

Uwaga! Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

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 rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Uczeń może w trakcie semestru trzykrotnie zgłosić nieprzygotowanie do zajęć. Każde zgłoszenie zostaje odnotowane w dzienniku elektronicznym Vulcan. Przy każdym następnym nieprzygotowaniu uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, aż do końca semestru.

Uczeń nieobecny podczas zajęć programowych, na których omawiana była nowa porcja materiału lub ćwiczenia, za które uczniowie w szkole byli oceniani, powinien samodzielnie dowiedzieć się, jaki materiał był realizowany i go uzupełnić. Po powrocie do szkoły z nieobecności uczeń ma 2 tygodnie czasu na wykonanie zaległych ćwiczeń i uzupełnienie materiału. Po tym czasie nastąpi sprawdzenie zaległości a uczeń otrzyma brakującą ocenę.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, wyjaśnia czym jest komputer, wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego, podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera, określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze, odróżnia plik od folderu, wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie tworzy foldery i umieszcza w nich pliki, ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów, wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i> wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia, podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze, wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>, rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku, porządkuje zawartość folderu, rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów, określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery, charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności, wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia, wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów, wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych, omawia różnice między plikiem i folderem, tworzy strukturę folderów, 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia etapy rozwoju komputerów, wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer, klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera, wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki, tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu, tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły, pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia, tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę,

INFORMATYKA – WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE
SZKOŁA PODSTAWOWA Z ODDZIAŁEM PRZEDSZKOLNYM W ZWRÓCONEJ

<p>korzystania z kształtu Krzywa,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste tło obrazu, • tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość, • wkleja ilustracje na obraz, • dodaje tekst do obrazu, • wyjaśnia, czym jest internet, • wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu, • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia, • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa, • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej, • buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie, • uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie, 	<p>ich konturu i wypełnienia,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy kopię obiektu z życiem klawisza Ctrl, • używa klawisza Shift podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii, • pracuje w dwóch oknach programu Paint, • wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość, • dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd, • wymienia zastosowania internetu, • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej, • wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku, • wyjaśnia czym są prawa autorskie, • stosuje zasady wykorzystywania 	<p>porządkując swoje pliki,</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń, • tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa, • stosuje opcje obracania obiektu, • pobiera kolor z obrazu, • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami, • wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji, • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca, • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu, • omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu, • wymienia nazwy przynajmniej dwóch 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia kolejne wydarzenia z historii internetu, • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi, • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek, • dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki, • używa bloków określających styl obrotu duszka, • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, • tworzy poprawnie sformatowane teksty, • ustawia odstęp między akapitami i interlinię, • dobiera rodzaj listy do
--	---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury, • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb, • usuwa postaci z projektu tworzonego w programie Scratch, • używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania, • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu, • zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu, • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie. 	<p>materiałów znalezionych w internecie,</p> <ul style="list-style-type: none"> • zmienia tło sceny w projekcie, • tworzy tło z tekstem, • zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch, • tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch, • wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu, • wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja</i>, • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu, • wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów, • zmienia tekst na obiekt WordArt, • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w 	<p>przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych,</p> <ul style="list-style-type: none"> • formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników, • korzysta z internetowego tłumacza, • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu, • stosuje bloki powodujące obrót duszka, • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka, • ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz, • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych, • określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi, • stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz 	<p>tworzonego dokumentu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, • tworzy poprawnie sformatowane teksty, • ustawia odstępy między akapitami i interlinię, • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.
--	--	--	--

	<p>dokumencie,</p> <ul style="list-style-type: none">• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.	<p>bloki powodujące powtarzanie poleceń,</p> <ul style="list-style-type: none">• stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu,• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,• stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,• formatuje obiekt WordArt,• tworzy nowy styl do formatowania tekstu,• modyfikuje istniejący styl,• definiuje listy wielopoziomowe.	
--	---	--	--

Aneks do kryteriów oceniania informatyki – nauczanie zdalne

1. Nauczanie zdalne w/w przedmiotu prowadzone jest w formie:
 - materiałów przesyłanych poprzez dziennik elektroniczny Vulcan, platformę Office365 lub na adres e-mail ucznia (np. linki do stron z materiałami edukacyjnymi, tematy do samodzielnego opracowania w oparciu o podane źródło, zadania domowe)
 - materiałów zawartych w plikach umieszczonych w Chmurze na dysku wskazanym przez nauczyciela
 - wskazówek i instrukcji przekazanych poprzez komunikatory (np. Teams, Meet)
 - lekcji on-line (np. Teams).
2. Lekcje w/w przedmiotów odbywają się w dniach ujętych w planie lekcji klasy, a lekcje on-line odbywają się zgodnie z ustalonymi wcześniej terminami.
3. Do zadań lub tematów, nad którymi uczeń pracuje samodzielnie nauczyciel podaje szczegółowe instrukcje (instrukcja „krok po kroku”).

INFORMATYKA – WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE

SZKOŁA PODSTAWOWA Z ODDZIAŁEM PRZEDSZKOLNYM W ZWRÓCONEJ

- 4. Zadania domowe podawane są w dzienniku elektronicznym w zakładce „zadania domowe” lub innych formach przekazu elektronicznego i zawierają informację o formie oraz terminie dostarczenia zadania nauczycielowi.
- 5. Testy, kartkówki i sprawdziany, które są podstawą do oceny uczniowie rozwiązują na platformie edukacyjnej w ściśle określonym czasie (data i godzina), o którym uczniowie będą powiadomieni z kilkudniowym wyprzedzeniem (np. zapis w dzienniku elektronicznym w zakładce „sprawdziany”).
- 6. Testy, karty pracy i zadania sprawdzające wiedzę (również te online) uczeń rozwiązuje samodzielnie.
- 7. Nauczyciel informuje uczniów, iż po wyznaczonym terminie prace będą oceniane na ocenę niedostateczną i będą traktowane jak brak zadania, czy nieobecność na kartkówce, teście czy sprawdzianie.
- 8. Termin oceniania prac – jak dotychczas, zgodnie z WSO.
- 9. Uczeń może być oceniany podczas rozmowy on-line (Teams lub inny komunikator) w czasie rzeczywistym (lekcja on-line zgodnie z zaplanowanym terminem).
- 10. Wszystkie oceny uzyskane przez uczniów w czasie trwania nauki zdalnej wpisane zostaną do dziennika elektronicznego, co jest również formą informacji zwrotnej dla ucznia
- 11. Nauczyciel może przekazać uczniowi informację zwrotną (zgodnie z WSO), aby uczeń pracując samodzielnie miał możliwość poprawy oceny.
- 12. Brak reakcji ze strony ucznia na wysłane zadanie skutkuje oceną niedostateczną.
- 13. Zwolnienie ucznia od obowiązku przystąpienia do testu, kartkówki, sprawdzianu lub odrobienia zadania domowego możliwe jest na podstawie przedstawionego zwolnienie lekarskiego lub usprawiedliwienie rodzica - choroba ucznia).
- 14. Uczeń ma możliwość poprawienia ocen otrzymanych za zadanie otrzymane w czasie e- nauczania w sposób i w terminie wskazanym przez nauczyciela.
- 15. Na czas nauczania zdalnego wagi ocen pozostają bez zmian.
- 16. Ocenie podlega również zaangażowanie, systematyczność oraz wkład pracy ucznia z uwzględnieniem jego indywidualnych możliwości.
- 17. Zasady pracy i oceny zdalnej uczniów opierają się na Wewnętrznych Zasadach Oceniania zawartych w Statucie Szkoły.
- 18. Ewentualne problemy wynikające z zadawanych prac będą rozwiązywane indywidualnie z rodzicami w kontakcie on-line.

Progi procentowe na poszczególne oceny ze sprawdzianów, testów itp

Procenty	Ocena
0-29%	niedostateczny
30-49%	dopuszczający
50-74%	dostateczny
75-89%	Dobry
90-100%	bardzo dobry

INFORMATYKA – WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE
SZKOŁA PODSTAWOWA Z ODDZIAŁEM PRZEDSZKOLNYM W ZWRÓCONEJ
100% oraz bezbłędnie wykonane zadanie
dodatkowe Celujący

KLASA 4