugi poziom gry używa zmiennych 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie
Rysowanie.	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty do przesuwania obiektu po scenie korzysta z bloków z do rysowania linii na scenie podczas ruchu obiektu 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia grubość, kolor i odcień pisaka 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt do rysowania kwadratów 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy skrypt, dzięki któremu duży napisze określone słowo na scenie
Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków.	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty do rysowania figur foremnych 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje bloki do obliczenia kątów obrotu obiektu przy rysowaniu rozety 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet
ANIMACJA POKŁATKOWA.					
Tworzenie prostych animacji.	<ul style="list-style-type: none"> omawia budowę okna programu tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje tło do animacji 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy płynne animacje przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy animacje przedstawiające krótkie historie

Szkoła Podstawowa nr 2 w Łaziskach Górnych – zasady oceniania z przedmiotu INFORMATYKA

Tworzenie własnych postaci.	<ul style="list-style-type: none"> – uruchamia okno tworzenia postaci 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy własną postać w edytorze i dodaje ją do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> – edytuje dodaną postać – tworzy rekwizyty dla postaci 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci 	<ul style="list-style-type: none"> – przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację – wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię
Zadania projektowe.	<ul style="list-style-type: none"> – współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu – przygotowuje i zmienia tło animacji – samodzielnie tworzy nową postać – przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody – zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze 				

KLASA 6				
Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania pełne (ocena celująca) Uczeń:
ARKUSZ KALKULACYJNY				
<ul style="list-style-type: none"> – wprowadza dane do komórek – zmienia szerokość kolumn – zmienia krój kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach – tworzy własne formuły do obliczeń – prezentuje dane na wykresie 	<ul style="list-style-type: none"> – formatuje komórki – wykorzystuje automatyczne wypełnianie aby wstawić do tabeli kolejne liczby – w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek – zmienia wygląd wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje arkusze do skoroszytu – kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy – porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych – wykonuje obliczenia korzystając z formuł SUMA oraz ŚREDNIA – dodaje lub usuwa elementy wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia nazwy arkuszy kalkulacyjnych – zmienia kolory kart arkuszy – używa formatowania warunkowego aby wyróżnić określone wartości – porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium 	<ul style="list-style-type: none"> – korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu np. do tworzenia własnego budżetu – dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych
WIRTUALNA KOMUNIKACJA I PRACA W SIECI				
<ul style="list-style-type: none"> – wysyła wiadomość elektroniczną – wykorzystuje komunikatory do kontaktów ze znajomymi – przesyła plik do usługi chmurowej – tworzy dokumenty w usłudze chmurowej – udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze chmurowej 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy konto poczty elektronicznej – omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową – tworzy dokumenty tekstowe korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze chmurowej 	<ul style="list-style-type: none"> – wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy – wykorzystuje pola ukrytych adresatów podczas tworzenia wiadomości e-mail – podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w Internecie – dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze chmurowej 	<ul style="list-style-type: none"> – opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo 	<ul style="list-style-type: none"> – poprawnie wykorzystuje media społecznościowe do logowania się do różnych serwisów

PROGRAMOWANIE WIZUALNE				
<ul style="list-style-type: none"> – buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny w środowisku programistycznym – tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach – wykorzystuje blok z funkcją zapytania i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy własne tło sceny w graficznym środowisku programistycznym – tworzy własne obiekty – buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości – sprawdza spełnienie określonych warunków wykorzystując bloki 	<ul style="list-style-type: none"> – buduje skrypty nadające komunikaty pomiędzy obiektami – buduje skrypty odbierające komunikaty – wykorzystuje pętle w budowanych skryptach – buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek – udostępnia własne skrypty 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy prostą grę zręcznościową w graficznym środowisku programistycznym – buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze 	<ul style="list-style-type: none"> – buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę
EDYTOR GRAFICZNY				
<ul style="list-style-type: none"> – tworzy proste rysunki wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu – zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć – tworzy proste obrazy w programie 	<ul style="list-style-type: none"> – pracuje na warstwach – kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia ustawienia narzędzi – rozmazuje fragmenty obrazu 	<ul style="list-style-type: none"> – modyfikuje stopień krycia warstw w aby uzyskać określony efekt – wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży 	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje filtry i manipulacje kolorami

KLASA 7					
Temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca). Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna). Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra). Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra). Uczeń:	Wymagania pełne (ocena celująca). Uczeń:
KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE					
Komputer w życiu człowieka.	<ul style="list-style-type: none"> wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery wymienia cztery zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze kompresuje i dekompresuje pliki i foldery 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery wymienia sześć zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne omawia podstawowe jednostki pamięci masowej wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików 	<ul style="list-style-type: none"> zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy
Budowa i działanie sieci komputerowej.	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych wyjaśnia, czym jest internet 	<ul style="list-style-type: none"> omawia podział sieci ze względu na wielkość opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows

Szkoła Podstawowa nr 2 w Łaziskach Górnych – zasady oceniania z przedmiotu INFORMATYKA

Sposoby wykorzystania internetu.	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia dwie usługi dostępne w internecie – otwiera strony internetowe w przeglądarce 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia kilka usług dostępnych w internecie – wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa – wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego – szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> – umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej – wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego – opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości – dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu – przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet 	<ul style="list-style-type: none"> – współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową – opisuje licencje na zasoby w internecie 	<ul style="list-style-type: none"> – publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons
STRONY WWW					
Zasady tworzenia stron internetowych.	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia, czym jest strona internetowa – opisuje budowę witryny internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> – omawia budowę znacznika HTML – wymienia podstawowe znaczniki HTML – tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku 	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej – korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję 	<ul style="list-style-type: none"> – wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej – otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> – do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji
Tworzymy własną stronę WWW.	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy stronę internetową w języku HTML 	<ul style="list-style-type: none"> – planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> – umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane 	<ul style="list-style-type: none"> – umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych – tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy 	<ul style="list-style-type: none"> – tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript

GRAFIKA KOMPUTEROWA					
Tworzenie i modyfikowanie obrazów.	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi i zapisuje go w pliku – zaznacza fragmenty obrazu – wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu 	<ul style="list-style-type: none"> – omawia znaczenie warstw obrazu – tworzy i usuwa warstwy – umieszcza napisy na obrazie – zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych 	<ul style="list-style-type: none"> – używa narzędzi zaznaczania dostępnych – zmienia kolejność warstw obrazu – opisuje podstawowe formaty graficzne – wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki – rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania 	<ul style="list-style-type: none"> – łączy warstwy w obrazach tworzonych – wykorzystuje filtry do poprawiania jakości zdjęć – tworzy fotomontaże i kolaże 	<ul style="list-style-type: none"> – tworząc rysunki, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji
Animacje w edytorze graficznym.	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia, czym jest animacja 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy animację poklatkową wykorzystując warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> – przedstawia proste historie poprzez animacje
EDYTOR TEKSTOWY					
Opracowywanie tekstu.	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach – otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe – tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów 	<ul style="list-style-type: none"> – redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad – dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia – korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach – ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym wykorzystując suwaki na linijce 	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego – ustawia różne rodzaje tabulatorów – sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym 	<ul style="list-style-type: none"> – sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego – wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów – zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym 	<ul style="list-style-type: none"> – przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania i listy

Szkoła Podstawowa nr 2 w Łaziskach Górnych – zasady oceniania z przedmiotu INFORMATYKA

Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu.	<ul style="list-style-type: none"> – wstawia obrazy do dokumentu tekstowego – wstawia tabele do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia położenie obrazu względem tekstu – formatuje tabele w dokumencie tekstowym – wstawia symbole do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> – zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym – umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie 	<ul style="list-style-type: none"> – osadza obraz w dokumencie tekstowym – rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych 	<ul style="list-style-type: none"> – wstawia równania do dokumentu tekstowego
Praca nad dokumentem wielostronicowym.	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> – wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych – dzieli dokument na logiczne części 	<ul style="list-style-type: none"> – łączy ze sobą dokumenty tekstowe – tworzy przypisy dolne i końcowe 	<ul style="list-style-type: none"> – przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania
PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY					
Praca nad prezentacją multimedialną.	<ul style="list-style-type: none"> – przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku – zapisuje prezentację jako pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> – planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ – umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści – uruchamia pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> – projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji – dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry – przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> – wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów – dodaje do slajdów dźwięki i filmy – dodaje do slajdów efekty przejścia – dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji 	<ul style="list-style-type: none"> – przygotowuje prezentację multimedialną, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji – nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji
Tworzenie i obróbka filmów.	<ul style="list-style-type: none"> – nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem telefonu – tworzy projekt filmu 	<ul style="list-style-type: none"> – przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo – dodaje nowe klipy do projektu filmu 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia rodzaje formatów plików filmowych – dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu – usuwa fragmenty filmu – zapisuje film w różnych formatach wideo 	<ul style="list-style-type: none"> – dodaje napisy do filmu – dodaje filtry do scen w filmie – dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu 	<ul style="list-style-type: none"> – przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości edytora wideo

KLASA 8					
Temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania pełne (ocena celująca) Uczeń:
ARKUSZ KALKULACYJNY					
Formuły i adresowanie względne w arkuszu kalkulacyjnym.	<ul style="list-style-type: none"> omawia zastosowanie oraz budowę arkusza kalkulacyjnego określa adres komórki wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego formatuje zawartość komórek (wyrównanie tekstu oraz wygląd czcionki) 	<ul style="list-style-type: none"> określa zasady wprowadzania danych do komórek arkusza kalkulacyjnego dodaje i usuwa wiersze oraz kolumny w tabeli 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy proste formuły obliczeniowe wyjaśnia, czym jest adres względny 	<ul style="list-style-type: none"> kopiuje utworzone formuły obliczeniowe, wykorzystując adresowanie względne 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie tworzy i kopiuje skomplikowane formuły obliczeniowe
Funkcje oraz adresowanie bezwzględne i mieszane w arkuszu kalkulacyjnym.	<ul style="list-style-type: none"> rozumie różnice między adresowaniem względnym, bezwzględnym i mieszanym 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje w arkuszu podstawowe funkcje: (SUMA, ŚREDNIA), wpisuje je ręcznie oraz korzysta z kreatora 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje funkcję JEŻELI do tworzenia algorytmów z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym ustawia format danych komórki odpowiadający jej zawartości w formułach stosuje adresowanie względne, bezwzględne i mieszane 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z biblioteki funkcji, aby wyszukiwać potrzebne funkcje stosuje adresowanie względne, bezwzględne lub mieszane w zaawansowanych formułach obliczeniowych 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje zaawansowane funkcje arkusza w tabelach tworzonych na własne potrzeby
Przedstawianie danych na wykresie.	<ul style="list-style-type: none"> wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego 	<ul style="list-style-type: none"> omawia i modyfikuje poszczególne elementy wykresu 	<ul style="list-style-type: none"> dobiera odpowiedni wykres do rodzaju danych 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy wykres dla więcej niż jednej serii danych 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy rozbudowane wykresy dla wielu serii danych

Szkoła Podstawowa nr 2 w Łaziskach Górnych – zasady oceniania z przedmiotu INFORMATYKA

Zastosowania arkusza kalkulacyjnego.	<ul style="list-style-type: none"> – korzysta z arkusza kalkulacyjnego w celu stworzenia kalkulacji wydatków 	<ul style="list-style-type: none"> – zapisuje w tabeli arkusza kalkulacyjnego dane otrzymane z prostych doświadczeń i przedstawia je na wykresie 	<ul style="list-style-type: none"> – sortuje oraz filtruje dane w arkuszu kalkulacyjnym 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy prosty model (na przykładzie rzutu sześcienną kostką do gry) w arkuszu kalkulacyjnym – stosuje filtry niestandardowe 	<ul style="list-style-type: none"> – przygotowuje rozbudowane arkusze kalkulacyjne korzysta z arkusza kalkulacyjnego do analizowania doświadczeń z innych przedmiotów
PROGRAMOWANIE					
Wprowadzenie do wybranego języka programowania.	<ul style="list-style-type: none"> – definiuje pojęcia: algorytm, program, programowanie – podaje kilka sposobów przedstawienia algorytmu 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia różne sposoby przedstawienia algorytmu: opis słowny, schemat blokowy, lista kroków – poprawnie formułuje problem do rozwiązania – wyjaśnia różnice między interaktywnym a skryptowym trybem pracy – stosuje odpowiednie polecenie języka aby wyświetlić tekst na ekranie – omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym – tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia przykładowe środowiska programistyczne – wyjaśnia, czym jest specyfikacja problemu – opisuje etapy rozwiązywania problemów – opisuje etapy powstawania programu komputerowego – zapisuje proste polecenia 	<ul style="list-style-type: none"> – pisze proste programy 	<ul style="list-style-type: none"> – zapisuje algorytmy różnymi sposobami oraz pisze programy o większym stopniu złożoności

Szkoła Podstawowa nr 2 w Łaziskach Górnych – zasady oceniania z przedmiotu INFORMATYKA

Pisanie programów.	<ul style="list-style-type: none"> – tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach 	<ul style="list-style-type: none"> – wykonuje obliczenia – omawia działanie operatorów arytmetycznych – stosuje listy oraz operatory logiczne 	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje instrukcję warunkową – wykorzystuje iterację w konstruowanych algorytmach – wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną – definiuje funkcje 	<ul style="list-style-type: none"> – buduje złożone schematy blokowe służące do przedstawiania skomplikowanych algorytmów – konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach – pisze programy zawierające instrukcje warunkowe, pętle oraz funkcje – wyjaśnia, jakie błędy zwraca interpreter – czyta kod źródłowy i opisuje jego działanie 	<ul style="list-style-type: none"> – pisze programy do rozwiązywanie zadań matematycznych – tworzy program składający się z kilku funkcji wywoływanych w programie głównym
Algorytmy na liczbach naturalnych.	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia działanie operatora MODULO – wyjaśnia algorytm badania podzielności liczb 	<ul style="list-style-type: none"> – zapisuje w postaci listy kroków algorytm badania podzielności liczb naturalnych – wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną 	<ul style="list-style-type: none"> – omawia algorytm Euklidesa w wersji z odejmowaniem i z dzieleniem – zapisuje go w wybranej postaci – wyjaśnia algorytm wyodrębniania cyfr danej liczby i zapisuje go w wybranej postaci 	<ul style="list-style-type: none"> – pisze programy obliczające NWD, stosując algorytm Euklidesa, oraz wypisujące cyfry danej liczby – wyjaśnia różnice między algorytmem Euklidesa w wersjach z odejmowaniem i z dzieleniem 	<ul style="list-style-type: none"> – pisze programy wykorzystujące algorytmy Euklidesa (np. obliczający NWD) oraz wyodrębniania cyfr danej liczby
Algorytmy wyszukiwania.	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia potrzebę wyszukiwania informacji w zbiorze – określa różnice między wyszukiwaniem w zbiorach uporządkowanym i nieuporządkowanym – sprawdza działanie programów wyszukiwujących element w zbiorze 	<ul style="list-style-type: none"> – zapisuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym, w tym elementu największego i najmniejszego – zapisuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze uporządkowanym metodą połowienia – implementuje grę w zgadywanie liczby 	<ul style="list-style-type: none"> – implementuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym – omawia funkcje zastosowane w realizacji algorytmu wyszukiwania metodą połowienia – implementuje algorytm wyszukiwania największej wartości w zbiorze 	<ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie zapisuje w wybranej postaci algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze metodą połowienia, w tym elementu największego i najmniejszego – implementuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze metodą połowienia 	<ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie modyfikuje i optymalizuje algorytmy wyszukiwania

Algorytmy porządkowania.	<ul style="list-style-type: none">– wyjaśnia potrzebę porządkowania danych– sprawdza działanie programu sortującego dla różnych danych	<ul style="list-style-type: none">– zapisuje w wybranej formie algorytm porządkowania metodami przez wybieranie oraz przez zliczanie– omawia implementację algorytmu sortowania przez wybieranie– stosuje pętle zagnieżdżone i wyjaśnia, jak działają	<ul style="list-style-type: none">– omawia implementację algorytmu sortowania przez zliczanie– omawia funkcje zastosowane w kodzie źródłowym algorytmów sortowania przez wybieranie oraz przez zliczanie	<ul style="list-style-type: none">– implementuje algorytmy porządkowania metodami przez wybieranie oraz przez zliczanie– wprowadza modyfikacje w implementacji algorytmów porządkowania przez wybieranie oraz przez zliczanie	<ul style="list-style-type: none">– samodzielnie modyfikuje i optymalizuje programy sortujące metodą przez wybieranie, metodą przez zliczanie
--------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PROJEKTY					
Dokumentacja wybranego wydarzenia.	<ul style="list-style-type: none"> – bierze udział w przygotowaniu dokumentacji wydarzenia wykonując powierzone mu zadania o niewielkim stopniu trudności 	<ul style="list-style-type: none"> – bierze udział w przygotowaniu dokumentacji wydarzenia – wprowadza dane do zaprojektowanych tabel 	<ul style="list-style-type: none"> – przygotowuje dokumentację, wykonuje obliczenia, projektuje tabele oraz wykresy – współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem 	<ul style="list-style-type: none"> – bierze udział w przygotowaniu dokumentacji wydarzenia, przygotowuje zestawienia, drukuje wyniki – współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem 	<ul style="list-style-type: none"> – bierze udział w przygotowaniu dokumentacji wydarzenia, tworzy zestawienia zawierające zaawansowane formuły, wykresy oraz elementy graficzne – współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, przyjmuje funkcję lidera
Sterowanie obiektem na ekranie.	<ul style="list-style-type: none"> – aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, realizuje powierzone zadania o niewielkim stopniu trudności – testuje grę na różnych etapach – współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem 	<ul style="list-style-type: none"> – bierze udział w pracach nad wypracowaniem koncepcji gry – współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem 	<ul style="list-style-type: none"> – programuje wybrane funkcje i elementy gry – opracowuje opis gry 	<ul style="list-style-type: none"> – implementuje i optymalizuje kod źródłowy gry, korzystając z wypracowanych założeń 	<ul style="list-style-type: none"> – rozbudowuje grę o nowe elementy – współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, przyjmuje funkcję lidera
Historia i rozwój informatyki.	<ul style="list-style-type: none"> – aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, realizuje powierzone zadania o niewielkim stopniu trudności – znalezienie informacji w internecie, umieszczenie ich w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> – współpracuje z innymi podczas pracy nad projektem – analizuje zebrane dane – tworzy projekt prezentacji multimedialnej 	<ul style="list-style-type: none"> – aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, realizuje powierzone zadania – tworzy prezentację wg projektu zaakceptowanego przez zespół 	<ul style="list-style-type: none"> – aktywnie uczestniczy w pracach zespołu – analizuje i weryfikuje pod względem merytorycznym i technicznym przygotowaną prezentację 	<ul style="list-style-type: none"> – współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, przyjmuje funkcję lidera – wzbogaca prezentację o elementy podnoszące jej walory estetyczne i merytoryczne

Szkoła Podstawowa nr 2 w Łaziskach Górnych – zasady oceniania z przedmiotu INFORMATYKA

<p>Informatyka w moim przyszłym życiu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, realizuje powierzone zadania o niewielkim stopniu trudności – bierze aktywny udział w dyskusji nad wyborem atrakcyjnego zawodu wymagającego kompetencji informatycznych 	<ul style="list-style-type: none"> – gromadzi informacje dotyczące wybranych zawodów, umieszcza je w zaprojektowanych tabelach i dokumentach tekstowych 	<ul style="list-style-type: none"> – aktywnie uczestniczy w pracach zespołu – projektuje tabele do zapisywania informacji o zawodach – weryfikuje i formatuje przygotowane dokumenty tekstowe 	<ul style="list-style-type: none"> – aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, weryfikuje opracowane treści i łączy wszystkie dokumenty w całość 	<ul style="list-style-type: none"> – aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, przyjmuje rolę lidera – podczas dyskusji przyjmuje funkcję moderatora
---------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------