

INFORMATYKA – WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE
SZKOŁA PODSTAWOWA Z ODDZIAŁEM PRZEDSZKOLNYM W ZWRÓCONEJ
Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.
Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji 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 dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego wyjaśnia, czym jest program komputerowy wyjaśnia, czym jest system operacyjny uruchamia programy komputerowe kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery opisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon) nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze wymienia rodzaje programów komputerowych wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery, opisuje rodzaje pamięci masowej omawia jednostki pamięci masowej wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce samodzielnie instaluje programy komputerowe wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach zabezpiecza komputer przez zagrożeniami innymi niż wirusy charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej zapisuje obrazy w różnych formatach

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

KLASA 7

<ul style="list-style-type: none"> zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną wyjaśnia, czym jest algorytm wyjaśnia, czym jest programowanie wyjaśnia, czym jest program komputerowy buduje proste skrypty w języku Scratch używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy pisze tekst w edytorze tekstu włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu zna rodzaje słowników w edytorze tekstu. wstawia obraz do dokumentu tekstowego wykonuje operacje na fragmentach tekstu wstawia proste równania do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania wymienia rodzaje grafiki komputerowej opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP drukuje dokument komputerowy wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP stosuje podstawowe narzędzia Selekcji tworzy proste animacje w programie GIMP używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży sprawnie posługuje się przeglądarką internetową wymienia rodzaje sieci komputerowych omawia budowę prostej sieci komputerowej wyszukuje informacje w internecie przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu 	<ul style="list-style-type: none"> sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery zabezpiecza komputer przez wirusami, instalując program antywirusowy wymienia trzy formaty plików graficznych tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru, korzysta z podglądu wydruku dokumentu używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP używa narzędzi Selekcji dostępnych w programie GIMP zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu opisuje algorytm w postaci 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest plik wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu poprawia jakość zdjęcia wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek łączy warstwy w obrazach tworzy warstwy w programie GIMP wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach konstruuje procedury
---	--	---	---

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

KLASA 7

<ul style="list-style-type: none"> wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu drukuję dokument tekstowy wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym dzieli cały tekst na kolumny odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> pobiera różnego rodzaju pliki z internetu dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową wymienia etapy rozwiązywania problemów opisuje algorytm w postaci listy kroków omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego omawia budowę okna programu Scratch wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach dodaje nowe duszki w programie Scratch dodaje nowe tła w programie Scratch omawia budowę okna programu Logomocja tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>wcięcie</i>, <i>margines</i> tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym stosuje podstawowe opcje 	<ul style="list-style-type: none"> schematu blokowego wymienia przykładowe środowiska programistyczne stosuje podprogramy w budowanych algorytmach wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch wykorzystuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo używa zmiennych w języku Logo otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie kopiuje parametry formatowania tekstu wymienia kroje pisma wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> z parametrami w języku Scratch dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich zmienia domyślną postać w programie Logomocja ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu grupuje obiekty w edytorze tekstu wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających
---	--	--	--

	<p>formatowania tekstu</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu • korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu • wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego • wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu • stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem • korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego • przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym • osadza obraz w dokumencie tekstowym • modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym • stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym • stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym • wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności • wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu, • stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu • stosuje style tabeli w edytorze tekstu • stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu • wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego • zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu • dzieli fragmenty tekstu na kolumny 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje zasady redagowania tekstu • przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego • formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie • zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu • wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE • wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym • wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego • zna rodzaje tabulatorów specjalnych • wymienia zalety stosowania tabulatorów • formatuje komórki tabeli • zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli • modyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowego • modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny • opracowuje projekt graficzny e-gazetki • łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych • współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje tabulatory specjalne • tworzy listy wielopoziomowe • stosuje w listach ręczny podział wiersza • wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym • różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego • wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje • zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF
--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none">• przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu• przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu		
--	---	--	--

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”).
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 zwolnienia 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.

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

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
100% oraz bezbłędnie wykonane zadanie dodatkowe	Celujący